

Die Geschichte von Pangea / den *Kernländern*

27.04.2023

Vorbemerkung

Dieses Dokument beschreibt den Hintergrund unserer eigenen D&D-Kampagne. Es ist für deren Spieler geschrieben, denen eine Einordnung wohl leichter gelingt, als interessierten Lesern. Diese werden es vielleicht als lückenhaft, nicht redaktionell überarbeitet und schlicht verwirrend finden. Zumal sich Informationen in verschiedenen Abschnitten wiederholen, bzw. in anderem Kontext erneut vorgebracht werden. Und wohl auch, weil Begriffe, Namen und Namensähnlichkeiten aus anderen Produkten auftauchen. Dies liegt daran, daß die Kampagne über lange Zeit hinweg gewachsen ist und an anderer Stelle eingefügte Details hier eingeordnet werden mußten. Es ist nicht möglich auf all diese Begriffe und ihre Beziehungen näher einzugehen, noch zu diesem Zeitpunkt Kartenmaterial zu bieten, das eine räumlich Einordnung zuläßt. Dies wird an anderer Stelle erfolgen!

Wichtig zu wissen ist, daß es eine Reihe von Zeitaltern/Äonen gibt, welche die Spielwelt durchlaufen hat und in deren zig Jahrtausenden vieles in Vergessenheit geriet, bzw. dem gewöhnlichen Bewohner dieser Spielwelt nicht bekannt ist. Auch auf diese Zeitalter wird an anderer Stelle eingegangen werden.

Auch wenn diese Punkte fehlen und das Dokument sich nicht so geschmeidig liest, wie ein verlegtes Hintergrundwerk, glaube ich doch, daß es viele Ideen und Anreize für andere Weltenbauer liefert und es sich darum lohnt, darin zu schmökern. Insofern: Viel Spaß beim Lesen!

Noch zur Einordnung: An die Jahreszahlen ist entweder nK oder vK angehängen. Dies steht für *vor Krönung* und *nach Krönung* des ersten thyatischen Kaisers, was wiederum den Startpunkt für die aktuelle Zeitrechnung der Kampagne markiert. Die unten aufgezeichnete Geschichte datiert vom Standpunkt $1000nK$. Während der aktuelle Kampagnen-Kalender bei $1020nK$ steht.

Vorgeschichte

Im Geschichtsempfinden der meisten intelligenten Völker von heute, beginnt die Zeitrechnung mit der Vernichtung der Drachen und der *Katastrophe der Splitterwelt*. Besser bekannt als *das große Leuchten*, da es durch dieses Ereignis für mehrere Tage und Nächte so hell war, daß die Welt selbst in den entlegensten Winkeln noch von einem gespenstischen Dämmerlicht erhellt war.

Das furiose Ende des Drachenkrieges markierte somit das Ende des VII. Zeitalters.

Dieses war eine Epoche großer Imperien gewesen, die nach dem Ende des zweiten Götterkrieges aufgestiegen waren.

Auch wenn man sie noch vereinzelt in Liedern besingt und in epischen Gedichten preist, spielen sie doch für den Durchschnittsmenschen, -elfen oder -zwerg der Gegenwart keine Rolle. Eher ist man dazu geneigt alles vor dem Drachenkrieg als *graue Vorzeit* zu begreifen, die nur aus Fantastereien besteht.

Alles was noch davor liegt, wird lediglich von wenigen Weisen und Gelehrten aufgearbeitet und wahrgenommen. Sie sind denn auch die einzigen, welche die Zeitalter-Einteilungen benutzen, deren Namen für andere rein prosaischen Charakter haben: *Zeit ohne Anfang*, *Schöpfung der ersten Tage*, *Äon des Chaos*, *Äon des Eises*, *Zeitalter des Verrats/der Spaltung*, *Zeit der neuen Reiche*, *Zeitalter des flammenden Himmels*, *Zeitalter des ewigen Kodex* (und aktuell *die Stille*).

Selbst die alten Kirchenschriften der einzelnen Religionen werden selten präzise, was die vorangegangenen Zeitalter angeht.

In der allgemeinen Literatur und dem Umgang mit Kalendern, spricht man von der Zeit *vor* dem großen Leuchten und der *danach* und man weiß wenig bis gar nichts vom unglaublichen Blutvergießen, der Gewalt, den Beinahezerstörungen der Welt, und den epochalen Ereignissen außer einigen Eckdaten, wie dem *Ewigen Kodex*. Mit ihm waren die Götter und mit ihnen alle extraplanaren Wesen von der *Materiellen Ebene* im VI. Zeitalter ausgeschlossen und die Sterblichen waren zu ersten Mal Herren ihres eigenen Schicksals. Sie mussten sich nun alleine allen Bedrohungen stellen und konnten nur noch auf indirekte Hilfe der Unsterblichen hoffen.

So nahm das VII. Zeitalter um 80.000 v.K. seinen Anfang und sah den Aufstieg und Fall vieler Reiche, große Katastrophen aber auch atemberaubende Wunder.

Die Nebaner, ein Volk von Menschen, die mit den Göttern eng zusammen gearbeitet hatten, errichteten ihr Reich in Koalition mit Na'Aleryn, dem ungleich älteren Imperium der Grauelfen (auch einfach die *Grauen* genannt. Dabei steht grau nicht für die Farbe sondern für alt/weise. Und wenn langlebige Elfen von etwas altem sprechen, dann meist mit Ehrfurcht. Auf elfisch heißen die Grauen *AelenMer*). Beide hatten ihre Hauptstädte auf dem Kontinent Xumura und viele Niederlassungen und Kolonien überall auf der Welt.

Lange Zeit blühte ihre Allianz und prägte viele Regionen auf der gesamten Welt kulturell.

Kurzübersicht über die Elfen

Die Grauelfen von Na'Aleryn waren die älteste und größte Macht auf Blukrist.

Sie hatten sich vor vielen Zeitaltern aus den Ur-Elfen entwickelt, als sie sich mehr und mehr der Magie widmeten, wodurch sie zu einer seßhaften Kultur wurden, die bald Städte und Festungen erbaute. Die Götter erkannten den Nutzen der Grauelfen als Verbündete und förderten sie weiter, bis sie ein gänzlich eigener Zweig des Elfenstammbaumes wurden. In den Götterkriegen fochten ganze Heere aus Grauelfen, die auch bald die Kontrolle über Regionen für die Götter ausübten.

Doch zum einen forderten die vielen Kämpfe einen hohen Blutzoll von ihnen, zum anderen war ihre Reproduktionsrate bei weitem nicht so hoch, als das sie die dominierende Rasse hätten werden können.

Vielleicht hatten die Unsterblichen auch genau dies im Sinn gehabt?

Jedenfalls waren sie nicht genug, um jeden Teil der Welt zu besetzen. Sie blieben in ihrer städtischen Kultur und hatten ein einzigartiges Kastensystem geschaffen, welches nicht auf

Abstammung sondern auf den jeweiligen Fähigkeiten des Einzelnen basierte. Dies hatte auch das uralte Matriarchat aufgeweicht, was sie bis heute von anderen Elfen-Völkern unterscheidet. Wo sie keine direkte Kontrolle ausübten, überließen sie oft ihren Vettern den Hochelfen das Feld. Sie verstanden es vortrefflich diese in ihrem Sinne zu lenken, ohne ihnen das Gefühl zu geben manipuliert zu werden.

Die Vettern der Grauelfen, die *NiaroMer*; wurden und werden Hochelfen genannt, weil sie in der Achtung der Grauelfen über den anderen Vettern, den wilden Waldelfen, den *SeydoMer*, standen und noch stehen.

Zu einem der Gebiete, an denen die Grauen wenig Interesse zeigten, gehörte Pangea. Der Kontinent war wild, voller Humanoide und unzivilisierter Menschen.

Im V. Zeitalter hatten hier die schwersten Kämpfe zwischen den guten Göttern und ihren sterblichen Verbündeten auf der einen Seite und Karaasch und seine, durch die Erpressung von Wogar erhobenen Horden stattgefunden. Auch wenn die Horden keinen eindeutigen Sieg hatten erringen können, so hatten sie doch alle Ländereien verwüstet und z.B. die sagenhaften *Reiche von Fainadarn*, das große *Queylon-Imperium* oder die strahlende *Republik von Lakoll* vernichtet. Zu Anbeginn des VI. Zeitalters, welches zumindest nominell den Frieden brachte, waren hier alle Anzeichen von Zivilisation verschwunden.

Um ihren Anspruch nicht ganz aufzugeben, unterstützten die Grauelfen im VI. Zeitalter massiv die Hochelfen, die sie zu Stellvertreterkriegen gegen die verbliebenen Horden anstachelten. Elfische Lieder und Gedichte beschreiben mit großem Wehmut die Verluste aus den blutigen Gemetzeln, die über Jahrhunderte geführt wurden und die Horden schließlich zum Rückzug zwangen.

Diese verschanzten sich in den *Rauen Landen*, einem schroffen und unwirtlichen Gebirge. Hier gibt es noch heute uralte unterirdische Städte und Tempel. Die *Rauen Lande* waren einst der Sitz vieler Drachen auf Pangea, die von hier die Drachenkriege vorantrieben. Die Humanoiden waren den Echsen willkommen. Darum konnten sie sich hier bestens gegen die Elfen behaupten und immer wieder ungestört für ihre Raubzüge sammeln.

Auch das Hobgoblin-Reich *Kon'orf Bak*, welches am südöstlichen Rand des heutigen Ethengars lag, lieferte den Elfen viele Schlachten. Nach der *Schlacht auf den weinenden Feldern* kam es dann aber mit den Hobgoblins zum ersten Friedensvertrag, den die Hochelfen schlossen und der faktisch bis heute besteht.

Und dann auch noch Zwerge...

Später (um 35.000 v.K.) etablierten sich zwei Zwergen-Clans auf Pangea, deren Vorfahren aus Krangedur stammten:

Die Zwerge waren aber in zwei Reiche zerfallen, nach dem der Bruderzwist von Oldogram und Ruwolos, den Söhnen des Atrukaon, die Erbfolge in Felsenheim nicht entscheiden konnte. Ruwolos rief das Zwergenreich Atruk aus. Dies war einst ein prosperierendes Rohstoffgebiet, welches mit seinen Erträgen erheblich zum Wohlstand Felsenheims beigetragen hatte. Das Leben hier war selbst für Zwerge hart, denn es handelte sich um ein vulkanisch aktives Gebiet (vergleichbar mit den phlegräischen Feldern).

Die Zwerge waren ein weiterer Grund für die Grauelfen nicht zu sehr in Erscheinung zu treten, da die Stimmung zwischen beiden Völkern nicht zum Besten stand.

Die Hochelfen nahmen sich schließlich ihrer Rolle an. Ausgehend vom Wald von Canolbarth, der noch heute ihr höchstes Heiligtum ist, breiteten sie sich über Pangea aus. Ihre Clans besiedelten Wälder, Fluß- und Auengebiete und brachten, wenn nicht Frieden, so doch eine gewisse Stabilität. Im Windschatten dieser Stabilität konnte sich die Rasse der Menschen, die nur mehr aus versprengten Gruppen von Nachfahren großer Reiche bestand, die buchstäblich alles verloren hatten, erholen. Immer öfter kam es sogar zu Allianzen. Viele Gruppen der Menschen profitierten von der direkten Förderung durch die Hochelfen.

So wurde Canolbarth und seine weit verstreuten Clans also für Jahrtausende eine Hegemonialmacht auf Pangea. Im Sinne der Grauen hielten die Hochelfen die Menschen auf Stammesniveau und verhinderten wo sie konnten die Entstehung großer Nationen, in denen die Grauen eine Bedrohung

ihrer Ansprüche gesehen hätten. Da die Stämme zu diesem Zeitpunkt außer überleben zu wollen, keine sonderlichen Ambitionen zeigten, hatten die Elfen ein leichtes Spiel und einen guten Ruf unter den Menschen von Pangea. Es sollte lange dauern, bis sich dies grundlegend änderte.

Die Glas-Straße

Daneben machten sich die Hochelfen, weil die Grauen es wollten, daran die Küstengebiete zu schützen.

Am Ende des VI. Zeitalters waren die alten Seehandelsrouten zwischen Yen und der Südküste Pangeas bis nach Mynkeria wieder offen.

Was die Grauelfen aus Eigeninteresse taten, wurde zur Lebensader und Wurzel ganzer Nationen: Die Glas-Straße. Benannt nach dem anfangs wertvollsten Produkt, welches ausgerechnet von den Hochelfen entlang dieser See-Route produziert wurde.

Die *Glas-Straße*, der *gläserne Pfad*, der *Glasweg* oder *Gläsernes Wasser* bezeichnet eine Seehandelsroute, deren östlichster Punkt auf dem Kontinent Yen liegt und der heutige Stadtstaat Sandukir ist. Von dort geht die Route nach Westen, zwischen der Insel der Dämmerung und den Perleninseln hindurch ins *Stille Meer*, wo Thyatis(-Stadt) der größte Hafen ist. Weiter nach Westen zieht die Route sowohl an der Festlandsküste vorbei, wo Specularum (Karamaikos), Athenos (Darokin), Godorra und Jaibul (Schlangenhalfinsel) nur einige der prominentesten Häfen sind. Endpunkt ist Terutlan, im Golf von Azcan (auf dem Kontinent Mynkeria). Imperien, wie Thyatis wären ohne den gläsernen Pfad nicht denkbar.

Der einzige Seefahrer (der letzten Jahrhunderte) der die Route komplett befuhr, soll der Darokiner Vasco de Alarcón (760-819nK) gewesen sein, der dabei seine Flotte von 15 Schiffen bis auf eines (die Acheron) verlor. Auf seinen Fahrten, von der die Reise über die Glas-Straße nur eine war, fußen die meisten der modernen Seekarten.

Nachfolgend einige der Hauptprodukte, für die die jeweiligen Region entlang der Glas-Straße bekannt sind:

West-Pangea (z.B. Hule)	Ost-Pangea (die Kernländer)	Kontinent Yen
Kaffee	Edelmetalle und Erze	Edle Stoffe (Seide)
Tabak	Holz / Holzprodukte	Gewürze
Elfenbein	Metallwaren	Parfüm
Farben und Pigmente	Reittiere	Tee
Papier	Glaswaren, Spiegel, Optiken (Darokin)	Porzellan – Keramik
Drogen	Felle, Häute	Papier
Roh-Edelsteine	Öl und Tran (Jarldoms und Norworld)	Juwelen und Schmuck
Edelmetalle	Bier – Wein	Edelhölzer
Nutztiere	Töpferwaren	Waffen
Edle Stoffe	Nutztiere	Spezial-Werkzeuge
Fisch	Textilien	seltene Häute und Felle (Gamal-Leder)
Salz	Getreide und Früchte	Alkohol
	Sklaven	Technologische / alchemistische Waren
	Zucker und Kakau (von den Inseln)	

Neue Gefahren

Mit dem Inkrafttreten des *Ewigen Kodex* kam es auch zu neuen Gefahren. So versuchten die Drow ihren größten Angriff auf die Lichtwelt, da sie zurecht annahmen, deren Bewohnern fehle nun die Unterstützung ihrer Götter. Unter der Führung von Irae Tsaran entstiegen sie dem *Schlund von Mirny*, auf dem Kontinent Thoria (71.534 v.K.), wurden aber wider Erwarten von einer alliierten Armee der Oberfläche vernichtend geschlagen. Dies ließ Irae in Ungnade bei Lloth fallen.

Diese Bedrohung wurde bald von der nächsten in den Schatten gestellt, denn es kehrten auch die vielen Drachen zurück nach Blukrist, die in Z'Xyl im Exil waren. Ohne das direkte Eingreifen der Götter befürchteten zu müssen, drängten sie nun nach gottgleicher Verehrung durch die Sterblichen.

Die Hegemonie von Canolbarth zerbrach unter dem Ansturm der Drachen, die Pangea ab ca. 30.000v.K. ins Visier nahmen. Ihr Terror warf Pangea fast ins V. Zeitalter zurück, da sich die Horden der Orks, Goblins und viele andere den Drachen unterstellten und die meisten elfischen Gebiete den Angriffen nicht standhalten konnten. Von den menschlichen Siedlungen ganz zu schweigen. Lediglich Canolbarth selbst trotzte mit seinen heiligen Kraftknoten den Drachen. Die Lektion aus diesem Krieg, der bis ins VIII. Zeitalter dauerte und hunderte Clans auslöschte, war die Isolation, die noch heute von den Elfen gewählt wird. Ihr Rückzug nach Canolbarth rettete die Hochelfen. Die Menschen, die sich im Stich gelassen fühlten, betrachten sie seitdem als wenig vertrauenswürdig.

Wie ein Krebsgeschwür wucherte dieser Konflikt durch das letzte Drittel des Zeitalters und nach wechselhaften Erfolgen, wuchs er sich im Jahre 5300 v.K. zu einem globalen Konflikt aus. Die Drachen hatten viele Zivilisationen zerstört, geplündert oder unterworfen. Es schien so, als würden sie in Kürze die Herrscher der gesamten Welt sein. Nur auf einem Kontinent leistete man ihnen noch ernsthaften Widerstand:

Auf Xumura arbeiteten Menschen und Grauelfen zusammen – und erlitten dennoch Niederlage um Niederlage, bis die Drachen zum vereinten letzten Angriff ansetzen. Kaum eine Echse wollte sich den Triumph entgehen lassen, wenn die Widerständler im Zentrum Xumuras, in Ashkepur, der Hauptstadt Nebans, ausgelöscht würden. Dann wären nur noch Sterbliche übrig, die sie wie Götter anbeteten. Hier erfolgte also (im Jahr 5013v.K.) der letzte Angriff. Und hier setzten ihnen Menschen und Elfen ihre letzte Waffe entgegen. Diese war von niemand anderem gemacht, als von einem Magier namens Vecna, der sie das *Thaumanach* nannte.

Die Legenden nennen sie die *Sphäre der Pfade* und sie soll über Jahre hinweg mit immenser Energie unbekanntem Ursprungs aufgeladen worden sein!

Als die Drachen unter der Führung von Tiamat (chaotisch böse) und Bahamut (rechtschaffen gut) angriffen, aktivierte Vecna die Sphäre.

Ihr Einsatz löscht alle Drachen auf Xumura aus – den weitaus größten Teil der Echsen auf ganz Blukrist, was erklärt, warum sie noch heute selten sind, denn ihre Zahl hat sich von diesem Schlag noch nicht wieder erholt.

Sie löscht aber auch Ashkepur aus, sowie die Nebaner, das Grauelfen-Reich und sie zerstörte den Kontinent, der von nun an *Splitterwelt* oder *Scherbenwelt* genannt wurde.

Gemäß alten Aufzeichnungen soll die Zerstörung Xumuras in Schüben acht Tage gedauert haben.

Die Drachen gehören zu den ältesten Wesen des Multiversums und sind geachtet und gefürchtet. Doch sie besitzen keine Seelen, weshalb ein Tod sie für immer auslöscht, was ihre Angst vor dem eigenen Ende erklärt. Sie glaubten – und glauben wohl noch immer – sie könnten eigene Seelen erlangen, wenn sie wie Götter verehrt würden. Diese Theorie beinhaltete aber die Notwendigkeit viele Anhänger zu haben, was sie zu Konkurrenten der Götter machte, die das nicht tolerierten. Darum gingen fast alle Drachen nach Z'Xyl ins Exil und versuchten ihre Theorie dort in die Praxis umzusetzen. Sie waren letztlich erfolglos und kehrten hoffnungsvoll nach Blukrist zurück, als sie hörten, der Ewige Kodex verhindere ein Einschreiten der Götter.

Ihre Ankunft fand auf ihrem alten Stammsitz, den Himmelsthron-Bergen statt, wo sie das zwischenzeitlich entstandene Zwerge-Reich Krangedur vorfanden.

Die darauf folgenden Ereignisse nennt man die *Drachenkriege* oder den *großen Drachenkrieg*. Zum einen dürften die Götter ihre Anhänger gegen die Drachen mobilisiert haben, um ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen. Auf der anderen Seite dachten die Drachen sicherlich, wenn alles Wissen um andere Mächte beseitigt wäre, wäre auch ihre Verehrung intensiver, weshalb sie den Religionen den Kampf ansagten. Drachen und Sterbliche lieferten sich schwere Kämpfe, in denen die Drachen am Ende die Oberhand behielten. Keine Festung konnte ihnen dauerhaft widerstehen.

So wurde auch Krangedur, das sagenhafte Zwerge Reich, restlos vernichtet (38.112v.K.)! Allein der hartnäckige Widerstand der Zwerge soll aber die Pläne der Echsen um Jahrtausende verzögert haben, da diese aus prestigeträchtigen Gründen erst ihre uralte Heimat säubern wollten. Die fortschrittlichen Zwerge besaßen angeblich Dampfmaschinen und kannten ein Pulver mit enormer Zerstörungskraft. Gemäß alter Inschriften haben sie sogar Blitze eingefangen und gegen die Drachen geschleudert und hatten feuerspeiende Kriegsmaschinen. All dies konnte den Untergang lediglich verzögern. Als das Reich fiel, schickte man die jüngsten Zwerge in vermeintlich sicheren Teile der Welt. Noch heute pochen die Zwerge darauf, die Hauptlast des Drachenkrieges getragen und die größten Verluste gehabt zu haben, im Gegensatz zu den Elfen. Beide Seiten kämpften zwar gegen die Drachen, jedoch nie koordiniert.

Acht Tage voller Grauen und Verzweiflung.

Das sagenhafte Xumura wird beschrieben als ein Land von rundlichem, kompakten Umriss. Zum Zentrum hin soll sich ein gewaltiges Gebirge aufgetürmt haben, mit einer weiten Hochebene und einem gewaltigen Vulkan in der Mitte. Flüsse durchzogen Xumura und spendeten fruchtbaren Boden in den weiten Ebenen und angenehmes Klima.



Xumura

Der Kontinent lag mehr oder weniger im Zentrum der übrigen Landmassen (Pangea, Yen, Vulcur, Minatoba, Mynkeria, Thoria und Amoa).

In der Frühgeschichte war Xumura ein Mega-Vulkan, der aus den Fluten ragte und an dessen Flanken wilde Monster lebten. Schon früh zogen Humanoide sich hierher zurück, auf der Flucht vor ihren Eltern, den Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen. Dann rückte die erste Menschheit nach und löschte die Humanoiden fast ganz aus. Dieser Teil der ersten Menschheit wurde bald von den bösen Göttern Agrik und Karaasch dominiert, denen hier die ersten Tempel errichtet wurden. Xumura wurde zu ihrer Machtbasis und von hier sandten sie die Armeen ihrer Anbeter in alle Welt um Krieg gegen die guten Götter zu führen.

Magister Staewyn, *der Fremde*, beschreibt das Thaumachron als eine Sphäre, in welcher die Energien der hellen Pfade gebündelt und von der Kraft des dunklen Pfades gehalten wurden. Sie sollte die Lebensenergie der Drachen aufsaugen. Nach Staewyns Mutmaßung verschwieg Vecna dies, da er die Drachen zu seinen untoten Dienern machen wollte. Normalerweise wäre dies nicht möglich, da Drachen ja keine Seele haben. Das Thaumachron hätte ihm diese Kraft aber wohl gegeben. Die Anführer der Drachen, Tiamat und Bahamat, erkannten das Potential, bzw. die Gefahr der Sphäre. Sie arbeiteten zusammen, um ihren Einsatz zu verhindern, was gelang. Die Zerstörung konnten, oder wollten sie nicht aufzuhalten. Die hellen Energien wurden mit verheerender Wirkung freigesetzt und ihre Hintergrundstrahlung wirkt noch immer über der Splitterwelt, was diese zu einem gefährlichen Ort macht.

Im *Zeitalter des Eises* starb hier alles, wie im Rest der Welt. Lediglich die sich entwickelnden Eis-Elfen überlebten auf Xumura, zogen sich aber in die nördlichen und südlichen Polregionen zurück, als der Vulkan am Ende des Äons ausbrach.

Bevor der Ewige Kodex in Kraft trat, sollen sich hier die Götter ein letztes Mal auf Blukrist begegnet sein und sich von ihren sterblichen Anhängern verabschiedet haben. Als Zeichen des Dankes und der Gunst ließen die Götter den Vulkan erlöschen und hoben das Land weit aus den Fluten, weil sie es ihren Getreuen schenken wollten und dies das Zeichen für einen Neuanfang sein sollte.

Gesicherte Hinweise belegen Zivilisationen aus dem VI. und VII. Zeitalter, als der *Ewige Kodex* das Wirken von Unsterblichen einschränkte. Seite an Seite waren hier die Reiche Neban (Menschen) und Na'Aleryn (Grauelven) entstanden, die durch feste Bündnisse miteinander verwoben waren. Die Götter sollen beiden Völkern für deren Unterstützung im letzten Götterkrieg eng verbunden gewesen sein. Es waren die Zentren zweier Weltreiche, die in Koexistenz globale Netzwerke, Kolonien und Niederlassungen unterhielten. Die Sagen überschlugen sich mit Beschreibungen ihrer Pracht. Es gibt Geschichten von Flotten fliegender Schiffe und schwebender Städte. Beweise oder Funde fehlen.

Sicher gilt nur, daß man die Lichtwege (magische Reiserouten) ausgiebig nutzte und das Nebans Hauptstadt Ashkepur auf der Hochebene im Zentrum stand, während die Grauen eine dezentrale Verwaltung, aufteilt auf viele Städte, hatten.

Anfangs waren Nebaner und Na'Aleryn anderen Kulturen überlegen. Durch die Jahrtausende aber holten diese auf und es wurde ein Wettstreit unter Gleichen um die Ressourcen der Welt. Nebaner und Na'Aleryn waren durch ihre geografische Lage aber nahezu unangreifbar und konnten nur in ihren Kolonien bedroht werden.

Heute ist Xumura ein riesiges Areal aus Klippen, schroffen Inseln und treibenden Trümmerfeldern. Nach wie vor ist es gefährlich dort zu sein. Wobei die Schilderungen warum dies so ist, sehr unterschiedlich sind. Von elementaren Gefahren oder Giftwolken ist ebenso die Rede, wie von grausigen Monstern, deren Schrecken mit der Nähe zum ehemaligen Zentrum noch zunehmen soll.

Angeblich gibt es immer noch Lichtwege, die zur Splitterwelt führen. Von einer Reise dorthin wird aber dringend abgeraten, da zumindest in einem Punkt alle Berichte einig sind:
Solche Besuche enden immer tödlich!

Mit dem Untergang Xumuras war das VII. Zeitalter zu Ende.



Der Staub und die Asche der Zerstörung hüllten Blukrist ein und veränderten für fast zwei Jahrhunderte das Klima und hatten gravierende Auswirkungen auf ganze Völkerscharen und Regionen.

In den panischen Versuchen von Xumura zu entkommen, hatten jene die besten Chancen, die am weitesten vom Zentrum entfernt waren und auch sie hätten es ohne Magie nie geschafft. Es wurden Portale geöffnet und gerettet, was zu retten war. Ohne zurück zu schauen, flohen Menschen und Grauelven und einige andere Völker. Aber es waren nur wenige der (vor allem geistigen und magischen) Eliten, denn die hatten sich ja zum Kampf in Ashkepur versammelt gehabt.

Mit dem Traum von ihrer Vergangenheit und der Sehnsucht nach einem neuen Erblühen erreichten die Überlebenden ferne Kolonien, Außenposten und Handelsstützpunkte. Für Dekaden herrschte Chaos und nicht aller Orten schaffte man es, eine neue Existenz aufzubauen. Viele Gemeinschaften gingen unter, wurden von alten und neuen Feinden überrannt, von einzelnen rachsüchtigen Drachen ausgelöscht oder gingen in anderen Kulturen spurlos auf.
Einige wenige hatten mehr Glück.

Erben der Imperien

Darunter die Nithier. Ihre Gruppe verstärkte eine isolierte, aber gut geschützte Siedlung in den heutigen Kernländern (Pangea). Genauer: Im heutigen Alaysia. Und sie brachten wertvolle Ressourcen (so z.B. den *Atlas*, ein machtvolles Artefakt) und fähige Anführer mit. Der ursprüngliche Name des Kolonie ist in Vergessenheit geraten. Man nannte ihn nun Ni-Thian. Übersetzt *Neu Thian*, nach der verlorenen Heimatstadt (oder Region?) der Flüchtlinge. Zu dieser Zeit waren die Nithier die einzigen hoch zivilisierten Menschen auf dem Kontinent. Die anderen waren primitive Stammesverbände, die Reste jener Gruppen, die von den Drachen vernichtet worden waren.

Die Nithier knüpften zunächst gute Kontakte zu den Elfen, Zwergen, Gnomen und Halblingen und

bekämpften die unzähligen Humanoiden in ihrer Nachbarschaft.

So erhob sich Nithian schnell zu einer Macht. Es übte Druck auf die Stämme aus: Wenn sie kooperierten, würde man ihnen helfen mit den gegenwärtigen Klimaproblemen klar zu kommen. Andere machte man sich auch zu echten Freunden, indem man gemeinsam die Orks, Hobgoblins und andere Humanoide bekämpfte, die um den gleichen Lebensraum wie die Menschen konkurrierten. Dies führte zu einem ungewollten Nebeneffekt: Die bis dahin verstreut lebenden Humanoiden rückten ihrerseits zusammen und bildeten Horden, was sie viel gefährlicher machte und dazu führte, daß sie ihre Erzfeinde, allen voran die Elfen, verstärkt angriffen und unter Druck setzten. Deren Forderung, die Humanoiden nicht länger zu bekämpfen sorgte in Nithian für Irritation und schließlich zu einem bleibenden kulturellen Mißverständnis zwischen Menschen und Elfen.

Völkerwanderung und Konsolidierung

Die überlebenden Grauelfen aus Xumura hatten Zuflucht bei ihren Vettern, den Hochelfen in Canolbarth gefunden. Sie empfanden sich diesen schon immer als überlegen und versuchten mit der Zeit mehr und mehr deren Lebensweise zu ihren Gunsten zu verdrängen, die Hochelfen für ihre Zwecke zu benutzen und sie in ihre Lebensweise zu integrieren (um nicht zu sagen zu kolonialisieren). Es kam schließlich zum Bruch zwischen den Völkern, da die Hochelfen lieber mit und in der Natur lebten und den Weltherrschaftsanspruch der Grauen nicht teilten. Durch passiven Widerstand brachten sie die Grauelfen dazu ihren Wald zu verlassen. Diese wanderten nach Westen und ließen sich im Gebiet des heutigen Glantri nieder. Dort versuchten sie die primitiven Menschen für ihre Pläne zu gewinnen und wollten sie zu willigen Vasallenkriegern machen, indem sie sie im Kampf und der Magie unterrichteten.

Dann wurde das junge Nithian auf seine erste schwere Probe gestellt:

Um 4800vK sah sich Pangea dem Ansturm von Reitervölkern ausgesetzt, die von Osten eindrangten. Sie kamen über die zugefrorenen Meere, auf der rücksichtslosen Suche nach Lebensraum. Es waren frühe Verwandte der heutigen Han und sie waren im Begriff die Kernländer zu überrennen und zu entvölkern.

Nach Jahrzehnten der wechselvollen Kämpfe erbot sich ein junger Heerführer, Nech-Netscha, die Reiternomaden zu besiegen. Er nutze den *Atlas*, um seine Feldzüge zu planen und war den Reitern immer einen Schritt voraus. Nachdem er ihre Hauptmacht zerschlagen hatte, drängte er den größten Teil nach Nordwesten in die endlosen Steppen (sie wurden die Ethengie). Dann schnitt er durch Expansion nach

Osten ihren Nachzug ab: Nithian überquerte mit seinen Hilfstruppen die Meerenge zur Insel der Dämmerung und schuf ein großes Bollwerk (Karlal-Sherzai) als Brückenkopf. Damit hatten es die Lage im Griff und schon wesentliche Teile der heutigen Kernländer fest unter Kontrolle.

Hinzu kam das Ende der kleinen Eiszeit. Die Gewässer tauten wieder und waren nur noch in eisigen Wintern passierbar. Die Eisdecke wurde aber nur noch selten durchgängig so dick, wie zu jener Zeit. Die Reiternomaden stimmten nun einem Friedensschluß zu.

Nech-Netscha wurde zum König erhoben (wohl auch weil er straflos den amtierenden König beseitigen konnte) und Nithian stieg zu einem neuen Großreich auf. Man gründete feste Provinzen, die von Gouverneuren regiert wurden und brachte Stabilität ins Land.



Lediglich eine Gruppe beugte sich Nech-Netscha nicht: Die Verwandten des abgesetzten Königs, die sich auf einen abgeschiedenen Teil ihrer Ländereien zurückzogen: Nach Altan.

Die Altaner waren isoliert und in ihren Möglichkeiten begrenzt. Sie setzten darum darauf gute Beziehungen zu den Zwergen zu haben und riefen verstärkt die Götter an. Da diese ihnen aber nicht halfen und ihr kleines Reich bald zu siechen begann, erdachten ihre Priester die Anbetung einer künstlichen Gottheit.

Weil sie den heimischen Stämmen wissenschaftlich und magisch weit überlegen waren, hielten sich die Nithier mehr und mehr für eine Herrenrasse. Schon vor Nech-Netscha hatten sie sich anderen Menschen gegenüber distanziert. Nech-Netscha erließ nun aber den *Kodex Ghanazan*, der ein Gesellschaftssystem etablierte, welches Nithiern verbot sich mit anderen Völkern zu vereinen. Die Vertreter der *minderen* Menschen (in ihrer Sprache der Mer'fell) konnten nur sehr bedingt im Staat aufsteigen.

Damit hatte der König Nithian konsolidiert. Er war der erste der Nech-Dynastie, die die Geschicke des Reiches über ihre eigene Dauer hinaus prägen sollte.

Nithian selbst beherrschte die Kernländer nie in der gesamten Fläche, sondern konzentrierte sich auf Schlüsselstellungen. Seine treuen Vasallen hatten weitgehend freie Hand, solange sie ansonsten taten, was man erwartete. Auf diese Weise entstanden kleine Reiche von Nithians Gnaden.

Diese Stadtstaaten und Regionen wollten zunächst ein Teil von Nithian sein, wegen der ausbleibenden Anerkennung wurden sie aber zunehmend aufmüßig.

Das Herz des Reiches und sein Prunk

Das Zentrum des Reiches bildete die Provinz Al'Aysia (*Bliühender Garten* oder auch *der schönste Ort*, je nach Übersetzung – später in *Alaysia* verschriftlicht), eine fruchtbare Tiefebene zwischen den Felsenheim- und den Kruth-Bergen. Es war ein paradiesischer Garten: Reich, grün, kultiviert, aber weit davon entfernt seine Bewohner ernähren zu können. Alle Güter flossen darum nach Nithian und der Bedarf wurde größer und größer.

Solange Nithian allen anderen überlegen war und eine geschickte Politik betrieb, konnte dies funktionieren. Je größer der Bedarf in Al'Aysia aber wurde, desto schwieriger war es, den Vasallen die notwendigen Versorgungsmengen abzuverlangen.

Viele Nithier erkannten das Problem, aber Versuche die Herrscher-Dynastien zu bedachterem Handeln zu bringen und echte Allianzen zu schmieden, scheiterten. Innere Machtkämpfe schwächten Nithian allmählich. Dazu kamen ungeschickte Entscheidungen, die jene Herrscher an die Macht brachten, die dem Volk blühende Landschaften versprachen und auch sonst erzählten, was das Volk hören wollte, Hauptsache es ginge immer so weiter wie bisher und hätte keine Einschränkungen zur Folge. Gleich wie realitätsfern dies schien.

Kurzfristige militärische Erfolge in Feldzügen gegen Ethengar (ein Erfolg des letzten Nech-Königs Nech-Igranal), gegen die Horden der *Rauen Lande* (durch König Shai-Dogar) und Glantri (Shai-Benesh) bestätigten für gewissen Zeit die Ansprüche des Reiches. Auch Bündnisse mit Nationen im Westen des Kontinents und Han im Osten, brachten durch den aufblühenden Fernhandel ungeheuren Wohlstand und täuschten so über die eigene Abhängigkeit von den Vasallen hinweg. Könige und Adel bemühten sich seit jener Zeit ihren Reichtum mit ins Jenseits zu nehmen. Um 3800v.K. beginnt so ein Totenkult, wie er auf Pangea nie zuvor dokumentiert worden war. Es

Die Gründung der neuen Hauptstadt Nivene durch Nech-Nechtas Sohn Nech-Naram machte die Lage nicht besser. Man errichtete eine gewaltige, prachtvolle Palast-Stadt, die in den nächsten Dynastien noch weiter ausgebaut wurde und deren Hunger nach Material und Arbeitskräften unstillbar schien.

werden beeindruckende Grabmäler errichtet, die allen Pomp und alle Schätze des Verstorbenen aufnehmen sollten und gleichzeitig einbruchssicher waren. Architekten und Ingenieure bauten gewaltige Anlagen, von denen man nur den kleinsten Teil noch sieht, weil schon bald Sicherheit und Unauffälligkeit über äußeren Protz ging. Sie suchten sogar nach Stellen außerhalb der

bekanntem Gebiete, so daß man noch heute überall auf Pangea über Grabanlagen stolpern kann. Bemerkenswert sind jene, deren Grundrisse wie umgekehrte Pyramiden unter die Erde gebaut wurden, weil sie den höchsten Würdenträgern vorbehalten blieben.

Die Schlangenkriege und die erste Stille

Dann erscheinen die Naga. Sie waren offensichtlich den Drachen aus ihrer Heimat Z'Xyl gefolgt. Auf Blukrist hofften die Naga Lebensenergie abzuziehen, die sie nach Z'Xyl leiteten, um ihre Welt zu retten. Dazu errichteten sie zahlreiche Stützpunkte und bedrohen v.a. die Elfen und Zwerge, denen sie viele heilige Orte, sprich Kraftknoten abrangen. Mit diesen fiel es ihnen leicht das Leben aus Blukrist zu saugen. An der Seite der Naga kamen die Nagpa, welche in der für sie neuen Welt schnell Betätigungsfelder fanden. Naga und Nagpa wurden auch für Nithian zur Bedrohung. In den Kernländern hatten sie bald ein Netzwerk von Orten errichtet, zu dem Heiligtümer wie Samarra (in Karamaikos) gehörten. Ihr Tun laugte das Land aus und seine Bewohner mußten reagieren. Unter der Führung Nithians gingen Menschen, Elfen und Zwerge, aber auch Gnome und Halblinge (und wenn man den Quellen glauben darf, sogar Humanoide) gegen die Invasoren vor. Diese Zeit zwischen 3400 und 3000 v.K. nennt man die *Schlangenkriege*, bzw. die *Mansana-Ära*.

Was immer die Gegner der Naga auch versuchten, sie konnten sie nicht besiegen, geschweige denn, ihren Aktionen Einhalt gebieten. Die Lage war verzweifelt.

Speziell in Altan hatte sich die Lage um 3000v.K. dramatisch verschlimmert. Sicher beschleunigt durch das Wirken der Nagas, deren Lebenskraft-Raub auch dort spürbar war. Obwohl nicht bezeugt ist, daß sich die

Ein machtvolleres Irgendwas soll den Naga geholfen haben, einen Weg nach Blukrist zu finden: Die/der/das Mansana. Ob es sich bei *Mansana* um einen Ort, eine Person oder den Namen einer Gruppe handelt ist nicht mehr feststellbar.

Altaner an den Schlangenkriegen beteiligten, war ihre nächste Handlung für dessen Ausgang entscheidend. Ihre Priesterkönige waren soweit: Sie vollzogen das *Ritual der Stille*. Die dadurch erzeugte Erschütterung der Sphären ließ die Lichtwege und Kraftknoten der Welt beinahe kollabieren. Auch wenn die Stille letztlich nicht in Kraft trat, brach das Ereignis die Macht der Naga schlagartig. Ihre Stützpunkte wurden hastig von ihnen aufgegeben oder innerhalb der nächsten Monate überrannt. Einige wenige Orte versanken in Vergessenheit, wie Samarra. Viele Landstriche sind noch für Jahre von den Auswirkungen gezeichnet und gewannen nur langsam ihre Fruchtbarkeit zurück. Auch die Masse der Naga ist verschwunden. Es bleiben aber genug von ihnen auf Blukrist, um den Monsterkanon der Abenteurer für immer zu bereichern.

Die Nagpa sind ebenfalls fast alle fort. Am Hofe der Nithian-Könige sollen jedoch noch über Jahrhunderte welche beobachtet worden sein.

Freunde werden zu Feinden

Von den Folgen der Schlangenkriege erholen sich die Menschen mal wieder am schnellsten (außer den Altanern. Ihre Kultur erlischt 2870v.K. endgültig) und die folgenden Generationen haben die Bündnisse mit Elfen, Zwergen usw. bald vergessen und werden von neuen Begehrlichkeiten erfüllt. So wähnt sich König Nim-Norad 2707v.K. so stark, daß er die Unterwerfung der Canolbarth-Elfen und der Felsenheim-Zwerge fordert. Auslöser dafür könnte der absurde Rohstoffbedarf seines Reiches gewesen sein und die Ablehnung der Elfen und Zwerge für ihn ihre eigenen Reiche zu plündern. Er schafft mit seiner feindseligen Art das Unglaubliche: Elfen und Zwerge verbünden sich – gegen Nithian. 2697v.K. besetzen und schleifen die Zwerge Nivene. Der König muss fliehen. Die Elfen vernichten mehrere Festungen im Westen.



Nim-Norad sucht Unterstützung in Atruk und findet sie. Nun kämpfen Zwerge gegen Zwerge und mit Zugeständnissen kann Nim-Norad auch die Ethengie an sich binden und die Elfen bekämpfen. Er selber stirbt 2688v.K. an den Folgen eines Besäufnisses und vererbt den Konflikt seinen Nachfahren. Noch seine Enkel fechten diesen Kampf aus, als 2625v.K. Atruk durch eine Katastrophe völlig zerstört wird.

Es gibt viele Quellen, die Agrik als Urheber der Zerstörung nennen. Möglicherweise hat es einen Pakt zwischen den Atruk-Zwergen und dem finsternen Gott gegeben, den dieser einseitig aufkündigte.

Einige Inschriften erwähnen aber auch, die Felsenheim-Zwerge könnten den Gott gebeten haben, ihre Vettern zu vernichten. Letztlich war die Katastrophe so umfassend das auf ganz Pangea Erdbeben tobten und es noch Jahre später zu vermehrten Erschütterungen kam, die große Schäden anrichteten – aber Felsenheim stets verschonten.

Nun sind die Atruk-Zwerge ausgelöscht und Nithan steht allein. Doch beide Seiten sind zu schwach, um wirklich siegen zu können. Nim-Fassal, der letzte der Nim-Dynastie schließt einen dringend nötigen Frieden.

Darin verzichtet Nithian auf alle Kolonien und Ansprüche jenseits der Ostgrenzen Canolbarths (was faktisch das heutige Glantri und weite Teile Darokins betrifft) und verzichtet auf Gebiete in nahezu allen Gebirgen der Kernländer und erkennt an, dass allein die Zwerge sie *verpachten* dürfen. Dafür erhält es Al'Aysia zurück.

Mit Weisheit und Gewalt zu neuer Macht

Der Wiederaufbau fällt den sogenannten *fünf weisen Königen* zu: Tesh-Takelot I, Tesh-Takelot II, Tesh-Semenere, Ilbin-Zarras und Val-Numeia.

Letzterer kann den Verlust der östlichen Provinzen an Hobgoblins des *Kon'orf Thact*-Reiches im Jahre 2534 v.K. nicht verhindern. Dadurch verliert Nithian den Zugriff auf die Insel der Dämmerung (damals Kaldan-Anu genannt, oder Naonan, wie sie im heutigen Han heißt) und die Handelsrouten nach Yen. Dies löst eine bedrohliche Krise aus: Eine Reihe von Provinzen sagen sich unter ihren Gouverneuren los. Das Reich droht zu zerbrechen, kaum das es wieder aufgebaut ist. Es kommt zu Unruhen und Kriegen mit den ehemaligen Vasallen.



2520v.K. putscht sich Hat-Hor an die Macht. Er ist ein Kämpfer und fähiger Soldat und vom Willen nach Macht besessen. Hat-Hor beginnt einen einmaligen Feldzug. Wie ein Racheengel schlägt er die lokalen Herren. 2513v.K. besiegt er die Hobgoblins in einer Serie von Schlachten, die 11 Tage dauern und erobert so die wichtigen Küsten im Osten zurück. Mit List und militärischer Stärke ringt er den Elfen und Zwerge neuerliche Zugeständnisse ab und erschafft ein legendär mächtiges Reich,

dessen Besonderheit nun darin besteht, die Männer und Frauen auf Posten zu setzen, die sich durch Mut und gescheites Handeln verdient gemacht haben und nicht durch ihre Abstammung. Unter ihm gibt es wieder Stabilität, Gesetz und Ordnung. Als er gesiegt hat, erläßt er den *Kodex Hat*, der das Erbrecht auf Ämter und Titel allein dem Königshaus vorbehält.

Alle anderen können ernannt und entlassen werden, was deren Loyalität stärkt.

Hat-Hor ist auch götterfürchtig. So steigt mit ihm auch eine privilegierte Priesterschaft auf, die durch ihre Treue zum Thron dessen Herrschaft stützt – und auch neue Probleme schafft...

Glaubenskrisen

Der Streit der Religionen untereinander hat 2430v.K. zu erheblichen Verwerfungen geführt, weil einzelne Glaubensrichtungen mehr Rechte besitzen als andere. Es kommt zu Unterdrückung und Ausschreitungen und regelrechten Pogromen. Betroffen sind hier aber fast ausschließlich die Religionen der Vasallenvölker.

Als die Aufstände Überhand nehmen, ruft König Noid-Nab III nach seinem fähigen Wesir Nyarlahotep. Der soll die Aufstände ein für allemal niederschlagen.

Nyarlahotep läßt sich jedoch erst darauf ein, als ihm Noid-Nab III ein Viertel des Reiches und einen Erbtitel verspricht. Viele Jahre zieht er darauf eine Spur der Verwüstung durch die Kernlande und ertränkt jeden Widerstand in Blut. Als sich die politischen Verhältnisse von ihm unbemerkt verändern, wird ihm das zum Verhängnis: Der König ist nun auf die Hilfe der Aufständischen angewiesen und bietet ihnen Frieden an.

Sie lassen sich darauf ein, verlangen aber die Auslieferung Nyarlahoteps. Da sich Noid-Nab selber

Es heißt, Nyarlahotep sei ein Magier (Nekromant oder Kampfmagier) gewesen. Wegen seiner Taten wird er oft als Paktierer mit Teufeln oder Dämonen dargestellt. Dafür gibt es aber keine Beweise. Noch heute gilt er als Schreckensfigur. Als er des Verrats gewahr wurde, schwor er Rache und forderte seine Entlohnung über den Tod hinaus. Es sind immer wieder Artefakte und Aufzeichnungen aus seinem Besitz aufgetaucht, die den Verdacht nahelegen, er könne als Leichnam sein Unwesen treiben und seine Rachegeleüste weiter verfolgen.

die Finger nicht schmutzig machen will, überläßt er es den Kämpfern des Feindes, den sogenannten Ney-Barkal, den Wesir zu überwältigen. So wird dieser in eine Falle gelockt, gefangen genommen und mit ebensolcher Grausamkeit getötet, wie er sie den Feinden seines Königs zukommen ließ.

Inzest und Paranoia

Um 2400v.K. waren am Rande von Nithians Einflusszonen die ersten Flächenstaaten entstanden. Insbesondere im heutigen Thyatis, Glantri und Darokin. Dort entwickelten sich eigene Schriftsysteme (denn es war Nicht-Nithern verboten nithisch zu schreiben), sowie eigene Wissenschafts- und Handelssysteme. In Al'Aysia registrierte man viel zu spät, was geschah! Hier freute man sich vielmehr über die neue Hauptstadt Luxusor, die von König Tha-Theus eingeweiht worden war. Noch heute steht ihr abgekürzter Name für einen übermäßigen Lebensstandard.



Die Tha-Dynastie trieb die Dekadenz und Verschwendung auf einen neuen Höhepunkt und gab Unsummen für Projekte aus, die keinen sinnvollen Zweck erfüllten und gönnten sich jeden erdenklichen Zeitvertreib. Die Chronisten sind sich einig, daß schaurige Spektakel an der Tagesordnung waren und die Familie der Tha bald niemandem mehr trauen konnte, als sich selber, da sie sich vor allem eins machten: Feinde.

Bald heiratete man nur noch in der Familie und Inzest gehörte zum guten Ton. Dabei soll nicht verschwiegen werden, daß viele andere Häuser, die ihren Stand wahren oder verbessern wollten, sich nicht schwer darin taten, dies den Tha gleichzutun.

Der grassierende Verfolgungswahn innerhalb der Dynastie hatte einen realen Hintergrund und führte soweit, daß sie ihre Feinde über den eigenen Tod hinaus fürchteten. Um sich deren Rache endgültig zu entziehen ließen sie sich mit ihrem Vermögen in unzugänglichen Grabmälern bestatten. Sie stärkten dadurch, vielleicht ungewollt, den Einfluß der Priesterschaft, die ein Konglomerat verschiedener Religionen darstellten. Sie waren die einzigen, denen sie noch so etwas wie Vertrauen entgegenbrachten. Schließlich schirmte die vereinte Priesterschaft das Königshaus vom Volk ab und legitimierte deren Lebensweise als von den Göttern gewollt. Im Gegenzug erhielten die Vertreter der Religionen weltliche Ämter und Ländereien. So kippte nach und nach das Machtverhältnis allmählich um.

In einem letzten Schritt bestimmen die Priester der bekannten Gottheiten mehr und mehr die Geschicke des Reiches und beenden 2288 v.K. das Erbkönigtum, da dieses in Inzest-Ekzessen mehr und mehr degeneriert war: Tha-Menal, eine sabbernde Närrin, wird von ihnen ohne viel Aufsehen abgesetzt und die Dynastie somit beendet.

Von Gottes Gnaden

Von nun an erwählte die Priesterschaft die Könige: Als erstes wählten sie 2288v.K. Nef-Erkare I. und gründeten so das *Zeitalter der Heiligen Könige*.

So heilig waren die aber nicht. Vielmehr waren sie der militärische Arm diverser Religionskriege innerhalb, wie außerhalb der Grenzen. Die Zeit bis 1601v.K. war geprägt durch nie gekannte

Unterdrückung, Sklaverei und brutalste Kleinkriege, gegen die die Tha-Dynastie wie ein heiteres Zeitalter wirkte. Alles bedingt durch die klerikalen Machtstrukturen, die diplomatische Lösungen mit Ungläubigen nicht erlaubten.

Dann putschte sich Ah-Mose zum König.

Er entmachtet den Klerus im Handstreich und führt wirksame Reformen durch. Unter ihm gewinnt auch das Prinzip *Teile und Herrsche* an Bedeutung. De facto dezentralisiert er das Land, indem er Provinzen ganz an treue Familien übergibt, die im Sinne des Throns regieren und dennoch eigene Macht anhäufen können. U.a. setzt er die Familie Hal'aschin im Osten ein, der die Kontrolle der Seerouten nach Yen obliegt. Teile Darokins unterstehen fortan der Familie Sel'Nenica und Traldar wird den Huta'Kaan anvertraut. Auch dürfen nun Nicht-Nithier im System aufsteigen und die strengen Gesetze gegen die Vermischung der Völker gelten nur noch für den Hochadel. Es ist der Beginn des *Neuen Reiches*.

Das Neue Reich

Diese Reformen zeigen bald Wirkung und unter König Seth-Mech geht Nithian 1543v.K. wieder in die Offensive. Die Seth-Dynastie kann den Elfen und Zwergen aufgrund wirtschaftlicher Macht Verträge diktieren und die Kernländer kontrollieren. Sie unterwerfen die Ethengie, deren Reiterhorden die Armee ebenso unterstützen müssen, wie die wilden Axtkrieger aus dem Norden. 1499v.K. setzen Truppen im Westen über das Nebelmeer über und erobern Ländereien an der Grenze des Reiches Menithos (siehe *Die heiligen Reiche* – in einem künftigen Dokument). Im Osten bringen sie die Insel der Dämmerung ganz unter ihre Kontrolle, dazu fast die gesamten Küsten der Perleninseln und starten sogar einen Feldzug nach Yen! Dort gründen die Hal'ashin 1446v.K. Sandukir, das noch in der Gegenwart eine bedeutende Metropole ist. Die Seth-Dynastie endet mit dem Tod von Seth-Marin, der kinderlos 1387v.K. stirbt.

Der unerwartete Retter

Zum ersten Mal tritt ein Rat aus allen Provinzvertretern zusammen und wählt einen neuen König: Lan-Ramses I. Der initiiert ein umfangreiches Schiffsbau-Programm und steckt gewaltige Ressourcen in die Kolonisierung der Inselgruppen im Süden (Minrothad, Jerendi und die kleinen Perleninseln), sowie der Etablierung einer Handelsroute nach Amoa.

Legendär ist die Expedition von Admiral Haremhab, der mit 200 Schiffen aufgebrochen sein soll, um die Splitterwelt zu besuchen und spurlos verschwand.

Die Seefahrtsprogramme könnten auch der Sargnagel in den Expansionsbestrebungen gewesen sein, weil sich das Reich finanziell übernahm. Die Blüte des Neues Reiches endet 1221v.K., als nach dem Tod Königs Thut-Mosis die Provinzherrscher erneut einen König wählen sollen, die Kandidaten aber allesamt als unfähig betrachten. Sie hielten keinen von ihnen für fähig das Land in den aufziehenden Problemen zu regieren.

Und davon gab es einige, denn die Völker Yens (darunter Armeen der Hobgoblins) drückten im Osten ebenso auf die Grenzen, wie jene am Nebelmeer im Westen.

Außerdem ging die Kontrolle über die Inseln (Minrothad und Jerendi) mehr und mehr verloren.

Hinzu kamen innere Unruhen: Im Grenzgebiet des heutigen Karameikos und Thyatis tobte ein regelrechter Barbarensturm. Die wilden Horden bedrohten ganze Regionen und Spione sprachen von einem drohenden Angriff der Barbaren auf Al'Aysia selbst.

In der Not duldeten die Provinzfürsten einen Kandidaten gegen erhebliche Zugeständnisse:

Ein Neffe Thut-Mosis', Ramu-Nethep I., übernahm die Macht.

Er erwies sich überraschend als weise und entschlossen und er verlegte als einziger König seine Hauptstadt in ein anderes Land. Im heutigen Karameikos gründete er Kôm Ombo. Von hier aus führte er seine Armeen in einem beispiellosen Feldzug gegen die Barbaren und unterwarf sie innerhalb von nur 2 Jahren. Im Westen baute er die Festung Akesoli. Im Norden entstand

Corunglain, als Bollwerk gegen die Orks. Mit diesen Maßnahmen kann er das Reich stabilisieren. Als Ramu-Nethep 1146 v.K. stirbt, erbaut man ihm noch eine kolossale Grabanlage. Kôm Ombo

aber wird bald darauf verlassen und aufgegeben und versinkt in den Wirren der Geschichte.

Verwüstung

Nach Ramu-Nethep ist eine deutliche Zersplitterung des Reiches in immer mehr und mehr Provinzen zu beobachten. Viele davon sind selbstverwaltete Gebiete der Vasallenvölker. Der damit einhergehende innere Friede führt aber auch zu einer Unterversorgung in Al'Aysia. Die dort lebenden Nithier können sich in einem zunehmend freieren Markt die Waren und Güter nicht mehr leisten. Um ihren Lebensstandard zu erhalten, beginnt ein gravierender Raubbau, der binnen Jahrzehnten den *schönen Garten* für immer zerstört und zu der Wüste macht, die Alaysia heute ist.

Das Reich hat nicht mehr die militärische oder diplomatische Macht seinen Vasallen Loyalität abzuverlangen. Ab 990v.K. sind ausgedehnte regionale Kriege zwischen den Provinzen zu beobachten. Deren Sieger werden größer und größer und sehen sich immer weniger als Teil des Nithian-Reiches. Die deutlichen Königslinien erlöschen. In immer kürzeren Abständen kommen Herrscher auf den Thron, die zunehmend Marionetten von Fürsten oder Priestern, oder blutrünstige Despoten sind und nichts gegen die Verwandlung Nithians in einen Flickenteppich ausrichten. In dieser Zeit kündigen die Elfen und Zwerge einseitig ihre Verträge mit Nithian und stellen den Handel fast ganz ein. Am Ende der Dekade hat man in Luxosor die Kontrolle gänzlich verloren und muß tatenlos zusehen, wie sich Provinzen ungestraft ablösen. Fast der gesamte Fernhandel geht an Al'Aysia vorbei. In der Not erlässt man neue Gesetze. Die Gesellschaft wird noch einmal gespalten: Zwischen den Vasallen und den wohlhabenden Bürgern kommt nun die Schicht der Amaniri – die Entrechteten. Das sind Nithier, die sich einer Strafe schuldig gemacht haben und darum ihre Vorrechte verlieren. Nichts anderes als ein Versuch die vorhandenen Ressourcen zu rationieren. Die Amaniri werden notgedrungen zu fahrenden Tagelöhnern. Aus ihnen werden später die Aman, die noch in der Gegenwart als Nomaden in Alaysia leben, als einige wenige echte Nachfahren der Nithier...

Das schwache Geschlecht und das *Späte Reich*



Der allgemeinen Schwäche und einsetzenden Lethargie ist es vielleicht zu verdanken, als 902v.K. die erste Königin wie beiläufig den Thron besteigt: Mesk-Henet ist die 14 Jahre alte Tochter eines Priesters und sollte wohl nur als Platzhalterin an die Macht. Doch sie ist gewitzt und charmant und versteht es, den Ruf des Reiches propagandistisch einzusetzen. Statt mit Krieg restauriert sie das Reich mit Handelsverträgen und Diplomatie. Mit ihr beginnt die *Zeit des späten Reiches*.

Mesk-Henet wird oft als große Magierin beschrieben und gilt als Begründerin eines Kultes von Zauberkundigen (die Mei-kara), die ihr helfen größten Einfluß auf die Priester und die Soldaten zu gewinnen. Unter ihrer geschickten Führung formiert sich der Rest vom Reich und die Provinzen zunächst zu einer Föderation, die sie im Laufe der Zeit immer enger und enger an sich bindet. Im hohen Alter, als man ihre Jahre schon als gezählt betrachtet, setzt sie über Nacht mit ihren Mei-kara in allen Provinzen die Herrscher, die ihr nicht belieben, ab und bringt ihre eigenen Leute an die Macht. Sie wird im *Späten Reich* zur uneingeschränkten Herrscherin, die ein Alter von 105 Jahren erreicht und eine große Familie gründet, die sie wie eine Armee führt. In dieser Zeit geht Nithian gewissermaßen in Familienbesitz über. Mesk-Henets Angehörige besetzen alle wichtigen Positionen und verdrängen alle Familien, die nicht nach ihrer Pfeife tanzen. Auch wenn dies das Reich zunächst stärkt, bedeutet es langfristig das Ende, weil es außerhalb der Familie kaum jemanden gibt, der auch nur einen entfernten Anspruch auf den Thron hat.

Die letzte Blüte

Als Nachfolger bestimmte sie selbst noch ihren Großneffen Khai-Zahr, der ihr 811v.K. auf den Thron folgt. Sie hatte ihn schon als Säugling ihren Mei-kara zur Erziehung übergeben lassen, die an einem abgeschiedenen Ort stattfand. Nun präsentiert sich ein knapp 20jähriger, energischer Mann dem Volke, der mit seinem Elan und Mesk-Henets Erbe Nithian ein allerletztes Mal zur Blüte führt. Er reist sein Leben lang im Reich herum und erweckt den Eindruck allgegenwärtig zu sein. Kaum ein nithischer König dürfte so vielen Untertanen ansichtig geworden sein, wie er. Auf seinen Reisen schmiedet er Bündnisse, stiftet Bauten und führt fast unablässig und nahezu unbesiegt Krieg. Seine Feinde vernichtet er nicht. Er bindet sie geschickt in seine Herrschaft ein. Viele werden von seinen Gnaden Vizekönige, Gouverneure und hohe Verwalter. Auf dem Höhepunkt seiner Macht (um 800-750v.K.) regiert er fast die gesamten, heute bekannten, Kernländer, hat neue Bündnisse mit Elfen und Zwergen geschlossen und der Handel floriert. All das ist seiner Weisheit und Autorität zu verdanken, wie seinen ruhelosen Reisen und seiner freundlichen Bescheidenheit und dem Willen keine unbotmäßige Pracht an seinem Hof zu dulden. Sein Ruf ist bei Freunden wie Feinden legendär.



Als er 749v.K. stirbt, holen die Mei-kara seinen Leichnam nach den Trauerfeiern ab und bestatten ihn an einem bis dato unbekanntem Ort.

Auch Khai-Zahr hatte Vorkehrungen für seine Nachfolge getroffen. Zwar starb er, bevor sein Nachfolger alt genug war, das Reich war aber ausreichend stabil, um diese Zwischenzeit ohne Probleme zu überstehen.

Der Weg in den Untergang

Der Enkel von Khai-Zahr, Ame-Nophis regiert ab 742v.K. Zunächst geht alles gut.

Er ist selbst einer der größten Krieger seines Zeitalters und ein Mann dessen Wille nur noch an dem von Hat-Hor zu messen ist. Mehrfach verteidigt er das Reich.

Ame-Nophis ist kein Reisekönig. Er baut wieder einen festen Regierungssitz auf und versammelt dort Angehörige seiner Adligen als persönlichen Stab. Tatsächlich sind sie seine Geiseln.

Wegen dieser Geisel-Taktik kommt es zu Unruhen und 733v.K. fast zu einem Umsturz, den er nur knapp überlebt und bewältigen kann. Es stellt sich heraus, daß ganze Priesterschaften verschiedener Gottheiten an diesem Aufstand beteiligt waren. Ame-Nophis reagiert brutal:

Die Tempel aller Götter werden eingerissen, tausende Priester hingerichtet oder vertreiben und ihre alten Bibliotheken niedergebrannt. Es ist ein intellektueller Aderlass, den das Reich nie wird verwinden können.

Dem entsetzten Volk präsentiert er einen neuen Gott, dem sich alle anvertrauen sollen: Ahn-Shalla (eine Form Avohes). Der Monotheismus wird zur Staatsreligion.

Da es längst zum Brauch gehörte, den Priesterschaften die Verwaltung und sogar den Bau vieler Infrastrukturprojekten zu überlassen (aus denen sie dann wieder Abgaben ziehen konnten), wurden diese nun verstaatlicht oder an Getreue verschenkt. Viele wurden aber auch demonstrativ zerstört, um dem Volk keine Chance zu geben, noch an das Wirken anderer Götter zu glauben.

Diese Maßnahmen erwiesen sich als desaströs, denn der königliche Verwaltungsapparat konnte die vielen Projekte nicht effektiv verwalten. Die verschenkten Objekte wurden rasch Opfer von Miß- oder Vetternwirtschaft und jene, die man vernichtet hatte, waren oftmals unersetzlich gewesen.

Proteste beantwortete Ame-Nophis entweder mit maßloser Gewalt, oder er versuchte die Löcher durch den unverhältnismäßigen Einsatz von Sklaven zu stopfen.

Seine treuen Mei-kara bewahren ihn vor mehr als 2 Dutzend Mordanschlägen. Beim 30. haben die Attentäter Erfolg. Ironischerweise spielten die Priester des Ahn-Shallas dabei eine entscheidende Rolle, da auch sie, gleichwohl sie Nutznießer waren, nicht länger dulden konnten, wie schädlich Ame-Nophis für Land und Volk war.

Monotheismus

Forciert durch die Ahn-Shalla-Priester, folgt Ame-Nophis jüngste Schwester Anche-Senamun ihm auf den Thron. Sie setzen damit ihre Favoritin gegen den der Mei-kara (und den von Ame-Nophis bestimmten Nachfolger) durch. Dies ist ein großer politischer Sieg, der den Einfluß der Priesterschaft massiv stärkt.

Anche-Senamun nimmt viele Gesetze ihres Bruders zurück oder schwächt sie ab. Sie stärkt aber weiter den Monotheismus und verbietet bei Todesstrafe die Verehrung anderer Götter. Schließlich gibt es sogar eine Säuberungsaktion im Orden der Mei-kara und die verbliebenen sind danach auf Linie gebracht. Faktisch wird Nithian in dieser Phase vom Klerus beherrscht, der die Königin als Marionette benutzt.

Das einfache Volk wird dies kaum bemerkt haben. Die Chroniken sprechen sogar schwärmerisch von Stabilität und Wohlstand. Außerhalb des Reiches brodelte es aber. Die vertriebenen Priester schmiedeten Rachepläne. Sie wollen Nithian wieder unter Kontrolle bringen und sorgen wieder und wieder für Unruhen. Die größte Bedrohung melden die Mei-kara dann im Jahre 668v.K., die sie auch nicht mehr verhindern können:

70 nK: In den Weiten von Alaysia gründen die Menschen die Stadt Ylaruam, die zur neuen Hauptstadt werden soll. Es geht die Legende, eine Frau und ein Knabe, begleitet von 21 Kämpfern mit nithischen Kopeshs habe die Nomadenstämme an diesen Ort geführt und mit Magie eine Oase entstehen lassen. Die Nomaden gruben einen Brunnen und die Frau hieß sie einen beschrifteten Stein hinab zu lassen und sagte ihnen, es sei der Grundstein des Palastes von Nivene. Solange dieser Stein dort liege, werde die Stadt kein Unbill erleiden und unter dem Segen der Nithier stehen. Die Frau, der Knabe und die Wachen ließen sich ein großes Gebäude errichten und dort lebendig begraben. Nach der Überlieferung sollen sie schlafen, bis die Bestie zurückkehrt um dann zu erwachen, sie zu erschlagen und ein neues Nithian zu errichten.

Der Verschlinger

Kleriker der Agrikaner wollen nicht weniger, als Nithian vollkommen zu zerstören. Gelingen soll dies durch ein Biest – der Tarrasque. Sie wird erweckt, sucht das Reich heim und verwüstet ganze Landstriche. Die Tarrasque gibt Al'Aysia den Rest und vertilgt 666v.K. den letzten fruchtbaren Boden, zerstört Luxusor und alle anderen Städte und verschlingt jeden, der nicht fliehen kann (die *Nithische Apokalypse*). Nef-Ertiri, die letzte Königin des Reiches ruft in Luxusor die größten Helden ihrer Nation zu sich (Kheket, Aziza, Nasim Na, Dared und Hor Quaa), damit sie gemeinsam mit den Mei-kara die Bestie besiegen.

Unter großen Opfern (fast alle Mei-kara sterben) lenken sie das Biest an einen Platz im Süden des Reiches, wo es zwar nicht besiegt, aber in einen tiefen Schlaf geschickt werden soll. 651v.K. gelingt dieser Plan. Über das Schicksal von Königin Nef-Ertiri gibt es keine gesicherten Quellen. Sie soll mit Hilfe einiger Mei-kara und einer Gruppe Vertrauter der Tarrasque entkommen sein. Ihre Spur verliert sich aber in der Wüste.

Nithian liegt in rauchenden Trümmern. Die Familien sind weitgehend ausgelöscht und die Vasallen-Völker betrachten sich nicht länger als Vasallen. Der Umstand, warum niemand den letzten Überlebenden den Garaus macht, ist wohl, weil sie in Al'Aysia mitten in einer Wüste sitzen, die jeder meidet. Ohne ihre Kulturgüter und Führung beginnen sich die letzten Nithier mit anderen Völkern zu vermischen und gehen so gänzlich in anderen Kulturen auf. Nach dem Zerfall des Kerns vergehen die letzten Spuren des Reiches schrittweise zum Rand hin.

Das Ende

Die wenigen noch stabilen Provinzen brechen spät in sich zusammen.

582v.K. fällt Sel'Nenica orkischen Horden zum Opfer. Zwei Jahre später wird Akesoli von Wilden überrannt. Die Hal'aschin strecken 356v.K. die Waffen vor der Stammesallianz der Tuskal. Sie unterwerfen sich den neuen Herren und können so Schlimmeres vermeiden. In Traldar versuchen die Huta'Kaan an der Macht zu bleiben, werden aber



durch einen der ihren (den Magier Belthis) an die aufständischen Traldarer verraten und von König Halav geschlagen (ca. 200v.K.). Damit ist die letzte Hochburg der Nithier vernichtet.

Zwischenzeit – das dunkle Zeitalter

Dem endgültigen Zusammenbruch Nithians folgt eine Zeit der Veränderungen. Viele Kleinkönigreiche und Stadtstaaten entstehen und vergehen wieder. Sie balgen sich wie Hunde um die Reste einer Festtafel. Errungenschaften der Nithier verfallen oder werden vergessen.

In Traldar brechen die Strukturen zusammen und die Siedlungen der Menschen zerfallen, bis auf die Provinz Huta'Kaan, in einen Flickenteppich aus Kleinstreichen und Stammesgebieten. Sie sind leichte Beute für Gnolle, die schon lange hier leben und nun nicht mehr in Schach gehalten werden. Die Humanoiden bringen mehr und mehr Land unter ihre Kontrolle, was ihre Feinde als die Errichtung eines regelrechten Imperiums empfinden. Das ist natürlich politisch falsch, dennoch werden die Gnolle von Kräften im Hintergrund gelenkt. Bis heute vermutet man Werwölfe und andere Wer-Kreaturen dahinter. Die Spekulationen, ob diese Wer-Kreaturen aus Traldar stammen, oder von den Inseln im Süden, leben bis heute fort.

Ihre Macht, wie auch die von Huta'Kaan wird von Halav gebrochen. Als dieser stirbt, zerfällt das kurz geeinte Traldar wieder in viele rivalisierende Fürstentümer.

Die Magokratie

Im Westen geraten die Länder unter den Druck neu entstehender Reiche und in Glantri entwickelt sich dadurch die erste Magokratie: Einige starke Zauberer sind in der Lage die Bedrohungen von außen wirksam zu bekämpfen. Sie alle entstammen der Tradition jener Männer und Frauen, die von den Grauelven aus Canolbarth ausgebildet worden waren. Der erste Magierkönig, der legendäre Greyhawk, besteigt 638v.K. seinen Thron. Greyhawk war Jahre zuvor an der Bezwingung der Tarrasque beteiligt gewesen und hatte ein großes Ansehen erworben. Die wiederholte Rettung Glantris und anderer Nationen war ihm so ins Blut übergegangen, daß man ihn schlicht für den besten aller Herrscher hielt. Dennoch empfand er sich wohl zunächst nur als oberster Vermittler zwischen den Fürsten Glantris. Erst mit der Zeit bekam er mehr und mehr echte Macht und wurde schließlich gekrönt. Den Fürsten soll das nicht sonderlich gefallen haben, sein enormer Zuspruch im Volk hätte aber eine Revolte ausgelöst, wenn sie sich gegen ihn gestellt hätten.

Die Saat des Kaiserreiches

Im heutigen Thyatis hatten sich sieben Stämme zu einem lockeren Bündnis gegen Nithian zusammengeschlossen und waren um 380v.K. zum Angriff auf die letzten Hochburgen angetreten. Angeführt wurde die Allianz von den Tuskal. Sie waren dominierend, sowohl wirtschaftlich, militärisch, wie auch kulturell. Ihre wahre Überlegenheit waren aber Bürokratie und eine effektive Verwaltung, die sie sich bei den Nithiern abgeschaut und zu eigen gemacht hatten.

Die Stämme der Capaluna, Hattier, Umbra, Samna, Bolos und Thya folgten ihnen zum ersten Mal geeint in den Kampf. Zu dieser Allianz gehörten auch Hobgoblins unter ihrem Holloway Barlas.

Mit dem Sieg über die Hal'Aschin und der Eroberung von deren Hauptstadt Tel'Akbir fand der Feldzug 356nK auch ein siegreiches Ende.

Gemäß den Bündnisverträgen wurde das Land unter den Siegern aufgeteilt. Die Verträge waren damit erfüllt, bis auf die letzte Klausel: Diese sah die totale Auflösung des Bundes vor, was die Hattier so interpretierten, daß keiner der Stämme sich mehr mit einem anderen verbünden durfte. Damit fühlten sie sich sicher, da sie selbst so stark waren, daß die anderen ihnen nur gemeinsam

Greyhawk folgten weitere Magierkönige, die nicht nur politisch prägend waren, sondern die Magie selbst maßgeblich weiterentwickelt haben. Darunter viele Namen, die man heute kennt: 644v.K. Tenser, 637v.K. Nystul, 609v.K. Bigby, 608v.K. Rary und 312v.K. Tasha (die erste Magierkönigin). 35nK wurde das Amt des Magierkönigs abgeschafft: Der große Mordenkain etablierte einen Rat, dessen erster Vorsitzender er war. Otiluke und Leomund waren die letzten Erzmagister im Rat. Sie verteidigten das Land gegen Ork-Horden. In einer siegreichen Schlacht (231nK) ließ Leomund sein Leben. Sein Tod markiert einen qualitativen Niedergang der Magier von Glantri. Sie verstanden diese Bezeichnung nunmehr als Titel, denn als Berufung.

hätten bedrohlich werden können. Die Hattier nutzten nun die folgenden Jahre, um sich über das *Stille Meer* und die Perleninsel auszudehnen. Auf dem Festland wurde Tuskal zur neuen Macht. Während die Capaluna, Umbra, Samna und Bolos unabhängig blieben, gerieten die Thya jedoch mehr und mehr unter den Einfluß der Tuskal. Es war ein schleichender Prozess zwischen den benachbarten Stämmen. Die Thya, selbst eher Handwerker, Bauern und Poeten, arbeiteten den Tuskal zu, die in erster Linie Händler und Soldaten waren. Man hütete sich vor gemeinsamen formellen Akten oder Verträgen, da dies die Hattier provoziert hätte.

Fast 300 Jahre ging das so. Es herrschten mehrere Tuskal-Dynastien, als ihr König Parinos IX. dem Wunsch seiner Tochter Halene nachkam und sie mit Prias, dem Prinzen der Thya vermählte. Damit war es vorbei mit dem Frieden. Hattias König Gamanon interpretierte dies als Bündnis (womit er nicht einmal falsch lag) und nutzte die Ehe als Vorwand, um Krieg zu führen.

Er schaffte es die Umbra und die Bolos auf seine Seite zu ziehen. Die Capaluna und Samna blieben neutral.

Die hattische Armee fügte den Truppen Tuskals schwere Verluste zu, konnte sie aber nicht besiegen, weil ihnen buchstäblich im letzten Moment Hobgoblins zur Seite sprangen. Am Ende stand ein Waffenstillstand, in dem die Hattier enorme Gebietsgewinne gemacht hatten. Die Tuskla waren im gleichen Ausmaß geschwächt und gerieten nun ihrerseits unter den Einfluß der Thya. Mit der Zeit kippte das Machtverhältnis komplett. Am Ende mußte der tuskalische Adel fast alle Befugnisse abgeben und die Tuskal hatten nur noch eine Daseinsberechtigung als bewaffneter Arm der Thya, die sehr erfolgreich alle Herrschafts- und Verwaltungsstrukturen übernommen hatten. Viel weniger Augenmerk hatten sie auf das Militär gelegt, das ihnen mehrheitlich fremd war und das sie als schmutziges Handwerk offen verachteten. Darum sahen sie in den Tuskal nur noch Söldner, die sie arrogant von oben herab behandelten.

Das thyatische Reich

Bedingt durch ihre Geschichte, als Zuarbeiter und Unterhalter der Tuskal waren die Thya eine Nation der Dichter, Denker und Philosophen. Ihre organisierte Armee war klein. Ja, sie wird als *erbärmlich* beschrieben. Das ist umso verhängnisvoller, als das ihre schönen und blühenden Städte bald die Gier ihrer Nachbarn weckten. Die Orte, in denen sie lebten, hatten immer unter dem Schutz der Tuskal gestanden und waren Horte der schönen Künste oder handwerklicher Meisterwerkstätten gewesen. Die Tuskal hatten sie oft besucht, um sich zu erholen und abzulenken. Sie hatten sogar festgelegt, wo diese Städte entstehen sollten.

Um 47v.K. setzten die wiedererstarkten Hattier zum Schlag an. Sie überquerten *Vanyas Gürtel* (Meerenge zwischen dem Festland und der Insel Hattia) direkt von ihrer Hauptstadt Hattica aus und überzogen die Ländereien der Thya mit Krieg. Die tuskalischen Söldner liefen direkt zu den Hattiern über; angeblich hatte man ihnen versprochen, nach der Vernichtung Thyas dürften sie Tuskal wieder aufbauen. Als Thyas Armee längst geschlagen und alle Heermeister tot, geflohen oder übergelaufen waren, erhob sich eine Kriegerin aus den Reihen der Soldaten: Cerrys. Sie formte eine schlagkräftige Truppe, die den Hattiern zunächst Widerstand aus dem Hinterhalt bot. Mit zunehmendem Erfolg wurde ihre Truppe größer und stärker und im Sommer des Jahres 41v.K. traf sie mit ihrer Armee auf das Hauptkontingent der Hattier. In der *Schlacht von Veeskalar*, an der gleichnamigen Steilküste, schlug sie die Hattier vernichtend und die Thya riefen sie noch auf dem Schlachtfeld zu ihrer neuen Königin aus.

Ihr erster Befehl war es, alle Tuskal, egal ob Mann, Frau oder Kind zu finden und zu töten und so für den Verrat ihrer Söldner zu bestrafen. Es war das faktische Ende der Tuskal-Kultur. Nur wenige entkamen dem Massaker.

Um weitere Landungen des Feindes in der einzigen Bucht der Landenge zu verhindern, baute Cerrys dort eine Festung: Thya'tiska (*Wacht der Thya*), später verkürzt auf Thyatis.

Das Herz der Garnison, der Festung und Cerrys Leibwache bestand aus den ersten Soldaten, die sich ihr angeschlossen hatten: Dem *ersten Banner*, einer Truppe die noch für Jahrhunderte die Herrscher von Thyatis schützen sollte.



Um ihrer Verantwortung, das Reich zu schützen, gerecht zu werden, machte sie die Festung selbst zu ihrem Regierungssitz. Von hier aus konnte sie bei klarem Wetter die Ländereien der Hattier am Horizont sehen und nachts sogar die Lichter ihrer Hauptstadt Hattica.

Unter Königin Cerrys, *der Befreierin* entwickelte sich das einst friedvolle Volk der Thya zu einer Militärnation. Krieg und Kampf wurden ebenso zur Tugend wie Dichtung und Kunst.

Als es einer Gruppe Helden gelang das alte nithische Rezept für *fließendes Feuer* in Alaysia zu finden, baute Cerrys eine Flotte zu der auch etliche Feuerschiffe gehörten und griff 35v.K. ihrerseits die Hattier an. Ihr Plan war aber keineswegs eine Invasion. Dazu fehlten ihr schlicht die Truppen. Doch wie erwartet stellte sich ihr die gesamte hattische Flotte entgegen. Abermals erlitten die Hattier, diesmal zur See, eine verheerende Niederlage. Damit besaßen die Thya die Herrschaft über *Vanyas Gürtel* und kontrollierten somit den Handel. Schon bald war die Staatskasse zum Bersten gefüllt.

Der erste Kaiser

Cerrys heiratete ihren alten Jugendfreund und Kampfgefährten Aponesus. Mit diesem hatte sie drei Kinder: Odesine, Vanethea und Alexander, bei dessen Geburt sie verstarb. Letzterer bestieg nach ihr den Thron, als auch sein Vater das zeitliche segnete.

Da die anderen Stämme glaubten, ein 16jähriger König wäre nicht in der Lage das Land zu verteidigen, sahen sie die Chance für einen Angriff. Alexander kämpfte seine gesamte Jugend hindurch gegen die Capaluna, Umbra, Samna und Bolos (19 – 3v.K.) und unterwarf sie alle. Dann setzte er nach Hattias über und besiegte auch den letzten Stamm. Die Metropole Hattica wurde eingenommen und bis auf die Grundmauern niedergebrannt.

Da er die Könige und den Adel seiner besiegten Feinde in Amt und Würden ließ, suchte er nach einem Titel, der für König der Könige stand. Da der Name des berühmtesten nithischen Königs Khai-Zahr, sein Spitzname geworden war, formte er ihn zum Titel um und erklärte sich selbst zum *Kaiser*. Gleichzeitig rief er eine neue Zeitrechnung mit dem Jahre Null aus! Die Zeit wurde fortan in *vor der Krönung* (v.K.) und *nach der Krönung* (nK) gemessen.

Innenpolitisch versöhnte sich Alexander mit seinen ehemaligen Feinden und band sie geschickt in sein Reich ein: Wer ihm die Treue schwor, der erhielt Land als Lehen. Dies war der Beginn einer bis heute stabilen Feudalgesellschaft.

Außenpolitisch setzte er auf Expansion.

Die Quelle des Reichtums war auch damals schon die Seehandelsroute vom Kontinent Yen bis ins heutige Hule (die Glas-Straße). Wer sie beherrschen wollte, der mußte die *Stille See* beherrschen. Und so trat Alexander an die Insel der Dämmerung und die Perleninseln zu erobern. Trotz anfänglicher Erfolge und dem Umstand, daß er selber auf dem Schlachtfeld stets unbesiegt blieb, erwies sich dieser Plan als schwieriger, als gedacht!

Revoltierende Völker, grausame Kreaturen, eine schwierige Landschaft und das Klima forderten ungewöhnlich viele Opfer. Schließlich wurde der großartige Plan, die Landmassen komplett zu erobern still und leise aufgegeben und man begnügte sich mit Küstenlinien und strategischen Punkten, was für das Vorhaben selbst auch vollends genügte.

Die teilweise gottgleich regierenden Kaiser von Thyatis dürfen nur eins nicht: Land einfach verschenken. Es ist ihre Aufgabe das Land unter allen Umständen zusammen zu halten und Abspaltungen zu vermeiden. Landschenkungen sind nur mit einer außergewöhnlichen Zustimmung des Senats und der Adligen möglich.

Im *Stillen Meer*, insbesondere in den Küstenregionen, gab es schon immer große Völker von Sahuagin, die ihre Gebiete brutal verteidigten, bzw. ihrerseits immer wieder die Siedlungen der an Land lebenden Wesen überfielen. Der Seefahrt in dem Gebiet fügten sie stets schweren Schaden zu, so dass es in den Handelsinteressen aller seefahrenden Kulturen lag, die Sahuagin zu bekämpfen. Da dies selten nachhaltig gelang, versuchte man es auch mit Tributen, doch die kriegerischen Sahuagin wollten nie ganz auf den Nervenkitzel ihrer Überfälle verzichten. Erst organisierte Küstenbefestigungen und eine Reihe von Heldentaten, wie die Sahuagin zumindest teilweise in die Schranken.

Weitere Gefahren sind Seemonster, die gerne die Meerengen heimsuchen bzw. ihre Horte an den tiefsten Stellen des Stillen Meeres haben sollen. Zu den mächtigsten Kreaturen hier sollen die als Leviathane bezeichneten, gigantischen Monster, wie die legendäre Skylla, gehören.

Alexanders Reich hatte Geld und Sklaven im Überfluß. Er errichtete sich selbst einen Thron aus Platin, Gold und Diamanten. Noch heute ist der Begriff *schimmernder Thron* ein Synonym für thyatische Herrscher.

Thyatis selbst wuchs mehr und mehr. Die Stadt dehnte sich atemberaubend aus. Es schien allerdings unmöglich irgendeine Form von Ordnung ins System zu bringen. Die Viertel der Bessergestellten wuchsen zu urbanen Paradiesen. Doch der Großteil der einfachen Menschen lebte unter furchtbaren Bedingungen. Während der Expansion hatte Alexander keine Muse für die Verbesserung

dieser Situation zu sorgen. Für ihn war Thyatis lediglich ein militärischer Stützpunkt. Er plante eine neue Hauptstadt zu errichten. Sie sollte an der Stelle von Karlal-Sherzai stehen, dem alten nithischen Bollwerk an der nördlichen Meerenge des Stillen Meeres. Die Umsetzung dieser Pläne verzögerte sich immer wieder und als Alexander 45nK verstarb, war noch nicht ein Spatenstich getan. Darum blieb die Regierung dauerhaft in Thyatis.

Die nachfolgenden Kaiser waren vollauf mit der Konsolidierung des Reiches beschäftigt, welches man nun nach seinem Regierungssitz *thyatisches Reich* nannte. In den nächsten 150 Jahren fokussierte man sich auf den Ausbau der Gebiete um das Stille Meer. Vor allem Seeräuber aus den nördlichen Gebieten banden die Kräfte der jungen Nation.

Das Hinterland des Kontinents hatte in dieser Zeit nur eine geringe Bedeutung. Die dort lebenden Stämme schlossen sich meist friedlich Thyatis an, da sie von dessen Wohlstand profitieren wollten.



Meilensteine

Die gesamte Geschichte des Reiches aufzuführen, würde den Rahmen sprengen. Darum sollen nur einige Eckpunkte erwähnt sein, die Auswirkungen auf die Entwicklung des Reiches hatten und die teilweise noch in die Gegenwart hineinwirken.

Erst die Ausdehnung nach Alaysia, die im Jahr 200nK eher zufällig begann, als sich die Handelsrouten bis dorthin ausdehnten, machte Thyatis erneut zum Ziel uralter Feinde: Der Reiter- und Seefahrervölker aus dem Norden, mit denen sie auf ihrem Weg in Kontakt kamen. Ethengies und Jarlen fühlen sich von den nahenden Grenzen Thyatis gleichermaßen herausgefordert, wie

angelockt. Ihre Anführer beschlossen, es sei an der Zeit die reife Frucht zu pflücken. Sicher hätten die Thyater jedem der Gegner allein widerstehen können.

Doch im Jahre 222nK wird Thyatis in seinen Grundfesten erschüttert, als das Reich zeitgleich zum Ziel der Ethengies *und* der Jarlen (die von See aus angreifen) wird: Als sich die Truppen den Reitern des Khans stellen, wird die Hauptstadt von einer gewaltigen Armada attackiert, die sich den Zugang ins *Stille Meer* erkämpft hat. Um die Stadt zu retten, machen die Soldaten kehrt und werden auf dem Rückweg durch anhaltende Reiterangriffe dezimiert. In die Zange genommen, hat Thyatis keine Chance. Die Hauptstadt fällt und wird dem Erdboden gleich gemacht. Fast alle Einwohner werden getötet oder verschleppt. Die kaiserliche Familie und der Thronschatz können in allerletzter Sekunde gerettet werden. Was aber aussieht wie das Ende, ist der Beginn von etwas Neuem: Die pragmatischen Thyater wären nicht die, die sie sind, wenn sie nicht die Gelegenheit genutzt hätten Thyatis neu zu erbauen: Durchdacht und prächtig und uneinnehmbar. Fortan umgeben ausgeklügelte Befestigungsanlagen die Stadt und *der Fall von 222* soll das letzte Mal sein, daß die Stadt erobert wird – auch wenn sie manches mal knapp davor war. Die Ethengies und die Jarlen (und später auch Rakja und Pikten) blieben eine ständige Gefahr und bedrohen noch lange die Sicherheit der Handelsrouten.

Bis 440nK kam es immer wieder zu Einfällen und verlustreichen Kämpfen mit den Ethengies. Zeitweise beherrschten diese weite Teile des Landes (von 338 bis 381nK hatten sie de facto ein Khanat auf dem Gebiet Thyatis') und dreimal belagerten sie Thyatis selbst – konnten es aber nie einnehmen.

Extrem war die Lage 435nK, als eine Reiterhorde nie gekannter Größe angriff.

Sie zerschlugen drei Legionen in aufeinanderfolgenden Schlachten und erbeuteten dabei drei kaiserliche Standarten. Die Moral der Truppen war daraufhin vollends am Boden. Erst als es Helden gelang die

Standarten vom heiligen Berg der Ahnen (auch bekannt als der *Weltenberg*), von Ethengar nach Thyatis zurückzubringen, war der Kampfgeist wieder hergestellt!

Kaiserin Yalenta machte dem Reitersturm ein Ende, als sie die große Horde unter Khan Thunkuidai 440nK vernichtend schlug. Er wurde gefangen und hingerichtet und im Moment seines Todes versteinert, so daß er noch immer den Palast zielt. Seine Kinder wurden zur Gefolgschaft gepresst und die Ethengies stellten für über 400 Jahre, bis zum Bürgerkrieg (880 bis 889nK), Reitertruppen für die Legionen.

Mit dem Sieg über Thunkuidai war der Weg nach Norden frei. Endlich konnten die Legionen in die Jarldoms und später Norworld ziehen, um die dort lebenden Seeräuber-Völker zu unterwerfen. Sie nahmen auch furchtbare Rache für *den Fall* von 222nK und zerstörten zahllose Städte und Ortschaften und machten ganze Landstriche unbewohnbar.

Das Ende der unabhängigen Jarldoms hatte eine weitere Vermehrung des Reichtums zur Folge. Außerdem integrierten die Thyater die Schiffsbautechniken und nautischen Fähigkeiten der Jarlen in ihre Kultur.

Die laufenden Siege der Legionen hatten unerwartete Nebenwirkungen, welche die Wirtschaft des Reiches beinahe kollabieren ließen: Unzählige Sklaven wurden ins Land gebracht. Ihr Einsatz ruinierte örtliche Handwerker und Bauern, die mit den fallenden Produktionskosten nicht mithalten konnten. Es gab schließlich regelrechte Aufstände: Auf dem Höhepunkt fanden blutige Übergriffe statt, wobei tausende Sklaven in wochenlangen, immer wieder aufflammenden Unruhen, von wütenden Landarbeitern und Handwerkern ermordet wurden. Diese Unruhen zwangen den *schimmernden Thron* zu handeln. Kaiser Meppon erließ 461nK ein Gesetz, wonach alle Sklaven formell dem Kaiser gehören, dadurch konnte er sie jederzeit ohne Angabe von Gründen

In dieser schweren Phase profitierten die Thyas wie viele andere Völker, die unter den Reiterhorden litten, von dem Handel mit den Adua. Dabei handelt es sich um ein Volk von Seenomaden. Diese leben auf großen Flößen, die mehrere hundert Quadratmeter Fläche haben, oder wilden Konstruktionen von erbeuteten Schiffen anderer Seefahrer, die den Fehler machten, sich mit den Adua anzulegen. Diese sind selbst nicht kriegerisch, wissen sich aber hervorragend zu wehren und trotzen sogar den Attacken von Sahuagin. Die Adua kreuzen auf dem *Stillen Meer* und treiben Handel mit Küstenstädten. Für die Ethengie sind sie unerreichbar.

konfiszieren oder gar in die Freiheit entlassen. Dies geschieht auch bisweilen im großen Stil zu besonderen staatlichen Anlässen, wie einer Kaiserkrönung, der Geburt eines kaiserlichen Kindes oder dem Tod eines Kaisers. Für das Halten von Sklaven waren nun auch Steuern zu entrichten, die abhängig von ihrem Einsatz sind. Außerdem durfte der Preis von Sklaven nicht mehr frei verhandelt werden, sondern richtete sich nach ihrem Beruf, bzw. Fähigkeiten, die an Mindestpreise gebunden sind. Und letztlich wurde bestimmt, dass die Kinder von Sklaven keine Sklaven sind, sondern dass ihnen die Freiheit geschenkt werden muss, wenn sie das 14. Lebensjahr erreichen (da sie aber fast immer mittellos sind, sind viele danach Leibeigene oder gehen zur Legion). Dies entschärfte die Krise und führte dazu, daß die meisten Sklaven – auch ungeachtet ihres Berufes – in Minen und auf Großbaustellen landeten, weil man dann einfach weniger Steuern für sie bezahlt. Bestimmte Sklaven gelten als Luxus, etwa Gelehrte oder Künstler.

Im Jahr 500nK gebar Kaiserin Marisima Zwillinge. Phedora und Cappadox wurden 528nK gemeinsam auf den Thron gesetzt und herrschten als Zwillingskaiser, denn sie durften nur gemeinsam regieren, hatten ihre Eltern entschieden. Als Phedora 570nK starb regierte Cappadox noch bis zu seinem Tod 575nK. Phedoras jüngste Tochter Lafrenia trat die Nachfolge an. Die Zwillingskaiser gelten als bemerkenswert und ihre Regentschaft als eine goldene Epoche. Bis in die Gegenwart prägten sie mit ihren persönlichen Eigenheiten die thyatische Kultur. Phedora war impulsiv und tatkräftig, ausdauernd und furchtlos. Cappadox galt als still und nachdenklich, weise und bedacht. Zusammen ergänzten sie sich so perfekt, daß die Zwillinge noch heute für die zwei Seiten des Imperiums stehen. Auf Staatswappen sind sie mindestens symbolisch erkennbar, meist in Tieren mit zwei Köpfen oder Chimären. Der männliche Kopf steht dabei für Weisheit und Intellekt/Kultur, der weibliche für Krieg, Tod und Erneuerung/Fruchtbarkeit. Unter den Zwillingskaisern wurde das effiziente Beamtentum des Reiches und der Vorläufer des Senates entwickelt. Ihnen zu Ehren wurden die Kalendermonate nach ihren insgesamt 12 Kindern umbenannt (4 Kinder hatte Phedora mit ihrem Gemahl Illion und Cappadox hatte 8 Kinder mit seiner ersten Frau Ramina und seiner zweiten Frau Olessasia). Auch die alte Metropole Hattica wurde neu errichtet, unter dem Namen Hattargo (*argo* für *neu erstrahlt*) und in ihren letzten Regierungsjahren residierten sie je ein halbes Jahr in Thyatis und in Hattargo. Wegen der dortigen architektonischen Möglichkeiten wurde Hattargo zum Heimathafen der thyatischen Flotte. Zur Verbesserung des Fernhandels fördern die Zwillingskaiser die Entstehung eines Bundes von reisefreudigen Händlern, die sich aufgrund ihrer familiären Beziehungen gegenseitig unterstützen und nahezu loyal sind. Nach ihrer Heimatregion (am Rande zu den Jarldoms) nennt man sie die Breton oder Bretonen.

In den Jahren 571-577nK bedroht ein See-Ungeheuer, der gewaltige Kraken Scylla, Karlal-Sherzai. Die Scylla macht den Seeverkehr unmöglich und verwüstet mehrere Städte komplett. Eine Gruppe von Helden kann die Kreatur schließlich vertreiben und sie werden zu Helden des Reiches. Ähnlich ist es 629nK, als das *Tor von Zelfhos* von Sahuagin heimgesucht wird. Auch hier sind Helden, bzw. Abenteurer die Rettung. Sie reisen zur Stadt der Sahuagins, die in den Tiefen des *Stillen Meeres* liegen soll und handeln einen Frieden aus, durch den es erst 929nK wieder Sahuagin-Angriffe gibt.

Durch das Ende der Bedrohungen aus den Tiefen der See, breitete sich nun ein Konflikt über den Wellen aus. An den Küsten des *Stillen Meeres* stießen das Kaiserreich Han und das thyatische Reich aufeinander. Han hatte seine größte Ausdehnung erreicht. Es herrschte über fast ganz Yen und setzte zum Sprung nach Pangea an.



Fast 50 Jahre (631-679nK) tobte ein Krieg, der aus einer Vielzahl von Feldzügen, Landschlachten und Belagerungen, aber auch aus Landungsunternehmen und Seeschlachten bestand.

Ein Kampf zu Land *und* zur See brachte die Entscheidung:

Beide Seiten führten insgesamt an die 2.000 Schiffe in die *Schlacht von Zelpha*, der See-Enge, die damals von Han gehalten wurde. Unter dem Oberbefehl der Legatin Salamis führten die Thyater einen Doppelschlag: Admiral Themoskales fügte mit seinen Schiffen den Han eine katastrophale Niederlage zu, in dem er die technischen Schwächen seiner Schiffe durch eine agile und geschickte Führung ausglich. Die Feldherrin Eyribina nahm mit einem brutalen Frontalangriff die Festungsanlagen an Land. Nach drei Tagen der Kämpfe hatte Han fast alle eingesetzten Truppen verloren, was einem Drittel seiner gesamten Streitkräfte entsprach und konnte wegen der längeren Versorgungswege keinen Widerstand mehr leisten. Man stimmte einem Frieden zu, der den Han lediglich einige unbedeutende Städte und Häfen an der Ostküste der Perleninsel ließ.

Während man in Thyatis feierte, klammerte sich Han gegen den drohenden Untergang, denn die Niederlage destabilisierte das ganze Reich (siehe *Die Geschichte von Yen* – in einem künftigen Dokument).

Mitte der 670er Jahre geht das Gerücht, agrikanische Gemeinden würden das Reich unterwandern und durch ihr Tun das Land ins Unglück stürzen wollen. Aus den Gerüchten wird bald eine landesweite Paranoia. Es kommt zu Übergriffen, Verhaftungen und ganzen Wellen von Denunziationen. Um der Lage Herr zu werden, wird eine Polizeitruppe ins Leben gerufen: Die Arkanier. Mit Magie und Schwert sollen sie die Lage in den Griff bekommen. Doch diese erste Gruppe von Arkanier ist ein zusammengewürfelter Haufen, der zunächst vollkommen nutzlos ist, dann aber im Angesicht der eigenen Auflösung (und dem damit verbundenen Verlust der Privilegien) anfängt alle und jeden anzuklagen, um Erfolge aufzuweisen.

Bis 682nK kommt es zu tausenden Prozessen gegen Agrikaner. Die weitaus meisten von ihnen dürften aber unschuldig gewesen sein. Es waren finstere Hexenprozesse, in deren Folge sich vor allem der Kaiser rühmte, den Agrikanern schwere Verluste zugefügt zu haben. Leider traf sich das Reich selbst, da ganze Ortschaften auf dem Scheiterhaufen endeten. Auf Betreiben von Obersten diverser Religionen stellte der Thron schließlich die Verfolgungen ein und löste die ersten Arkanier *nach erfüllter Mission* auf. Man feierte in großen Umzügen und Volksfesten den Sieg über die Agrikaner und erklärte sie für vernichtet. Fast zwei Jahre blieb alles ruhig.

Dann mehrten sich Gerüchte, Agrik würde dem Kaiser den Thron rauben – aus Rache. Und genau das geschah. Buchstäblich. Über Nacht verschwand der tonnenschwere *schimmernde Thron* aus dem Palast. Zurück blieb ein abgeschlagener Bockskopf. Diese Schmach konnte nicht ungesühnt bleiben. Zwei Legionen und viele Freiwillige der Avohisten und Laraniker schworen das Glaubenszentrum der Agrikaner zu finden, zu vernichten und den Thron zurück zu holen: Sie suchten die Insel Skythos, die im *Stillen Meer*.

686nK wurde die Insel mit Hilfe einer Gruppe wackerer Helden entdeckt und unverzüglich angegriffen. In einem wochenlangen Feldzug wurden die dortigen Agrikaner, aber auch eine komplette Legion vernichtet. Die Insel wurde durchsucht und alle Bauten geschliffen. Den Thron fand man nicht und der Kaiser ließ schließlich einen neuen anfertigen.

Auf der Insel blieb eine Besatzungstruppe zurück, die aber abzog, als das Eiland wieder in den Fluten versank.

Skythos, eine Insel, soll der Ort gewesen sein, an dem Agrik schon vor Äonen gehuldigt wurde. Man erbaute dem Gott große Tempel und es gilt noch heute als weltliches Zentrum der Kirche. Die Insel soll unter dem besonderen Schutz des Gottes stehen und nur unter bestimmten Umständen zu finden sein. Gelehrten vermuten dies hänge mit einer Eigenheit des Stillen Meeres zusammen: Sein Querschnitt gleiche einem Trichter und alle 49 Jahre entsteht für 7 Jahre in der Mitte ein Strudel, der den Wasserspiegel dort senkt und die Insel freilegt. Immer wieder tauchen Gegenstände auf, die angeblich von Skythos stammen. Das meiste dürfte Schund sein. Berühmt sind aber die *Schrifttafeln von Skythos*, auf denen weltgeschichtliche Ereignisse vorhergesagt werden.

Es dauerte 40 Jahre, bis Thyatis die nächsten Verfolgungen erlebte:



723nK geht Kaiser Harpax, *der hitzköpfige* gegen die Bretonen vor. Er neidet ihnen ihren Reichtum, denn sie haben sich durch ein weitverzweigtes Handelsnetz so etwas wie ein Monopol auf den Fernhandel verschafft. Ihre Stellung erlaubt ihnen inzwischen Bedingungen zu stellen und sie fordern mit Nachdruck weitere Sonderrechte.

Als Vorwand für seine Befehle dient Harpax eine Eigenheit der Händler, die ihnen vielfach geholfen hat sich in fremden Ländern unbehelligt bewegen zu können, nun aber zum Verhängnis wird: Sie beten keinen einzelnen Gott an, sondern alle (auch böse). Ein Zeichen für eine beliebige Loyalität, die sie angeblich auch weltlich pflegen. Ihre demokratisch ausgerichtete Selbstverwaltung, in der es nur Räte aus gewählten Mitgliedern gibt, die je nach regionaler Befindlichkeit matriarchaisch oder patriarchaisch sind, bezeugen dies. Man unterstellt ihnen, die Lebensweise der Thyater zu verraten und diese Demokratie auch in Thyatis anzustreben, sprich den Kaiser stürzen zu wollen.

In einer Nacht- und Nebelaktion schlagen überall im Kaiserreich die Ordnungskräfte gegen die Bretonen los. Nur wenige schaffen es zu fliehen. Ihre Besitzungen werden beschlagnahmt und fast alle Bretonen enden in der Sklaverei, den Arenen oder gleich im Folterkeller. Lediglich Gemeinden die außerhalb des Reiches liegen entgehen dem Zugriff. Die Vorwürfe wegen der Umsturzpläne lassen sie nun aber auch dort unter der Beobachtung der regionalen Herrscher stehen.

Zwar erläßt man 791nK eine Amnestie, worauf die Verfolgungen enden und sich die Bretonen wieder frei bewegen können, doch sie sind nun eine fast bedeutungslose Gruppe verschrobener Leute, die den Göttern auf merkwürdige Art dienen und harte Arbeit als religiöse Ausübung betrachten.

Auch die Adua bekommen Harpax Zorn und den seiner Söhne Enulaos und Umarius zu spüren. In dem Streben die absolute Hoheit über das *Stille Meer* und die Handelsseefahrt zu gewinnen, verbieten sie erst den Städten den Handel mit den Seenomaden und im Jahre 729nK führen sie einen offenen Vernichtungsfeldzug gegen sie. Der geballten thyatischen Flotte können auch die Adua nichts entgegensetzen. Bis auf kleine Gruppen werden sie zerstört. Eine Gruppe, die bereits abseits des *Stillen Meeres* lebte, kommt ungeschoren davon: Die Ristani, die seither ausschließlich jenseits thyatischer Gewässer leben und bis zum heutigen Tag eine tiefe Abscheu gegen die Thyater hegen.

Auch wenn es unter allen Kaisern Kriege und Eroberungsfeldzüge gab, entwickelt das Reich unter Harpax und seinen Söhnen und Enkel eine besondere Dynamik:

720nK wird die Eroberung Darokins abgeschlossen.

Von 730 bis 762nK finden mehrere lange Kampagnen gegen Norworld statt.

Zwischen 770 und 777nK versucht man wieder und wieder die Inselreiche Minrothad und Jerendri einzunehmen. Jerendri fällt erst 838nK

Zusammen mit einem zwergischen Expeditionsheer führt man von 772 bis 790nK von Corunglain (Darokin) aus Krieg gegen die Horden der Rauen Lande. Es gelingen zwar spektakuläre Siege, doch die Humanoiden können sich ihrer Vernichtung durch Rückzug unter die Erde entziehen.

812nK wird Glantri angegriffen, das 825nK einem demütigenden Friedensvertrag zustimmen muss. Lediglich Traldar, das den Thyatern als ein einziger unattraktiver, unwegsamer Wald gilt, wird verschont.

Nach dem Fall von Glantri erörterte man Pläne, wie weitere Reiche im Westen erobert werden könnten. Oder ob es sinnvoller wäre, Han anzugreifen. Doch mit dem überraschenden Tod von Harpax' Urenkel Hilarius endet die Linie der *Kriegskaiser*. Seine Nachfolger wollen das Erreichte bewahren und genießen. Diese Wendung nach innen führt die Begehrlichkeiten der Thyater aber gegen ihre eigenen Leute. Korruption, Vetternwirtschaft und sogar politische Morde bestimmen in den nächsten Dekaden stärker und stärker die täglichen Geschehnisse des Reiches.

Dies führt fast zu einer Lähmung der Regierung. Nach der Ermordung seiner Tante Caecilia besteigt Casius 876nK den *schimmernden Thron*. Er ist geprägt durch die Zustände im Reich. Statt sie aber fortzusetzen, will er sie abschaffen. Casius leitet sofort umfassende Reformen ein. Tausende korrupter Beamte werden entlassen und bestraft. Mit einem eisernen Besen fegt er durch die Instanzen. Dies stößt aber nicht nur auf Zustimmung, auch wenn sich keiner seiner Feinde aus der Deckung traut.

Am 22. Februm 880nK kommt es dann zum verhängnisvollen Ereignis: Bei der Feier zu seinem Geburtstag werden Casius, die engere Herrscherfamilie und viele Freunde und Unterstützer durch einen Giftanschlag getötet. Da Untersuchungen eine Schierlingsart als Giftquelle ermittelten, wird der Vorfall auch die *Schierlings-Gala* genannt.

Durch den Tod des Kaisers brechen sofort Unruhen aus, die auch den Palast betreffen und zu blutigen Kämpfen zwischen den möglichen Nachfolgern ausarten. Diese werden so erbittert geführt, daß an eine Bergung und Bestattung der Leichen nicht möglich ist.

Man verschloss daher den Saal, weil man sich zu einem späteren Zeitpunkt darum kümmern wollte. Als sich dies in den Wirren verzögerte, mauerte man den Saal zu und so ist er bis heute die größte Gruft des Reiches – mitten im Palast.

Bewacht wurde diese Gruft noch lange Zeit von den Mitgliedern des *Ersten Banners*. Sie hatten den Kaiser im Leben nicht schützen können, blieben ihm aber bis in den Tod treu. Als der Letzte des Banners auf seiner Wache verstarb, war dies auch das Ende der Truppe. Man stellte sie nie wieder neu auf.

Wer den wohlgeplanten Giftanschlag durchführte ist bis dato unbekannt. Manche sprechen von einem Machtkampf der Religionen (Avohisten hatten Haleistinnen beim Thron in Misskedrit gebracht).

Andere beschuldigten die Breton (die von der Korruption profitiert hatten), andere die Republikaner (denen die Reformen nicht weit genug gingen). Und einige Wirrköpfe wollen in dem Mord einen Rachefluch der Nithier sehen...

Das wahre Drama war die Folge des Attentates: Es brach ein Bürgerkrieg aus, denn die Nachfolgestreitereien eskalierten sehr schnell und führten zur Bildung von drei Fraktionen, die sich offen bekämpften. Da waren die *Kaisertreuen*, die einen Nachkömmling der Dynastie auf dem Thron sehen wollten, die *Reichstreuen*, die eine Gruppe Adelliger waren, die aus ihren Reihen einen neuen Kaiser wählen wollten, und schließlich die *Republikaner*, die das Kaisertum endlich abschaffen wollten.

In dem neun Jahre währenden Konflikt wurde Thyatis in seiner Existenz bedroht, wie nie zuvor. Ganze Teile des Reiches gingen verloren, als die Kämpfe immer mehr Truppen ins Herz des Landes sogen, wo sie sich gegenseitig vernichteten.

Andere Nationen erlangten dadurch ihre Freiheit zurück. Als 889nK Sosicles, ein Feldherr, der sich keiner der Parteien zurechnete, als Sieger den Thron bestieg, hatte sich das Antlitz von Thyatis deutlich verändert und es war nicht mehr in der Lage anderen Völkern einfach seinen Willen zu diktieren.

Wohl aber hatte Thyatis den Kernländern seinen Stempel aufgedrückt. Thyatisch war die am weitesten verbreitete Sprache geworden. Maße und Gewichte, Normen und Sitten des Kaiserreiches hatten die anderen Kulturen dauerhaft geformt und die

Sosicles eigene Leibwächter wurden zur neuen Palastwache: Der Purpurgarde, einer ca. 4.000 Kopf starken Truppe, die allein für den persönlichen Schutz des Throninhabers zuständig ist. Da die Männer von Sosicles ursprünglich aus 100 nordischen Jarlen, Pikten und Rakja bestand, ist es bis heute Tradition, daß nur Angehörige dieser Volksgruppen in die Purpurgarde eintreten können.

thyatischen Handelswege und Heerstraßen waren ein alle Länder umspannendes Verkehrsnetz. Unter Sosicles erneuerte sich das Reich von Grund auf.

Das Ergebnis war ein neues Regierungssystem, in dem nicht nur der Adel mehr Macht bekam, sondern in dem ein bürgerlicher Senat eingerichtet wurde. Zwar war der Kaiser noch immer Lenker des Staates, doch hatte er nun Rücksicht auf seine Vasallen zu nehmen und sich Beschränkungen durch einen Senat gefallen zu lassen, der alle neuen Gesetze und Bestimmungen absegnen mußte. Der Senat erstritt sich auch das Recht durch Mehrheitsentscheidungen die Thronfolge

mitbestimmen zu dürfen. Ein von ihm anerkannter Kaiser brauchte nun nicht mehr zwingend blaues Blut. Der Adel seinerseits behielt sich das Recht vor, daß Kinder des Kaisers/der Kaiserin nur dann erberechtigt waren, wenn mindestens ein Elternteil adelig war. So glaubten beide Seiten genug Macht über den Thron auszuüben, indem sie ihnen genehme Personen in Stellung brachten. In der Folge versuchte der Senat also Mischehen zwischen adeligen und bürgerlichen Personen zu fördern und der Adel versuchte diese eher zu verhindern.

Die lange Dynastie Cerrys und Alexanders, mit all ihren Verzweigungen war also zu Ende gegangen.

Mit Sosicles war kein Ursupator oder Eroberer auf dem Thron, sondern ein Sohn des Volkes. In seiner Gestalt bewies sich, daß jeder Kaiser werden konnte, der mutig und würdig war und dem Wohl des Reiches diente. Die Tugenden eines Kriegers, Denkers und Poeten waren wichtig. In gewisser Weise war dies in der Tradition von Kaiserin Cerrys, die ja auch keine Adelige gewesen war, als sie ihr Amt antrat.

Dem Volk imponierte das sehr. Es liebte Sosicles. Kurz vor Ausbruch des Bürgerkrieges war er zum Witwer geworden und heiratete nie mehr.

Alleine regierte er bis 895nK, als er friedlich einschlief. Da er keine Kinder hatte, folgte ihm Petilia Salonius (*874, †972nK), eine Cousine Casius'. Die exzentrische Erzherzogin nahm, höflich ausgedrückt, nur partiell an der Realität teil. Sie war Kandidatin einiger Fürsten, die durch sie regieren wollten. Ihre (neunte) Hochzeit mit ihrem Liebingshengst löste 921nK aber eine fulminante Regierungskrise aus, die zu ihrer Absetzung auf Druck des vor Wut schäumenden Senats führte. Zum Nachfolger setzte der Senat nun Thincol I durch.

Thincol I. war erst Sklave und dann Gladiator gewesen. Durch sein Charisma hatte er es geschafft der Tochter der Kaiserin, Dexsia, zu gefallen. Durch seine Kampfkraft hatte er sich unter großer Anteilnahme des Volkes die Freiheit erkämpft. Dexsia (*901nK) heiratete ihn (922nK). Ihre Ehe war glücklich (Thincol und Dexsia sind ein viel besungenes Traumpaar), aber kinderlos. Als Thincols Gemahlin 938nK im Kindbett starb, verhinderte eine Intrige, daß die anderen Adelsfamilien ihm eine Tochter zur Frau gaben.

Zwar hätte er ein Kind adoptieren können, doch als angeheirateter Bürgerlicher konnte er den Titel nicht vererben. Er starb 981nK. Seinen baldigen Tod vor Augen hatte er noch einmal einen seiner legendären Arena-Kämpfe gegen sechs Gegner nachgestellt. Man ließ ihn natürlich gewinnen, doch die körperliche Verausgabung war so groß, daß er nur zwei Tage später an einen Herzstillstand starb. Zufrieden – wie seine engsten Vertrauten sagten.

Er hatte zahlreiche Wirtschaftsreformen angestoßen, die Legionen wieder aufgebaut und die verbliebenen Provinzen gesichert. Er gilt als tatkräftiger und verbissener Soldatenkaiser, in dessen Regentschaft die Stabilisierung nach dem Bürgerkrieg fällt.

Von 981 bis 990nK regiert der *Zwischenkaiser* Comadorus, der Favorit des Senats. Er gilt als ein farbloser aber effizienter Verwalter: Er füllte die Staatskasse, erließ viele sinnvolle Gesetze und verbesserte die Bürokratie. Auch gewährte er dem Senat/Unterhaus noch mehr Rechte und ebenso den Reichsstädten. Es heißt, er habe unermüdlich gearbeitet, bis er schwer erkrankte, weil er den Rat seiner Ärzte nicht beachtete. So stirbt er eines natürlichen Todes, leider auch ohne Erben.

Ihm folgt Thincol II., ein Großonkel von Kaiserin Petilia. So kommt ein damals 10jähriger auf den *schimmernden Thron*, wo er von seinem Onkel Fürst Myron von Cremora unterstützt wird. Bereits 994nK, mit seiner Volljährigkeit, entläßt er seinen Onkel und alle Berater. Thincol II. war impulsiv und das war vielleicht seine größte Stärke, weil er viele alte Strukturen und jene, die sich an den Fleischtrögen der Macht rund gefressen hatten, ohne Rücksicht und Bedenken beseitigte. Die ersten zehn Jahre seiner Regierung waren von politischen Erdbeben geprägt. Dann heiratete Thincol die liebeliche Mayna von Ravilla. Ihre Anwesenheit brachte die von allen ersehnte Ruhe an den Hof und sorgte dafür, daß es nun wieder weitsichtige Politik gab. Unter anderem wurde ein großer Feldzug gestartet, der den erstarkenden Kräften des Kaiserreiches Han auf der Perleninsel galt.

Marschall Zhen Wen hatte dort ein großes Heer anlanden lassen und vernichtete eine thyatische Festung nach der anderen. Man warf ihm erfahrene Legionen entgegen.

Erste militärische Erfolge seiner Feldherren entfachten wieder Thincol's Impulsivität, so daß er die Geburt seines ersten Kindes (Prinz Tisias, Januar 1006nK) nicht abwartete, sondern an die Front eilte, um seine Truppen persönlich in die entscheidenden Schlachten zu führen.

Die erwarteten Siege kamen nicht. Vielmehr ein zäher, hin und her wogender Feldzug.



Thincol blieb an der Front und gefiel sich darin, ein derbes Soldatenleben zu führen und sich wie sein Vorfahr Alexander zu gebärden. Nach fast zwei Jahren sinnlosem Blutvergießen nahm er gegen den Rat seiner Generäle die Einladung seines Feindes, Marschal Zhen Wen an, der vorschlug, für die Dauer der

Verhandlungen die Kämpfe ruhen zu lassen. Zhen und Thincol verhandelten 5 Wochen.

Einige Offiziere sagten, der Kaiser habe sich einlullen lassen. Die Han hätten in dieser Zeit ihre Truppen reorganisiert und ihre Stellungen befestigt, so daß man am Ende einen Friedensvertrag unterzeichnete, der den ganzen Krieg nicht gelohnt habe. Schlimmer aber schien, daß Thincol sich durch opulente Feste und Schmeicheleien von Zhen wie ein Sieger fühlte und er die Lebensart der Han angenommen hatte, bis zur Bekleidung und dem Habitus. Besonderen Gefallen schien Thincol am Konkubinat zu haben. Noch auf der Perleninsel gründete er mit dem Geschenk von Zhen (40 Jungfrauen) einen Harem. Als er mit diesem zurückkam, war seine Gemahlin nicht entzückt. Sie forderte ihn offen auf, die Konkubinen fortzujagen und wurde dabei von großen Teilen des Senats und nahezu dem gesamten Adel unterstützt. Thincol weigerte sich und vergrößerte seinen Harem noch auf über 300 Frauen aus allen Teilen der Welt, brüstete sich aber damit ihn nicht *zu nutzen*.

Bis 1011nK gebar Mayna dem Kaiser noch zwei Kinder (Menelaos, 1009nK und Ilusia, 1010nK), sie schien aber Pläne zu haben, ihn zu verlassen. Darauf wurde ihr 1011nK unterstellt Affären mit mehreren Kammerdienern gehabt zu haben. Am 27. Juli 1011nK wurde sie verhaftet. Vierzehn ihrer Diener, die ihr geholfen hatten, erwartete ein kurzer Prozess und sie wurden grausam hingerichtet. Der Prozess gegen Mayna wurde vorbereitet, aber nicht eröffnet, da sie sich (angeblich) selbst mit Gift umbrachte. Auch einige der Senatoren, die sie verteidigen wollten, starben auf kreative Art. Noch vor ihrer Beerdigung verlobte sich Thincol mit der hübschen aber schwächlichen Neis von Medinni. Diese Ehe soll von ihrer Mutter, der ebenso ehrgeizigen wie gefürchteten Fürstin Abirit eingefädelt worden sein. Die Hochzeit, die 3 Tage nach der Beisetzung von Mayna stattfand, feierte Thincol mit *alten Kameraden* in seinem Harem. Seine Kinder aus erster Ehe sandte er in die Verbannung. Inzwischen war jedem klar, daß es gefährlich war, gegen den Kaiser in irgendeine Form von Opposition zu gehen. Große Teile des Adel konnte er leicht kaufen. Den Senat unterdrückte er mit Gewalt. Einzige Gegenspieler waren Vincentio Constantinus und sein Sohn Valerius Constantinus. Der Vater ein geschätzter Senator, der Sohn ein brillanter und ausgezeichneter Soldat. Vincentio formte noch immer eine Opposition gegen Thincol, als er seinen Sohn überredete einen Posten in Selenica anzunehmen. Dies rettete wohl sein Leben, denn Vincentio und viele seiner Kollegen fielen einer Verhaftungswelle zum Opfer und landeten in Folterkellern oder der Arena. Aus Selenica beobachtete Valerius Constantinus hilflos, wie Thincol seine Herrschaft weiter ausbaute, indem er den Senat mit Speichelleckern und willfährigen Helfen besetzte und den Adel ruhig stellte. Thyatis selber wurde so dekadent, wie selten und Effizienz wich mehr und mehr Pomp und Verschwendung.



Es gab sogar Gerüchte, wonach die Hauptstadt niedergebrannt werden sollte, damit an ihrer Stelle ein zweites Luxusor entstehen konnte.

Im Sommer 1014nK startete Thincol eine neue militärische Kampagne auf der Perleninsel.

Constantinus hoffte, er würde scheitern, denn dies hätte ihn enorm geschwächt. Doch da sein alter

Gegenspieler Zhen inzwischen verstorben war und Thincol tatsächlich militärischen Sachverstand bewies, errang er leicht eine Reihe von Siegen, die zur vollständigen Einnahme der Insel führten. Dieser Triumph bringt ihm Ruhm und Ansehen im Volk. Dessen Unterstützung wächst noch, als er die Sklaverei weiter einschränkt, was Arbeit für das Volk schafft (aber die Wirtschaft trifft). Sein Handeln krönt er mit einer Preisbindung für Brot. Wenn der Adel und Senat ihn auch vereinzelt hassen, niemand kann gegen ihn vorgehen, ohne vom Volkszorn zermahlen zu werden. Er selbst sagt, er habe 60 Millionen Leibwächter – womit er die Gesamtbevölkerung des Reiches meint. Diese scheinen ihm aber nicht zu reichen, denn er *überredet* die Adelsfamilien ihre Kinder zur Erziehung an seinen Hof zu senden. Faktisch sind sie Geiseln. Gleichzeitig müssen sich die Familien mit obszönen Geldmengen an der Ausrichtung von täglichen Festen beteiligen. Dadurch sollen ihnen Geldmittel für Insubordination entzogen werden. Dem Kaiser gewogene Adelige bekommen von diesem wiederum großzügige Geschenke.

Thincol war 1016nK auf dem Höhepunkt seiner Macht und ließ sich *bereitwillig und bescheiden* vom Senat und dem Adel zum *großen Imperator* ausrufen.

Da Neis ihm anscheinend keine Kinder schenken kann, adoptiert er Toxilus von Berengano, den jüngsten Sohn eines befreundeten Fürsten. Seine Kinder aus erster Ehe bestellte er zu einer Versöhnung zu sich. Doch sie kamen nie an, sondern starben bei einem *tragischen* Schiffsunglück. Damit stellte er seine neue Dynastie sicher.

Als nächster Schritt gilt die Transformation des Senates in einen einfachen Thronrat.

Dabei kommt es zum *Aufstand der Senatoren*. 38 von ihnen entziehen sich dem Befehl des Kaisers und ziehen sich ins befestigte Massilla zurück, wo sie demonstrativ Sitzungen abhalten. Thincol rast vor Zorn. Er befiehlt die Angehörigen und Freunde der Aufständischen öffentlich hinrichten zu lassen. Die folgende Gewaltorgie kostet ihn große Teile der Sympathien des Volkes und nun schließen sich sogar einige Adelige dem Senat an. Nicht wenige von ihnen Rivalen derer von Berengano.

Thincols System kommt ins Wanken. Er hat seine Geldreserven verschwendet und braucht zusätzliche Mittel. Er fördert den Sklavenhandel erneut, um die Steuern daraus zu bekommen und erhöht die Abgaben auf Brot. Es kommt zu Unruhen. Dies ist der Funke, auf den seine Gegner gewartet haben.

Der Senat und eine Adelsallianz unter Fürstin Esthell von Ravilla (die den Mörder ihrer Tochter und Enkelkinder zur Rechenschaft ziehen will), treten in Kontakt mit Valerius Constantinus in Selenica.

Wenn er gegen Thincol marschiert, sind sie bereit ihn zum neuen Kaiser auszurufen.

Und genau das tut Constantinus. Mit loyalen Truppen zieht er nach Thyatis.

Der zweite Bürgerkrieg hat begonnen.

In der bewegten Geschichte ragen einige Ereignisse besonders heraus

Die stählerne Kaiserin

Alexanders Tochter Victoria dehnte die Grenzen nach Norden aus. Sie errang mehrere, fast leichte Siege gegen Stämme und Stadtstaaten. Ein besonderer Clou gelang ihr, als sie den im Land lebenden Gnomen besondere Rechte gab, wenn diese ihre Armeen mit Material für Waffen und Rüstungen versorgen. Bald stellten die Gnome den Legionen Klingen und Panzer aus *Rotstahl* zur Verfügung. Die Thyater selbst entwickelten daraus den sogenannten *Schwarzstahl* weiter. Beide Metalle unterliegen staatlicher Kontrolle und dürfen nur mit besonderen Genehmigungen gehandelt werden. Eine Mißachtung dessen ist noch heute ein Kapitalverbrechen!

Seit jenen Tagen genießen die Gnome viele Sonderrechte und großes Ansehen in Thyatis. Die Freundschaftsverträge wurden ausnahmslos von allen Kaisern bei ihrem Amtsantritt erneuert und eine Delegation der Gnome ist sogar beständiger Teil des Hofstaates.

Der blutige Herbst

Den Hal'aschiten gelang im Herbst 117nK beinahe ein Umsturz. Sie hatten fast 20 Jahre lang ihre Leute an die Schaltstellen der Macht gebracht und wollten nicht nur ihre alte Heimat Tel'Akbir zurückgewinnen, sondern gleich das ganze Kaiserreich in ihre Hand bringen. Eine Woche herrschte Chaos in Thyatis, als gezielt Minister und Beamte umgebracht wurden und Sabotageaktionen das Land erschütterten. Der Kaiser war selbst in Gefahr, als es einer Heldengruppe gelang, die Verschwörer zu stoppen. Die Hal'aschiten wurden schwer bestraft und nur der Bitte eines der rettenden Helden war es zu verdanken, daß sie nicht alle hingerichtet wurden. Stattdessen durften die Hal'aschiten ihre Heimatregion für 500 Jahre nicht verlassen, mußten in dieser Zeit dort niedere Arbeiten leisten und durften keine Reichtümer anhäufen. Heute sind sie zwar wieder zu Geld und Einfluß gekommen, sind aber zahlenmäßig nur noch eine Randgruppe.

Die rettenden Heldengruppe hingegen wurde nicht nur reich belohnt. Sie soll der Legende nach die Keimzelle der heutigen Klingen – des kaiserlichen Geheimdienstes sein.

Die Tafeln des Gesetzes

Um dem Volk neue Regeln und Gesetze zugänglich zu machen, wurde bereits 55nK ein großer Platz in Thyatis mit Tafeln bestückt, auf denen die Gesetze des Reiches standen. Vorleser brachten den Inhalt jedem Interessierten nahe und fingen auch an, diese zu beraten, was die Geburt der Advokaten war. Die Tradition Gesetze öffentlich zugänglich zu machen wurde durch alle Zeiten beibehalten. Bald wurde der Platz zu klein und es mußte eigens ein neuer her. Nach vielen Umzügen stehen die Tafeln heute auf dem *Platz des Rechts*, der an die 2.000 Tafeln aus feinstem Marmor beheimatet. Noch immer kann sich jeder Besucher die Gesetze vorlesen und erklären lassen, Gesetzesabhandlungen kaufen oder gleich einen der vielen Advokaten zum Anwalt nehmen, die in unmittelbarer Nähe ihre Kanzleien haben.

Die Todewolke

Das Küstenfort Lucinus(-hafen) war um 500nK einer der wichtigsten Militärstützpunkte nach Thyatis, da er die Küste und die Seewege gegen die Angriffe der Nordmänner schützte. Der *schimmernde Thron* bewilligte die Stationierung einer großen Gruppe von Thaumaturgen dort, die nicht nur aktiv gegen die Seeräuber vorgehen sollten, sondern auch ausdrücklich neu entwickelte Schadenszauber im Feld zu testen hatten. Nach einigen zermürbenden Jahren beschlossen die Magier einen Massenvernichtungszauber neuer Dimension zu kreieren, der das Problem mit den Nordmännern ein für alle mal lösen würde. Im Frühjahr 527nK sichtete man wieder eine große Flotte Langboote und die Magier befanden, die Zeit sei gekommen diesen Zauber anzuwenden. Sie wirkten auf die anlandenden Angreifer eine Todeswolke nie gekannter Größe. Doch kaum gewirkt drehte der Wind. Die Angreifer verloren nur wenige Leute, ergriffen aber die Flucht. Die Verteidiger hatten nicht so viel Glück: Die Wolke zog in den Stützpunkt und die angrenzende Stadt. Sie trieb weiter landeinwärts, wo sie sich nur langsam auflöste. Tausende starben an der Wolke und das Kaiserreich verlor fast eine ganze Legion an jenem Tag.

Auch wenn das Entsetzen groß war, hat man danach immer wieder versucht großflächige Schadenszauber einzusetzen. Bislang mit mäßigem Erfolg, aber wenigstens weit entfernt von bewohnten Gebieten.

Blut und Spiele

Von den Hal'aschiten übernahmen die Tuskal und die Thyas den Wettkampf als solches. Die Tuskal blieben am nächsten an der Vorlage der Hal'aschiten, die zu ihrem Vergnügen Kämpfer, nicht selten auf Leben und Tod, gegeneinander antreten ließen. Allerdings entschärften sie diese Kämpfe. Es ging ihnen um körperliche Ertüchtigung und Waffenübungen. Erst mit der Zeit wurden wieder tödliche Auseinandersetzungen daraus: Zu Ehren gefeierter Helden und Würdenträger ließ man sie wieder aufleben. Die Thyas mochten solch Blutvergießen nicht, genossen aber den Anblick von Athleten. Sie führten darum sportliche Wettkämpfe ein, die zunächst zu Ehren der Götter abgehalten wurden, jedoch wegen ihrer zunehmenden Beliebtheit bald auch um ihrer selbst willen stattfanden.

Seit etwa 350nK haben beide Arten des Wettkampfes in Thyatis feste Strukturen: Alle vier Jahre finden Sportspiele statt, die sogenannten Okymischen Spiele (nach ihrem ersten Austragungsort Okymonos) benannt. Viele Städte und Gemeinden haben eigene Wettkämpfe und sogar ganz eigene Sportarten, deren Popularität regional begrenzt sein kann.

Kaiser Gladius, der Enkel von Alexander, errichtete sich in Thyatis seinen Kindheitstraum: Ein gewaltiges Amphitheater, das er das *Kollossuem* nannte. Es ist mit 75.000 Plätzen noch immer das größte Theater/die größte Arena des Reiches. Am Tage seiner Einweihung, dem Todestag Alexanders, hat Gladius 5.000 Sklavenkrieger gegeneinander antreten lassen, die bis zum letzten Mann kämpfen mußten (Sieger soll ein Halbork namens Kravulrun gewesen sein). Im Volksmund nannte man diese Krieger nun *Gladiatoren*, die noch heute gegeneinander in vielen Arenen des Reiches zu diversen (meist unterhaltsamen) Anlässen kämpfen müssen.

Blutige Kämpfe im Kollossuem zu veranstalten ist allein Vorrecht des *schimmernden Thrones*, oder von ihm bestellter Adeliger, was für diese eine enorme Ehre ist.

Die Macht des Buches

Bereits um 700nK herum soll es in Darokin den Buchdruck gegeben haben. Doch die davon zurecht beunruhigten Schreiber konnten diese Technik zurückhalten. Sie behaupteten erfolgreich, alles Geschriebene müsse auch bezeugbar sein. Wer etwas Drucke, könne ja verbreiten, was er wolle, da nur der Prozess des Schreibens als solches, durch einen Geist überprüft würde.

Als Thyatis 720nK in Darokin einmarschierte und es 723nK endgültig erobert hatte, entdeckten Gesandte des Kaiserreiches die Technik und waren begeistert. Sie fand rasende Verbreitung. Bereits 725nK wird die kaiserliche Hofdruckerei eröffnet und ab 730nK gibt es in nahezu jeder Stadt eine Druckerei.

Im Vorfeld des Bürgerkrieges wird zum ersten Mal erkannt, wie gefährlich das gedruckte Wort werden kann, als Flugblätter und Brandbriefe sich über das Reich verteilen und die Stimmung anheizen. Aber erst nach dem Krieg gibt es Restriktionen: Im Jahre 892nK erläßt der Senat nahezu einstimmig das Presse-Gesetz, welches unwesentlich verändert Bestand hat. Danach darf allein handschriftlich unzensiert geschrieben werden – mit der Begründung, man könne anhand der Handschrift jederzeit den Urheber feststellen. Gedruckt werden dürfe nur, was sich nicht mit der Obrigkeit befasse, es sei denn, es sei durch einen Zensor abgesegnet. Weiterhin habe jeder Regent das Recht Gedrucktes und seinen Besitz unter Strafe zu stellen und festzulegen, ob er überhaupt eine Presse in seinen Landen dulde. Und schließlich wurde die Gründung einer reichsweiten Gilde (die erste dieser Art) vom *schimmernden Thron* befohlen: Die Drucker-Gilde, in der alle Drucker organisiert sein mußten, um nicht als Rechtsbrecher angeklagt zu werden. Der Gildenrat legte auch als erstes fest, daß niemand eine Presse in einem Ort mit weniger als 5.000 Bewohnern aufstellen dürfe. So hoffte man die unkontrollierte Verbreitung der Technik zu verhindern. Durch die strenge Überwachung dieser Regelungen hält sich zwar die Verbreitung von Presseprodukten in der Öffentlichkeit in Grenzen (gleichwohl die Nachfrage groß ist), die kaiserlichen Archive mußten gleichzeitig zigmal erweitern werden...

Der Nachtstachel

Nach dem Sieg über die Ethengis erfuhren die Magier, die bis dahin unorganisiert und nur individuell in den Reihen der Legionen gekämpft hatten, eine Aufwertung und wurden eingeladen sich dem Kaiserthron als militärische und wissenschaftliche Gruppe zu unterstellen. Dazu gründete man den Orden *Primoras Arcomagica Imperatorum*. Diesem stiftete Kaiserin Yalenta genug Gold zum Bau einer eigenen Niederlassung in der Hauptstadt, dessen ersten Leiter sie Magister Piscatores Fadus ernannte. Magier, die sich ihm anschlossen, bekamen großzügige Mittel zur Forschung und ihrem eigenen Fortschritt ausgehändigt, verpflichteten sich gleichzeitig aber auch, dem *schimmernden Thron* zu dienen. Diese Verflechtung wurde über die Zeit immer genauer ausgearbeitet. Schließlich wurde die Akademie aber *formell* unabhängig (883nK), doch aus ihren Reihen rekrutieren sich noch immer Zauberer, die dann dauerhaft an den Kaiserhof oder in andere Institutionen des Reiches wechseln.

Die Magierakademie hat auch ihren Beitrag zur Gründung der Arkanier geleistet, indem sie deren Mitglieder ausbildete, bzw. aktiv unterstützte.

Nachdem ihre Gebäude beim großen Beben (755nK) schwer beschädigt worden waren, erbauten die Magier sie mit ihren arkanen Kräften neu. Die geschah hauptsächlich in der Nacht, denn man wollte die Bewohner der Hauptstadt nicht allzu sehr beunruhigen: Dies hat natürlich und nicht ungewollt zur Mythenbildung beitragen. Die Bauzeit und die endgültige Form eines spitzen, leicht gebogenen Gebäudes gab der *ersten Akademie* ihren Spitznamen: Nachtstachel. Inzwischen nimmt sie ein ganzes Stadtviertel ein. Bei den Materialien, aus denen die Akademie erbaut wurde, bleibt bis heute offen, woher sie stammen. Je nach Jahreszeit glimmen Teile des Nachtstachels in Grün (Frühjahr), Rot (Sommer), Orange (Herbst) und Blau (Winter). Der Nachtstachel soll auf einem Knotenpunkt mehrerer Lichtwege liegen, die es den Akademie-Mitgliedern ermöglichen, viele Teile der Welt ohne Zeitverlust aufzusuchen und besonders mächtige Zauber und Beschwörungen zu wirken. Berühmt ist auch ihr schmales, aber hohes Haupttor, dessen Flügel 20m aufragen, und das man nur über 1111 Stufen erreicht. Zwei Pegasi flankieren das Tor. Da die Aufnahmekriterien extrem hart sind, heißt es unter Magiern bei einem wie auch immer gearteten Erfolg, *sie hätten ihre Flügel bekommen*, oder *seien durchs Tor geflogen*, in Anlehnung an jene, die es schaffen hier Eingang zu finden.

Die Arkanier – mit Schwert und Magie

Eine der letzten Amtshandlungen von Kaiser Casius war es, die Arkanier erneut ins Leben zu rufen, da er zur Durchsetzung seiner Reformen und Bekämpfung seiner Widersacher eine effektive Eingreiftruppe benötigte, die delikate Sonderaufgaben ausführen konnte und allein dem *schimmernden Thron* Rechenschaft schuldig war. Am 20. Februm 880nK befahl er fähige Männer und Frauen anzuwerben, die sowohl mit dem Schwert, als auch der Magie umgehen konnten. Nur zwei Tage später wurden er und seine Getreuen bei der *Schierlings-Gala* vergiftet. Sein Befehl wirkte aber fort.

Als Sosicles nach dem Ende des Bürgerkrieges den Thron besteigt, schwört ihm eine Garde aus 50 Arkanieren die bedingungslose Treue. Ungeachtet des Krieges hat General Lyconides Manicus sie mit Magiern des Nachtstachels ausgebildet. Diese Gruppe ist die Keimzelle, der bis in die Gegenwart aktiven Arkanier. Man schätzt ihre Zahl auf ca. 200 aktive Mitglieder. Sie sollen verdeckt und offen an der Seite des *schimmernden Throns* agieren, den Legionen im Feld Unterstützung gewähren und als Kommandos besondere Aufgaben übernehmen. Zwischen ihnen und den *Klingen* gibt es Verflechtungen oder fließende Übergänge der Organisation. Die genauen Sachverhalte kennen nur Eingeweihte. Vielleicht sind es auch die Kaiser selbst, die zwischen ihnen keinen großen Unterschied machen? Basis dieser Vermischung könnte sein, daß viele der ersten Arkanier Mitglieder der Klingen waren, die nach dem Tod von Casius und der kaiserlosen Zeit eine neue Heimat suchten?

Katastrophen und Demokraten

Neben vielen Naturereignissen, die das Reich über die Jahrhunderte, an unterschiedlichen Orten trafen, hebt sich das *große Beben 755n.K.*, mit dem darauf folgendem Tsunami als besonders furchtbar hervor. Die Zahl der Todesopfer kann bis heute nur geschätzt werden. Offizielle Quellen sprechen von 100.000 Menschenleben, lassen dabei aber die Sklaven gänzlich außer acht. Die Stadt Thyatis wurde zu über 80% zerstört. In den rasch anlaufenden Wiederaufbaumaßnahmen wurden weite Teile des alten Thyatis einfach überbaut, so das die Stadt eine ausgedehnte Unterwelt hat, die fast völlig in Vergessenheit geraten ist, außer in Schauergeschichten...

Mehrere Seuchen suchten das Reich, aber auch insbesondere Thyatis selbst heim. Darunter die Aschenfäule (281 bis 285nK), die Pockenstarre (361nK) und das Gelbe Fieber (499 bis 502nK). Besonders gut dokumentiert ist der Fall des Rucon-Fiebers (620 bis 626nK), der von einem Dutzend Oger-Magi eingeschleppt wurde, die man von Yen mitgebracht hatte, damit sie im Kolloseum kämpfen. Dem Rucon-Fieber fielen über 15.000 Einwohner Thyatis' zum Opfer und weitere 2.500.000 Menschen und Humanoiden im Reich und den Provinzen, sowie Kaiserin

Duronia und ihre ganze Familie. Dies führte zu langen Thronfolge-Streitereien. Die Zeit wird als die *kaiserlose Dekade* in den Chroniken vermerkt.

Republikanische Kräfte ziehen diese immer wieder als Beweis heran, daß ein Reich kein feudales System benötigt. Damals hatten sich sogar einige Städte als vom Reich unabhängig erklärt und mussten bis 650nK mit Bestechung, Zugeständnissen oder Gewalt wieder eingegliedert werden. Die republikanischen Kräfte wirken bis heute nach.



Darunter die *Anonymen*. Diese sind Anhänger eines Hauptmannes, der 627nK den Konsul von Treviso und dessen Gefolge ermordete: Nachdem Treviso zu Beginn des Rucon-Fiebers von seinen Machthabern verlassen worden war, mussten seine Bewohner zur Selbstverwaltung übergehen und das Überleben der Metropole und der umliegenden Ländereien in die eigenen Hände nehmen. Sie taten dies in einer zunehmend effektiven Form der Demokratie. Als die Krise überwunden war, wollte man in Treviso keinen hoheitlichen Verwalter mehr. Den bekam man aber und in Folge eines Streites, ließ dieser die Mitglieder der demokratischen Regierung absetzen, verbannen und einige sogar hinrichten. Auf der ersten Sitzung des neuen

Konsuls erschien ein Hauptmann der Reitertruppen, dessen Identität wegen der für die Reiter typischen Helmmaske bis dato unbekannt ist. Er verriegelte den Raum und schlachtete die Anwesenden ab. Mit deren Blut schrieb er an die Wände, daß Land solle durch sein Volk regiert werden. Seine Maske ließ er zurück. Dann verschwand er. Dieser Zwischenfall dient einem

militanten oder wenigstens extremistischen Zweig der Republikaner noch heute als Rechtfertigung für ihr Vorgehen, gegen eine zentralistische Obrigkeit und deren Vertreter und Institutionen.

Nicht selten tragen sie bei ihren Treffen oder Anschlägen Masken, die den Helmmasken der Reiter nachempfunden sind (aus dem Militär sind die Masken schon lange verschwunden).

Gemeinhin nennt man solche Aktivisten die *Anonymen*. Einige betreiben geschickte Manipulation, andere rohe Gewalt. Ihr gemeinsames Ziel ist die Abschaffung des Feudalsystems, was sie zu Staatsfeinden macht.

Das Ende der Freundschaft

Schon unter nithischer Herrschaft hatte es im Gebiet des heutigen Thyatis eine große Populationen von Hobgoblins gegeben. Nithian hatte lange Zeit versucht sie zu vernichten, formte durch diese Feindseligkeit aber überhaupt erst eine große Gemeinschaft zwischen ihnen. Bereits vor der Zeit von Khai-Zahr gründeten die Hobgoblins unter ihrem Holloway (Großkönig) Kimon Tatas eine eigene Nation. Der Versuch von Khai-Zahr das Reich *Kon'orf Danusos* zu zerschlagen endete mit der *Schlacht von Nikeia* (792v.K.) in einem blutigen Patt und einer der wenigen nicht siegreichen Schlachten von Khai-Zahr. Dieser erkannte den Gebietsanspruch von Tatas nicht nur an, er machte ihn zu einem Verbündeten.

Kon'orf Danusos profitierte und gedeihete. Als verlässlicher und starker Partner Nithians wurden die disziplinierten Hobgoblins zu einer Art Polizeitruppe der östlichen Provinzen und sorgten über Jahrhunderte für Ruhe. Als Nithian unterging, schlossen sie sich den Hal'aschin an. Deren Haltung ihnen gegenüber war aber schon immer herablassend gewesen und als die Gelegenheit bestand sie loszuwerden, machten die Hobgolblins gemeinsame Sache mit der Allianz unter den Tuskal. Nach dem Sieg war Kon'orf Danusos ein unabhängiges Königreich. Es unterstützte Tuskal sogar gegen die Hattier, da man deren Expansionshunger zur Recht fürchtete. Später war es lose verbunden mit den Thya. Bis zu den Siegen gegen die Ethengie (440nK) kämpften ganze Verbände der Hobgoblins an der Seite der Legionen und nicht wenige der ihnen dienten sogar in der Legion selbst.

Die pure Existenz Kon'orf Danusos hielt viele Humanoiden-Stämme und -banden aus dem Reich fern, sodass sich die Menschen von diesen unbehelligt ausdehnen konnten. Dann kam es unter den Hobgoblins zu internen Streitereien. Abtrünnige griffen ihre Nachbarn, die Menschen, an und die Freundschaft bekam erste, sehr bedenkliche Risse. Der Tod von Holloway Baugh Egarod hatte einen langen, gewaltsamen Nachfolgestreit zwischen dessen Enkeln Kupguh und Urul zur Folge, den Urul für sich entschied. Er hatte eine Fraktion von Hauptleuten hinter sich gebracht, die wie er der Meinung waren, die Menschen müßten ihnen Gebiete für eine Ausdehnung abtreten. Tatsächlich

war es in Kon'orf Danusos sehr eng geworden. Erste Verhandlungen führten auch zu Gebietsabtretungen, was ein Novum im Kaiserreich darstellte. Leider war dies für Urul das falsche Signal. Er forderte mehr und mehr und als der träge Staatsapparat der Thyater nicht gleich reagierte, schuf er Tatsachen und besetzte mit seinen Truppen eine ganze Region. Die Diplomatie war schnell am Ende und die Waffen sprachen.

Am 17. Junos 699nK wurden die Hobgoblins auf den Feldern von Torenzo vernichtend geschlagen. Kon'orf Danusos wurde aus Rache gebrandschatzt und hörte auf zu existieren. Nur wenige Hobgoblins entkamen, während die meisten Überlebenden ihr Ende in einer Arena oder als Sklaven fanden.

Wasser ist Leben

Der wirtschaftliche Nutzen von Straßen ist so hoch, daß man sie nicht umsonst Lebensadern nennt. Thyatis' Lebensadern waren aber schon immer am Rande ihrer Leistungsgrenze, da vielfach nicht genug Gespanne und Fuhrwerke zur Verfügung standen, um die Warenmengen zu transportieren, derer man bedurfte. Euclio Cerularius, ein findiger Baumeister, trat 482nK an den *schimmernden Thron* heran, mit einer Idee, die das Land verändern sollte. Er wollte Thyatis mit einem ausgeklügelten Netz von schiffbaren Kanälen durchziehen. Hebewerke sollten die Höhenunterschiede überwinden und eine spezielle Art von neuem Boot, das standardisiert sei, würde die Nutzung optimieren. Euclio bekam den Auftrag und startete ein reichsweites Bauvorhaben, welches 553nK in der ersten Phase abgeschlossen war. Weitere Ausbauphasen folgten und so hat das Kerngebiet des Kaiserreiches heute tausende Kilometer Kanalstrecken auf denen Güter und Passagiere – und natürlich Truppen – schnell verschoben werden können. Die Steuereinnahmen aus den Kanälen sind zu einem der größten Posten im Haushalt des *schimmernden Throns* geworden. Euclio wurde posthum die Ehre zu Teil eine der größten Akademien des Landes mit seinem Namen zu versehen: Die Akademie der Baumeister und Innovationen zu Thyatis, das Euclioneum.

Die Feder regiert

Nach dem Ende des Bürgerkrieges formierte sich das Reich unter Kaiser Sosicles um. Er gründete aus dem alten Verwaltungsapparat und den Räten 889nK den *bürgerlichen* Senat. Diese Versammlung traf sich wöchentlich für je drei Tage in Thyatis und bestand aus respektierten Bürgern – keinen Adligen. Die, anfänglich 400, dann 800 und zwischenzeitlich 1200 Senatoren und Senatorinnen hatten die Aufgabe, die Verwaltung des Reiches zu erleichtern und über Gesetze zu beraten. Sie stellen für je zwei Jahre Gremien zusammen, die z.B. das Finanz-, Bau- oder Militärwesen regeln und aus ihrer Mitte die entsprechenden Tribune wählen.

Zwar hatte der Kaiser noch immer in allen Belangen Vorrang und kann per Edikt Entscheidungen treffen, doch ist Thyatis ohne einen Senat nicht mehr regierungsfähig, da sich seine Vertreter um das Beamtentum bis ins kleinste Glied kümmern und die Ein- und Ausgaben der Steuergelder verwalten. Dies gibt ihm reichlich Macht: Als Thincol I. beschloss die ganze Stadt Macerta zu bestrafen, weil bei einem Karneval ungehörige Darbietungen stattgefunden haben sollen, die er als Majestätsbeleidigung empfand, trat der Senat aus Protest zwei Wochen nicht zusammen. Dies brachte die Staatsgeschäfte fast zum Erliegen und zwang den Kaiser ein reguläres Ermittlungsverfahren zu zulassen, welches die tatsächlichen Schuldigen und nicht die ganze Stadt bestrafte. Und als es vor der Ernennung von Thincol II. mehrere Befehlshaber versuchten mit ihren Legionen Politik zu machen, strich der Senat schlicht die Soldzahlungen, was die Legionen wieder auf Linie brachte.

Der *schimmernde Thron* betrachtete den Senat naturgemäß als sein Verwaltungs- und Beratungsgremium. Der Adel und andere Fraktionen versuchten ihrerseits die Senatoren für sich zu gewinnen/zu manipulieren, um für sich selber günstige Ergebnisse oder Abläufe zu erreichen. Das war und ist nicht ungefährlich, da es die sogenannte *Revision* gibt, die aus alten Mitgliedern der *Klingen* und *Arkanieren* bestehen und nach ihrer Loyalität zum Kaiser ausgewählt werden und die Arbeit des Senates genauestens überprüfen. Senatoren, die der Pflichtvergessenheit oder

Fahrlässigkeit angeklagt werden, sehen sich einer Anklage des Verrats am Kaiser gegenüber!
 1016nK baute Thincol II. den Senat nach seinen Wünschen um. Er wollte ihn unter seine totale Kontrolle bringen. Nach außen wurde die Versammlung nun der *zweite Senat* genannt. Jene Mitglieder, die dies nicht anerkannten und sich fortan in Massilla versammelten, bezeichneten sich fortan als der *dritte Senat*. Dieser hat aber keine tatsächlich Macht und dient allein dem Protest.

Der Senat wird alle fünf Jahre neu zusammengestellt. Spätestens dann endet die Mitgliedschaft und man muß sich erneut zur Wahl stellen.

Mitglied des Senates kann laut Gesetz jeder Bürger werden, wenn er/sie

1. ein Mensch ist und die Bürgerrechte hat
2. als Mann min. 35 Jahre alt ist und zwei Kinder hat
3. als Frau min. 25 Jahre alt ist und ein Kind hat
4. bei Aufnahme für kein Verbrechen verurteilt wurde
5. vom Kaiser ernannt wird, oder beide Eltern Senatoren sind/waren, min. 21 Jahre alt ist. In diesen Fällen gelten die Bedingungen 1., 2.+3. nicht
6. Erreichen aktive Senatoren das 60. Lebensjahr, werden sie nach ihrer Dienstzeit automatisch zu beratenden Mitgliedern, ohne Stimmrecht. Mit dem 70. Lebensjahr wird ein Mitglied ehrenvoll aus dem Senat entlassen.

Der Kaiser kann einen Senator jederzeit entlassen, es sei denn 4/5 des Senates sprechen sich gegen die Entlassung aus. Populäre Senatoren erleiden darum auch eher *Unfälle*, als andere.

<p>Schimmernder Thron Der Kaiser</p> <p>Erläßt Gesetze, bestätigt Gesetze, streicht Gesetze. Hat die alleinigen militärischen und außenpolitischen Befugnisse, kann allen befehlen.</p>	
<p>Der Thronrat</p> <p>Die engsten Berater des Kaisers. Sie haben keinerlei Ämter inne, stehen dem Kaiser mit ihrer Weisheit und ihren Netzwerken zur Verfügung und genießen höchste diplomatische und juristische Immunitäten. Mitglieder des Thronrates müssen mindestens 10 Jahre im Oberhaus gesessen haben.</p>	
<p>Oberhaus – Haus der Lords</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adel (ausschließlich Landbesitzer) • Kleriker (von Kirchen, die Steuern zahlen) • Vom Kaiser bestellt • Abgesandte aus dem Unterhaus (Beisitzer) <p>Bewilligt die Gesetze, die der Senat vorgeschlagen hat → machen dem Kaiser Vorschläge, was mit den staatlichen Ressourcen zu tun ist Kontrolliert die Ausschüsse des Senates und versucht diese mit seinen Favoriten zu besetzen. Gemäß der Größe, Bevölkerungsdichte und Anzahl der Städte, stellen ihre Gemeinden Senatoren zusätzlich zu den Freien Städten. Das Oberhaus stellt den Thronrat.</p>	<p>Unterhaus – Haus der Senatoren – der Senat</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Gewählte</i> Mitglieder (>80%) • Vom Kaiser bestellt (max. 20%) <p>Aus dieser Versammlung werden Minister gewählt, die i.d.R. für 5 Jahre im Amt bleiben und folgende Bereiche haben: Finanzen (Wirtschaft), Rechtssprechung, Diplomatie, Militär, Land- und Hafenwirtschaft, Architektur, sowie Bildung. Die Minister sind dem Kaiser unterstellt, verhandeln aber meist mit seinem Thronrat. Können sich in 3 Wahlgängen die Mitglieder nicht auf einen Minister einigen, bestimmt der Kaiser einen. Das Unterhaus schlägt auch neue Gesetze vor, oder die Abschaffung von alten. Dies wird dem Oberhaus vorgelegt. Ganz allgemein gesagt, macht man hier die schnöde Regierungsarbeit.</p>

Die Stadt der Diebe

Cappenvara, eine Stadt, in der einst Gnome und Menschen gemeinsam an den Ausläufern der Kruth-Berge vom Bergbau lebten, geriet 899nK in eine schwere Wirtschaftskrise, als die Minen zur Gewinnung des wertvollen Roterzes (Rotstahl) versiegten. Wer konnte zog weg und der Graf Severinus Cappenvara stand vor dem Ruin. Er bat beim *schimmernden Thron* darum, ihm die Steuerschuld zu stunden, was ihm nach einem Zugeständnis erlaubt wurde: Er sollte in seiner Stadt jene aufnehmen, die ihre Strafe für ein Verbrechen gesühnt hatten, nun aber nirgendwo mehr unterkamen, weil man ihnen nicht traute. Auch der Graf traute solchem Gesindel nicht, beugte sich

aber der Auflage. So zogen ehemalige Diebe, Räuber und Schläger in seine Stadt. Der Graf ließ sie ein, mit der Gunst ihnen eine zweite Chance auf ein ehrliches Leben zu geben und der Warnung sie doppelt so hart zu bestrafen, wenn sie eines Verbrechens überführt würden. Nach einigen Exempeln, verstanden die Neubürger, was sie zu erwarten hatten und jene, die es mit einem gesetzestreuen Leben ernst nahmen blieben sogar gern.

Leider kannten die meisten von ihnen kaum ein ehrliches Gewerbe. Bevor sich also wieder redliche Handwerksbetriebe entwickelten, boten die neuen Bewohner Kunden von außerhalb an, worauf sie sich verstanden: Schlösser und Fallen zu entwickeln, oder Gegenstände und Techniken, sie zu überwinden. Über die Jahrzehnte hat sich in der Stadt eine regelrechte Zunft von Fallenschmieden und Schloßmeistern entwickelt, die immer noch Zulauf durch ehemalige Sträflinge hat, die hier ein neues Leben beginnen wollen. Auch jene, die sich in anderen Diebestechniken schulen wollen, finden Meister in der Stadt, die sie ungestraft und offen ausbilden, aber das Erlernte hier nicht anwenden. Nicht wenige *ehrlische* Bürger leben von *unredlichen* Kunden von außerhalb. Auch der amtierende Graf (Lurentius Cappenvara) läßt das alles so geschehen, solange niemand in der Stadt mit seinen strengen Gesetzen kollidiert.

Cappenvara nennt man auch die *Stadt der Fallenmeister*, die *Stadt der zweiten oder letzten Chance* und es hat den Ruf die besten Diebe des Reiches zu haben, die niemals etwas stehlen. Darunter viele Gnome.

Geld regiert die Welt

Bis zur Zeit vor dem Bürgerkrieg war es das Privileg der Tempel Geld für Zinsen zu verleihen. Kaiser Comadorus brachte es ins Wanken, als er eine staatliche Bank gründete – den Fiscus. Diese hatte durch den Staatsschatz genug Rückenstärkung Kredite in fast unbegrenzter Höhe zu geben und lieferte dafür erhebliche Teile ihrer Zinsgewinne beim *schimmernden Thron* ab. Die Tempelbanken gerieten dadurch ins Hintertreffen. Die Gründung privater Banken wurde ebenfalls erlaubt und vielfach durch Hal'aschiten und Bertonen betrieben. Die bekanntesten Institute sind heute:

- *Der Fiscus*, wegen ihres Vermögens im Volksmund auch der *goldene Korb* genannt, den man symbolisch auch als Füllhorn darstellt. Der Fiscus finanziert immer wieder Großprojekte und kann sicher sein, stets an sein Geld zu kommen, da er im Zweifelsfall einfach Legionen ausschickt, um es zu holen.
- *Die silberne Kette*, dies ist eine halbstaatliche Bank, die sich fast ausschließlich auf den Geldverkehr aus Sklavengeschäften fokussiert. Berüchtigt ist diese Bank durch ihre sogenannten Prokuratoren, denen bei der Vergabe von Krediten ebenso wenig moralische Gesichtspunkte im Weg stehen, wie bei der Eintreibung von Schulden. Sie gelten als so skrupellos, daß man ihnen unterstellt sogar mit einer feindlichen Macht gegen das eigene Reich Geschäfte zu machen, wenn das Gewinn abwirft.
- Die *Bank von Colonna*, eine reiche Privatbank des Reiches, die im Besitz der Familie Colonna (mit Stammsitz in Ephcalos) ist und sich mit der größten Bank Darokins, der Bank der Familie Albizzi, messen kann.
- *Die heilige Stube* (von früheren Wechselstuben). Von allen Kirchen-Banken sind nur noch zwei nennenswert im Geschäft. Die heilige Stube ist die Bank der Avohe-Kirche. Sie ist in ihren Geschäfte eng mit dem Adel verbandelt, da man sich auf diese Weise Beziehungen offen hält, die nicht den Anschein religiöser Verpflichtungen haben sollen. Die heilige Stube macht selten Geschäfte mit einzelnen Privatpersonen und ist darum für einzelne Bürger oder Händler nur schwer ansprechbar und hat keine offiziellen Niederlassungen. Doch sie stellt Wechsel und Geldbriefe aus, die in fast allen Tempeln der Kernlande akzeptiert werden!
- *Das goldene Vlies* ist die zweite Kirchen-Bank. Sie gehört der Halea-Kirche und finanziert im Gegensatz zur heiligen Stube vermehrt Einzelpersonen (zumindest offiziell). Bei ihr können sich wagemutige Händler und Abenteurer immer wieder Kredite holen, deren Rückzahlung nicht immer in Gold gefordert wird, sondern schon mal in *Gefallen*.

Abschließend noch einige Bemerkungen zum Verhältnis zwischen Thyatis und seiner jüngsten Provinz und ältestem Nachbarn:

Thyatis + Traldar =
Karameikos



In Karameikos gibt es noch immer unzählige Spannungen zwischen den ursprünglichen Traldarern und den Thyatern. Der Auslöser ist natürlich der Einmarsch durch Thyatis vor knapp 100 Jahren. Warum sie aber so vehement sind, soll ein Vergleich der Lebensweisen zeigen. Als Thyatis Traldar 911nK befriedet hatte, stellte sich die Frage, unter welche Regierungsform man das Land stellen wollte. Bis heute ist es das infrastrukturell am schwächsten entwickelte Land der Kernländer. Es war schnell klar geworden, daß sich die örtlichen Herrscher, die man ungeachtet ihrer eigenen Titel, verächtlich *Kriegsherren* genannt hatte, nicht dauerhaft entmachten ließen und es immer wieder zu Aufständen kommen würde, wenn keine geeignete Form der Koexistenz gefunden würde. Lange Jahre blieb alles in der Schwebelage und der Frieden wurde durch eine sündhaft teure Stationierung von Legionen gesichert. Diese stellten sicher, daß sich viele Neusiedler nach Traldar begeben und ansässig werden konnten. Da die Kosten in keinem Verhältnis zu den Einnahmen standen, suchte Kaiser Thincol I. nach einer Lösung, die er in dem damals 22jährigen Stefan Karameikos fand. Der junge Adelige war ein energischer Mann, der im durchstrukturierten thyatischen Kernland kaum noch Gelegenheit sah, seine Position zu verbessern. Stefan tauschte sein Fürstentum in Thyatis mit Traldar. Der Kaiser ernannte ihn zu Erzherzog Stefan Karameikos (wodurch er einer der höchsten Adligen des Kaiserreiches wurde) und überließ ihm 970nK Traldar als Lehen.

Die Cousine des Kaisers, Olivia Prothemian, wurde Stefans Frau.

So entstand das Erzherzogtum Karameikos, als die flächenmäßig größte Provinz des Kaiserreiches. Und es begann der Prozess, das urtümliche Traldar in das Reich zu integrieren.

Stefan orientierte sich an den bestehenden Adelsstrukturen und konnte eine, bis zu seinem Tod, stabile Ordnung schaffen. Es war ihm aber nie gelungen die unterschiedlichen Strömungen zu vereinen oder unter Kontrolle zu bringen, geschweige denn zu versöhnen, sodass dieser Prozess nach wie vor anhält und das Land in einem kritischen Zustand ist.

Sein eigener Cousin, Fürst Schwarzaar, ist daran nicht unschuldig. Er mußte auch ihm Ländereien zubilligen, um den Handel mit Thincol I. machen zu können. Und nun beherrscht Ludwig Hendrick von Schwarzaar gut und gerne 20% von Karameikos.

Nach Stefans Tod in der *Schlacht von Len Rai* (1006nK) keimten die alten Konflikte wieder auf. Es gibt die Ur-Traldarer (die Nationalisten), die zurück in die gute alte Zeit wollen. Es gibt jene, die sich für das Haus Karameikos entschieden haben und es gibt jene, die man die *Neue Ordnung* nennt, die etwas ganz anderes wollen...

Sie alle profitieren und leiden, jeder auf seine Weise, unter den Unterschiedlichkeiten zweier Kulturen, die in Karameikos aufeinanderprallen.

Es wäre verkürzt von *den* Traldarern und *den* Thyatern zu sprechen, doch um ihre Unterschiede besser heraus zu arbeiten, sollen sie nun mit Klischees dargestellt werden.

Schon äußerlich gibt es markante Merkmale:

Traldarische Männer bevorzugen einen kräftigen Bart und langes Haar, welches nur aus sehr praktischen Gründen (wie bei der Arbeit) oder feierlichen Gründen durch Bänder, Spangen oder Zöpfe gebändigt wird. Ritter hingegen haben die Haare nicht selten extrem Kurz geschoren, so das Nacken, Ohren und Seiten frei sind.

Dies dient dem größeren Komfort beim Tragen von Helmen. Höher gestellte Persönlichkeiten haben durchaus aufwendige Frisuren, wobei es meist darum geht das Haar offen und lang zu tragen. Frauen bevorzugen es die Haare zu Pferdeschwänzen oder Zöpfen zu frisieren und lassen es bei besonderen Anlässen offen.

Die thyatischen Männer ziehen eine glatte Rasur und kurze Haare vor und werden von Traldarern oft als *Nacktkinn*, *Arschkinn* oder *Blankwange* bezeichnet. Thyatische Frauen haben eine Vielzahl von Frisuren, ja eine Modewelle jagt gar die nächste. Je kunstvoller die Haartracht, desto besser. Lockiges Haar gilt als Muß!



Traldarische Kleidung ist praktisch und robust! Nur zu besonderen Feierlichkeiten putzt man sich heraus und wagt hier und da etwas Haut zu zeigen.

Thyatische Kleidung ist im Durchschnitt nicht weniger praktisch, aber oft körperbetonter, da in Thyatis ein ausgeprägter Körperkult vorherrscht. Man zeigt einfach gerne, was man hat und trägt Schmuck und teure Accessoires bei jeder Gelegenheit. Je verspielter und extravaganter, desto besser.

Thyatische Kunst, bildend oder darstellend und ist der Heldenverehrung ebenso zugeneigt, wie die anderer Kulturen. In ihrer Masse zeigt sie aber auch vielfach schlichte Unterhaltung wie Komödien und Dramen.

Fiktionale Inhalte oder solche, die nur Gefallen sollen, sind in der traldarischen Kunst nicht der Rede wert und werden als gegenstandslos betrachtet. Was nicht der Glorifizierung der eigenen Vergangenheit oder Zukunft gewidmet ist, lohnt nicht vorgetragen zu werden.

Thyater lieben Kunst, Vergnügung und Genuss. Sie errichten überall Theater, Akademien und Bäder. Die Traldarer halten das noch heute für überflüssigen Luxus.

Die Thyater verbesserten durch organisierte Manufakturen den Ausstoß und auch die Qualität vieler Produkte. Den Traldarern gilt die Arbeit eines einzelnen Handwerkers dagegen als höchste Kunst. Hier schloß man sich immer wieder zu Verbänden für Großaufträge zusammen (wie beim Burgenbau), doch wenn das Projekt beendet war, gingen die Beteiligten wieder ihrer Wege. In Thyatis gibt es regelrechte Bauunternehmungen, die ein Gebäude nach dem anderen errichten oder zum Beispiel in gewaltiger Stückzahl standardisierte Bauelemente herstellen. Und diese Organisationsform ist auch in vielen anderen Bereichen zu beobachten. Mit anderen Worten: Die Thyater ordnen die Einzelleistung der Effizienz unter, was die Traldarer schwer aushalten können.

Die traldarische Gesellschaft war eine Ständegesellschaft. Die Rolle des Einzelnen war durch seine Abstammung sehr klar geregelt und bis auf Ausnahmen gelang es nie, diese Ebenen zu durchbrechen. Sie war auch faktisch die Machtbasis der Herrschenden und sorgte für Ordnung und Planbarkeit von Ereignissen. Der Bauer/Leibeigene bildete die Basis. An der Spitze stand der Adel, dessen Fürsten sich als väterliche Führer verstanden, die mit Gnade, Strenge und auch Gewalt regierten. Zwar waren Stadtbewohner etwas besser gestellt, als Bauern, doch auch sie bewegten sich in einer von Gilden und Ständen regulierten engen Gesellschaft. Und es durfte noch lange niemand

von Ort zu Ort ziehen oder sich sogar einen neuen Herren suchen!

Thyatis hingegen hat im Laufe seiner Geschichte den Stand des *Bürgers* geschaffen und die Erb-Leibeigenschaft abgeschafft. Es ist vorgesehen, daß jeder seines Glückes Schmied ist, was auf der einen Seite bedeutet, es gibt keine Sippenhaft, keine Blutrache und jeder kann es vom Knecht bis zum Herren schaffen. Es bedeutet aber auch, daß die Verlierer in der Sklaverei enden können. Die Verleihung der Bürgerrechte gilt automatisch für die Kinder von Bürgern, für jene, die sie adoptieren und die, welche aufgrund ihrer Leistungen zu solchen ernannt werden. Bürger müssen mehr Steuern zahlen als andere, können aber mehr Rechte in Anspruch nehmen (sogar Beschwerde beim Kaiser einlegen) und haben Anspruch auf gewisse staatliche Unterstützungen.

Auch wenn in Traldar die Leibeigenschaft herrschte, die faktisch nicht viel besser war, als die Sklaverei, hassen die Traldarer doch die Sklaverei. Während sie die Leibeigenschaft als göttergewolltes System betrachten, das den Menschen ein friedliches System aus sorgendem Adel und fleißigen Bauern beschert, ist die Sklaverei für sie Ausdruck thyatischer Dekadenz und Gier. Böse Zungen sagen, die Traldarer verachten die Sklaverei nur, weil die Thyater sie betreiben und ganz offen dazu stehen.



In der Rechtsprechung galten in Traldar Jahrhunderte ganz unterschiedliche regionale Bedingungen, die sich am ehesten als Thing oder Gottesurteile bezeichnen lassen.

Frauen, Kinder und die untersten Schichten waren nicht zu den Things zugelassen und somit mehr oder weniger rechtlos, wenn sie keinen Fürsprecher fanden. Es gab Sippenhaft(-ung) und Blutrache.

In Thyatis entwickelte sich ein komplexes Rechtswesen mit ausgefeilten Gesetzbüchern und dem Stand des Advokaten und Juristen. Grundsätzlich kann jeder Bürger gegen jeden anderen Bürger prozessieren. Faktisch ist es aber schwierig Personen in hohen Ämtern oder Adelige zu verklagen, da sie umfangreiche Immunitäten besitzen, die lediglich durch schwere Kapitalverbrechen aufgehoben werden können. Auch wenn Würdenträger verurteilt werden, gilt für sie oft ein anderes Strafmaß. So etwa Geldstrafen oder Entschädigungen. Todesurteile werden bei ihnen beinahe milde ausgeführt (Enthauptung oder die Möglichkeit des ehrenvollen Selbstmordes).

Erreicht ein Bürger das 14. Lebensjahr ist er rechtsfähig. Nicht-Bürger sind aber dem 8. Lebensjahr rechtsfähig, was nichts anderes bedeutet als, man kann sie bestrafen.

Zu den schwersten Strafe des thyatischen Rechts gehören der zeitweise Entzug der Bürgerrechte, die Verbannung oder die Acht (vogelfrei).

Frauen haben in Thyatis die gleichen Rechte, wie Männer. Sie können Eigentum erwerben, hohe Positionen einnehmen und sich scheiden lassen. Man ist stolz auf eine Gesellschaft, die allen Mitgliedern die Möglichkeit gibt, zu werden, was sie wollen. So ist es nicht verwunderlich Frauen in den Reihen der Legion, als Handwerkerin oder als Gladiatoren-Kämpferinnen zu sehen.

Traldar war eine streng patriarchalische Kultur. Es sind zwar viele Fälle belegt, in denen auch Frauen Regierungsgeschäfte und verantwortliche Stellungen einnahmen, doch ist dies in der Summe eher gering gewesen.

Familien in Thyatis werden von den Eltern gemeinsam geführt. Verstirbt ein Elter, bestimmt allein das verbliebene, unabhängig vom Geschlecht.

Bei den Traldarern bestimmte immer der älteste Mann in der Familie. War dieser noch ein Kind und kein Onkel zu finden, dann konnte die Mutter dies treuhänderisch übernehmen.

Auch das Erbrecht war gänzlich anders. Traldarer vererbten ihren gesamten Besitz an den ältesten

Sohn, von der Gabel bis zum Fürstentum. Der Rest ging leer aus. Thyater vererbten zunächst alles an das jüngste Kind. Die älteren Geschwister bekommen von diesem geregelte Anteile, die weniger werden, je älter das Kind ist. Dies spiegelt den Gedanken wieder, daß die älteren Nachkommen sich mit Hilfe der Eltern bereits etwas aufgebaut haben können, während die Jüngsten noch Starthilfe brauchen.

An der Spitze des thyatischen Reiches steht der Kaiser, mit einem Senat. Unter dem Kaiser gibt es drei Machtstrukturen, auf die sich Thyatis' Macht stützt:

Der Adel: Er fußt auf alten Familien, die Ländereien besitzen (da sie von Steuern vielfach entlastet sind, mehrt dies ihren Reichtum nur noch mehr), die in Übereinkunft mit dem Recht autonom verwaltet werden und eigene Truppen haben dürfen. Sie alle sind dem Kaiser zu Loyalität verpflichtet.

Der Adel ist vergleichsweise klein und seine privaten Armeen nahezu unbedeutend. Diese privilegierte Kaste dient grob gesagt als Verfügungsreserve für Thronfolger. Die meisten Adligen sind als Staatsbeamte in Schlüsselpositionen, wo sie sich auch besser vom Thron kontrollieren lassen (s.u.).

Der Beamtenapparat: Der *schimmernde Thron* und der Senat vergeben, meist auf Zeit, wichtige Posten. Die Höhe des Ranges entscheidet, wer welche Posten vergeben darf, wobei der *schimmernde Thron* grundsätzlich alle Ämter besetzen kann, dies aber aus Respekt vor dem Senat nicht tut. Statthalter und Gouverneure sind meist adeliger Herkunft und werden vom *schimmernden Thron* ernannt. Die Ernennung von Richtern ist ein Privileg des Senates.

Die zeitliche Befristung dieser einflussreichen Posten macht es dem *schimmernde Thron* möglich Günstlinge an sich zu binden.

Da dies für den Adel die beste Methode ist, Macht über ihre eigenen Ländereien hinaus auszuüben, sind diese Posten sehr begehrt.

Die Kirchen: Ein Staat mit so vielen unterschiedlichen Volksgruppen braucht starke Kirchen. Religionsvertreter genießen darum viele Vorzüge und ihre Gemeinden profitieren von den Zuwendungen des *schimmernden Throns*, wenn sie den inneren Frieden fördern. Mit dem Kirchen-Edikt von 892nK stellte der *schimmernde Thron* klar, daß alle Religionen ihre Berechtigung haben (ausgenommen sind Agrik, Karaasch und Lloth und alle anderen bösen, die nicht bekannt sein sollten) und untereinander Frieden halten müssen. Während sie faktisch unterschiedlichen starken Einfluß in den Provinzen haben, dürfen ihre Vertreter nur zu bestimmten Anlässen den inneren Zirkel des Throns betreten.

Ähnliche Regelungen hat es in Traldar nie gegeben. Es gibt zwar ein anerkanntes Feudalsystem, die Fürsten haben sich jedoch nur zweimal auf einen König einigen können (Wahl-Monarchie). Darum war es nie möglich das System zu verändern oder zu ersetzen. Der letzte König war Roman Marilenev III., der 703nK gekrönt und 704nK von Barbaren erschlagen wurde. Der andere war der legendäre Halav. Dieser gottgleiche Held wird noch heute als rechtmäßiger König betrachtet und ein neuer, würde nur in seinem Namen, als sein Stellvertreter regieren. Damit hat es nie eine Zentralregierung gegeben, sondern nur streitende Adelige. Die Kirche von Halav war die führende Religion. Die anderen Kirchen ordneten sich zwar nicht formell unter, machten ihr den Anspruch aber auch nicht streitig. Schließlich vertreten sie bis heute auch ganz andere Aspekte. Halavisten hatten immer großen Einfluß auf den Adel und die Schaltzentren der Macht und förderten den Wettstreit im Sinne ihres Gottes. Die Idee des verordneten Kirchenfriedens, der mit dem *Thyatischen Frieden* über das Land kam, war ihnen fremd. Er führte zum beinahe totalen Bedeutungsverlust Halavs, da mit den neuen Bürgern mehr und mehr Tempel anderer Gottheiten deren Gemeinden vergrößerten und offen mit Halav um die Gläubigen konkurrierten. Viele Traldarer sehen in den anderen Religionen verweichelte oder verachtenswerte Lehren, die sie

innerlich zutiefst verachten.

Man kannte auch keine Bürokratie oder Amtszeitbegrenzungen. Die Macht ging allein vom Adel und seinen Vertretern aus. Daß man sich von Beamten etwas sagen lassen soll, widerspricht dem Selbstverständnis der Traldarer!

Sie haben ein feudales Herrschaftssystem verinnerlicht, an deren Spitze ein König stünde, dem Herzöge, Grafen und Barone folgen. Jeder von diesen hat Lehnsleute und Vasallen. Und so entstünde ein dynamisches Geflecht, in dem adelige Fraktionen nach Macht streben dürfen und sollen! Dabei bestimmen Titel, Ländereien und militärische Macht wie weit jemand kommt (in Halavs Sinne) und niemand wird gedeckelt. Es gibt aber auch keine Quereinsteiger, die bei den Traldarern die Bedeutung von Querulanten haben.

Kein Militär kommt mit der Kriegsmaschine Thyatis' mit. Das Kaiserreich hat ein stehendes Heer aus organisierten und disziplinierten Legionen mit Spezialkräften und regionalen Hilfstruppen. Die Legionen sind autark, mobil und flexibel. Und sie stehen ständig unter Waffen. Ihre Strategien sind mannigfaltig erprobt und einstudiert. Es gibt ein Rangsystem, in welchem der beste Soldat nahezu unbegrenzt aufsteigen kann und der Dienst in der Legion hält nach seinem Ende, einer ehrenvollen Entlassung, manche Belohnung für den Einzelnen bereit.

In Traldar haben hohe Fürsten auch stehende Heere, diese sind aber bei weitem nicht so groß, wie die Legionen. Im Falle eines großen Krieges, müßten erst aufwendig Truppen ausgehoben werden. Die Kampfweise der Traldarer unterscheidet sich auch im Kleinen von der der Thyater. Individuelle Taten und Heldentum hatten immer eine hohe Bedeutung. Zwar sind Strategie und Taktik wesentlicher Bestandteil gewesen, doch sah sich auch jeder Kämpfer dazu gedrängt, sich besonders aus der Masse hervorzuheben. Anders als in der Legion, in der Disziplin herrscht, die von Traldarern oft mit Feigheit und Duckmäusertum verwechselt wird.

Auch wenn ein Adelige einem anderen verpflichtet war, hatte er bestimmte Rechte. So durfte er nur für 40 Tage im Jahr (und nie zur Ernte) zum Kriegsdienst mit seinen Männern geholt werden.

Dieser Anspruch ist durch das thyatische Recht in zweierlei Weise aufgeweicht worden: Die Amtierende Erzherzogin kann jederzeit unbegrenzt Soldaten verlangen und sie könnte per Edikt Truppen jenseits einer Haustruppe verbieten, was die militärische Schlagkraft der Adelligen begrenzen würde und bei Nichtbeachtung den Einsatz von Legionen rechtfertigen würde.

Da dieses Edikt aber nur für alle Adelligen gelten könnte, wurde es noch nie ausgesprochen, denn dann wären ja auch die Verbündeten der Erzherzogin daran gebunden. Außerdem würden dadurch Kräfte wie die Humanoiden in Karameikos zu Plünderungen eingeladen.

All diese Unterschiede sind fast wie ein genetischer Code in den Volksgruppen verankert und kommen nur deshalb nicht zum Ausbruch, weil Kräfte von außen – das Kaiserreich – eine Konfrontation schnell entscheiden würden.

Dennoch versuchen die Herrscher des Erzherzogtums die Lage mit Bedacht zu behandeln, denn sie haben lernen müssen, daß Karameikos auch nach 100 Jahren thyatischer Besetzung kein stabiles Land ist.
