

Von den Göttern und der Erschaffung der Welt

Minyadans Einsamkeit und deren Ende

Am Anfang stand Minyadan, der allmächtige Schöpfer, Vater all jener, die nun auf Giladaé angebetet werden. Er füllte die Große Leere mit seinem Sein.

Doch ward er bald einsam in der urzeitlichen Finsternis. Und als er dessen überdrüssig wurde, schuf er die niederen Götter, auf dass sie ihm mit Gesellschaft dienen und ihn glücklich machen sollten. Er schuf sie nach Aspekten seiner selbst, doch mit geringerer Macht, so dass sie sich ihm fügen mussten. Und so ward seine Einsamkeit beendet.

Der Streit der niederen Götter und die Erschaffung Giladaés

Nun dauerte es nicht lange, da teilten sich die niederen Götter in zwei Gruppen, denn Minyadan hatte sie nicht gleich erschaffen. Die Einen liebten alle wahren Dinge und das Licht, welches jene Wahrheit aufdeckt. Die Anderen mochten sich in den dunklen Schatten tummeln, denn die Kunst der Intrige und Täuschung lockte sie und sprach ihren Herzen zu, und im Dunkeln vermochten sie ihre Ränke zu verbergen.

Als bald begannen diese beiden Gruppen zu streiten. Und als der Streit so heftig wurde, dass sie aufeinander losgehen wollten, da gebot ihnen Minyadan Einhalt. Erzürnt durch seine Enttäuschung ob der Uneinigkeit seiner Kinder, verbot

er ihnen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Keiner der ihnen sollte die Hand gegen Seinesgleichen erheben. Doch weil Minyadan sah, dass der Streit nicht ruhen würde, beschloss er, eine Welt zu schaffen, auf der geringere Wesen lebten. Um deren Gunst sollten sich seine Kinder bemühen und den Zwist durch sie austragen. Die Seite, die dabei bestehe könne dadurch den Wert ihrer Ansichten beweisen. So schuf Minyadan die Welt, die von da an Giladaé genannt wurde.

Auf das jede Seite eine Zeit habe, in der sie in ihrem Element sei, teilte Minyadan die Zeit der Welt in eine Tag- und eine Nachtzeit. Doch funkelten auch in der Nacht Mond und Sterne, so wie am Tag auch tiefe Schatten und Dunkelheit bestehen konnten, auf dass nie eine Seite ganz von der Welt getilgt sei.

In jene Welt setzt Minyadan vielerlei Wesen, manche bloßes Getier, andere denkende Wesen. Unter diesen fanden sich auch die Urvölker der Echsen- und Schlangemenschen, die lange Zeit gemeinsam wuchsen und gediehen, während die beiden Göttergruppen sich formierten und die Wege und Wirkungsweisen der neuen Welt beobachteten.

Die Urvölker und die Zerstörung der Mittellande im Apokalyptischen Krieg

Ganz zu Anfang hatte Minyadan zwei große Völker auf Giladaé erschaffen, die Echsen und die Schlangemenschen. Diese lebten in den Mittellanden der heute bekannten Lande zusammen in Eintracht, erforschten die Kräfte und Geheimnisse ihrer Welt und schufen große Wunder und Schönheit. Gemischt besiedelte Landstriche zogen sich von der Küste des Westmeeres bis weit in den Osten.

Jene guten und reinen Kinder Minyadans, die sich dem Lichte der Wahrheit verpflichtet fühlten, scharten sich um den hohen

Gipfel eines einsamen Berges hoch im Norden zusammen und sahen von dort dem Treiben zu, bis sie sich entschlossen, sich den Völkern zu offenbaren. Alsdann unterstützten sie beide Urvölker mit ihrer Gunst, Macht und Liebe, so dass sie immer weiter florierten. Die Völker errichteten eine gemeinsame Metropole am Unterlauf des Heiligen Flusses, der im Norden aus dem Berg der Herren des Lichts entspringt. Jene Stadt war von solcher Größe und Pracht, wie sie seither nie wieder gesehen ward.

Lange Zeit getrauten sich die bösen Götter nicht zu handeln, denn ihnen fehlte die Einigkeit, geschlossen gegen ihre reinen Geschwister vorzugehen. Doch bald stahl sich eine der finsternen Gottheiten, von ihren Geschwistern und den Herren des Lichts unbemerkt, unter das Volk der Schlangemenschen. Dort flüsterte sie den Schlangen giftige Worte und Versprechen in die Ohren. Würden sie ihr folgen, so wollte sie sie zur absoluten Macht über ihre Fettern, die Echsenmenschen, und die Welt verhelfen.

Amglàna, Schlangenherrin, wurde diese Göttin später genannt, und ihr Gift breitete sich über jene unter dem Schlangenvolk, die nach Macht gierten, unter der ganzen Rasse aus. Amglànas Macht wuchs mit ihren Hörigen und bald mussten sich ihre übrigen finsternen Geschwister dem Willen der Schlangenherrin beugen. Denn die Dunklen Herren gieren allesamt nach Allmacht und so kann stets nur einer der Ihrigen die Übrigen beherrschen und hoffen, dass er nicht eines Tages Opfer ihrer Intrigen wird.

Vom plötzlichen Geisteswandel ihrer Fettern überrascht, brachen die Echsenmenschen ihre Kontakte zu den Schlangen nach und nach ab, bis diese sich schließlich stark genug fühlten und die Waffen ergriffen. Von ihrer Herrin in rücksichtslosen Fanatismus getrieben, dürstete die Schlangen nur noch nach dem Blut, der Versklavung und Ausrottung der Echsen. Die ersten Gefechte entflamten über das ganze Land und

obwohl es anfänglich so aussah, als könnten die Schlangen einen leichten Sieg erringen, zogen die Echsenmenschen unterstützt von den Herren des Lichts rechtzeitig ihre Kräfte zusammen, so dass ein Jahrhunderte lang tobender, unentschiedener Krieg ausbrach, in dem beide Götterseiten ihre Anhänger in blutige Schlachten ziehen ließen. Der Krieg wogte endlos, verwüstete viel von dem, was einst geschaffen worden war und blutete die beiden Völker aus.

Zermürbt und in blindem Wahn, ihre Feinde zu vernichten, griffen die Schlangen schließlich zu den Sehersteinen – mächtigen Artefakten, welche die Völker einst in gemeinsamer Arbeit geschaffen hatten. Damit trachteten sie, die Vergangenheit zu ändern und die Geschichte zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Die Echsen erkannten das Vorhaben ihrer Feinde und im klaren über die möglichen Konsequenzen eines Erfolgs der Schlangen, stürmten sie mit ihrer geballten Streitmacht die Hochburg der Schlangen, in der das finstere Ritual mit fünf Sehersteinen vollzogen werden sollte. In letzter Sekunde brachen die Echsenkrieger in die Kultkammer ein und störten das Ritual.

Die angesammelte Energie entlud sich jedoch in einer verheerenden Katastrophe, die weite landstriche Verwüstete. Das Gebiet um die Feste wurde in die sengende, unfruchtbare Wüste Anartalath verwandelt, die vom Krieg verwüsteten Westgebiete verdörrten zu wasserlosen Einöden oder ertranken im Meer. Der Boden um den Lauf des Heiligen Flusses und der einstigen Völkermetropole brach auf, so dass das Land dort im Sumpf versank. Zwischen der Wüste und dem Sumpf warfen die rohen Energien das schroffe, schwarze Gebirge der Ered Mòrlith auf. Die gesamten Mittellande waren unfruchtbar geworden und beinah alles Leben von ihnen getilgt. Nur wenige der alten Völker hatten überlebt und nahezu all ihre Kultur lag in Trümmern.

Die verbliebenen Echsen machten es sich zur Aufgabe, alle

verbliebenen zu sammeln und davor zu bewahren, jemals wieder zu einem solch schlimmen Zweck eingesetzt zu werden. Mit dem Untergang des Schlangemenschen hatte Amglàna ihre Macht verloren und war ihren Geschwistern nur noch ebenbürtig. Sie floh in die äußersten Sphären Giladaés, wo sie lange Zeit von den anderen rachelustigen Dunklen Göttern verfolgt wurde. – Von allen außer einem, Z'Arkon, der seine eigene Gelegenheit gekommen sah...

Denn während sich der Untergang der alten Völker in Krieg und Chaos abgezeichnet hatte, hatte Minyadan an anderen Stellen der Welt neue Völker erschaffen. In den Nordlanden waren die Völker der Elben, Menschen und Zwerge erschienen, im Süden begannen die Orks ihr Dasein. Diese uns andere junge Völker hatten den Apokalyptischen Krieg nur aus der Ferne mitbekommen.

Als der nördliche Himmel sich verdunkelte, waren die Orks, geboren in einer kargen, nahrungsarmen Prärie, dem Zeichen gefolgt und nach Norden aufgebrochen. Dort fanden sie ein grünes Land vor, welches rundum von schwarzen Bergen umgeben war. Dort ließen sie sich nieder. Und dort bemerkte Z'Arkon sie und erschien ihnen. Er gewann ihre Gunst, indem er vor ihnen als Gönner auftrat und so beugten sie sich ihm und lebten nach seinem Gesetz.

Als die Götter im Norden ihre Augen von der Verwüstung der Mittellande abwandten, bemerkten sie die drei Völker, die in den Landen um ihren heiligen Berg erwacht waren. Mit der Verwüstung der alten Völker vor Augen, nahmen sie sich dieser neuen Völker an, um sie auf immer vor dem Einfluss der bösen Götter zu bewahren.

Das Zwillings triumvirat des Lichts

Jene guten und aufrichtigen Kinder Minyadans, die die Herren des Lichtes genannt werden, berieten nach dem Apokalyptischen Krieg. Sie hatten erfahren, was blinder, ewig fortgesetzter Krieg jenen brachte, die ihn führten; und aus ihrer Mitte traten zweimal drei hervor, um die sich die Übrigen scharten.

Die ersten drei koren sich das Triumvirat der Macht. Sie waren im Ziele vereint, ihren verdorbenen Geschwistern mit aller Macht Einhalt zu gebieten und deren Einfluss auf Giladaé zu tilgen. Nur darin sahen sie die Möglichkeit für zukünftigen Frieden und das Gedeihen alles Guten. Sie schworen den finsternen Göttern einen erbitterten Kampf, zu dem ihre Hörigen aufrufen sollten.

Führer dieses Triumvirats war und ist Khal Malak, mächtigster seiner gleich gesinnten Geschwister. Er ist der oberste Richter der Herren des Lichts. Er und sein göttliches Gefolge stehen für Ritterschaft, Edelmut, Ehre, Gehorsam, Pflichterfüllung und Disziplin. Die Hingabe an Khal Malak fordert diese Tugenden von den Gläubigen.

Ashkariel, der Verteidiger, steht ihm zur Seite. Er und sein Gefolge sind die Bewahrer der Heimat und Beschützer vor dem Fremden. Die höchste Hingabe an diese Gottheit ist die Opferbereitschaft für die Verteidigung der Gebiete, in denen das Gute wurzelt.

Arcania ist mit ihrem Gefolge die Dritte im Bunde der Kraft und steht für die Macht, sowohl die geheimen Mächte der Magie als auch die Macht der Beherrschung, und Tilgung des Bösen durch Flamme und Schwert.

Andere Götter hatten durch den Apokalyptischen Krieg eine

weit aus größere Abneigung gegen den Kampf mit dem Bösen als vorrangigen Sinn der Welt von Giladaé entwickelt. Zu viel Schönes hatten sie untergehen sehen, und nun, da neue Völker die unberührten Lande bewohnten, wollten sie die vorangegangene Katastrophe nicht erneut wiederholt sehen.

Diese Götter sammelten sich unter der Führung Dreier, die als das Triumvirat der Liebe bezeichnet werden. Ihr Ziel ist die Erhaltung und das Gedeihen der Kulturen der neuen Völker, selbst wenn die bedeutet, dass das Böse neben dem Guten auf Giladaé weiter bestehen kann.

Oberste Sprecherin dieses Triumvirats ist die Herrin Gaya. Sie wacht mit ihrem Gefolge über die Natur, achtet auf den ausgewogenen Lauf darin. Sie ist Schirmherrin des gutwilligen menschlichen Treibens in der Natur, der Heilkunst, Fruchtbarkeit und Schifffahrt; des harmonischen Miteinanders und des Friedens. Folgende Gayas unterstützen in ihrem Dienste das friedliche Miteinander, sorgen für leibliches und seelisches Wohlergehen und achten auf das Gleichgewicht der lebenden Dinge.

Der zweite im Bunde der Liebe ist Adamaniton, Herr der Arbeit, mit seinem Gefolge. Seine Wache gilt allem, was durch die Tätigkeit der Völker weiterentwickelt wird. Er wacht über das Handwerk, die Wissenschaft, die Kunst und Magie. Ein schönes Werk zu vollbringen, harte aber ehrliche Arbeit zu leisten, all dies geschieht Adamantion zum Gefallen.

Die Letzte im zweiten Triumvirat ist Antaria, Göttin der Freude. Sie vertritt mit ihrem Gefolge das was mit Genuss und Lebensfreude zusammenhängt. Wo immer fröhliches, ausgelassenes Lachen hallt, wo immer innige Liebe brennt, wo immer getanzt und musiziert wird oder sonst ein Wesen frohen Mutes ist, trägt es einen Funken dessen im Herzen, wofür die Herrin Antaria steht.

Zusammen, als Einheit, treten die Scharen der Herren des

Lichts mit ihren Anführern auf und wachen über die Wesen, die sich ihnen zukehren, um ihre Hilfe zu erbitten. Alles sind sie unterschiedlich in ihrem Wesen und statten ihre Günstlinge unter den Völkern mit eigenen Gaben aus.

Die himmlische Offenbarung am Schicksalsfels

Es begab sich, dass nach dem Fall der Schlangenherrin Amglàna, der böse Gott Z'Arkon das Volk der Orks unterjochte und durch dessen Verehrung die Herrschaft über seine zwielichtigen Geschwister erlangte. Als bald führte er dieses Volk und andere Hörige gegen die Völker des Lichts, die Elben, Menschen, Zwerge und Gnome, welche den Sitz der Guten Götter verteidigten.

Im Laufe des Zweiten zweier großer Kriege entstanden unter den Menschen Kriegerorden, die sich der ein oder anderen unter den führenden guten Gottheit verschworen hatten – die Paladine. Diese nahmen die Bürde auf sich, untereinander ein weites, im Ganzen wenig fruchtbares Land zu besiedeln, um den schützenden Ring der Länder um den Sitz der Herren des Lichts zu schließen. Ihr Reich wurde als bald Dôr Mandur genannt.

In einer Zeit, in der Z'Arkons Diener lange ihre Wunden leckten, schwelte ein Streit um die Oberherrschaft unter den verschiedenen Fraktionen der heiligen Kriegerorden. Bald war ein offener Kampf mit wechselnden Bündnissen entbrannt, der die Weiten Dôr Mandurs mit dem Blut vieler Gläubigen tränkte. Die Scharmützel überzogen das ganze Land, ohne dass eine Gruppe einlenkte, wä hnten sich doch alle im Besitz der wahrsten aller Weltsichten.

Als der 7. Tag des Mondes des Sommererwachens, Echuilaïre, im Jahre 907 seit dem Kommen der neuen Völker anbrach,

standen die Truppen des Ordens von Khal Malak, geführt von Patriarch Alvargon, auf einem hohen Plateau, bekannt als der Schicksalsfels. Dezimiert und umringt warteten sie darauf, dass die Truppen der Orden von Arcania und Adamantion ihnen den Todesstoß versetzen würden, während im Hinterland blutige Schlachten zwischen den heranrückenden Heeren der übrigen Orden stattfanden.

Der Tagsanbruch hätte ihr Todesurteil sein sollen, doch stattdessen erschien das Zwillingstriumvirat in der Morgenröte und die Götter sprachen große Worte, die alle Lauschenden erzittern ließen.

Sie verboten den Kampf ihrer Diener untereinander und entsagten jenen, die wieder einen Finger gegen ihre Brüder erheben sollten, jeglichen Beistand. Sie befahlen den Bau einer gemeinsamen Zitadelle auf dem Schicksalsfels und sahen Patriarch Alvargon ins Herz. Sie erkannten seine Weisheit und Demut, ob ihrer Erscheinung, und so koren sie ihn zum ersten Oberen der Paladine. Er sollte beginnen, ihre Wünsche zu verwirklichen, so wie dies jeder tun sollte, der in seine Fußstapfen trat.

Bis in unsere Tage wird nach wie vor wird in den Ländern des Lichts – von den weiten Landen der Elben bis in die tiefen Stollen der Zwerge – das Zwillingstriumvirat als Stellvertreter für alle Herren des Lichts angebetet. Im Lande der Paladine wurde auf dem Schicksalsfels die Zitadelle Aurora errichtet, in der alle Orden vereinigt unter einem gewählten Oberhaupt vereint waren.

Das Erwachen des FeuerThrons

Lange nach ihrer letzten Niederlage hatten die Dunklen Heere im Süden unter Z'Arkon ihre Angriffe ruhen lassen.

Doch im Jahre 1003 seit dem Kommen der neuen Völker brachen sie ein drittes Mal über die Länder des Lichts herein. Die vereinigten Heere der Völker des Lichts waren derweil gut befestigt, so dass die Angriffe von Z'Arkons Schergen an ihren Südgrenzen zum stehen kamen und den Finsteren Heeren blutige Niederlagen beigebracht werden konnten. Zu Beginn des Jahres nach dem Rückzug der Heere Z'Arkons beschloss der Völkerrat, dem geschwächten Feind nachzuziehen und ihm im eigenen Land den Todesstoß zu versetzen. Die vereinigten Heere des Lichts stellten den letzten Rest der Dunklen Heere an einem Fluss im Südlad Mòrlad. Doch Z'arkon ließ seine Diener in seiner eigenen Domäne nicht im Stich. Inmitten der blutigen Abrechnung brach der Fluss auseinander und unter einer dunklen Wolke erhob sich aus Feuer und Rauch eine Insel. Über ihr glühte ein unheimliches Licht, welches die Diener Z'Arkons mit übernatürlicher Kraft und neuer Wildheit erfüllte, als es auf sie fiel. Der nahe Triumph schlug für die Völker des Lichts unter diesem bösen Omen in Verderben um und jenen, denen es gelang, sich vor dem entfesselten Zorn Z'Arkons zu retten, berichteten dem Rat von dem erwachten Grauen.

Jene finstere Macht floss allem Anschein nach am Ende der Schlacht in den Heerführer der Dunklen Horden. Soweit sich dies bestätigen lässt, ließ er sich eine Festung auf der Insel errichten und sitzt nun als Z'Arkons Rechte Hand auf dem FeuerThron, während die Völker des Lichts beim Gedanken an ihn erzittern.

Bis zum heutigen Tag, im Jahre 513 seit dem Erwachen, hat diese neue Bedrohung ihre finstere Macht nicht entfesselt, doch zählen die Völker die Jahre im Schatten von Z'Arkons neuem Schattenfürsten.