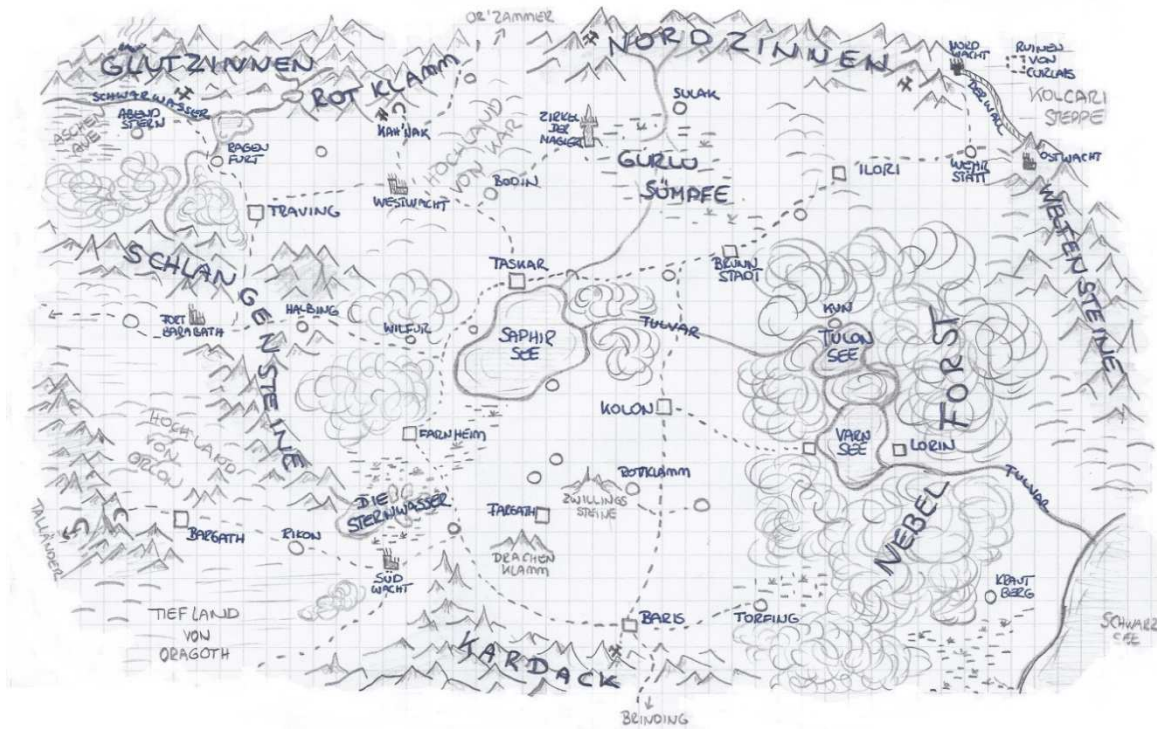




Hintergrund zur Königsland-Kampagne Das nördliche Königreich **TASKAR**



Allgemeines zu Land und Leuten

Der Kontinent *Theadas* ist das Zentrum der bisher bekannten Welt; und glaubt man den Astronomen des Zirkels der Magi ist er auch nur eine Welt auf der Südhalbkugel eines gewaltigen Planeten, der sich mit den 9 weitere Himmelskörpern um die gleiche Sonne bewegt...

Aber wer sind schon diese Gelehrten, predigen sie doch nicht das einzig wahre Wort des Erbauers; der doch Ihre Welt in das Zentrum seiner Schöpfung setzte und das Reich über alle anderen stellte.

Auch wenn Theologie und Wissenschaft hier eine ewige Diskussion führen, so ist doch unstrittig, dass es die Bewohner jener Welt wenig kümmert wo sie sich befinden. Für jene Rassen ist nur Fakt, dass man sich auf *Theadas* kaum ungehindert bewegen kann, gewaltige Gebirge, Seen und Meere die es in zahlreiche Tallandschaften teilt, welche heute die 6 Königreiche bilden.

Das hier betrachtete Königreich *Taskar* bildet dabei das östliche Zentrum des Kontinentes. Hier wird es von einem recht ruhigen aber tiefen Meer – *der Schwarzsee* – im Osten begrenzt. Wenn auch dem gemeinen Volk nicht wirklich viel über dieses Meer bekannt ist, so weiß man doch, dass es wohl auch nur ein von gewaltigen Landmassen und Inselgruppen eingefasster Golf ist, in dem warme Meeresströmungen für ein gemäßigtes Wetter im Reich sorgen.

Im Norden grenzt das Reich schließlich an ein gewaltiges und hohes Bergmassiv, das von den westlich verlaufenden *Glutzinnen*, über die *Rotklamm* schließlich in die *Nordzinnen* übergeht und so nur eine enge Landpassage zu den nach Südosten verlaufenden *Weltensteinen* lässt.



Jenseits der hier aus gigantischen Quadern errichteten „Weltenklamm“ befindet sich die wilde und von Mythen eingefasste *Kolcari-Steppe*; die Heimat zahlreicher Ork- & Goblinstämme, die nur zu Gern in das fruchtbare und reiche Kaiserreich einfallen würden...

Während an dieser „Mauer“ per Gesetz daher die Männer Taskars zu den Waffen gerufen werden um mit einem Jahr Ihres Lebens über das Heil des Reiches wachen, leben im Norden die Zwerge in Ihren unterirdischen Städten und lassen sich nur selten in größerer Zahl an der Oberfläche blicken. Kein Wunder also, dass sich um das Zwergenkö nigreich „*Or'zammer*“ jede Menge Gerüchte ranken und wäre da nicht der recht weltoffene Thaug *Kah'nak*, der einen regen Lyriumhandel mit der Krone führt, wüsste man wohl nicht einmal wie ein Zwerg überhaupt aussieht.

Der Westen des Reiches ist durch eine gigantische *Aschenaue* (Eine unwirkliche Kraterlandschaft aus Felsstaub und Vulkanasche) zwischen den Glutzinnen und den südlichen *Schlangensteinen* eingefasst. Dieses westliche Falkengebirge trennt dabei das Königreich von dem freien, barbarische *Hochland von Orlon* ab und mündet südlich schließlich in das Sternwasser, einem gewaltigen klaren, aber toten See, der über ein weitläufiges und von Gespenstergeschichten eingefasstes Sumpfgebiet schließlich in das Zentrum des Reiches - *den Saphirsee* - übergeht.

Hier befindet sich das Herz des Reiches mit seiner massiven Festungs- und Kronstadt *Taskar* und dem *Zirkel der Magier* im Norden. Die *Gurlusümpfe* nehmen in dieser Region eine besondere Rolle ein, denn sie sind eine Art politisches Niemandsland, da es bisher noch keinem Adelshaus gelungen ist sie vollends zu ergründen oder den hier ansässigen Echsenmenschen vollends zu entreißen.

Schenkt man den Gerüchten um diese nebligen Sümpfe gehör, sollen hier noch immer Nekromanten aus Tevinter ihr Unwesen treiben. Ganze Städte mit endlosen Reichtümern und verbotenem Wissen sollen auch noch unter dem Morast liegen. Egal was auch immer der geneigte Leser glauben mag, unstrittig ist, dass dieses Moor schon immer da war und irgendwann vor ca. 500 Jahren über seine Grenzen trat. Wäre nicht genau hier auf den Grundmauern einer alten Echsenstadt der Zirkel der Magier errichtet worden, würde man diesem Sumpf heute wohl kaum irgendeine Bedeutung zugestehen. So wundert es nicht, dass dieses politische Vakuum heute von allerhand lichtscheuem Gesindel und einigen wenigen degenerierten Echsenmenschen bevölkert wird, die aber kaum eine Gefahr darstellen.

Durch diese Sumpflandschaft fließt aber auch der fischreiche Fluss *Bran* im Norden in den *Saphirsee* und schenkt ihm seinen Reichtum an Lachsen und Hechten. Folgt man dann dem *Tulvar* nach Osten, gelangt man in nur wenigen Tagen über die heute einzig bekannte Elfensiedlung *Kun* zum *Tulon-See*, der wiederum in den *Varn-See* mündet und schließlich in die *Schwarzsee* übergeht. Auf dieser Reise hat man dann ganz nebenbei den Nebelforst und damit das einstige Großreich der Elfen, mit seiner in Trümmern liegenden Hauptstadt *Lorin*, durchquert. Dieser gigantische Wald ist dabei noch heute die Heimat der wenigen autark lebenden *Dalish-Elfen*, die in Ihren Karawanen als Nomaden durch das Grün ziehen.

Südlich des Saphirsees liegt dann schließlich die *Kornkammer der Königslande*. Diese weitläufigen und überaus fruchtbaren Graslandschaften sind recht dicht besiedelt und bilden gleich zwei Ländereien(Terynein) aus. Ihre Herrscher wachen dabei von Ihren Festungsstädten *Fargath* und der *Rotklamm* (nicht mit dem gleichnamigen Gebirge verwechseln) über Ihre Länder und hegen dabei seit Generationen eine scheinbar ewig währenden Rivalität, die jedoch nie offen auf dem Felde ausgetragen wurde. Vielmehr ist sie Ansporn und Verpflichtung zu gleich, sich gegenseitig im Wetteiferer um Ehre, Turniersiege und die prachtvollsten Bauten und Kunstschatze zu übertreffen. Kein Wunder also, dass diese Tradition auch auf Ihre Untertanen abfärbte, die wiederum dieses schon fast närrische Treiben auf Volksfesten oder im Barden- und Puppenspiel sehr zum Leidwesen Ihrer Regenten zur Schau stellt.



Unterbrochen wird dieses weitläufige Grasland topographisch nur durch die *Zwillingssteine* und die *Drachenklamm*, zwei recht niedrige und vollends erforschte Gebirge mit ein paar wenigen Kupfer- und Silberadern.

Die Südliche Grenze Taskars bildet dann schließlich das sehr viel größere *Kardack-Massiv*. Dieses triste und nur von wenigen Gnollen und Ogern bevölkerte Gebirge ragt dabei gleich mit mehreren Zehntausender weit in das Firmament und bildet so ein kaum überwindliches Hindernis. Nur wenige Pässe sind überhaupt bekannt; und wenn überhaupt nur von den wenigen Ortskundigen im Frühjahr und Sommer passierbar. Der einzige wirklich gangbare Weg nach Süden ist so die *Südpassage*, eine ausgebaute Passstraße von der überbevölkerten Festungsstadt Baris nach Brinding.

Von Adel und Regierung in den Königslanden

Die Königslande waren von jeher der Lehnsordnung der alten Siedler untergeordnet; und so wie in vielen menschlichen Nationen unterscheidet man noch heute in den Hoch- und Niederadel. Während der Hochadel von je her seine Würde und Privilegien durch Vererbung der männlichen Nachkommen erwirbt und weitergibt, musste ein Angehöriger des niederen Adels erst durch seinen Lehnsherren unabhängig des Geschlechtes und Herkunft bestätigt werden. Wurde eine solche Berufung dann durch den jeweils regierenden König oder die amtierende „ehrwürdige Mutter“ eines Dales bestätigt, sollte die verliehene Adelswürde bis zum Ende des auf die Ernennung folgenden Zeitalters bestätigt sein.

Das die Königreiche also zumeist aufgrund der natürlichen Gebirgsgrenzen auf Ihre Talländer - kurz „Dales“ - begrenzt waren, so wurden sie doch immer mindestens in 3 *Terynein* unterteilt denen je ein Hochadelsgeschlecht vorstand. Dieser *Teryn* hatte neben der Lehnstreue seinem König gegenüber die höchste Gerichtsbarkeit seines Teilreiches- auch „Terynei“ genannt - inne, und fungierte in Kriegszeiten mit eigenem Waffenrecht als General im Dienst der Krone.

Auch war es das Recht eines Teryn je nach Bedarf und eigenem Gutdünken, einfache Bürger in einen beliebigen niederen Adelsstand zu berufen. Darüber stellte jede Hochadelsfamilie gleichsam einen Abkömmling bis max. 3. Blutlinie in den Rang eines hohen Templers in den Dienst des Erbauers.

Der *Aarl* folgte dem Teryn in der Adelshierarchie nach, war Ihm jedoch nicht in direkter Linie Untertan. Zwar wurde jedes *Aarlthum* einer Terynei zugeordnet und war diesem so bis zur Krone hin steuerpflichtig, doch hatte ein *Aarl* stets seine eigene einfache Gerichtsbarkeit und konnte so einfache Vergehen selbst urteilen. Mord, Verrat oder Übergriffe gegen Leib und Leben hingegen musste auch er an die höhere Gerichtsbarkeit überstellen. Darüber ist der *Aarl* in Kriegszeiten oder während einer Verderbnis verpflichtet mindestens eine Hundertschaft Soldaten und wenigstens 2 Hundertschaften Plänkler oder Schützen unter dem Befehl eines direkten Familienangehörigen des Teryn für die Verteidigung des Reiches zu unterstellen. Erst darüber hinaus steht es Ihm frei zu den Waffen zu rufen, was auch immer seine Schatulle und Bevölkerung hergab.

In der Regierung – genau genommen im *Landthing*, der Versammlung aller Adligen – ist die Stimme des *Aarl* gleichsam zu seines Teryns gewichtig; und es kam auch nicht selten vor, dass ein *Aarl* einen Abkömmling mit in die Blutlinie der Königsfamilie einbrachte. Politisch konnte ein *Aarl* also gleichsam eigene Interessen in der Regierung Taskars verfolgen, ohne dabei seine Reichspflicht zu vernachlässigen. Auch offene Rivalitäten zwischen Hoch- und Niederadel konnten so in einem *Landthing* diskutiert und zur Abstimmung gebracht werden; und nicht selten mussten solche Diskussionen erst durch den Urteilspruch des Königs selbst beendet werden.



Aarl und Teryn haben unabhängig dieser Adelstreffen aber auch das Recht nach eigenem Ermessen den niederen Adeligen zu berufen, waren dabei jedoch in seiner Anzahl auf je einen *Ben* je Siedlung mit min. 200 Einwohnern begrenzt. Auch darf kein Lehnherr je mehr als 12 Ritter unter eigener Flagge führen, was jedoch in Anbetracht derer Kosten zumeist illusorisch ist.

So folgt dem *Teryn* und *Aarl* in den niederen Adelsschichten also der *Ben* nach, der von seinem jeweiligen Lehnherrn ein Lehen - *Benorn* genannt - zur zeitweiligen Verwaltung und Besteuerung erhält. Zu seinen Privilegien und Pflichten gehört dabei die Ordnung in dem Lehen aufrecht zu erhalten; und je nach Größe oder Weisung des Herrn hat er dabei auf eigene Rechnung eine Garde zu unterhalten. Dabei darf er im Gegenzug selbst einen zollfreien Handel treiben und bis zu einen halben Steuer-Zehnt den Abgaben für sich selbst hinzurechnen. Dabei haftet er jedoch auch für die monatlichen Steuerzahlungen persönlich.

Auch wenn der Titel eines *Ben* nicht vererbbar ist, so ist es doch ein nahezu ungeschriebenes Gesetz, dass der fähigste Abkömmling eines *Ben* nach dessen Tod von seinem Lehnherrn erneut im Amt bestätigt wurde. Sehr oft wurden solche „Übergänge“ der zumeist sehr wohlhabenden *Bens* von großzügigen Geschenken an den Lehnherrn begleitet.

Wiederum dem *Ben* gleichgestellt und der Ordnung verpflichtet, folgte der *Ser* der Adelsordnung. Ein *Ser* muss daher nicht zwangsläufig ein Lehnen erhalten (obwohl dies vorkommt) und kann auch anderen Adelslinie oder gar dem einfachen Volk entstammen, doch gehörte er stets zur kämpfenden Zunft. Als *Ritter* fungierte in seiner Eigenschaft also als eine Art „Arm der Obrigkeit“, kümmerte sich um den Schutz der Straßen, die Bekämpfung lästiger Banditen oder Goblin-Stämme und so insgesamt um den Schutz der Untertanen. Jedoch hat weder *Ben* noch *Ser* eine eigene Gerichtbarkeit, darf jedoch einfache Urteile, wie die Bestrafung erwischter Diebe oder Gauner direkt vollstrecken. Oft wird so ein *Ser* so einer Burg oder Garnison vorgestellt, oder führte direkt durch die Krone berufen das Kommando über eine Ritterschaft. Diese *Kronritter* werden so zu einer Art Auge und Ohr des Königs und trotz Ihres niederen Standes selbst im Hochadel sehr zuvorkommen behandelt. Politisch haben die *Ser* entgegen dem *Ben* jedoch keinen Einfluss, denn Ihre Stimme werden im Landthing nicht gehört.

Im Kern formt sich der niedere Adel also aus altgedienten Soldaten, fähigen Hauptleuten oder schlicht weg loyale Familienangehörigen eines höheren Adligen; und aus diesen Gründen sind diese *Sers* und *Bens* im Volk oft höher angesehen als der höhere Adel.

Eine besondere Stellung in der Adelsordnung nehmen aber auch noch zwei weitere Ämter ein. Da wäre zum Ersten der *Sheriff* zu nennen, der sich als direkter *Ser* des Königs für die Überwachung und Eintreibung der Steuern verantwortlich zeichnete. Er genießt darüber hinaus das Privileg der höheren Gerichtsbarkeit, so dass jeder andere Adelige (egal welchen Standes) in Ihm die Krone selbst sehen darf. Zieht der *Sheriff* mit seinem Gefolge also über das Land und bat zur Kasse, war Bauer, Bürger, *Ben* und *Aarl* gleichsam bemüht Ihn zufrieden zu stellen; schließlich hatte er jederzeit auch das Recht nicht nur Steuersünden direkt zur Anklage zu bringen; und welcher Adelige wollte sich schon vor dem Landthing des Verrates an der Krone anprangern lassen. Kein Wunder also das ein *Sheriff* im Volk gefürchtet wird und der Adel Ihn hasst, zieht er doch stets unangekündigt mit einem Großteil Ihres Schatztruhe wieder ab.

Dann wäre da noch der *Thruxes* zu nennen, der als Verwaltungskopf und Berater einem *Aarl* oder *Teryn* nachsteht. In Abwesenheit oder im Auftrag seines Herren obliegt es Ihm Recht zu sprechen, oder die abgestellten Garnisonen zu führen. Für das Volk dient er als Schlichter und Richter und ist zumeist in der Burg erreichbar. Oft reist er aber auch im Namen des Lehnherrn über das Land, hält Gericht und darf lediglich das Blutrecht nicht sprechen; und so wurden Mörder, Verräter und andere Verbrecher bis zum Urteil schon mal in irgend ein Loch gesperrt und einfach vergessen ...



Von Handel, Steuern und dem Münzwesen

Dem Handel wurde in Taskar von je her eine hohe Bedeutung zugesprochen; war das Dale doch zwar sehr holzreich und fruchtbar, doch leider auch sehr arm an Eisen. So war es in den frühen Tagen vor allem der Handel mit den Zwergen Or'zammers im Norden, der dem Land seinen Wohlstand bescherte, doch waren die Wege entlang der Pässe auch schon immer von Banditen oder grünhäutigen Unholden bedroht.

So war nicht verwunderlich dass bereits in den Zeiten vor der ersten Könige sich die Fernfahrer und Kaufleute zu Zünften zusammen schlossen, um so Ihrem gemeinsamen Bedürfnis nach Sicherheit nachkommen zu können. Später dann übernahmen diese Zünfte auch immer mehr die Interessenvertretung gegenüber der Obrigkeit oder dienten als Verteilungsorgan für öffentliche Ausschreibungen oder Waren die Arbeiter für öffentliche Bauten an. Sie waren es auch, die das Wissen bewahrten und an Zunftbrüder weiter gaben, oder gar der Obrigkeit selbst beratend zur Seite standen.

Um all dies zu finanzieren und die eigene Lobby zu stärken musste ein jedes Zunftmitglied neben seinen übrigen Steuern einen weiteren Zehnt seiner Einkünfte an die Zunft aufwenden, wollte er Zugang zum Netzwerk seiner Genossenschaft und damit den gut bezahlten Ausschreibungen erhalten. Nicht selten konnte er darüber hinaus durch die Mitgliedschaft die Wegzölle eines bei der Zunft verschuldeten Adligen umgehen, oder an Auftraggeber, Lieferanten oder Handelspartner herankommen, die seinem Stande sonst nie zugänglich gewesen wären. Kein Wunder also, dass eine Zunft stetes auf die Treue seiner Mitglieder achtete und nicht jeden dahergelaufenen Handwerker oder Krämer in seine Reihen aufnahm.

Das gemeine Volk muss sich derweil mit deutlich weniger Regeln arrangieren und hatte so neben seinem monatlichen Zehnt an die Krone, einen weiteren an die Kirche und einen dritten an den Lehnsherren zu entrichten. Diesen 3 Zehnten konnte je nach Gutdünken dem jeweiligen Lehnsherren noch ein weiterer folgen (um z.B. die Kriegskassen zu füllen)

Das Münzwesen ist dabei in allen Dales dem Normmünzsystem des alten Großreiches entnommen und wurde den eigenen Überzeugungen angepasst. Eines ist jedoch in allen Reichen unstrittig, denn das alte „tevitische Pfund“ ist vor allem im Fernhandel noch immer anerkanntes Zahlungsmittel und damit der Standard des internationalen Wertesystems. Dabei besteht es aus einem Gold-Silbergemisch (also Elektrum) von einer Unze Gesamtgewicht. Es entstammt so zu einem Großteil noch immer den alten Prägestätten des alten Reiches oder wurde aus alten Schätzen in Umlauf gebracht. Neuere Münzen werden dabei stets unter strenger Aufsicht der Kirche durch die jeweiligen Landesväter geprägt und zeigen auf der Vorderseite das wachende Auge des Erbauers mit 3 Strahlen und auf der Rückseite das Bildnis der heiligen Andraste.

Im Wert darüber ist die durch die Krone geprägte Goldmünze, die auf der Vorderseite das Wachende Auge mit 5 Strahlen und auf der Rückseite das Haupt oder Wappen des jeweiligen Königs trägt. Auch eine Goldmünze hat exakt das Gewicht einer Unze und wird so zumeist ohne einen Abschlag in anderen Dales als Zahlungsmittel anerkannt.

Darunter hat sich in jedem Dale eine eigene Münzkultur entwickelt, so dass untergeordnete Silber und Kupfermünzen zumeist der alten Kultur entsprechende in abweichenden Wertigkeiten zueinander geprägt wurden. In Taskar beispielsweise trägt das Goldstück den Namen „Krone“ und hat den Wert von 10 Schillingen.



Der Schilling wiederum hat den Wert von 10 Pennys, das Gewicht von einer 3/4 Unze und seine Prägungen werden von der Kirche, dem Teryn oder Königshaus gleichermaßen in Silber vollzogen. So zeigt also auch diese Silbermünze das Auge des Erbauers (ohne Strahlen) und den Kopf seines jeweiligen Prägevaters. (Im Falle der Kirche ein Bildnis der heiligen Andraste).

Der Schilling wiederum hat den Wert von 10 Pennys. Diese Münze stellt das Massenzahlungsmittel des einfachen Volkes dar und ist somit bei einer 1/2 Unze Gewicht im Massenumlauf.

Der Penny darf unter Einhaltung der Norm auch durch einen Aral oder bevollmächtigten Ben in seinem Auftrag geprägt werden und wird bis aus Königswaffen zumeist mit dem Kopf des jeweiligen Adligen geziert; auch wenn dieser aufgrund des Massiven „Abgriffes“ durch den Umlauf selten länger als 1 Jahr zu erkennen ist.

Das Münzwesen Taskars und seiner Nachbarländer

Das Königreich Taskar (1 GM = 2 EM = 10 SM = 100 KM)

1 Krone	(Gold)	= 2 Pfund	= 10 Schilling	= 100 Penny
1 Pfund	(Elektrum)	= 5 Schilling	= 50 Penny	
1 Schilling	(Silber)	= 10 Penny		
1 Penny	(Kupfer)			

Reichsgrund Brinding (1 GM = 2 EM = 10 SM = 100 KM)

1 Dukaten	(Gold)	= 2 Pfund	= 10 Groschen	= 100 Pfennige
1 Pfund	(Elektrum)	= 5 Groschen	= 50 Kreuzer	
1 Groschen	(Silber)	= 10 Kreuzer		
1 Kreuzer	(Kupfer)			

Königreich Berghof (1 GM = 2 EM = 12 SM = 60 KM)

1 Franken	(Gold)	= 2 Pfund	= 12 Rappen	= 60 Heller
1 Pfund	(Elektrum)	= 6 Rabben	= 60 Heller	
1 Rappen	(Silber)	= 5 Heller		
1 Heller	(Kupfer)			

Fernwährungen

Akamarische Handelswährung (1 PM = 5 GM = 40 SM = 320 KM)

1 Oberon	(Platin)	= 5 Denar	= 40 Tulwar	= 320 Schekel
1 Denar	(Gold)	= 8 Tulwar	= 64 Schekel	
1 Tulwar	(Silber)	= 8 Schekel		
1 Schekel	(Kupfer)			

Münzwesen Or'zammers (1 PM = 5 GM = 60 SM)

1 Drachen	(Platin)	= 5 Barken	= 60 Wacken
1 Barken	(Gold)	= 12 Wacken	
1 Wacken	(Silber)		



Die Regionen Taskars

Die Hauptstadt Taskar



Taskar, die Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches, war ursprünglich ein Vorposten des alten Tevinter-Imperiums. Dessen Magier erschufen einst im Zentrum des hügeligen Nordufers einen dunklen Turm aus fein gehauenen Granit, den tausende von Sklaven aus den Südhängen der Nordklamm mit Flößen hier her bringen mussten. Nach mehr als 20 Jahren Bauzeit war er das Symbol der Macht des Imperiums und galt als uneinnehmbare Festung die selbst dem schwersten Katapultfeuer zu trotzen vermochte.

Mit dem Niedergang des Imperiums wurde der Turm den Teyrn übergeben, die ein Jahrtausend lang über diese Region herrschten. Heute steht der eingebettet in die um ihn herum entstandene Kronfestung *Fort Drakon* noch immer, weithin erkennbar für jedes Schiff, das die Nordküste des Saphirsees ansteuert.

Im Zeitalter des Drachen ist die Bevölkerung der Stadt stärker angewachsen, als es die Stadt zu fassen vermag. So bildeten sich in Ringen aus Festungsmauern immer beengtere Viertel, die durch ein Netzwerk aus Toren miteinander verbunden sind. Zuletzt verzichtete man gar die äußeren Viertel überhaupt in Festungsringe einzubinden. Innerhalb der Mauern wurde dafür regelrecht übereinander gebaut. Die schmalen Gassen des Unteren Hafens ähneln so einem Labyrinth und das von Mauern umringte Elfenghetto ist derart überbevölkert, dass allein im letzten Jahrzehnt mehrere Säuberungsaktionen notwendig waren, um die Ordnung aufrecht zu erhalten.

Hier in den äußeren Bezirken regiert schon lange nicht mehr die Krone und die Garde traut sich nur in großer Zahl in die engen Gassen trauen. Die eigentliche Macht üben hier die Kartelle und Diebesgilden aus, die in steten Ringen um mehr Einfluss Ihrer Bezirke sich stets gegenseitig dezimieren und so der Oberstadt die Arbeit ersparen.

Aber auch in der Oberstadt herrschen ganz eigene Gesetze, denn während das Treiben des Landthings und der Adligen auf den inneren Festungsring beschränkt ist, so dominieren die Handwerker- und Handelsbezirke die Innungen, Zünfte und Gilden. Hier findet man auf den Märkten nahezu jedes Handelsgut zu überhöhten Preisen. Im steten Hämmern der Rüstungsschmieden und dem Rumpeln der Manufakturen ist hier die Quelle allen Wohlstandes.

Im Rest der Welt die Stadt als Geburtsort Andrastes berühmt geworden. Hier wo das Volk „Ihrer Prophetin“ im Palastviertel ein Denkmal errichtete findet sich auch die große Kathedrale des Erbauers, die nur durch die Pracht Iloris übertroffen wird. Pilger kommen von nah und fern um den Geburtsfelsen zu berühren und ein leises und respektvolles Gebet zu sprechen.



Die Terynei und Wehrstadt *Rotklamm*



Die eher kleine Stadt *Rotklamm*, welche sich an der westlichen Flanke der *Zwillingssteine* befindet, wurde nach den roten Farben der Klippen benannt, die das kleine Bergmassiv auszeichnet. Nur ein Pfad führt hoch in die Berge; und hier wie die Festung auf einer Hochklippe thront ist Sie nur über eine schmale Brücke zu erreichen... eine bis heute uneinnehmbare Festung.

Vor der Errichtung der heutigen Burg vor etwa 800 Jahren hat sich im Laufe der Zeit die kleine Siedlung gebildet und bietet auch heute gerade einmal rund 400 Menschen und Zwergen ein einfaches Zuhause. Seit jenen Tagen des Alamari-Klans bewachen nun Burg und Leute die umliegenden Ländereien. Aber man war in den Bergen nicht allein, denn vor hier aus hatte schon das Bergvolk der Avar seinen Weg in die Tieflande des Ostens gefunden um diese zu unterwerfen; und so war es immer diese Burg, die das Reich brauchte, um das Bergvolk im Zaum zu halten.

Das war und ist bis heute keine einfache Aufgabe, und obwohl das Volk der Rotklippen heute aus gewöhnlichen Leuten besteht, sind diese ebenso stolz auf ihre alte Rolle als erste Verteidigungslinie; wie jene Avar-Nachkommen, die bis heute ihre barbarischen Traditionen pflegen und sich wenig um Reich und Krone scheren. Bescheiden arbeitet beiden Gruppen in den Steinbrüchen und Minen der Umgebung und pflegen noch immer eine strenge Rivalität; schließlich heißt neu heute im Reich: "Es gibt dort Eisen in den roten Bergen, so wie es dort einst viel Eisen in den Menschen gab."

So wundert es kaum, dass auch das heutige Königreich sich wenig um die Avar kümmert und Sie auch nicht mit Abgaben belegt; denn wer will schon Aufwand betreiben um dieses unbändige Volk zu zähmen; wo es doch seit über 600 Jahren nicht mehr aus den Bergen herunter gekommen ist...



Das Zwergenkönigreich Or'zammar



Die Geschichte besagt, dass sich die Zwergenkönigreiche in der alten Zeit bereits über ganz Thedas ausgebreitet hatten und über ein weltumfassendes Netz aus unterirdischen Straßen miteinander verbunden war. Es soll die Zwerge und Ihre gnomischen Verwandten bereits gegeben haben, noch bevor auch nur ein Mensch einen Fuß auf den Kontinent gesetzt hatte. Die Legenden berichten von weit mehr *Thaigs* - jene unterirdische Stadtfestungen – als ein Mensch sie in einem Leben hätte bereisen können; und *Kal-Sharok* war Ihre Hauptstadt. Von hier regierte der Hochkönig mit seinen gnomischen Verbündeten über das unterirdische Reich, verteidigte es gegen Tieflinge, Höhlendrachern und anderes Gezücht. Gleichsam war es der Stammsitz aller Adelshäuser, während das entlegene Or'zammar damals nur einfache Bergarbeiter- und Schmiedekasten beherbergte. Die Geschichte sagt nun weiter, dass mit dem Erwachen des ersten Erzdämons Thaig um Thaig von innen heraus der Verderbnis anheim viel. Die Dunkle Brut kam wie der Rauch aus den tiefen Wegen über sie und kaum ein Zwerg wusste sich ihr zu erwehren.

So wurden mit jeder Generation immer mehr Städte aufgegeben und immer weitere *Tiefe Wege* versiegelt und Thaig um Thaig gingen für immer verloren. Heute soll nur noch Or'zammar als letzte Bastion der Zwergenrasse und ihre großartigste Schöpfung. Im restlichen Zwergereich haust und vermehrt sich die derzeit noch führerlose Brut und so ist es ein ewiges Ringen jener Zwerge und Gnome um ihre nackte Existenz...

Hat je ein Mensch einen Fuß nach Or'zammar setzen dürfen, so soll ein ehrfurchtgebietender Anblick sein: eine gewaltige Stadt aus Stein, die sich in einer noch gewaltigeren Höhle über einen See aus geschmolzener Lava erhebt. Hoch erhobenen die Hallen der Ahnen mit dem verwaisten Sitz des Hochkönigs als Mahnmal für all jene die sich nicht die lauenden Gefahr in den tiefen Wegen erinnern möchte. Dort oben klingen die Schmieden am lautesten und die besten Schmiede der Welt erschaffen Werke, um die sie sämtliche Rassen beneiden.

Doch das kostbare, nur tief im Fels vorkommende Lyrium wird irgendwo im Geheimen auf verworrenen Wegen ans Licht gefördert und aufgrund der zahlreichen Gefahren der Dunkelheit des Steins nur von den Kastenlosen zu Tage gefördert. Unter strenger Kontrolle der *Bingenmeister* bilden diese Zwerge die große Unterschicht der einst stolzen Nation und sind wenig mehr als Gesetzlose. Sie leben am Fuße der Stadt zwischen den tiefen Wegen halbwegs sicher in ihrer *Stadt aus Staub* und träumen davon ihre Ehre zurück zu erlangen und ein einziges mal in den *Ewigen Erinnerungen* ihres Volkes Erwähnung zu finden.



Die Festungsrueine von *Ostagar*, ein letztes Wahrzeichen der Macht Tevinters



Jenseits der großen Mauer gelegen, ist die Festung von Ostagar einst eine der wichtigsten Verteidigungsstellungen des alten Imperiums gewesen und liegt heute so tief im Nordosten der Kolcari-Wildnis. Sie war einst Mahnmal und Siegeszeichen Tevinters über die Barbaren. Von hier hielt man Ausschau nach irgendwelchen Anzeichen einer Invasion durch Ork oder anderer Wilder und war gleichsam der Schutzschild der Stadt Curlais im Süden. Die Festung war als ein gebietsübergreifender, enger Pass in den Bergen angelegt und so das einzige Tor zum fruchtbaren Süden.

Die Festung stellte sich wegen ihrer natürlichen Verteidigungsposition als überaus schweres Ziel für die Angriffe der *Nord* heraus. Wie die meisten der imperialen Stellungen wurde auch Ostagar, nach dem Zusammenbruch schnell aufgegeben und fiel so widerstandslos in die Hand der *Chasind-Wilden*, welche die steinernen Mauern tiefen Gewölbe nur zu gern Ihren Zelten und Lehmbauten vorzogen.

Dann, als die *Chasind-Bedrohung* in Folge der Erschaffung der modernen Nation von Taskar und der 2. Verderbnis schwand, verfiel die gewaltige Festungsrueine schließlich gänzlich und für über drei Jahrzehnte waren die Mauern Ostagars erneute eine Heimstadt lichtscheuer Orks und diverser Ungeheuer, die in Ihrem Innern Schutz vor den harten Winter fanden ...

Der im Volksbewusstsein noch heute bekannte *Turm von Ishal* ist dabei das Zentrale Prunkstück der Festung und ist benannt nach dem großen Archon der seinen Bau befohlen hatte. Heute ist er das Wahrzeichen der Burgenbaukunst und Spielort vieler Theaterstücke und Wappenzier althehrwürdiger Adelsgeschlechter. So ist Ostagar auch nach seinem Niedergang noch ein stolzes Wahrzeichen der Geschichte und glaubt man den Legenden, gar ein zentraler Treffpunkt der *grauen Wächter*, welche hier einen entscheidenden Sieg über die Dunkle Brut während der 1. Verderbnis erringen konnten.



Die Kolcari-Wildnis



Die Korcari-Wildnis ist eine kalte nördliche Ausdehnung von Wäldern, Sumpflandschaften und gewaltigen Graslandsteppen, dessen Ausmaße selbst heute nicht wirklich verzeichnet wurden. Sie wird bevölkert von den *Chasind-Wilden*, zumeist aus Orks und Goblins bestehenden Nomadenklans. Aber auch die sich blau bemalenden wilden Nordmenschen leben hier und können mutigen Reisenden berichten, dass die Steppe weiter nördlich nur noch in ein Ödland aus Schnee und ewigem Eis mündet. Hier sollen neben zahlreichen Bestien und sogar weißen Drachen nisten und kaum ein Reisender ist von hier zurückgekehrt.

Kein Wunder also, dass in dieser harten Tundra selbst die sonst so emsigen Siedler Tevinters nicht wirklich Fuß fassen können. Jeder über Curlais hinausgehende Versuch eine Siedlung zu gründen wurde stets durch überaus aggressiven Barbaren zu Nicht gemacht. Diese machten keine Gefangenen, denn Wild und Ackerland ist in diesem Teil der Welt knapp und das letzte was die zumeist orkischen Stämme wollen, waren gierige Menschenhände, die nach Ihrem Land lechzten.

Nach taskarischem Standard sind die Chasind demnach nicht viel mehr als primitive Wilde, die noch in ihrem Aberglauben feststecken, dunkle Götzen anbeten und sich an die Wege ihrer Schamanen klammern um dann irgendwann von einer Verderbnis übermannt und beseelt zu werden.

Reisende erzählen, sie leben selbst heute noch wie vor 500 Jahren in Häusern, die auf Stelzen gebaut sind und fürchten sich vor den mythischen Hexen der Wildnis, die damit drohen über ihre Kinder herzufallen und das Blut von Drachen und anderen Ungeheuern trinken sollen.

Jaja... die Geheimnisse und Gefahren, die im Nebel und den knorrigen Wäldern der Korcari-Wildnis versteckt sind, bilden so auch heute noch den Nährboden für jede Menge Sagen und Spukgeschichten und stellen so vermutlich die letzte wahre und ungezähmte Wildnis in Thedas dar.



Die Geschichte Taskars und der Königslande

Um 1400 Antike Zeit

Während die Zwerge im Norden zwischen den Donnerkuppen und dem nahezu unüberwindlichen Zinnenkamm-Gebirge ihr goldenes Zeitalter erlebte und so als erstes Volk überhaupt alle Angehörige Ihres Volkes im ersten geeinte Königreich von Or'zammar vereinen konnte, kamen über die Schwarzsee im Osten immer mehr menschliche Sieder und ließen sich entlang des Flusses Tulvar in der waldreichen und fruchtbaren Tallandschaft nieder.

Einer leider wahren Prophezeiung Ihres Göttervaters Pelor folgend hatten Sie Ihre Heimat – ein ausgedehntes Inselkönigreich – vor dem Ausbruch eines gewaltigen Vulkans verlassen und begannen das vor ihnen liegende Land von Goblins zu befreien und für sich zu vereinnahmen. Voller Neugier aber auch Misstrauen beobachteten die Elfen Lorins das Treiben und entschieden schließen das scheinbar junge Volk der Menschen gewähren zu lassen, wie Sie schon vor Ihnen die eher primitiven Goblins gewähren ließen. Sie selbst zogen sich tiefer in Abgeschiedenheit des Nebelforst zurück.

So entstanden immer mehr Siedlungen und mit den reichen Granit-, Kupfer- und Eisenvorkommen im Norden konnten die Siedler Ihr Bedürfnis nach Sicherheit und Expansion befriedigen. So entstanden die ersten größeren Städte Krautberg, Baris und Taskar sowie wehrhafte Festungsanlagen zum Schutz der Talgrenzen gegen die ebenfalls aufstrebenden Barbaren und Ork-Clans aus dem Hochland von Kar und Orlon, sowie den sumpfigen Schattenlanden im Nordwesten. Im Schutze Ihrer trutzigen Burgen begann dann auch der Handel langsam der Handel mit den Elfennationen im Südosten und den Halblingen im Westen der angrenzenden Talländer.

Um 1200 Antike Zeit

Mit der Zeit wuchs der Wohlstand, aber auch der Neid und das Streben nach Macht zwischen den mittlerweile konkurrierenden Stadtstaaten; und so begab es sich, dass zu der Zeit in Zwerge Ihre unterirdischen Straßen gruben und immer tiefer in die Erde vorstießen, dass zwischen den Stadtstaaten des damaligen Avars ein Bürgerkrieg entbrannte, der einmalig die Vormachtstellung eines Hauses regeln sollte. Das Schwert sollte so über einen ersten König für ein geeintes Königreich entscheiden und so die Menschen über die anderen Rassen erheben und einen.

1195 Antike Zeit

Mit Magie und Stahl bemächtigt sich der junge und aufstrebende Kriegsherr Darinius vom jungen Hauses Bargath der Städte Taskar, Kolon und Brunnsstadt und erklärt sich nach der Kapitulation der anderen Häuser selbst zum ersten Archon und Höchsten Verzauberer in einer Person. Dank der machthungrigen und ihn unterstützen Magister und Magier-Lord der Barbarenvölker des Westens war es Ihm auch ein Leichtes den letzten Widerstand zu brechen und das gesamte Dale um den Saphirsee unter seiner Flagge zu einen. Als sein Sieg vollkommen war, ließ er sich in Taskar die wohl mächtigste Festung seiner Zeit errichten und verwandelte darüber hinaus alsbald die gesamte Stadt in eine einzige Wehranlage. Nie wieder sollte ein gewöhnliches Ihm seine Macht nehmen können...

Den Magiern selbst errichtete er zum Dank einen gewaltigen Turm am Rande der Gulrusümpfe auf den Ruinen einer längst untergegangenen Nation von Echsenmenschen.



1179 Antike Zeit

Während der Zirkel der Magi sein Machtzentrum unweit der Hauptstadt des neu errichteten Reiches von Tevinter ausbaute, zogen auf Geheiß des neuen Imperators die taskarischen Truppen unter Darinius Befehl in alle benachbarten Länder und der Aufstieg Tevinters begann.

Wer sich nicht wie die Halblinge im Westen unterordnete wurde im Namen der Krone unterworfen. Nur das Zwergenreich von Orzammar im Norden und die Barbaren der zentralen Hügel- und Talländer waren nie im Fokus des Regenten. Vermutlich wusste er dass, dass er diese Dales niemals wirklich hätte beherrschen können. So sicherte er sich mit Abkommen ab und trieb mit diesen Handel.

981 Antike Zeit

Die Feindschaft zwischen dem Tevinter-Imperium und den Elfen im Süden ging in diesem Jahr endgültig zu einem offenen Krieg über. Armeen des Imperiums umzingeln die sagenhafte Elfenstadt Arlathan in einer Belagerung, die 6 lange Jahre andauert... bis die Magister auf ein schreckliches Blutritual zurückgreifen, welches Arlathan in die Erde versenkt und es völlig vernichtet.

Die Eroberung des Elfen-Königreichs wurde somit im Jahr 975 der alten Zeit komplett besiegelt und die aufsässigen Elfen die nicht mit Ihrer Stadt untergegangen waren wurden versklavt.

Ihr Geist war gebrochen und ihre Antike Kultur für immer zerstört. Nur ein paar Clans entkamen in die wilden Wälder Ihrer Heimat und konnten sich hier dem Zugriff des Imperiums entziehen.

620 Antike Zeit

Kirkwall, die letzte der großen imperialen Städte, wird in den entfernten *Freien Marschen* vom mächtigen Erzmagier Eremius Krayvan gegründet. Die unterworfenen Elfen wurden als Sklaven zu tausenden herbeigeschafft um in den Steinbrüchen zu arbeiten und so die Stadt an der Küste immer weiter in die Höhe zu tragen. Ihr elendiges Leiden gab der Stadt einen dunklen und blutigen Ruf. Mit der Zeit wurde sie bekannt als die "Stadt der Ketten", das Zentrum des Imperialen Sklavenmarktes und das Ziel aller, die durch die Ausdehnung der Arkanen Herrschaft gefangen wurden.

395 Antike Zeit

Im Geheimen öffnet eine Gruppe der mächtigsten Magister des Imperiums ein Tor durch den Weltenschleier und strebte nun selbst nach der Macht des göttlichen Erbauers. Über die Leere der Welten betraten alsbald 7 Erzmagier die himmlische *Goldene Stadt*; den Sitz und der Geburtsort Pelors und somit das Zentrum all seiner Schöpfungen.

Statt jedoch wie erwartet willkommen geheißen zu werden, war der Erbauer mehr als erzürnt über diesen Vorstoß und erkannte den Fehler des Geschenkes der Magie. Nie hätte er gedacht, dass seine Schöpfung es wagen würde mit unreinem Herz nach der Schöpfung selbst zu greifen und so strafte er die Magier, indem er Ihnen das Äußere schenke, das Ihrem Inneren entsprach und warf Ihre Hüllen zurück in die Welt wo sie in der Tiefe der Erde begraben wurden. Ihre verdorben und von Machtgier zerfressen Seelen verbannte er hingegen in die Leere, so dass es Ihnen nie vergönnt sein würde als geläuterte Menschen erneut im Tod vor Ihn zu treten...

So wird es im *heiligen Gesang* überliefert und auch wenn Niemand diese Geschichte bestätigen konnte, so ist es doch wahr, dass es ein mit Blut zu bezahlendes Ritual geben soll, bei dem ein Sterblicher hinter den Weltenschleier zu treten vermag. Kein Wunder also, dass man heute glaubt (und das vielleicht zu recht), dass auch jenen Frevlern die Ersten der Dunklen Brut wurden, welche heute von den finsternen Göttern befreit als Erzdämonen befreit die Schöpfung zu vernichten suchen.



Um 200 Antike Zeit

Wenn auch keine Geschichte den genauen Zeitrahmen benennen kann, so trat irgendwann im Winter um 200 der antiken Zeit ein Geschöpf im Körper eines mächtigen schwarzen Drachens auf, der durch die Magier nur als *Erzdämon* bezeichnet wurde. Sein Name war Dumat, eine Namensgleichheit zu jeden frevlerischen Erzmagiern die kaum ein Zufall sein konnte; und mit Ihm kaum auch die Fäulnis der erste Verderbnis aus den Tiefen der Erde über die Welt.

Es begann ein Krieg, welcher die Zwergen-Königreiche von innen heraus zerfraß und mit Ihrem Austritt an die Oberfläche beinahe die bis dato bekannte Welt in eine blutige Vorhölle verwandelte. Mit dieser Fäulnis formte sich aber auch ein Orden von Streitern aller Rassen, die scheinbar ohne Streben nach Macht dem Willen einer höheren Macht folgende und sich aufopfernd der Verderbnis entgegen warfen.

Sie selbst sahen sich zwischen dem göttlichen Licht des Erbauers und den dunklen Schatten aus den Tiefen der Niederhöhlen stehend; und so trugen sie weder Banner noch Wappen, sondern nur ein graues Tuch, was Ihnen alsbald den Titel „Graue Wächter“ einbrachte. Wenn gleich Sie auch dem Ruf des Erbauers folgten, so war Ihnen die weltliche Ordnung einer Kirche fremd; und Politik sowie das Streben nach Macht war nicht Ihr Ansinnen. Ihnen ging es nur darum die Schöpfung zu erhalten und so folgten Sie weder einer Krone, noch einer anderen weltlichen Macht.

Als bald folgten Ihnen immer mehr Kämpfer aus den unterschiedlichsten Ländern nach; und ob Elfensklave oder kastenloser Zwerg, in Ihren Reihen waren alle sie alle gleich. Gemeinsam mit den Helden Ihrer Zeit gelang es Ihnen mit ehrenhaften, wenn auch verzweifelten Taten die Dunkle Brut nach fast einem Jahrhundert Krieg unter die Erde zurück zu drängen. Der Preis allerdings war hoch, denn das verderbte Blut hatte das Antlitz der Welt für immer verändert und das Tevinter-Imperium war am Ende dieses nie dagewesenen Krieges nahezu am Boden...

Die Grauen Wächter sind und waren die besten und gefürchtetsten aller Krieger und haben sich der Zerstörung der Dunklen Brut in der gesamten bekannten Welt verschrieben. Durch die Jahrhunderte des Friedens gerieten sie fast in Vergessenheit, haben all die Jahre aber unbeirrt Wache gehalten; immer in dem Bewusstsein, dass Frieden vergänglich ist, und dass ihr Feind nie wirklich besiegt sein wird. Erst wenn der letzte jener sich gegen die Schöpfung auflehrende Erzdämonen vernichtet sei.

Für die Wächter lag es auf der Hand, dass diese Erzdämonen die von den finsternen Mächten und Teufeln pervertierte Magier waren, die nun nach Rache strebten. Mit der Zerstörung seiner Schöpfung wollten Sie auch die Basis seiner Macht zerstören und sich so erneut in die Goldene Stadt aufmachen.

Ihren Lehren nach, lag es nun an Ihnen - als Teil der Schöpfung selbst - das zu verhindern, denn wenn ein Mensch die Macht haben würde nach der Goldenen Stadt zu greifen, würde die Gesamtheit der Schöpfung auch die Macht haben diese Grenze zu verteidigen.

Dabei war es gleich, welcher Rasse oder gesellschaftlichen Position ein Wächter entstammte, denn mit seiner Weihe würde er nur noch dieser Bestimmung folgen ...

170 Antike Zeit

Die in jener Zeit selbsterklärte *Prophetin des Erbauers*, die Kriegerin Andraste und ihr Ehemann - der Warlord Maferath - führten die Verheerung der Verderbnis nutzten Ihre Armee von Barbaren an den Saphirsee, um das geschwächte Imperium zu zerschlagen und die Völker der bekannten Welt aus dem Joch der Archonten zu befreien.



Mit Ihrem Marsch entfesselte sich gleichsam eine Revolution gegen die Magier des Zirkels und alsbald entlud sich der Zorn der Menschen aus den gesamten Dales gegen Ihre grausamen Herren. Erklärtes Ziel war es, dafür zu sorgen, dass nie wieder ein Sterblicher einen Fuß durch den Weltenschleier setzte und gemeinsam mit Andrastes Heer und dem Gesang des Erbauers zwang man den Zirkel in die Knie und verbot jede Form der Blutmagie, Nekromantie und Dämonologie.

Wenig später standen die geeinten Heere aus Barbaren und Revolutionären vor den Toren Taskars und holten zum finalen Sieg gegen das Imperium aus. Aber noch vor dem letzten Angriff auf die Stadt verriet Maferath seine Frau und ließ Sie selbst als Blut-Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannen.

Aber ihr Andenken sollte weiterleben, inspirierte Tausende den Gesang des Erbauers in die Welt zu tragen und die den Menschen gegebene Magie im Sinne es Herren der Welt zu bändigen. Die Pelor-Kirche war geboren und mit Ihre auch der Siegeszug der Inquisition über die „Ungläubigen“ ...

25 Antike Zeit

Die Grenzen des Imperiums waren verschwunden und das Alte Reich zerschlagen. Überall in den Königsländern standen die Refugien der Archonten in Flammen und nur Kirkwall wurde zu einem einsamen Außenposten Tevinters am Rand der bekannten Welt. Das umgebende Territorium teilt sich schnell in die Teile auf, welche heute die Königsländer bilden und jene Elfen die nicht unter den Menschen weiter leben konnten, zogen sich als Heimatlose in die Dales Ihrer Ahnen zurück. Aus Ihnen wurden die Dalish-Elfen die zurückgezogen überall in den Wäldern Theadas zu finden sind.

Mit der Zeit werden die Reiche der Menschen untergehen. Das haben wir schon zahllose Male gesehen. Bis dahin warten wir, bleiben in den wilden Grenzländern, züchten Halla, bauen Aravels und sind für die Menschen um uns herum eine bewegliche Zielscheibe. Wir bewahren die Tradition und bemühen uns, das Vergessene wieder wachzurufen.

Wir rufen die alten Götter an, auch wenn sie nicht antworten und seit dem Fall von Arlathan nichts mehr von uns gehört haben, damit sie sich eines Tages an uns erinnern:

Corellon Larethian, Ältester der Sonne und Vater aller Elben; Ehlonna, die Beschützerin und Schöpferin der Wälder; Fen'Harel, der Schreckenswolf; Andruil, die Jägerin; Falon'Din, der Freund der Toten; Dirthamen, der Bewahrer der Geheimnisse; Ghilan'nain, die Mutter der Halla; June, der Meister der Handwerkskunst; und Sylaise, die Hüterin des Herdfeuers.

Alle zehn Jahre begehen wir das Arlathvhen und erzählen die alten Geschichten, damit sie am Leben bleiben. Denn wenn es die Königreiche der Menschen nicht mehr gibt, müssen wir die anderen lehren, was es heißt, ein Elf zu sein.

-- erzählt von Gisharel, Hüter des Ralaferin-Clans der Dalish-Elfen

19 Antike Zeit

Trotz seiner Isolation war es Kirkwall immer wieder gelungen einfallende Armeen abzuschlagen und fällt so nicht, bis sich die einstigen Sklaven der Stadt sich gegen Ihre Herren erhoben und so die letzte Tevinter-Hochburg in einer Orgie aus Gewalt vernichteten.

Auch wenn der Besitzstatus der Festungsstadt Jahrhunderte lang umstritten blieb, festigte sich am Ende doch eine Art neutrale Haltung und da jedes Königreich lernen musste, wie hoch der Blutzoll einer Invasion sein würde. So überließ man diesen einstigen Schandfleck des Reiches sich selbst.



1:01 Göttliches Zeitalter

Die Kirche benennt ihre erste Göttliche, Justinia I. zur ersten Stimme des Erbauers, was dem ersten Zeitalter des neuen Kalenders seinen Namen gab. Dieses Zeitalter ist geprägt durch die Ausbreitung des Einflusses der Kirche über die gesamten Königslande und wurden eifrig durch einige konvertierte Grauen Wächter mit getragen. So förderte der Orden aus bis heute unerfindlichen Gründen das Wachstum der Kirche und rückte die übertriebenen Pelor-Predigten in ein gemäßigteres Licht, mäßigte das Vorgehen der Inquisition und brachte den Tod Andrastes in den Gesang ein. So wurde aus Andraste und Ihrem hohen Opfer eine Mertyererin. Die erste Heilige der Kirche war erklärt und mit Ihr verbreitete sich auch das Wort des Erbauers mit Lehren, die das Volk verstehen konnte; schließlich war auch Sie nur ein Mensch gewesen, der in Taskar von einer Magd geboren mit seinen Taten schließlich vom Erbauer umarmt wurde und Gnade erfuhr.

1:05 Göttliches Zeitalter

Der Erzdämon Zazikel erwacht und mit ihm beginnt die zweite Verderbnis. Die Dunkle Brut kommt aus allen Ecken des Kontinents um die Nationen von Thedas zu bedrohen. Die Menschheit findet sich in einem verzweifelten Kampf ums Überleben wieder, welcher wiederum fast einhundert Jahre dauern sollte.

1:95 Göttliches Zeitalter

Den Geschichtsbüchern nach findet die 2. Verderbnis Ihr Ende in einer alles entscheidenden Schlacht bei Curlais, die dabei selbst im Feuer des erzdämonischen Drachens unterging. Nachdem die Streitmacht der Menschen, geführt von einer Armee der Grauen Wächter, bei Ostagar einen überwältigenden Sieg über die Dunkel Brut verzeichnen konnten wurde der Erzdämon selbst durch die aufernden Tod eines Jungen Soldaten zu Fall gebracht und erschlagen. Die war die Brut für Jahrhunderte erneut in die Tiefen Wege zurück drängte.

Zum Schutz vor weiteren Übergriffen entstand in stetem Ringen gegen die unwirtliche Witterung ein gewaltiger Schutzwall, der ein erneutes Eindringen der Brut in die Dales verhindert sollte. Ein Bau er allein über fast ein Jahrhundert andauern sollte und die Nationen Taskars in Ihrem Streben einmal mehr vereinte.

2:10 Glorreiches Zeitalter

Die wachsende Feindschaft zwischen den Elfen der Dales und menschlichen Missionaren die Ihren Glauben auf dem Geist Ihres Volkes auszubreiten versuchten, führt schließlich zum ersten Elfenangriff auf eine menschliche Metropole – Brindinfurt.

Als Reaktion auf die Schändung Ihrer Klöster erklärte die Kirchenoberhäupter einen Heiligen Krieg gegen alle Elfen, welcher mit der Zeit als der *Erhabene Marsch* bekannt werden sollte.

Das letzte Heimatland der Elfen *Lorin* wurde so niedergebrannt und die Elfen gezwungen unter menschlicher Herrschaft zu leben. Sie mussten Ihren elfischen Göttern abzuschwören, endeten als heimatlose Vagabunden oder im reinigenden Feuer der Inquisition.

3:10 Zeitalter der Türme

Mit dem erwachen des Erzdämonen Toth bricht die dritte Verderbnis über die Königslande und die unter einem Glauben geeinten Menschen. Nur die rasche Reaktion der Grauen Wächter hindert die Dunkle Brut daran die neu geformten Nationen zu überrennen. Ihre Armeen treffen bei Aalgrund



aufeinander, wo die Armee der Dunklen Brut ausgelöscht und der Erzdämon in der blutigsten Schlacht der Geschichte schließlich rasch vernichtet wird.

Legenden berichten, dass die Berge der Leichen der Dunklen Brut über hundert Fuß hoch waren und ihr Blut das sumpfige Land vergiftete und bösen Geistern und tödlichen Schatten hier nun ein Tor ins Diesseits gefunden haben. So oder so war diese Verderbnis nach gerade 8 Jahren auch schon wieder vorbei

3:87 Zeitalter der Türme

Aufgerieben von den kirchlichen Restriktionen gegen die Magie lösen sich die Priester Taskars von den Königslanden in der "Großen Spaltung" von Ihrer zentralen Führung in Verath.

Sie sahen Andraste nicht als göttliche Prophetin, wohl aber als sterbliches Symbol der Hoffnung - und wahrscheinlich eine mächtige Magierin - und so wählten diese Priester schockierender Weise einen männlichen Göttlichen in der Minrathous-Kathedrale zu Ihrem obersten Verkünder des Gesangs. Bekannt als der "Schwarze Göttliche" wurde er ein starkes Symbol für anti-Imperiale Propaganda der Inquisition und schürten so im Süden ganz nebenbei den Hass gegen alle Magier.

4:02 Schwarzes Zeitalter

Erzürnt über die "Große Spaltung" sammelt die Kirche eine Armee von Gläubigen und marschiert viermal gegen das sich abgespaltene Taskar; in der Absicht die Ungläubigen und ihre falsche Kirche zu zerstören. Diese neuerlichen *Erhabenen Märsche* verwüsten das Land und verfehlen letztendlich ihr Ziel, die Kathedrale von Minrathous stand noch immer in mitten der stolzen Stadt Ilori.

Bis heute bleibt die Spaltung unüberwunden und die imperiale Kirche bleibt abgespalten von ihren Brüdern und Schwestern Norden. Restriktionen gegen Magier wurden so in Taskar gelockert und dem Templerorden wurde das Recht der Auflösung nach eigenem Ermessen entzogen. Vielmehr vertraute man nun darauf, dass der Zirkel der Magi in seiner Selbstkontrolle aus der Geschichte gelernt hatte und verbotenes Wissen nicht wieder in Umlauf brachte; eine Entscheidung die bis heute geachtet wurde und es Ihnen auch außerhalb Ihrer Mauern erlaubte sich frei zu bewegen.

5:12 Erhabenes Zeitalter

Die Erhabenen Märsche enden mit dem Beginn der vierten Verderbnis. Der Erzdämon Andoral taucht im fernen Antiva auf, führt seine Dunkle Brut über das Meer die die Kolcari-Steppen und nachdem der die Mauer nicht überwinden konnte schließlich südwärts über Anderfels erneut nach Brinding. Das kleine Dale hoffte auf die Einhaltung des Bündnisses mit dem Süden, doch durch die verweigerte Hilfe drohte es alsbald völlig zerstört zu werden ... bis zum heroischen Angriff Ihrer Hauptstreitmacht auf der Ebene von Garath, wo die Grauen Wächter auf dem Rücken einer Greifenstreitmacht einen weiteren großen Sieg erringen sollten; und so den *Marsch der schwarzen Flut* zum Erliegen brachten.

Ausgerechnet der elfische Wächter Garathiel war es schließlich, der den Erzdämon irgendwo in den Weltensteinen stellte und töten konnte. Mit seinem heroischen Opfer hatte dieser Greifenreiter den Sieg erkaufte und den Ruhm der Geschichte für sein unterjochtes Volk. Auch war es ein nur kleines Dale das einen Erzdämon im Körper eines Drachen für immer zu Fall bringen sollte und das Ende dieser Verderbnis brachte...



Die Gesänge lehren, dass es die Selbstüberschätzung des Menschen es war, die die Dunkle Brut in unsere Welt gebracht hatte. Magier versuchten die Himmel an sich zu reißen, aber wurden vernichtet und verstoßen, entstellt durch ihre eigene Verderbtheit, nur um als Monster zurückzukehren – die ersten der Dunklen Brut.

Sie suchen die unterirdischen Höhlen und Tunnel heim, die einst von den Zwergenreichen bewohnt waren. Wenn sie einen der Alten Götter entdecken, uralte Drachen, die in den Tiefen der Erde schlummern, erhebt sich dieser als Erdämon, um die Dunkle Brut anzuführen, wenn sie wie eine Heuschreckenplage über die Oberfläche herfallen und alles in ihrem Wege zerstören: eine Verderbnis. Vier Jahrhunderte sind seit der letzten Verderbnis vergangen, doch die Dunkle Brut sammelt sich erneut.

5:42 Erhabenes Zeitalter

Aufsteigend aus bescheidenen Anfängen als Ser einer Reiterschar der Westwacht war es *Calenhad der Große*, der die ins Land einfallenden Klans von Orlon und Oragoth nieder rang und so alsbald als der erste gewählte König den im Krieg verwaisten Thron bestieg. Er wird zur Legende, die ihn lange überlebt und seine Nachfahren bis in die heutige Zeit zu Tapferkeit und Ehre inspiriert.

Die Bewohner von Orlon und Oragoth sind ein rätselhaftes Völkchen. Sie stehen kurz davor in Barbarei zu verfallen. Am Höhepunkt des Imperiums wehrten sie nur mit ihren Hunden und ihrer eigenen dickköpfigen Einstellung eine Invasion von Tevinter ab. Sie sind ungehobelte, eigenwillige, dreckige und unorganisierte Leute, die irgendwie den Propheten hervorgerufen haben, hineingeführt in eine Ära der Erleuchtung, und stürzten das größte Imperium der Geschichte.

*Man kann einiges voraussetzen, wenn man sich mit diesen Leuten beschäftigt:
Erstens steht ihre Loyalität über alles, über Reichtum, Macht und Vernunft.
Zweitens, obwohl nur wenige Dinge in ihrem Land für Außenstehende besonders sind, sind sie besonders stolz auf ihre Leistungen
Drittens, wenn jemand ihre Hunde beleidigt ist es wahrscheinlich, dass sie ihm den Krieg erklären.
Und zu guter Letzt: jemand hat diese Barbaren unterschätzt, wenn er denkt er hat sie verstanden.*

6:30 Stählernes Zeitalter

Gerüchte erreichen die Königslande, dass aus dem Westen von den Dschungel-Inseln große und fremdartige Krieger angekommen seien. Ihr Haupt soll von Hörnern geziert sein und Ihre langen Schiffe sollen sich gar gegen die Winde selbst stemmen können.

Diese über zwei Schritt messenden und muskelbewehrten Männer bezeichnen sich selbst als "Qunari", sie überfielen das Festland in einer großen Welle und überraschten die dort ansässigen Menschen und Halblinge des Westens vollends.

Sie zwingen alle, die sie erobern zum Qun zu konvertieren, einer Religion und Lebensführung, welche alle Wesen als gleich verkündet, aber individuelle Freiheit zum Wohle eines Geistes verachtet. So einten sich die Königslande erneut gegen diese Bedrohung und vertrieben die Qunari schließlich wieder vom Festland

Zum Schutz gegen weitere Übergriffe errichteten die westlichen Provinzen neue Festungen und die Halblinge gründeten einen eigenen Zirkel von ungewohnt kühnen und furchtlosen Wächtern zum Schutz Ihrer Grenzen. Diese kleinwüchsigen Kämpfer würde alsbald als *Qunkar* bekannt, eigneten sich die Kampfweise Ihrer Feinde an und im Laufe der Zeit zu einem angesehenen Kriegerorden.



7:60 Stürmisches Zeitalter

Die brutale Besetzung von Kirkwall durch den erneuten Einfall der Qunari wird schließlich von den geeinten Kräften aus Taskar und Brinding beendet und die Stadt aus dem Joch dieser fremden Religion befreit.

Als Übergangsherrscher für die profitable Handelsstadt wird schließlich der Kirchentempler *Arcturus Brenhan* aus Brindingfurt eingesetzt; doch kaum war er bestellt wandten sich die verbündeten Städte der Freien Marschen, genauso wie vielen städtischen Elfen - welche unter den Qunari erstmals wieder als gleichwertige Bürgern behandelt wurden - in einem stillen Boykott gegen Ihre Befreier. Der so steigende Druck der Handelspartner aus Akamar, die hier Ihre Waren zum Weiterverkauf in die Königslande umschlugen zwangen die Generäle von Taskar und Brinding so sich vollends wieder aus der Stadt zurück zu ziehen.

So konnten unter dem Jubel der Massen zum ersten Mal die selbst erklärten Adelige von Kirkwall frei in Ihrer Entscheidung über ihre Regierung entscheiden; und so ernennen Ihren ersten gewählten Viscount. Dies war interessanter weise der selbe *Arcturus Brenhan* der zuvor kurz nach seiner Wahl abgesetzt wurde und nun den weichenden Truppen grinsend hinterher winken konnte ...

8:24 Gesegnetes Zeitalter

Nach vielen Jahren des Abgleitens in die Dekadenz, fällt der Wahnsinnige König *Reville* von Brinding in Taskar ein und es kommt zur Schlacht von Baris in der Taskar weit über 2/3 seiner Truppen einbüßt.

Der abtrünnige Thronräuber *Meghren* wird so nach der Belagerung der Hauptstadt durch Hunger und Katapultbeschuss schließlich auf dem Thron platziert, während die Enkelin des rechtmäßigen Königs *Isolde* als berüchtigte Rebellen-Königin ihren Kampf um den Thron aufnimmt.

Erstmals in der Geschichte Taskars wird das ganze Dale bis zur Mauer durch eine dritte Macht kontrolliert und nur die Tempelstadt Ilori kann sich erfolgreich gegen die Wiedereingliederung Ihres Zweiges wehren. Unterdessen schlägt sich der Zirkel der Magier auf die Seite Isoldes und schafft weiter Teile Ihrer Archive und die Inhalte der versiegelten Kammern des verbotenen Wissen nach Ilori, wo sie noch heute in den Kellern der großen Kathedrale lagern sollen.

8:99 Gesegnetes Zeitalter

Drachen, so glaubte man, wurden bereits vor drei Jahrhunderten von den berühmten Drachenjägern von Bargath ausgerottet, aber ein Hochdrache wird auf Nahrungsbeutezug über den Schlangensteinen gesichtet. Obgleich die Gelehrten es ein schreckliches Omen nennen, erklärt es die Kirche zu einem Zeichen für die Pracht des erstarken Königreiches und gibt dem nächsten Zeitalter den Namen Drachen-Zeitalter.

Die Rebellen von Taskar sehen dieses Erscheinen als ein Zeichen der Neugeburt ihrer Nation und erwählen Ihn zum Wappentier und Symbol in Ihrem Streben nach Freiheit.

Drei Jahre später können sie Ihr Dale aus den Händen der Besatzer befreien und kommen zurück an die Macht und der goldene Hochdrache war seit dem nicht mehr gesehen.

9:04 Drachen Zeitalter

Lord *Malwin Dunmar* wird zum neuen Viscount von Kirkwall ernannt. Er ist Nachfolger von *Perrin Threnhold*, einem Tyrannen der von den städtischen Templern getötet wurde ... "zum Wohle aller".



Viele wissen jedoch, dass Threnhold's Misshandlungen nur bekämpft wurden nachdem er versucht hat den Templer-Orden selbst aus der Stadt zu vertreiben. Es wird gesagt, dass Dumat seine Macht mit Duldung der Templer hält und ihr Orden in dieser Zeit extrem mächtig wurde. So wurden Sie werden zum Zentrum der Stärke der Kirche der westlichen Königslande und halten den hiesigen Zirkel der Magier streng dem alten Kodex folgend in einem eisernen Griff.

9:08 Drachen Zeitalter

Die fünfte Verderbnis beginnt im Süden mit dem Aufstieg des Erzdämons *Uthramiel*. Was als Desaster mit dem Einfall der Dunklen Brut im Süden des geschwächten Brindings beginnt, wird bald zu einem verblüffenden Sieg als es einem einzelnen Überlebenden Grauen Wächter gelingt die Differenzen der Königreiche Brinding und Taskar beizulegen und sie so schließlich gegen die Dunkle Brut vereint. Schließlich gelingt es dem gleichen Wächter den Erzdämon während der Schlacht von Isingen zu töten ohne dabei selbst zu sterben. Er wird zum Helden der Königslande und die fünfte Verderbnis ist vorüber bevor sie richtig begann.

Als man Ihm jedoch dem gestanden Helden *Aaron* die Königswürde anbot, lehnte dieser ab und erinnerte die Adligen an die Bestimmung seines Ordens. Niemals würde ein Wächter sich in die politischen Belange mischen, doch verankerte er in beiden Reichen das *Transskriptionsrecht*, dass es dem Orden erlaubte jeden Mann und Jeder Frau, egal welchen Standes und zu sich in den Orden zu berufen. Dieses Recht sollte darüber jedes andere geltende Recht brechen und bei Annahme durch den Benannten Ihn jedweder weltlichen Macht entziehen, so dass der neue Rekrut sein Leben ganz in die Hände des Ordens gab. Auch veranlasste er, dass die im Krieg gefallene Feste *Weishaupt* einen schnellen Wiederaufbau erfuhr und fortan eine offene und jedermann bekannt Heimstadt des Ordens werden sollte...

Danach ging er in die tiefen Wege und wart nicht mehr gesehen; und nach Ihm sollte auch der Orden sich kaum mehr zeigen. Sie blieben im Schatten, empfingen kaum eine würdige Seele und bereisten fortan im schwarzen Gewand vereinzelt die Königslande, im Wissen, dass der Schatten niedergeworfene dämonische Schatten nicht vollends bezwungen sein konnte ...

So geriet der Orden mit der Zeit in der Bevölkerung in Vergessenheit und zeigte sich nur noch gelegentlich um in den letzten Jahren vermehrt Rekruten an geheime Orte zu bringen. In den Königslanden währte man sich so in Sicherheit und nur die isoliert lebenden Zwerge und die wenigen Wächter wussten es besser; doch das wollten auch die beiden Kirchenzweige nicht für wahr haben...

9:88 Drachen Zeitalter (heute)

Nach dem Niedergang der 5. Verderbnis waren die Königslande wieder näher zu einander gekommen und dank stetem Handel kehre auch der Wohlstand zurück. Die Kirche des Erbauers hatte sich unter einer gemäßigten Ehrwürdigen Mutter reformiert und die Mauer wurde langsam zu einem Relikt der alten Zeit; um die sich nur noch Schauernmärchen rankten. So verfiel sie zusehends und das entvölkerte Land dahinter wurde alsbald noch als die *Schattenlande* bezeichnet und vergessen. Aber auch Anderfels im Südosten und den Bergsiedlungen der Zwerge im Norden maß man keine sonderliche Bedeutung mehr bei und erfreute sich stattdessen an den Früchten der goldenen Jahre.

Die Wächter hatten nun vollends Ihr Grau abgelegt und gegen ein Schwarz getauscht. So traten sie nun geschlossen symbolisch aus dem Zwielficht in den Schatten; wusste Sie doch, dass sich dort noch immer ein vermeintlich besiegte Erzdämon seine Wunden leckte und voller Hass und Gier die Königslande beobachtete. Bald würde er erneut zuschlagen; und diesmal wollte der Orden getreu alter Verträge Ihm nicht nur an der Oberfläche sondern auch in den Schatten entgetreten ...



Der Kalender der Königslande

Für die meisten Leute sind die Details des Kalenders nicht sehr wichtig, oder überhaupt bekannt. Er ist den Bauern nützlich, weil er ihnen sagt, wann das Sommertagfestival stattfinden wird, wann Schnee erwartet wird und wann die beste Zeit für die Ernte ist. Das Benennen der Jahre ist Aufgabe von Historikern und nur wenige Leute könnten überhaupt einen Grund benennen, warum das derzeitige Zeitalter nach Drachen benannt wurde.

Jedes Zeitalter dauert exakt 100 Jahre, wobei das nächste Zeitalter im 99. Jahr des vorhergehenden Zeitalters benannt wird. Diese kirchliche Geschichtsschreibung begann mit der Krönung der ersten Göttlichkeit der Kantorei zu einer Sommersonnenwende und es wird gesagt, dass die Gelehrten in Illori in der Kantorei über Omen beraten, die in jedem 99. Jahr gesehen werden. Diese Omen, die von der Obrigkeit der Kantorei über Monate hinweg untersucht werden, werden dann von der Göttlichkeit selbst gesichtet und Sie verkünden den Namen des folgenden Zeitalters. Dieser Name, so sagt man, gibt den Einwohner der Königslande dann einen Anhaltspunkt, was sie in den nächsten 100 Jahren erwartet.

Es ist interessant anzumerken, dass das derzeitige Zeitalter ursprünglich nicht das Zeitalter der Drachen sein sollte. Während den letzten Monaten des gesegneten Zeitalters, bereitete sich die Kantorei darauf vor, das Zeitalter der Sonne auszurufen, nach dem Symbol des Brindinger Imperiums benannt, welches sich zu dem Zeitpunkt im Süden ausbreitete und sowohl Taskar und auch das heutige Nevarra kontrollierte. Es sollte die Herrlichkeit und den Kirchensieg über die Frevler feiern.

Als die Rebellion in Taskar allerdings ihr volles Ausmaß erreichte und die entscheidende Schlacht an der Sternwasser-Seenplatte begann, ereignete sich etwas Merkwürdiges: Ein silberner Hochdrache entstieg dem Himmel und kreiste über dem Schlachtfeld. Man hielt die Drachen seit den Tagen der nevarranischen Drachenjagden für praktisch ausgestorben, und als man dieses riesige Biest von den Schlangensteinen aufsteigen sehen, wurde es zu einem so majestätischen und zugleich furchteinflößendes Erlebnis für beide Seiten, das die Schlacht selbst zum Erliegen kam. Als der Drache dann jedoch in den Reihen der Brindinger niederstieß und Ihre Reihen lichtetete, war die Schlacht zu Gunsten der Freischärler entschieden.

Danach wandte sich der Hochdrache südlich und tötete jenseits des Kordack-Gebirges Hunderte und schlug Tausende in die Flucht in Richtung der westlichen Küste und die Rebellen Taskars gewannen immer mehr an Boden, womit sie schließlich ihre Unabhängigkeit erreichten. die Göttliche Faustine II rief in Folge dieser Ereignisse das Zeitalter der Drachen aus. Es wird deshalb von den meisten angenommen, dass das Zeitalter der Drachen, eine Zeit voller gewalttätiger und dramatischer Änderungen für Thedas sein wird. Es bleibt abzuwarten, ob dies der Fall sein wird.

Die neun bisherigen Zeitalter

- I Göttliches Zeitalter
- II Glorreiches Zeitalter
- III Zeitalter der Türme
- IV Schwarzes Zeitalter
- V Erhabenes Zeitalter
- VI Stählernes Zeitalter
- VII Stürmisches Zeitalter
- VIII Gesegnetes Zeitalter
- IX Zeitalter der Drachen



Die Verderbnis – Das Wissen aus den ehrwürdigen Schriften

Die erste Verderbnis – Teil 1: Die zweite Sünde

„Die Königslande sind auf einem kleinen Kontinent voller Vielfalt gelegen. Von den Assassinen-Prinzen Antivas bis zu den Greifen von Anderfels, aber während meiner Reisen habe ich von einer Geschichte erfahren, die alle Bewohner des Landes vereint. Es ist eine Geschichte von Stolz und Verdammung, und obwohl die Erzählungen voneinander abweichen, bleibt Hauptsache gleich.

Auf dem Höhepunkt seiner Macht erstreckte sich das Tenvinter Imperium über den Großteil der bekannten Welt und vereinte die bekannte Welt unter der Herrschaft der tyrannischen Archonen. Man sagte, dass die alten Götter selbst diesen Magister das Wissen um die Blutmagie vermittelten; und Sie es benutzten, um ihre Herrschaft auf Ewig in der Geschichte zu zementieren. Das Blut der elfischen Sklaven und der Menschen rann ohne Unterschied von den imperialen Altären, um so Ihre Gier nach Macht zu nähren. Die Geschichten ihrer Exzesse sind derart entsetzlich, dass man nur froh sein kann, dass Blutmagie heutzutage verboten ist ...

Aber alles was aufgerichtet wurde, muss schließlich auch irgendwann wieder fallen; und so haben die Magier von Tenvinter ihren Untergang vielleicht sogar vorhersehen können...?

Nein ihr Stolz kannte keine Grenzen, und was auch immer der Grund war, die Magister wagten es der Schöpfung selbst zu freveln und ein magisches Portal durch das Weltenband hindurch zur goldenen Stadt, im Herzen der göttliche Leere zu öffnen. So versuchten Sie in Ihrer Gier selbst den Thron des Erbauers selbst an sich zu reißen, der lange Zeit unbesetzt in der goldenen Stadt verweilt hatte ...

So wollte sich die Schöpfung des Erbauers selbst - mit der dunklen Magie seiner finsternen Brüder im Bunde - den Himmel Untertan machen und gar selbst zu Göttern werden.

Das ist es, was die Kantorei in ihrer üblichen Tendenz zur Übertreibung, gewöhnlich als die zweite Sünde bezeichnet. Den meisten Versionen der Geschichte zufolge, erreichten die Magister die goldene Stadt tatsächlich und marschierten ins Heim des Schöpfers; dorthin, wo noch kein lebendes Geschöpf bisher hin gewagt hatte, oder es je erreichten sollte.

Aber die Menschheit ist nicht dazu gedacht, im Himmel zu wandeln. Die Magister waren voller Stolz und anderer Sünden und ihre Präsenz berührte die Entität der goldenen Stadt. Was so einst eine heilige Zitadelle war, wurde zu einem verdrehten Heim von Dunkelheit und Albträumen.

Das Erzürnte den Herrn der Schöpfung und so warf er selbst die um die göttliche Essenz bereicherten Magister zurück durch Ihr Tor und verfluchte Sie für ihren Verrat. So wie die goldene Stadt durch Ihr Wesen pervertiert wurde, so wurden auch die Magister verdreht und verwandelt.

Am Ende waren sie Geschöpfe der Dunkelheit, verdammt einem endlosen Dasein ohne Hoffnung auf Erlösung tief unter der Erde zu fristen. So wurden sie die Ersten der dunklen Brut und Ihre Verderbtheit sollte sich alsbald unter den niederen Geschöpfen der Welt ausbreiten wie eine Seuche.

Die goldene Stadt, einst ein scheinendes Leuchtfeuer im Herzen der Weltenleere war, wurde so zur schwarzen Stadt und damit zum Mahnmal für alles, was der Stolz der Menschen kostete...

Und der Erbauer wandte sich von seiner Schöpfung ab; er hatte entschieden seine Schöpfung nun Reife zu lehren, in dem der Sie sich mit Ihrer eigenen Pervertierung konfrontierte ...“

- *Ein Auszug aus dem neuzeitlichen Folianten "Geschichten der Zerstörung von Thedas" von Bruder Genitivi, Gelehrter der Kantorei zu Illori*



Die erste Verderbnis – Teil 2: Dumat erhebt sich

„Heute haben die Leute kaum einen Eindruck der Konsequenzen jener zweiten Sünde. Oh, glaubt mir, dass fromme Leute, die zur Kantorei gehen, den Gebrauch fauler Magie speiend verfluchen, wenn man sie danach fragt – aber heute lebt niemand mehr, der sich tatsächlich an das Grauen erinnert, das vor so langer Zeit entfesselt wurde. Welche Aufzeichnungen auch immer existierten, sie überlebten das Chaos und die Ignoranz nicht und folgten unglücklicherweise der Versenkung nach. Wir haben nur die Geschichten, die von den Überlebenden über die dunklen Zeitalter überliefert wurden und das Dogma der Kantorei, das uns anleitet – ... also nicht wirklich viel!

Ich glaube, ich untertreibe nicht, wenn ich sage, dass die zweite Sünde das Verderben allen Lebens in unserer Welt entfesselte und durch den gebrochenen Schleier zwischen den Welten auch den Dämonen der niederen Sphären erlaubte nach unseren Seelen und Existenz zu lechzen ...

Dabei ist die dunkle Brut ansteckender als die schlimmste Seuche, eine herzlose Macht der pervertierten Natur, die in unsere Welt kam wie ein kranker Wind. Wir wissen von Büchern über eine spätere Verderbnis (wie diese Invasionen der dunklen Brut genannt wurde – nie hat ein treffenderer Name existiert), dass die dunkle Brut Krankheit und Hungersnöte auslöst, wo immer sie auftritt. Die Erde selbst wird von ihrer Anwesenheit korrumpiert, der Himmel aufgewühlt mit düsteren Wolken. Ich übertreibe nicht, meine Freunde, wenn ich sage, dass eine Massenzusammenkunft der dunklen Brut ein Vorbote eines drohenden Weltunterganges ist.

Es wird gesagt, dass jene verfluchten Magister, die zu den ersten der dunklen Brut wurden, an der Erde kratzen, um Trost in der Dunkelheit der tiefen Wegen der Zwerge zu finden. Und dort in den Schatten vermehrten sie sich. Ob durch Intelligenz oder nur durch ein letztes Überbleibsel an Verehrung in ihrem Verstand, versuchten sie Ihre Schöpfer und alten Götter zu finden. Sie fanden, was sie suchten: Dumat, der erste der von Pelor Niedergestreckte - einst als Drache der Stille bekannt – wurde durch sie geweckt und sah nun eine Gelegenheit seinem Kerker zu entkommen. Er strebte danach, den Platz des Schöpfers im Herzen der Menschen an sich zu reißen und war so ein willkommenes Gefäß für Dumat, einen der ausgestoßenen Magister.

So erwachte der schlafende Drache und nahm die Schatten - und damit die Essenz der Finsternis - in sich auf und wurde so zum ersten Erzdämon, dessen Große und schreckliche Macht nun noch von seinem modrigen und unheiligen Verstand überflügelt wurde. Mit seiner pervertierten Horde, die ihm nun bereitwillig folgte, erhob sich Dumat und flog erneut in den Himmel, um Zerstörung über die Schöpfung des Erbauers zu bringen und so Rache zu nehmen. Der alte Gott wurde zum Auge eines dunklen Sturms, der die ganze Welt verwüsten sollte und so seinem einstigen Peiniger Schmerz bereiten wollte.“

- Ein Auszug aus *“Dunkel in der Leere“*, von Kantor Geron aus Illori etwa um 8:20



Die Geschichte der Kirche

Geschichte der Kirche – Teil 1: Das Imperium in Flammen

“Die erste Verderbnis verwüstete das Imperium von Tevinter. Die Dunkle Brut hatte nicht nur das Land verwüstet, nein die Völker des alten Reichs mussten auch schmerzlich lernen, dass sich ihre eigenen Götter gegen sie gewandt hatten. Dumat, der „Alte Gott“ hatte sich erhoben um die Welt zum Schweigen zu bringen; und trotz des fieberhaften Bittens der Menschen nach Hilfe, taten die anderen alten Götter nichts. Die Einwohner des Imperiums begannen ihren Glauben in Frage zu stellen und bestrafte ihre Götter - weil diese ihnen nicht beistanden - indem sie Ihre Priester ermordeten und Tempel niederbrannten. In jenen Tagen nach der Verwüstung der ersten Verderbnis erstreckte sich das Imperium über die gesamte bekannte Welt. Das Imperium, gesäumt mit barbarischen Stämmen, war gut vorbereitet auf Invasionen und Angriffe von außen. Passend, dass die Geschichte seines Niedergangs von Innen begann...



Die Einwohner aus den weit entlegenen Gegenden im Norden und Osten des Imperiums begannen, gegen ihre mächtigen Oberherren zu rebellieren. Die Tevinter Magister beschworen aus Ihren Toten unheilvolle Wiedergänger und Schatten, um der Rebellion Herr zu werden. Aus Angst verbrannte die Aufständischen jener Zeit nicht nur Ihre Leichen sondern auch vermeintliche Anhänger der alten Ordnung, als Exempel für all jene, die es wagten, sich überhaupt gegen Ihre Ziele zu stellen. So war der innere Zerfall des Imperiums nicht aufzuhalten. Pulke von wütenden und desillusionierten Bürgern taten, was feindliche Armeen über Jahrhunderte nicht geschafft hatten und mordeten Ihre Herren in nahezu allen Hochburgen des alten Reiches...

Aber die Magister vertrauten auf ihre Macht, konnten nicht glauben, dass sie eine Verderbnis überlebt hatten; nur um nun von ihren Untergebenen niedergemacht zu werden. Schließlich verfügte Tevinter auch nach der Verderbnis noch immer über eine Armee, die grösser war, als jede anderen Nation hätte aufbieten können.

Aber diese Armeen waren auf die äußeren Grenzen verstreut und ihre Moral schwand nach dem einigen Abzug. Tevinters Schicksal wurde schließlich dadurch besiegelt, dass die Garth-Barbaren im Südwestlichen Hochland Taskars gerade diese Schwäche des Imperiums sahe und nach einem Zeitalter der Unterdrückung sich nun aufmachte, nicht nur ihr eigenes Land zu befreien, sondern Tevinter selbst zu Fall zu bringen.

Die Anführer dieser gesegneten Kampagne waren der große barbarischen Kriegsherrn, *Maferath*, und seine Frau *Andraste*. Ihre Träume und Ambitionen würden die Welt für immer verändern.“

—ein Auszug aus *“Von Flamme und Stahl“* von Bruder Ramal, Gelehrter der Kirche.



Geschichte der Kirche – Teil 2: Eine geborene Prophetin

“Als die Prophetin Andraste und ihr Ehemann Maferath an der Spitze ihrer barbarischen Horde in Taskar einmarschiert waren, wurde auch so das Herz des Tevinter-Imperiums ins Chaos gestürzt. Das alte Reich hatte sich in der Vergangenheit erfolgreich gegen Invasionen von Außen verteidigt, aber jetzt standen sie ohne den Schutz ihrer Götter da.

Ihre Armeen waren ramponiert und ihr Land war von der Verderbnis verwüstet. Viele fühlten, dass der Zeitpunkt der Invasion ein weiteres Wunder des Erbauers war, der sich seinen Kindern wieder zuwenden wollte und in der Kampagne Andrastes seinen Zorn gegen die verbliebenden Frevler entfesselte. Dabei war dem Herren Pelor das Streben jener Frau gefällig, denn Sie verbreitete mit entschlossener Inbrunst sein göttliches Wort und füllte die leeren Herzen einer Nation wieder mit Hoffnung und der Vision einer echten Freiheit.

Andraste war mehr als nur die Frau eines Kriegsherrn, und so wurde Sie alsbald auch als ein Avatar des Schöpfers angesehen. So heißt es, dass Pelor selbst von der Melodie ihrer Stimme verzaubert war, als sie auf der Suche nach Führung zum Himmel sang. Er soll Ihr gar erschien sein und angeboten haben mit Ihm zu kommen; und die mit Makeln behaftete Menschheit hinter sich zu lassen.

In ihrer Weisheit bat Andraste den Schöpfer jedoch zu seinem Volk zurückzukehren, und Ihnen ein neues Paradies zu erschaffen. Der Erbauer stimmte zu, aber wollte das nur tun, wenn alle auf der Welt vom Glauben an ihre falschen Götter abwichen und seinen göttlichen Geboten folgten.

Bewaffnet mit dem Wissen des einen wahren Gottes, begann Andraste so Ihre Kreuzzüge gegen das geschwächte Imperium. Eines der Gebote des Schöpfers, dass Magie der Menschheit dienen sollte, statt über sie zu herrschen, war Musik für die Ohren der Unterdrückten in Tevinter, die unter dem Daumen der Magister noch immer litten.

So verbreitete sich die Kunde vom Kreuzzug Andrastes wie ein Lauffeuer. Mit Ihren göttlichen Wundern und militärischen Erfolgen erreichte sie auch jene Frevler der alten Götter die Ihre Tempel verbrannt und Ihre Herzen geleert hatten. Ihre Reihen erhielten so steten Zulauf und während Maferaths Armeen die Lande des südlichen Tevinters eroberten, so eroberten Andrastes Worte die Herzen der Menschen.

Man sagt, dass der Erbauer auf die Welt gelächelt hatte, als Maferaths Streitkräfte - die größte Armee die Tevinter je gesehen hatte - herausforderte und bei Kolon schließlich besiegte. Die südlichen Provinzen des mächtigen Imperiums waren so der Gnade der Barbaren ausgeliefert. Tevinter war an seinen Grundfesten erschüttert und das menschliche Herz getrieben von Tapferkeit und Freiheitsdrang war so erstmals nach Jahrhunderten wieder mächtiger als jede Zauberei.“

—ein Auszug aus “Geschichten der Zerstörung von Thedas” von Bruder Genitivi, Gelehrter der Kirche.”



Geschichte der Kirche – Teil 3: Über den Verrat an Andraste

Es heißt, Maferath habe nach der Schlacht bei den Valerianischen Feldern entrückt in die Ferne geblickt. Er hatte die südlichen Gefilde des mächtigsten Reichs erobert, das die Welt je gesehen hatte, und die verstreuten Barbarenclans zu einer gefürchteten Streitmacht gemacht. Voller Stolz drehte er sich zu seinen Männern um. Er wollte ihnen gratulieren - doch sie hatten sich von ihm abgewendet.

Maferath fiel dem Neid anheim. Trotz seiner Leistungen wurde der gesamte Ruhm seiner Frau zuteil. Sie hatte Macht und Einfluss, während er nicht mehr war als ihr zweiter Gatte, nach dem Erbauer. Das erfüllte sein Herz mit Zorn. Wenn der Eroberungszug dazu führte, dass ein vergessener Gott und eine Legion von religionssüchtigem Geschmeiß ihm seine Frau wegnahmen, schien ihm der Krieg die Mühen nicht wert.

Hier unterscheiden sich einmal mehr die überlieferte Geschichtsschreibung und Gesang des Lichts. Historischen Quellen zufolge erwartete Maferath weiter nördlich im Hauptgebiet des Reichs weitere Schlachten gegen sich eine rasch wieder formierende Armee, und davon soll er kampfes müde geflohen sein. Der Gesang des Lichts hingegen erzählt, dass Maferath von seiner Eifersucht auf den Erbauer und Andrastes Ruhm zerfressen wurde, da er und nicht sie die Armeen angeführt hatte.

Fakt wiederum ist, das Maferath nach Taskar - der Hauptstadt des Reichs – reiste um mit Archon *Hessarion* selbst zu sprechen. Er bot dem Reich seine Frau an, im Austausch gegen einen Friedensvertrag, der die Feindseligkeiten ein für alle Mal beenden sollte. Der Archon wollte die Prophetin zum Schweigen bringen, die sein Volk gegen ihn aufhetzte, und akzeptierte. Maferath führte Andraste so in einen Hinterhalt, wo Soldaten des Reichs sie gefangen nahmen und ihrem Erhabenen Marsch so ein Ende setzen wollten.

Andrastes Hinrichtung auf dem Hauptplatz Taskars zog gewaltige Menschenmassen an. Auf Befehl des Archons wurde sie auf dem Scheiterhaufen verbrannt, denn das hielt das Reich für die denkbar schmerzhafteste Strafe. Die Kirche behauptet allerdings, die Flammen hätten Andraste stattdessen nur vom Blut Ihres Kreuzzuges gereinigt und ihr Leben erfüllt, da sie nun an die Seite des Erbauers treten konnte.

Einig sind sich wiederum alle Quellen in dem Punkt, dass sie keinen Ton von sich gab, obwohl der Schmerz dies hätte erwarten lassen. Der Anblick der brennenden Prophetin erfüllte die Menge dabei mit einem tiefen Schuldgefühl, als wären sie Teil einer gewaltigen Gotteslästerung. Der Moment war so bewegend, dass der Archon selbst sein Schwert zog und es der Prophetin ins Herz stieß, um ihr Leiden zu beenden. Die auf dem Platz Versammelten brauchten lange, um die Bedeutung dieses Gesehenen zu begreifen und stimmten schließlich gemeinsam in den Gesang des Lichts ein.

Denn obwohl Andrastes Hinrichtung die Niederlage des Glaubens an den Erbauer symbolisieren sollte, besiegelte Ihr Tod in Wahrheit das Schicksal der Verehrung der alten Götter und bereitete den Weg für die Verbreitung des Gesanges des Erbauers.

- Aus "Der Gesang von Asche und Blut", von Bruder Arieli, Scholar der Kirche.



Geschichte der Kirche – Teil 4: Die Geburt der Kirche

Die Menge, die bei Andrastes Tod zugegen war, war zu Recht verzweifelt. Die Hinrichtung der Prophetin soll den Erbauer so erzürnt haben, dass er der Menschheit ein weiteres Mal den Rücken kehrte, womit die Völker von Thedas dem Leid in der Finsternis überlassen blieben.

In diesen dunklen Zeiten verlangte es die Menschen nach Licht, gleichgültig, woher es kam. Manche fanden Trost bei dämonischen Kulturen, die im Gegenzug für ihre Anbetung Macht und Reichtum versprachen. Andere baten die alten Götter um Vergebung und erlebten die Rückkehr der großen Drachen. Wieder andere sanken so tief, dass sie die Dunkle Brut anbeteten und abstoßende Kulte gründeten, die das Böse in seiner reinsten Form zum Gott erhoben. Die Welt weinte, als ihre Völker einen Erlöser herbeisehnten, der jedoch nicht kam.

Aber Andrastes Anhänger vergaßen ihre Lehren nach ihrem Tode nicht! Der Andraste-Kult barg nach der Hinrichtung ihre heilige Asche aus dem Friedhof in Taskar und verbrachte sie zu einem geheimen Ort. Schon lange weiß niemand mehr, wo sich diese letzte Ruhestätte befindet, aber Andrastes Asche wurde zu einem Symbol für den nicht zu beugenden Glauben an den Erbauer und die Möglichkeit, trotz aller Verfehlungen gegen ihn seine Vergebung zu erlangen.

Mit der Zeit verbreitete sich der Andraste-Kult und wurde größer, und der Gesang des Lichts wurde weiter getragen. Er klingt dieser Gesang in allen vier Ecken der Königslande, so hieß es, würde der Erbauer der Welt wieder seine Aufmerksamkeit schenken. Mit der Ausbreitung des Gesangs des Lichts wurde der Andraste-Kult als Andraste-Kirche bekannt. Und wer zum Glauben dieser Kirche konvertierte, sah es als seine Pflicht an, Andrastes Wort weiterzugeben.

Es gab viele Konvertierte, darunter auch mächtige Männer im Reich und den Stadtstaaten, die heute das Dale Brinding bilden. Die Kraft der Worte des Erbauers war so groß, dass der junge König Drakon in mehreren Erhabenen Märschen die Stadtstaaten einte und ein Reich schuf, das ausschließlich dem Willen des Erbauers gewidmet war. Das Brindinger Reich wurde zum Sitz der Macht der Kirche, und die neu errichtete Kathedrale in Brindingfurt zum Ursprung jener Bewegung, an deren Ende die organisierte Kirche stand, wie wir sie heute kennen.

Drakon, inzwischen *König Drakon der I.*, schuf den Zirkel der Magi neu, gründete den Templer-Orden um über die Einhaltung der gottgefälligen Ausübung der Magie zu wachen und berief das heilige Hochamt der Göttlichen. Er wird innerhalb der Kirche fast genauso verehrt wie Andraste selbst.

Die moderne Kirche fußt auf Glauben und Schönheit, sieht es aber auch als notwendig an, Thedas vor all den Mächten zu bewahren, die ihm Böses wollen. So wie die Grauen Wächter die Welt vor der Verderbnis schützen, schützt die Kirche die Menschheit vor sich selbst. Das wichtigste Ziel der Kirche aber ist es, sich die Vergebung des Erbauers zu verdienen, auf dass er eines Tages zurückkehre und die Welt zu dem Paradies mache, das sie immer sein sollte.

- Aus „Geschichten über die Zerstörung von Thedas“, von Bruder Genitivi, Scholar der Kirche.



Der Gesang des Lichts

O Erbauer, höre meinen Ruf:

Führe mich durch die dunkelste Nacht
Stähle mein Herz gegen die Versuchungen der Niederträchtigen
Mache mich in den wärmsten Orten ruhen

O Erschaffer, siehe mich kniend:

Denn ich gehe nur dahin, wo Du hin mich bittest
Stehe nur an Orten, die Du gesegnet hast
Singe nur Wörter, die Du in meinen Mund gelegt hast

Mein Erbauer, kenne mein Herz:

Nimm von mir ein Leben in Trauer
Erhebe mich von einer Welt aus Schmerz
Richte mich deinem endlosen Stolz würdig

Mein Erschaffer, richte mich ganz:

Finde Gefallen an mir in deiner Anmut
Berühre mich mit Feuer, sodass ich gereinigt werde
Sage mir, ich habe zu Deinem Gefallen gesungen

O Erbauer, höre meinen Ruf:

Setze mich an Deine Seite im Tod
Mache mich Eins mit Deinem Ruhm
Und lasse die Welt einmal mehr dein Gefallen sehen

Denn du bist das Feuer im Herzen der Welt
Und Behagen weißt nur Du zu geben.

-- Exzerpt aus dem Gesang des Lichts, Transfigurationen 12:1-6



Der Zirkel der Magier

„Bitte, lasst euch nieder. Einige von euch sind Kinder, doch müsst ihr euch nicht alle wie solche benehmen.“

Ich bin euer erster Verzauberer, auch wenn mich einige von euch Irving nennen werden. Es ist mir ein Vergnügen, euch alle im Turm willkommen zu heißen. Einst Kinloch Hold genannt, ist er heute besser als Heimat des Zirkels der Magier in Taskar bekannt.



Bitte. Passt auf. Denn dies ist wohl eine so angenehme und entspannte Unterhaltung, wie wir sie in den kommenden Jahren haben werden. Gut. Ich habe eure Aufmerksamkeit.

Ich bin nicht hier, um es euch bequem zu machen. Einige von euch wurden von ihrer Heimat getrennt, aus ihren Familien gerissen. Ich werde mich dafür nicht entschuldigen; es wurde für das Wohl Thedas' getan, in der Hoffnung, dass eure aufkeimenden Begabungen richtig geschult und kontrolliert werden können, ehe sich die tödlichen Versuchungen der Macht in euch festsetzen.

Die vornehm bewaffneten und gepanzerten Männer und Frauen, die ihr hier seht, sind Mitglieder des Ordens der Templer. Fürchtet nicht, sie sind nur sicherheitshalber hier. Die Templer haben Phiolen eures Blutes gesammelt, die eure Phylakterien werden, benutzt um euch aufzuspüren, falls ihr bei dem Versuch, den Fluch, der euch heute Morgen bekannt wurde, aufrecht zu ertragen, scheitern solltet. Fürchtet euch nicht; Als Lehrling des Turms ist es unwahrscheinlich, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen. Beachtet eure Lehrmeister und übernehmt Verantwortung für euch selbst, und es mag sein, dass ihr nie einen Anlass haben werdet, eure Freunde von der Kirche kennenzulernen.



Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie eure Zeit hier enden kann. Welche eintreten wird, liegt an euch, eurer Willenskraft und eurer Hingabe, die Regeln des Zirkels zu beachten. Schafft es und aus euch werden vielleicht echte Magier, fähig die gesamte Welt eurem Willen zu beugen und die Geheimnisse des Lebens zu erschließen. Es gibt viel Gutes, das Magier in ihrem Leben erreichen können, trotz der Herausforderungen, die uns entgegenstehen. Versagt... und ihr möget sterben, schnell und schmerzhaft.

Ich sage das nicht, um euch Angst zu machen, sondern um euch von der Wichtigkeit der Pflicht des Zirkels zu überzeugen. Euer Talent wird irgendwann Dämonen anlocken, Dämonen die versuchen werden, Kontrolle über euren Körper zu erlangen. Solltet ihr es nicht schaffen zu widerstehen, werdet ihr zu einer Macht des Chaos, die ihr euch nicht einmal vorstellen könnt. Selbst wenn das nicht eintreten sollte, gibt es Versuchungen, die die Macht mit sich bringen kann, Versuchungen verbotenen Künsten zu frönen, die alleine verantwortlich für die größten Verbrechen in Thedas Geschichte waren. Wir können es uns nicht erlauben, diese Dinge geschehen zu lassen... und wir werden das nicht geschehen lassen!



Der Zirkel erlaubt es euch, eure Magie zu trainieren und nicht fürchten zu müssen, wegen dem, was ihr seid, gejagt zu werden. Vielleicht werdet ihr diesen Platz hassen, oder es wird euch wie euer einziges echtes Zuhause vorkommen das ihr je hattet. Einen Zufluchtsort in einer Welt, die euch immer misstrauen wird. Welcher Fall auch immer zutrifft, ihr seid von nun an auf einem Weg, den ihr nicht verlassen könnt. Euer Schicksal hängt vollständig davon ab, was ihr daraus macht.



Ich heiße euch willkommen, junge Lehrlinge, zu eurem Schicksal.“

- neuzeitliche Ansprache des Ersten Verzauberers *Irving* an über 90 neue Lehrlinge

Das Nichts



„Solange wir Menschen schon träumen, wandeln wir auf den verschlungenen Pfaden des Nichts. Manchmal erhaschen wir dabei einen flüchtigen Blick auf die dunkle Stadt in seinem Herzen und ein anderes Mal schauen wir gar in unser eigenes Herz und werden uns erst richtig unseres Tuns bewusst.

Stets so nah wie unsere eigenen Gedanken und doch zugleich unerreichbar von unserer Welt getrennt, ist es ein Reich, welches den ersten Kindern des Schöpfers gehört: den Geistern und Dämonen.

Durch den Schleier schauen sie auf eine Welt, die sie nicht verstehen können, und jene, die eifersüchtig werden auf das, was sie erblicken, werden selbst zu Dämonen. Sie locken die schlafenden Seelen der Menschen durch den Schleier und erschaffen ein alptraumhaftes Abbild der Welt, die sie sehen, um sich an dem vom Erbauer geschenkten Leben – dass sie selbst nicht führen können - zu nähren.

Vielleicht ist es ein Segen, dass sich die meisten Menschen an ihre Zeit im Nichts nicht erinnern können - während auf den Magiern der ewige Fluch lastet, der sie zwingt sich zu erinnern. Das Nichts ist nicht nur der Quell der Magie, Reich der Träume, Land des Schöpfers - bei all seinen Namen bleibt das Nichts doch vor allem das größte Rätsel der Schöpfung.“

Neuzeitlich Einweisung des Magisters Ruferan in der Unterricht „Die Welt der Ewigkeiten“



Die wichtigsten Fraktionen der Königslande

Die schwarze Garde von Kirkwall

Es mag viele überraschen zu hören, dass Kirkwall während einem Großteil seiner Geschichte, keine offiziellen bewaffneten Kräfte zu seinem Schutz hatte. Während der Zeit des Imperiums wurde die Stadt von den *Emerius* einer regulären Legion des Vierzehnten Kader der imperialen Streitkräfte geschützt; dass besser bekannt was als "Das Schwarze Kader" .

Zum Schwarzen Kader versetzt zu werden galt als die schlimmste Abberufung die einem Soldaten des Imperiums zu dieser Zeit passieren konnte. Hierhin abkommandiert wurden nur Soldaten, die kriminell oder aus irgendeinem anderen Grund in der Hauptstadt eine *Persona non grata* geworden waren.



Nach der Sklavenrebellion wurde die Stadt in Anarchie zurück gelassen. Die Ordnung wurde erst von nachfolgenden Eroberern wieder hergestellt. Endgültig jedoch erst, als die Templer die Kontrolle über die Festung *Gallows* übernahmen und Kirkwall zu ihrem permanenten Machtzentrum im östlichen Thedas machten.

Die vereinten Truppen aus Brinding und Taskar waren der letzte Eroberer. Sie brachten eine Armee von über 400 Chevaliers zum Schutz der Stadt mit, befehligt von *Ser Lumile du Marais*. Er war es auch der seinen verdienten Hauptmann *Arcturus Brenhan* als ersten herrschende Viscount einsetzte und schließlich durch die stille Rebellion von 7:60 die Stadt wieder verlassen musste.

Erst *Arcturus Brenhan* erkannte danach den Bedarf einer eigenen bewaffneten Streitkraft, denn nur so würde man seine Unabhängigkeit bewahren können und die Straßen Seewege frei von Piraten und Banditen halten können. Was also mit angeworbenen Söldnerpatrouillen begann wurde alsbald eine beachtliche Streitkraft, die auch benötigt wurde um der Macht der Templer Paroli bieten zu können. Erst so war es dem Viscount überhaupt möglich das Recht die Stadt zu regieren überhaupt wieder denen zurück zu geben die dort leben.

So wurde im Jahre 7:61 des Sturmzeitalters die Kirkwall-Stadtwache gegründet, eine Armee die ihre Befehle sowohl in der Stadt, als auch im Umland umsetzt und in Kriegszeiten als stehendes Heer der Stadtverteidigung widmet. Die Tatsache, dass die Stadtwache im Vergleich zu den Templern von Kirkwall noch immer unterlegen ist, etwas das mehr als sichtbar wurde als Viscount *Perrin Threnhold* im Jahre 9:20 Drachenzeitalter vergeblich versuchte die Templer aus der Stadt zu drängen, ist eine Tatsache über die nur wenige reden.

Heute jedenfalls ist die „Schwarze Legion“ - wie Sie beim Volk gern genannt wird - ein verlässlicher Anlaufpunkt für all jene die schon einmal mit dem Gesetz der Königslande in Konflikt geraten sind; oder die aus irgend einem anderen Grund als einer halbwegs gut gefüllten Börse nach dem Stadtrecht Kirkwalls verlangt. Der Schliff dieser Legion ist über die Grenzen hinaus bekannt und nicht selten wird mit Ihrer Disziplin und Ihrem Eifer nach Ruhm und Gold geprahlt.

So wundert es auch nicht wirklich, dass es schon des öfteren vorkam, dass die *schwarze Garde* auch gern einmal gegen eine passende Bezahlung an andere Machthaber zur Beseitigung oder Sicherung Ihrer Handeswege „ausgeliehen“ wurde und so in Konflikten Kämpfe in denen sich die Dales der Königslande die Hände nicht schmutzig machen wollten.



Die Koterie

Kirkwall ist erbaut auf einem soliden Fundament aus Habgier und Leid, und seine Unterwelt ist ein Ort an dem alles verkauft wird und jeder Freiwild ist. Es gibt viele kriminelle Vereinigungen in der Stadt. Einige existieren bereits seit das alte Imperium Kirkwall als Zentrum für den Sklavenhandel nutzte. Allianzen, Spionage, Manipulation, Betrug und offener Krieg sind alltäglich im nie endenden Kampf um Macht innerhalb der massiven Stadtmauern.

Die Koterie nimmt in diesem Ringen eine besondere Stellung ein, denn sie ist weit mehr als eine Diebesgilde und heute durch verschiedene Abteilungen – Zirkel genannt – nahezu überall in den Königslanden aktiv.



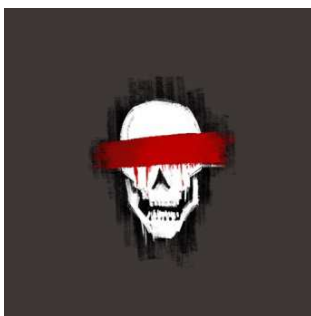
Diese seit Jahrhunderten in Kirkwall ansässig Vereinigung von Schurken, Mördern, Piraten, Schmugglern und Sklavenhändlern hatte aber bis vor kurzem keine wirkliche Hauptrolle in der Unterwelt bekleidete. Vor 20 Jahren waren dies die lokalen Verbrechersyndikate der alten Gilden bekannt unter dem Namen *Sabrathan*, aber ihr Anführer wurde geschickt durch seine Rivalen betrogen und während der Tumulte griff die Koterie erfolgreich nach der Macht.

Seitdem haben sie ihre Finger auf fast jeder Ebene Kirkwalls im Spiel, sogar in der Stadtwache, den Zwergen-Händlergilden und einigen der einflussreichsten Bewohner der Oberstadt.

Man kann sicher sagen, dass die Koterie von jedem Kuchen ein Stück abbekommt, und dass nur wenig in der Stadt passiert, was sich ihrer Kenntnis oder Einflussnahme entziehen kann.

- Aus "Im Streben nach Wissen: Die Reisen eines Kirchengelehrten", von Bruder Genitivi.

Räuber des Wachen Meeres



„Die Räuber des westlich gelegenen des Wachen Meeres vor Kirkwall und den Talländern ist der landläufig bekannte Name für eine Organisation von Piraten. Es gab eine Zeit da waren diese Piraten wenig mehr als Opportunisten, einzelne Schiffe vor der Küsten der Inselgruppen, die den Seehandel ausplünderten, und häufig das Ziel von vereinten Anstrengungen Kirkwalls und der Talländer wurden, die versuchten diese Plage ein für alle Mal zu vernichten. Nach jeder dieser Anstrengungen tauchten aber immer wieder neue Piraten auf um die Lücken zu füllen, und der Kreislauf begann von vorne.

Während der erhabenen Märsche, brauchten die Nationen von Thedas jedes Schiff, dass sie bekommen konnten, koste es was es wolle, um gegen die geballte Macht der Qunari-Schlachtschiffe bestehen zu können. So wurden die von einer Art Rat geführten Piraten erstmals mit einer schwierigen Entscheidung konfrontiert: zusammen unter einer Flagge mit Ihren Rassebrüdern kämpfen die sie zuvor ausgeraubt hatten, oder der Bekehrung und Vernichtung durch die Qunari ins Auge zu sehen.

Man entschied sich für ein zeitweiliges Bündnis und brachte am Ende gewaltige Armada von über 200 Schiffen hervor, denen es weder an Kampfkraft noch Blutlust fehlte.



Als Freibeuter hatten Sie das Wissen der Heimlichkeit und Gaunerei, störten und plünderten die Versorgungswege der Qunari zu bedrängte sie sogar durch seegestützte Invasionen der Qunari-Küste. Für einige Zeit galt diese Armada als die Haupt-Marinestreitkraft von Thedas, und nach der Unterzeichnung des *Lomeryn-Abkommens* pflegten sie ihre Vereinigung anstatt sie wieder aufzulösen. So sicherten Sie sich eine weitläufige Inselgruppe vor den Talländern und wurden zum Albtraum der hier ansässigen Handelsfamilien; denn keine Kriegsmarine der Dales konnte es mit den wendigen Piratenschiffen wirklich aufnehmen.

Aber auch die Strategien der Piraten gingen mit der Zeit. Wohlhabende Händler bezahlten so oft die Führer der Armada, statt sich dem Risiko auszusetzen, dass diese ihre Schiffe requirierten, ihre Ware gestohlen und auf dem Schwarzmarkt verkauft wurde.

Auch wenn die Räuber des Wachen Meeres kaum vereint sind und blutige Kämpfe auf offener See zwischen den Anführern häufig sind, so hat sich doch so eine Regierung gebildet die jedem Kapitän auf dem Boden Ihrer Inseln die Friedenspflicht abnahm. Aber jeder Angriff von außen lässt sie umgehend ihre Differenzen vergessen und die Piraten zusammenrücken ...

So wurden die Räuber im letzten Jahrhundert eine größere Plage, als sie je gewesen waren. Es gibt viele Legenden wie lebhaft und romantisch das Leben auf einem Schiff der Räuber ist, aber glaubt nicht daran. Sie sind alle Schurken, Mörder, Schmuggler und Betrüger. „

- Aus "Dowager's Feldführer- für eine gute Gesellschaft" von Lady Alcyone

Die Templer

Die meisten Leute erinnern sich nicht mehr an den Templer-Orden wie er einst war. In den Tagen als die Kirche noch jung war, waren die Templer bekannt als die "Inquisition" und durchkämmten das Land auf der Suche nach allen Gefahren für die Menschheit - egal ob in Form von Blutmagiern, Abscheulichkeiten, Kultisten oder Ketzern.

Es war eine dunkle und schreckliche Zeit in der Geschichte von Thedas, und eine die nur endete weil die Kirche die Inquisition überzeugte sich unter ihrem Banner ihres gemeinsamen Glaubens zu vereinen.



So wie sich der Name des Ordens, änderte sich auch ihre Zielsetzung von den Jägern hin zu Beschützern und Wächtern. Heute beschützen sie die Unschuldigen der Außenwelt vor Magie, aber sie schützen auch die Magier vor der Außenwelt; einer Welt, die sie aus guten Gründen fürchtet. Es ist die Aufgabe eines Templers bei seinen Schützlingen auf Zeichen von Schwäche und Korruption zu achten; und ohne zu Zögern zum Wohle Aller zu handeln, sofern es die Situation erfordert. Das dies mitunter einer Tyrannei anmutet und Misstrauen gegen der Kirche mit sich bringt ist dabei ein Preis der bezahlt werden muss.

Dennoch weiß auch ein Templer, dass Magier nicht überall in Thedas von den Templern kontrolliert werden. Dazu zählen die Rivani-Hexens, die Dalish-Hüter, zurückgezogenen Druiden der alten Götter oder Hexenmeister aus Akamar. Aber auch die dem Konzil nicht beigetretenen Magister der Turmzunft waren Ihrer Macht unterstellt worden, sondern unterlagen nach der Kirchenspaltung einer Selbstkontrolle durch den jeweiligen Zirkel einer Region.

Und nur weil Sie autark und unabhängig von der Kirche die alten Wege der Magie bestritten, waren Sie deswegen nicht schlechter.



Der Templer Orden jedoch ist Nichts ohne seine Rolle im Weltengeschehen und zieht aus diesem Umstand allein seine Daseinsberechtigung. Ihm obliegt es für die Ordnung einzustehen, über die Einhaltung des Konzils zu wachen und ggf. all jene Frevler an der Weltenordnung selbst zu Richten und in ggf. mit Schwert und Hammer in die nächste Welt zu verweisen.

Von der glitzernden Weißen Spitze in *Val Royeaux* kommandiert der *Hüter der flammenden Hand* die Templer Brindings ganz im Sinne der strengen Auslegung der Inquisition, um so den Willen des Erbauers und seiner berufenen heiligen Mutter zu dienen. Erklärtes Ziel ist es die Magier in Ihrem Wirken zu überwachen, die Zirkel der Magi nach Innen und Außen zu schützen und so den Frieden in der Welt aufrecht zu erhalten.

In Taskar hingegen werden die Geschicke des Nordens gemäßigt interpretiert; uns so führt der *Heilige Vater* die Geschicke seiner ihm unterstellten Exekutive mit weniger strenger Hand. Ihm ist vielmehr an der Eigenverantwortung des einzelnen Templers gelegen und so verabschiedet er keinerlei Doktrinen, sondern lehrt in seinen Ordensburgen, dass stets der Erhalt der Schöpfung selbst obersten Stellenwert habe; und damit schließt er auch die Magier nicht aus! Als erster Schritt dieser Überzeugung hatte der Norden bereits direkt nach der Kirchenspaltung das *Recht der Auflösung* abgeschafft, wohl aber die Inhalte des Konzils anerkannt; interpretiert diesen jedoch deutlich gemäßigt.

So bewegen sich heute innerhalb der Grenzen Taskars die Magier wieder weitestgehend frei unter dem Volk und können sogar auf Ihren Reisen auf Veranlassung des Zirkels einen Templer des Nordens zu Ihrem Schutz als „dem Konzil gerechte Aufsichtsperson“ an die Seite gestellt bekommen. So kann ein Magier selbst im Süden unbehelligt reisen, denn schließlich untersteht er ja bereits dem Orden.

Vom normalen Volk werden die Templer im Allgemeinen als ein Ritterbund aufopfernde Männer und Frauen wahrgenommen den man Ehrerbietung und Respekt zollt. Für einen Bürger ist ein Templer demnach ein wachsamer Krieger an vorderster Front, der sich mit Menschlichkeit dem Chaos entgegenstellt.

Dennoch; während sich im Norden Volk und Magier wieder annähern, wird die Kluft im Süden und Westen immer größer. Hier schürt die Inquisition den Hass auf die Magiebegabten als potenzielle Unterdrücker weiter und selbst den Wohlgesinnten begegnet man mit Misstrauen und Missgunst.

Dabei spricht der Gesang zu jedem das Gleiche:

"Magie existiert als Geschenk der Götter, um der Menschheit zu dienen und Sie an den Wundern der Welt teilhaben zu lassen. Aber nicht um jeden Magier über die Schöpfung selbst zu erheben."

Lediglich die Auslegung dieser heiligen Worte ist dabei wie wohl wie so oft in der Kirchengeschichte reine Auslegungssache...