

Die Heldenfahrt – Zahlen, Daten, Fakten

In den anderthalb Jahrzehnten planlosen Fortschreibens hat sich eine ganze Menge Personal, Geografie und Historie angesammelt, worüber man gern mal den Überblick verlieren kann. Das ging selbst uns Autoren so – weswegen schon vor einiger Zeit entsprechende Listen und Dateien entstanden (ganz so planlos war's dann irgendwann also nicht mehr).

Diese sind nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand – und widersprechen an einigen Stellen möglicherweise sogar den Primärtexten. Aber diese widersprechen sich streckenweise ja sogar untereinander ...

ACHTUNG: Dieser Text enthält zwangsläufig eine Menge Spoiler zumindest für die beiden ersten „Bücher“ der Heldenfahrt.

Zum Stand der Überarbeitung

Sowohl diese Datensammlung als auch die Primärtexte stellen bereits spätere überarbeitete Versionen dar – allerdings noch längst nicht die finalen.

Das Projekt, die Urtexte inhaltlich und stilistisch zu überarbeiten (sowie die Datensammlung zu pflegen), ist schon vor Jahren arg ins Stocken geraten. Mittlerweile habe ich sogar festgestellt, dass mir die letzte überarbeitete Version der „Verse“ abhandengekommen ist – und hier gar nicht vorliegt.

Daraus erklären sich dann auch einige der Widersprüche – vor allem zu der folgenden Datensammlung, die prinzipiell einen „kanonischeren“ Status hat (zumindest was die Verse bis etwa 18 angeht).

Irgendwann wird es vielleicht doch noch mal die generelle Groß-Überarbeitung von allem geben – vielleicht wenn wir die Heldenfahrt mal zu einem Abschluss bringen sollten ...

Zu den Ursprüngen

Die Heldenfahrt nahm ihren Anfang, als zwei Fans des Phantastischen und leidenschaftliche Hobbyautoren in regelmäßigen Briefkontakt zueinander traten.

Man schmückt sich im Fandom gern mit Pseudonymen, entlehnt aus den bevorzugten Werken. So nannte sich der eine „Tiff“ und der andre „Ijon Tichy“.

Jener „Tiff“ hatte eine Idee, die er gleich in seinem ersten Brief äußerte:

„Weißt Du, ich würde es wahrscheinlich bereuen, wenn unsere Brieffreundschaft einfach bei banaler Brieferei verharren würde.“ Und so schlug er eine Art literarisches Gemeinschaftsproj-

jekt vor. Eine Ausgangssituation, deren weitere Handlung dann abwechselnd fort gesponnen werde. „Solch ein Experiment würde ich gerne mit Dir ausprobieren. (Also, wir beide Handlungsträger, und hinein in das fiktive Geschehen.)“

Dieses Experiment sollte nichts Großes werden, lediglich eine Fingerübung aus Spaß an der Freude, um einen Anlass und Ansporn zur Aufrechterhaltung des Briefkontakts zu haben. „Auf jeden Fall würde das Ganze was Internes bleiben.“

Nun ja, „Ijon Tichy“ schien interessiert, wenn nicht begeistert. Er antwortete sogleich:

„Unseren mehr oder weniger regelmäßigen postalischen Kontakt über die bloße ‚Brieferei‘ hinaus auszudehnen, ist ‘ne gute Idee. Der Möglichkeiten gibt es da viele: von der simplen Fernschachpartie (1: e2-e4 ... Ich bin aber nicht sonderlich gut.), über eine zünftige Fantasyklopperei (Und siehe: Ijon Tichy verwandelte sich in einen Troll, und er nannte sich ‚Grumpf‘. Zwölf Eln maß er in der Höhe und fünf in der Breite. Da riss er einen mächtigen Eichenbaum aus, als wärs ein Blümelein gewesen. Diesen ließ er über seinem Kopfe kreisen und schickte sich an, ihn auf Tiff, der noch immer keine Gestalt gewählt hatte, herniedergehen zu lassen ... Um das spannend zu gestalten, müssten jedoch irgendwelche Regeln her, die ich mir ohne ein Art Spielmeister aber nicht so recht vorstellen kann.), bis hin zu einem ‚Prosadialog‘, was Du wohl auch im Sinn hattest.“

Tatsächlich hatte „Tiff“ letzteres im Sinn gehabt. Dem nächsten Brief war bereits der erste Vers beigelegt, kommentiert mit folgenden Worten:

„Deinen Chara Grumpf hab‘ ich dabei noch nicht bedacht, vielleicht änderst Du ja Deine Idee noch ab oder so.“

Dies tat „Ijon“ selbstredend. Stellte dem zweiten Vers in seiner ersten Fassung jedoch einen Auftakt voran, der auf diese Entstehungsgeschichte anspielt.

Dieser Auftakt ist in „Buch 1“ nicht enthalten, soll an dieser Stelle aber nicht unterschlagen werden:

Grumpf aber stand noch lange auf dem Hügel, auf dem er auf so ungewöhnliche Weise das Licht der Welt erblickt hatte. Den mächtigen Eichenbaum in der Rechten haltend, als wäre er ein Wanderstab, blickte er lange mit stumpfem Gesicht dem kleiner werdenden jungen Mann hinterdrein, in den sich Tiff verwandelt hatte. Auf einem Pferd war er aus dem gestaltlosen Nebel entstanden und von dem Hügel geprescht, ohne den angreifenden Troll eines Blickes zu würdigen.

Grumpf stand noch immer staunend, als die Sonne sich über den Horizont erhob. Als ihm die ersten Strahlen in die Augen stachen, ward er zu Stein. So steht er noch heute dort auf dem Hügel.

*

Derjenige aber, der Grumpf war, und der sich manchmal Ijon nannte, verließ den plumpen Leib des erstarrten Trolles. Ohne jede Gestalt ließ er sich auf dem Hügel nieder und schaute sinnend, was der, den er als Tiff kennengelernt hatte, unternahm. Obwohl es weit unter ihm geschah, sah er, wie der junge Krieger, der sich nun Arlic nannte, den Wagentross gegen das Gesindel des Waldes verteidigte und dann mit den Wagen weiterzog.

Welche Gestalt sollte er nun annehmen? Sie musste würdig genug sein, diesem mächtigen Krieger mit seinem geheimnisvollen schwarzen Schwert „Seelenräuber“, die ihn irgendwie an Elric von Melnibone und seine Schwerter „Sturmbringer“ und „Trauerklinge“ erinnerten (aber nur ein bisschen *g*), entgegenzutreten zu können.

Sollte er eine neue Gestalt ersinnen, oder eine bereits erprobte wählen? Von denen, die er schon öfter angenommen hatte, gab es nur eine, die ausgereift genug war, um hier zu bestehen. Sicher, hier und da musste sie noch verfeinert werden, um ein ebenbürtiger Partner oder Gegner – das würde sich noch weisen – des jungen Kriegers Arlic zu sein. Ein anderes Problem war, dass sie zufälligerweise diesem Krieger sehr ähnlich war. Er entschied aber, dass dies eher ein Vorteil sein würde. So also fällt er seine Entscheidung, und ehe die Sonne dieser Welt den Himmel zur Gänze erklommen hatte, wählte der, den manche als Ijon kannten, seine Gestalt.

Zur Geografie

Der Ort des Geschehens ist ein (bisher) namenloser Kontinent von der ungefähren Größe des irdischen Kanada. Sollte diese Welt ähnlich wie die Erde beschaffen sein, so dürfte die Südspitze dieses auf der Nordhalbkugel befindlichen Kontinents in etwa auf dem nördlichen Wendekreis liegen (wo die anderen Kontinente Drohtyr, Mellengadrir, Tollumar und Mya liegen, ist vorerst ungeklärt).

Durch einen großen Golf im Süden und ein ziemlich genau alpengroßes Gebirge im Norden wird dieser Kontinent grob in einen West- und einen Ostteil geschieden, wobei der östliche Teil etwa drei Mal größer ist.

Der westliche Teilkontinent unterteilt sich geographisch in drei Teile: die Nordlande, das Güldene Meer (Wüste) und die Küstenlande im Westen, Süden und am Golf. Dieser Teilkontinent hat eine Nord-Süd-Ausdehnung von gut 3000 km. Von der Küste im Westen bis zum Golf bzw. Gebirge im Osten sind es in etwa 1600 km.

Der Ostteil ist größtenteils Steppenland. Im Norden ist von Graslanden die Rede, im Süden von fruchtbarem Küstenland. Die Nord-Süd-Ausdehnung entspricht der des Westteils. Von Ost nach West dürften es an die 4500 km sein.

Politisch zählt der gesamte Westteil praktisch zum taranischen Königreich. Am dichtesten scheint die Küstenregion besiedelt zu sein. Hier leben Menschen, Waldalben (Toraner) und Zwerge. Der Ostteil wird hauptsächlich von Menschen (Städte an der Südküste und Steppenbewohner) und Orks bewohnt. Die Küstenstädte sind unabhängig, sie binden nur lose Handelsbeziehungen an das Reich und das Handelsband. Die menschlichen Steppenvölker leben ebenfalls für sich und schließen sich wohl nur selten zusammen. Die Orks schließlich sind seit bald 300 Jahren den Dunkelalben (Toreter und Wanygarder) untergeordnet, deren Reich in Kavernen unter dem nördlichen Grasland liegt und somit Einfluss auf weite Teile des Steppenlandes hat.

Die Nordlande: Dieses Gebiet erstreckt sich zwischen der Fjordküste im Norden und Westen, der Wüste im Süden und den gewaltigen Hafnirbergen im Osten.

Die Küste zieht sich von Fjorden durchsetzt und mit einer Vielzahl vorgelagerter Inseln in einem Bogen von den Hafnirbergen bis hin zu dem Küstengebirge, welches die Westgrenze der Wüste darstellt.

Etwa 1300 km südlich der Nordküste beginnen die ersten Ausläufer der Wüste. Von der Westküste bis zu den Hafnirbergen sind es ungefähr 1600 km.

Die Hafnirberge erstrecken sich in nahezu exakter Nord-Süd-Richtung von der Nordküste bis zur Spitze des großen Golfs. Somit versperren sie die einzige Landverbindung zwischen dem West- und dem Ostteil des Kontinents. Das schroffe Faltengebirge hat eine Länge von gut 1000 Kilometern. Die höchsten Gipfel liegen zwischen vier- und fünftausend Metern.

Das Zentrum der Nordlande ist Waldland. Es beginnt im Westen und Norden einige hundert km hinter der Küste, endet im Süden gut 100 km vor den ersten Wüstenausläufern und dünnt in den teils schroffen und unzugänglichen Vorgebirgen der Hafnirberge nach Osten hin langsam aus. Diese Vorgebirge erstrecken sich teilweise bis zu 500 km in das Land hinein.

Das zentrale Waldland ist bis auf wenige Erhebungen (Weißer Berg, Rabenhügel) recht eben.

Aus den Hafnirbergen entspringt ein breiter Strom, der die Nordlande fast geradlinig von Ost nach West durchfließt und somit mittig teilt. In die Vorgebirge der Hafnirberge hat er ein breites und flaches Tal geschnitten.

Politisch gehören die Nordlande zumindest auf dem Papier seit 300 Jahren zum taranischen Königreich. Tatsächlich ist dieses Gebiet jedoch kaum besiedelt. An der Nordwestküste liegt das kleine Fürstentum Felsenburg, das aus der Felsenburg selbst, der kleinen Stadt Meronbir und einigen Fischerdörfern besteht. Am großen Fluss zwischen Rabenhügel und dem Weißen Berg liegt das Kernland des Herzogtums Carolinsland. Neben Carolinsstadt am Rabenhügel und einer Handelsstadt am Weißen Berg liegt das zentrale Siedlungsgebiet entlang des Flusses, der hier einen leichten Bogen von Nordost nach Südwest beschreibt. Nur wenige Dörfer und Gehöfte liegen südlich davon im Waldland.

Zumindest theoretisch stellen der Fluss die Nordgrenze und das Ende des Waldlandes im Süden die Südgrenze des Herzogtums dar. Schließlich liegen in den Vorgebirgen noch wenige Siedlungen: Leverveen ganz im Norden an der Küste, Vilardos und Belami in dem breiten Flusstal. Diese Städte gehören vermutlich zumindest formal auch zum Reich.

Schließlich sind einige Täler und Pässe des Hafnirgebirges bewohnt. Und es gibt eine kleine Garnisonsstadt namens Garvaned knapp südlich des Waldendes. Die im Verhältnis zur Ausdehnung des Gebiets verschwindend geringe Bevölkerung besteht fast ausschließlich aus Menschen. Lediglich bei den Menschen in den Hafnirbergen leben einige wenige Alben (vermutlich zu gleichen Teilen Toraner, Toreter und Wanygarder).

Klimatisch liegen die Nordlande in der gemäßigten Zone. Durch die vorherrschenden Westwinde regnen die Wolken westlich der Hafnirberge ab, so dass ausreichend Niederschlag herrscht. Da eine kalte Meeresströmung die Nordküste streift, ist es hier kälter (vor allem im Winter), als es in diesen Breiten sein sollte. Hinzu kommt, dass vor 300 Jahren eine magisch bedingte kurze Eiszeit herrschte, die das Klima dieser Region zusätzlich abkühlte.

Carolinsland: Die Hauptstadt des Herzogtums, das geographisch ein Teil der Nordlande ist (obwohl die Carolinsländer mit „Nordland“ oft die Gebiete nördlich des großen Flusses bezeichnen), liegt am sanften Südwesthang des Rabenhügels, der nach Osten hin recht steil abfällt. Vom Rabenhügel aus sind es etwa 600 km bis zur Nordküste, 1100 km bis zur Westküste, um die 700 km bis zu den ersten Ausläufern der Wüste und 500 km bis zu den Hafnirbergen. Auf seinem Gipfel steht die Rabenfeste, der Sitz der Erben Carolins. Rabenhügel, Rabenfeste und Carolinsstadt bilden die Ostgrenze des Herzogtums. Gleichzeitig liegen sie an stra-

teigisch äußerst bedeutender Position, da das breite, leicht gangbare Flusstal direkt von den Quellen des großen Flusses an den Pässen der Hafnirberge auf den Rabenhügel zuführt.

Der Fluss selbst macht einiges vor dem Hügel jedoch eine Biegung nach Norden und fließt in einem weiten Bogen um das Herzogtum herum nach Südwesten bis zum Weißen Berg, von wo aus er wieder gerade nach Westen verläuft. An diesem Fluss liegen die meisten der 40 Dörfer des Carolinslandes. Die überwiegende Mehrheit der wohl an die 100.000 Einwohner des Herzogtums lebt hier.

Unter dem Rabenhügel existieren heiße Quellen. Daraus entspringt ein kleiner Fluss, der in Richtung Nordwesten fließt und schließlich in den Blauen See mündet. Der See liegt nur wenig südlich des weiten Flussbogens. Vermutlich existiert eine unterirdische Verbindung zum großen Fluss, wodurch das Wasser des Sees wieder abfließen kann. Auch um den See liegen einige Siedlungen.

Der Weiße Berg, etwa 100 km südwestlich des Rabenhügels, an dessen Hängen der Rote Turm sowie die Handelsstadt am großen Fluss liegen, stellt die Westgrenze des Herzogtums dar. Die wichtigste Handelsroute ist somit der große Fluss sowie der Flussweg an seinen Ufern, es existiert jedoch noch eine alte, kaum befahrene Direktverbindung zwischen der Handelsstadt und Carolinsstadt. Ein Weg, der diagonal von Südwest nach Nordost durch das Herzogtum führt. Außerdem führt durch Carolinsstadt die alte Handelsstraße des Reichs. Vom Rabenhügel aus führt sie schnurgerade in Richtung Süden.

Die zumindest theoretische Südgrenze des Herzogtums stellt das Ende des Waldlandes gut 600 km südlich der Rabenfeste dar. Südlich der Linie Weißer Berg, Rabenhügel gibt es aber kaum Ansiedlungen, und das Gebiet wird quasi von Räuberbanden beherrscht.

Die Bevölkerung besteht ausschließlich aus Menschen. Nur vereinzelt mag man in den Stammbäumen einiger Alteingesessener den ein oder anderen Ork vermuten.

Das Guldene Meer: Diese Wüste nimmt den Großteil des westlichen Teilkontinents ein. Etwa 100 km südlich des Waldlandes beginnen ihre ersten nördlichen Ausläufer: Schotter- und Felswüste mit nach Süden hin immer spärlicherer Vegetation. Etwa 500 km weiter südlich beginnt die eigentliche Sandwüste, die sich noch einmal 1000 km weit nach Süden erstreckt.

Im Westen wird sie von einem Gebirgszug begrenzt während sie im Osten fast bis an die Golfküste reicht. Im Süden geht sie fast unvermittelt über einen schmalen Streifen Geröllfelder in fruchtbares Küstenland über.

Politisch gehört die Wüste seit jeher zum taranischen Reich. Die ausschließlich menschlichen Wüstenvölker ziehen als Nomaden von Oase zu Oase und übernehmen in Karawanen den

spärlichen Handel zwischen Küstenland und Nordlanden. Das führende Volk sind die kriegerischen Twahreq, auch als Ritter der Wüste bezeichnet. Sie genießen den Respekt aller Wüstenmenschen und haben dem Steinernen Thron ewige Treue geschworen. Zusätzlich gibt es wenige Wüstenforts, die von Küstenländern befehligt werden. Eines davon ist die Wüstenfestung Chano, ungefähr 500 km südlich von Garvaned an der alten Handelsstraße des Reichs gelegen.

Die Küstenlande: In einem 100-200 km breiten Streifen erstreckt sich fruchtbares Weide- und Waldland entlang der West- und Südküste des westlichen Teilkontinents.

Der schmale Streifen an der Westküste grenzt im Osten an einen Gebirgszug, der die Grenze zur Wüste des Güldenen Meeres bildet. Dieser Gebirgszug erstreckt sich von den Fjordlanden in fast gerader Linie nach Süden. Am Südende der Wüste beschreibt er einen Bogen nach Osten und läuft nach einigen hundert Kilometern aus. Das Gebirge ist somit zwar um einiges länger als die Hafnirberge, seine Gipfel erheben sich jedoch bei weitem nicht so hoch. 1000 Meter werden selten überschritten.

Der Streifen an der Südküste des Teilkontinents ist etwas breiter. In den westlichen Teilen, wo das Westgebirge ausläuft, erstreckt sich Waldland. Die restlichen Gebiete bestehen aus Auen und Ackerland.

Politisch stellen die Küstenlande das Kerngebiet des taranischen Reiches dar. Die wichtigsten Städte befinden sich am Südende des Teilkontinents: Taranian selbst, östlich davon Madra, nordwestlich Gendara. Ansonsten ist das Land übersät von Dörfern, Gehöften und Farmen. Das Waldgebiet, auch Albenwald genannt, wird von Toranern bewohnt, das Westgebirge von den Zwergen. In den Städten leben Menschen, Alben und Zwerge zusammen.

Zu den handelnden Personen

Diese alphabetische Auflistung aller (namentlich) auftauchenden Figuren ist schon lange nicht mehr aktuell. Sie ist ungefähr auf dem Stand von Vers 19.

Jeder Name ist mit einer kurzen Beschreibung und ggf. Querverweisen zu anderen Namen versehen. Die eingeklammerte Zahl am Ende bezeichnet den Vers des ersten Auftretens.

Äguin – Gott der Meere (14).

Ahami Torama – Hafnirkriegerin vom Clan der Erde, Mensch, zu einem Achtel albisch etwa 20 Jahre alt, voraussichtliche Lebenserwartung: 400 Jahre. Trägt einen Teil der Drachenkraft Hafnirs in sich und ist in der Lage, einen Seelenräuber zu führen (5).

Alton von der Rabenfeste – Mensch, Herzog der Rabenfeste und des Carolinslandes, Nachfahr → Carolins, Vater → Tarons, Gatte → Malices (3).

Allwis – Zwerg, Anführer der Zwergenreiterei, die Tarania zur Seite eilt. Vermutlich auch Oberhaupt aller Zwerge (16).

Arlic Zan – Hafnirkrieger vom Clan der Lüfte, Mensch, zu einem Achtel albisch, dadurch eine voraussichtliche Lebenserwartung von 400 Jahren. Geboren im Tal Ban in der Ortschaft Tarna, daher auch „der Ban-Tarner“ genannt. Träger eines ungewöhnlich großen Teils der Drachenkraft Hafnirs. Bezwingen eines Seelenräubers, daher auch „Schwertmeister“ genannt. Urenkel von → Ragnar (1).

Beldric – Mensch, Herkunft unbekannt, vermutlich Nordländer. Der gewaltige Krieger ist ein alter Freund und Kampfgefährte → Arlics. Der schweigsame Kämpfer ist vom Fluch des Berserkertums befallen (9).

Calemus – Mensch, Vetter von → Down, Kommandant der taranischen Westkaserne, ehemals Temainspriester. Führte eine der Bürgerkriegsparteien an, unterstellte sich dann aber Seraphin (11).

Callis – Göttin, Göttermutter, Mutter allen Seins, Gattin von → Judra (11).

Carolin von Tarania – Mensch, Nachkomme, vermutlich zweiter oder dritter Sohn → Garths, Träger eines Lichtrings, Bezwingen → Rugs und des Ewigen Winters in den Nordlanden, Begründer des Herzogtums Carolinsland und seiner Dynastie. Starb vermutlich hochbetagt (3).

Caryl Tassarsohn – Viertelork, genannt Livat, der Gefundene, zweijähriger Knabe, der von → Zardhum in die Obhut Herzog → Altons gebracht wurde. Soll nach dem Rat → Gedeoms wie ein Ritter aufgezogen werden (7).

Cefoar Lamdon – Mensch, Oberst der Garnison von Astin Koj (19).

Colidan – Wanygarder, erster Anführer der orkischen Vorhut, treuer Gefolgsmann → Garets und → Rugs, stirbt durch die Hand → Qels (15).

Colom – Mensch, Begründer des gleichnamigen Magierordens, möglicherweise ein Schüler → Gorims. Starb vermutlich hochbetagt (13).

Corr – Toraner, Anführer der Waldalben, möglicherweise aller Toraner, Gatte → Davathas und möglicherweise Sohn → Torans (13).

Dankert – Mensch, Wächter in der Rabenfeste (16).

Darian von Astin-Koj – Mensch, Gesandter des Handelsbandes im Range eines taranischen Kurfürsten (11).

Darik – Gott der Finsternis (11).

Davatha – Toranerin, Gattin von → Corr und somit Herrscherin der Waldalben, womöglich gar aller Toraner (13).

Dermon – Toreter, Anführer der toretischen Reiterei in → Rugs Vorhut, steht nach → Qels Erscheinen treu zu ihr, was auf einen alten Treueschwur zurückgeht, den er ihr kurz nach ihrer „Geburt“ geleistet hat. Er gehört zu den verlorenen Alben, die einst unter den Einfluss der bössartigen Drachen → Oene, → Dewi und → Tres gerieten (15).

Dewi – Drache, bössartiges Geschöpf, das in der nördlichen Steppe lebt und mit seinen Gefährten → Oene und → Tres u.a. für die Entstehung der Orks verantwortlich ist. Wurde mit den anderen beiden von Wanygardern und Toretern gebunden (15).

Dliach – Gott, Wächter des Himmelsreichs (14).

Doran der Wolf – vermutlich Toraner, einst Waffenmeister → Tarans, später einer der Gefährten → Carolins. Trug den Magischen Bogen, den später → Treanor erhielt. Könnte noch am Leben sein (11).

Down von Tarania – Mensch, König von Tarania, 30. Nachfahre → Tarans, Vater → Seraphins, Gatte → Marhanjas und Vetter von → Calemus. Wird im Auftrag seiner Gattin ermordet (11).

Draumar – Gott des Schlafes und des Traumes (14).

Efrem der Barmherzige – Mensch, König von Tarania, 3. Nachfahre Tarans, Begründer des Gesetzes der Barmherzigkeit, starb vermutlich hochbetagt (15).

Fennogard – Pyrte, König der Pyrten bis diese mit den letzten Galledern im Volk der Toraner aufgingen. Vater → Torans. Ob er vor Kummer starb oder noch am Leben ist, ist unbekannt (15).

Garet – Dunkelalf, Gefolgsmann und rechte Hand → Rugs. Kam mit ihm aus einer anderen Welt. Floh kurz vor der Versiegelung des Verlieses durch → Carolin mit 20 Mann nach Osten, wo er sich nach und nach Toreter, Wanygarder und Orks untertan machte. Die Toreter erklärten ihn schließlich zum Statthalter → Hallabards. → Qel d.Ä. nahm er mit Gewalt zur Frau und zeugte mit ihr → Qel d.J. Erst nach 300 Jahren konnte er → Rug gegenüber sein Versprechen einlösen und ihn aus dem Verlies befreien. G. starb schließlich durch → Arlics Hand (7).

Garth der Verteidiger – Mensch, König von Tarania vor 300 Jahren, baute vermutlich die Mauer um das Bauernmarktviertel, besiegte auf dem Rabenfeld die Weiße Horde, ließ die 20 Lichtringe schmieden und sandte 100 Helden in die Nordlande, um das Böse dort zu vertreiben. Vater → Carolins. Starb vermutlich hochbetagt (5).

Gedeom vom Weißen Berg – Mensch, Großmeister des Herotsordens, Bruder von → Jakal (8).

Gelos – menschliche Tarngestalt von → Golle, Oberpriester → Temains. Führte als Kommandant der taranischen Südkaserne eine der Bürgerkriegsparteien an. Ob es jemals einen wirklichen Menschen diesen Namens gab ist unbekannt. Der Dämon gibt die Gestalt auf, als er von → Nienne verletzt wird (11).

Giaia – Göttin der Heilung und Gesundheit, Gattin → Illums, Mutter → Paxas (9).

Golle – Dämon, lebte in Menschengestalt als Oberpriester in Taranía bis → Nienne ihn enttarnte und vertrieb (15).

Gorim – Mensch, Gefährte und Hofzauberer → Tarans, möglicherweise der Lehrer → Coloms. Starb vermutlich hochbetagt (13).

Gorladan – Drache, Sohn → Hafnirs, starb im Kampf gegen die Dämonen (15).

Gorod Todesbringer vom Stamm der Knochenknacker – Ork, Anführer des Stammes der Knochenknacker in der Vorhut → Rugs (15).

Gudron Webmeister – Mensch, Weber, Schneider und Tuchhändler in Taranía (15).

Hafnir – Drache, zählt zu den wenigen alten Drachen, welche die Kämpfe gegen die Dämonen vor 50.000 Jahren überlebten. Vor 400 Jahren musste er allein gegen einen weiteren Dämonen antreten, besiegte ihn, erlag aber seinen Wunden. Er ließ seine Drachenkraft auf die Bewohner der späteren Hafnirberge übergehen. Den Großteil dieser Kraft trägt heute → Arlic in sich (1).

Hallabard – Toreter, König der Toreter bis zu seinem Verschwinden vor 50.000 Jahren, kämpfte mit den Drachen und einigen Toretern und Wanygardern gegen die Dämonen. Die Toreter hoffen bis heute auf seine Rückkehr. Eine Hoffnung, die von ihren Schützlingen den Orks übernommen wurde. Ist womöglich identisch mit → Ragnar (15).

Haqim vom Stamm des Wüstenwindes – Mensch, Twahreq aus dem Stamm → Rasheds (16).

Harbart – menschliche Inkarnation des Gottes → Judra, kommt als Lehrer an den Hof → Altons, um → Caryl auf seine große Aufgabe vorzubereiten (16).

Harun – Mensch, Anführer eines Twahreq-Stammes (16).

Hatros – Mensch, Gewand- und Tuchhändler (9).

Herot – Mensch, Gefährte und Magier → Carolins, Begründer des Herotsordens. Starb vermutlich hochbetagt (3).

Herzog Felsenburg – Mensch, Herrscher des nordwestlichen Lehens im Fjordland. Bittet → Treanor, das Treiben der Piraten in seinem Land zu beenden. Stirbt hochbetagt (10).

Herzogin Felsenburg – Mensch, Tochter von s.o. Obsiegte mit → Treanors Hilfe im Nachfolgestreit und wurde Herrscherin des Fjordland-Lehens (10).

Honorus – Mensch, treuer Diener des Königshauses von Tarania, zunächst der Leibdiener → Downs, nach dessen Tod der von → Seraphin (11).

Huul – Gott der Schmiedekunst und Schutzpatron der Zwerge (14).

Ibrahim – Mensch, Anführer eines Twahreq-Stammes (16).

Igul – Mensch, Kapitän des Kojischen Kriegsschiffes (18).

Ikalon – Dunkelalf, Gefolgsmann → Rugs aus einer anderen Welt. Gehört zu den 20, denen einst mit → Gareth die Flucht aus dem Verlies gelang. Wurde von → Arlic getötet (7).

Illum – Gott des Heils und des Lichts, Gatte → Giaias, Vater → Paxas (14).

Illumino – Mensch, Schreiber → Altons (8).

Irlon – der Geist eines Dunkelalben, wieder auferstanden im Körper eines Menschen. → Rugs Bruder, der einst von → Treanor erschlagen wurde. Sein Bruder trug seitdem stets I.s Kopf bei sich, und nahm ihn auch mit in diese Welt. Vermutlich durch → Darik konnte I. aus dem Totenreich in den Körper eines ermordeten Twahreq zurückkehren. In diesem Leib gibt er sich als letzter Überlebender vom Stamm der Sandteufelvernichter aus, der es durch Intrigenspiel sogar bis zum Herzog aller Twahreq bringt. Außer seinem Bruder wissen später nur → Treanor, → Arlic, → Nienne und → Seraphin um sein wahres Wesen (6).

Jakal vom Weißen Berg – Mensch, Oberbefehlshaber der Truppen der Rabenfeste, Bruder → Gedeoms (5).

Jaredil – Galleder, König der Galleder, Vater von → Meridia, fiel im Kampf gegen die Dämonen (15).

Jelowan – Gott, König der Neun Höllen somit Gott der Unterwelt und der Anderwelten (11).

Jionnus – Gott des Rausches (14).

Jonot – Siini-Alf, Gemahl von → Lenne, ca. 3000 Jahre alt (19).

Jorda – Gott der Fischer und Seefahrer, Vater von → Vanna und → Vannr (14).

Judra – Gott, Allvater, Göttervater, Gatte → Callis' (11).

Jurro Flinkfuß vom Stamm der Feuerfresser – Ork, Anführer des Stammes der Feuerfresser in der Vorhut → Rugs (15).

Keram – Hafnirkrieger, Clan unbekannt, vermutlich „reiner“ Mensch, alter Freund von □ Arlic (daher vermutlich ebenfalls vom Clan Zan) und Reiter des Drachen → Moto (7).

Kobol Eisenfaust vom Stamm der Eisenfresser – Ork, Anführer des Stammes der Eisenfresser in der Vorhut → Rugs (15).

Kor Naton – Mensch, Weiser Herr des Leuchtturms von Astin Koj (19).

Kurgol vom Stamm der Feuerfresser – Ork, Krieger in der Vorhut → Rugs (15).

Laja – Gottgleiche, die älteste der Segensschwester neben → Ure und → Tari (15).

Legat Götterzorn vom Stamme der Eisenharten – Ork, Anführer des Stammes der Eisenharten in der Vorhut → Rugs (15).

Lenne – Siini-Albin, Oberhaupt der Siini in Astin Koj, etwa 3000 Jahre alt, Gemahlin von → Jonot (19).

Ligat – Mensch, Wächter in der Rabenfeste (3).

Livat – Viertelork, Rufname → Caryls. → Malice ersann diesen Namen, der „der Gefundene“ bedeutet (7).

Lugas – Wanygarder, Krieger in → Rugs Vorhut, wird von → Arlic in den Kriegsrat berufen (15).

Lundeg – Mensch, oberster Leibgardist → Themdschins (10).

Malic – Mensch, Page in der Rabenfeste (3).

Malice von der Rabenfeste – Mensch, Gattin → Altons, Herzogin des Carolinslandes, Mutter → Tarons (3).

Malik – Mensch, Wirt in einer Gaststätte in Carolinsstadt (3).

Marhanja von Tarania – Mensch, Gattin → Downs, Königin von Tarania, ließ ihren Mann ermorden, um selbst den Thron zu besteigen. Machte sich Palastgarde und Ostkaserne zu Willen und führte so eine der Bürgerkriegsparteien an. Trägt möglicherweise ein Kind, das definitiv nicht von ihrem Gatten ist. Entpuppt sich als eine der letzten Magierinnen der Schule → Coloms (11).

Markon – Mensch, Hauptmann der Wüstenfeste Chano (11).

Marot – Dunkelalf, Gefolgsmann → Rugs aus einer anderen Welt. Gehört zu den 20, denen einst mit → Gareth die Flucht aus dem Verlies gelang. Wurde von → Arlic getötet (8).

Mericus – Mensch, Lordgeneral Tarantias somit Kommandant der Stadtgarde sowie der Nordkaserne. Führte eine der Bürgerkriegsparteien an, unterstellte sich dann aber Seraphin (11).

Meridia – Gallederin, Tochter von Jaredil, gehört zu den wenigen Überlebenden im Kampf gegen die Dämonen, Gattin → Torans und möglicherweise Mutter → Corrs. Könnte noch am Leben sein (15),

Midras – Gott der Weisheit (11).

Mirtus – Mensch, sehr junger Krieger der Rabenfeste, wurde beim Räuberüberfall schwer verletzt und mit → Arlics Hilfe geheilt (1).

Moared – Dämon, Anführer des Kriegs gegen die Drachen (15).

Mored von Gendara – Mensch, Kurfürst der Stadt Gendara (13).

Moto – Drache, etwa 400 Jahre altes Exemplar aus den Hafnirbergen, vermutlich Nachfahr → Hafnirs, wird von → Keram geritten und trägt → Nienne, → Rethian und → Taron von → Rugs Verlies zur Rabenfeste (7).

Muroc Hirschreißer vom Clan des Nordens – Ork, Heerführer aller Orkstämme und Adjutant → Rugs nach → Garets Verschwinden (7).

Nienne – Mensch, Diebin und Wanderin aus Patrielle und Ligat Burg (3).

Oene – Drache, böses Geschöpf, das in der nördlichen Steppe lebt und mit seinen Gefährten → Dewi und → Tres u.a. für die Entstehung der Orks verantwortlich ist. Wurde mit den anderen beiden von Wanygardern und Toretern gebunden (15).

Ortol – Gott der Jagd (14).

Othrom – Gott des Donners (14).

Paxa – Göttin des Friedens, Tochter von → Giaia und → Illum (14).

Phan – Mensch, kleiner Junge, der an Bord des Kojischen Schiffes den Ruderern den Takt schlägt und dazu tanzt (18).

Qel die Ältere – Wanygarderin, Königin der Wanygarder, starb vor Kummer nachdem → Gareth sie mit Gewalt zur Frau nahm und eine Tochter mit ihr zeugte (15).

Qel die Jüngere – Wanygarderin, Tochter von → Gareth und → Qel d.Ä. Sagt sich von → Rug und ihrem Vater los und geht schließlich eine Beziehung mit → Arlic ein (8).

Qidon – Dunkelalf, Gefolgsmann → Rugs aus einer anderen Welt. Wird von → Treanor in dem unterirdischen Verlies erschlagen (6).

Quenia – Zwergin, führt → Treanor und → Ranna in die Gewölbe Taranias (14).

Ragnar Zan – Hafnirkrieger vom Clan der Lüfte, Alf, offiziell wohl Toraner tatsächlich aber Toreter, vermutlich identisch mit → Hallabard, Träger eines Lichtrings, Begründer der Clansstruktur in den Hafnirbergen, Urgroßvater von → Arlic (5).

Ranna Vogelseher – Mensch, Heilerin und Jüngerin der Giaia aus Garvaned, von Geburt an blind sieht sie auf magische Art und Weise durch ihren Raben, der ihr eines Tages zuflog, geht eine heftige aber kurze Beziehung zu → Treanor ein (9).

Rashed vom Stamm des Wüstenwindes – Mensch, Anführer seines Twahreq-Stammes und später Herzog aller Wüstenritter. Wird von einem taranischen Gardisten ermordet, den → Irlon verzaubert hat (11).

Regard – Tarnname von → Taron (3).

Rethian von Roten Turm – Mensch, Zauberer des Herotsordens (3).

Rug – Dunkelalf, stammt aus einer anderen Welt, der Welt → Treanors. Wurde von dort verbannt und gelangte auf magischen Wegen in die Nordlande dieser Welt, wo er schließlich von

→ Carolin besiegt und eingekerkert wurde bis → Gareth ihn befreit hat. Erobert den Thron Taranias und bezwingt – versehen mit dem allessehenden Auge Midlyn – den Hassdämon (6). Sator – Dunkelalf, Gefolgsmann → Rugs aus einer anderen Welt. Stirbt vermutlich in dem unterirdischen Verlies (6).

Seraphin von Tarania – Mensch, Tochter → Downs und → Marhanjas, einzige Erbin des Steinernen Throns, was von den Bürgerkriegsparteien jedoch erst anerkannt wird, als sie → Tarans heilige Waffen für sich erringen kann (11).

Tanyfir – Mensch, ehemals Kommandant der taranischen Westkaserne (15).

Taran der Große – Mensch, Begründer und erster König von Tarania, starb vermutlich hochbetagt (10).

Tari – Gottgleiche, die jüngste der Segensschwwestern neben → Ure und → Laja (15).

Taron von der Rabenfeste – Mensch, einziger Sohn → Altons und → Malices und somit Erbe des Herzogtums Carolinsland, Träger eines Lichtrings (1).

Tassar vom Clan der Nasenbrecher – Halbork, Anführer seines Stammes, Vater von → Caryl, wurde auf □ Garets Geheiß ermordet (7).

Temain – Gott des Krieges (11).

Thelebria – Toranerin, Schwester von → Therdor, → Thingor und → Thinarfin (14).

Themdschin – Mensch, Großer Khan der Mon-Djol, Träger eines Lichtrings (10).

Therdor – Toraner, Bruder von → Thelebria, → Thingor und → Thinarfin (14).

Thinarfin – Toraner, Bruder von → Thelebria, → Therdor und → Thingor (14).

Thingor – Toraner, Bruder von → Thelebria, → Therdor und → Thinarfin (14).

Thoman von Madra – Mensch, Kurfürst der Hafenstadt Madra, führt eine der Bürgerkriegsparteien an, fällt in der Schlacht gegen die Orkenvorhut, Vater von → Thomos (11).

Thomos von Madra – Mensch, Sohn von → Thoman, nach seinem Tod Kurfürst von Madra (15).

Thorman – Mensch, Krieger und Abenteurer aus Astin-Koj (12).

Tlach der Blaue – Drache, einer der letzten Überlebenden des Kampfes gegen die Dämonen, lebt in einer Albenwelt und im Güldenen Meer (10).

Toran – Pyrte, → Fennogards Sohn, Gatte → Meridias und womöglich Vater → Corrs, Stammvater der Toraner. Könnte noch am Leben sein (15).

Torric Ledermeister – Mensch, Schuhmacher und Lederschneider in Tarania (15).

Treanor von Stormarn – Sturmarialf, Gelehrter, Jäger und Weltenwanderer aus einer anderen Welt (2).

Tres – Drache, böses Geschöpf, das in der nördlichen Steppe lebt und mit seinen Gefährten → Dewi und → Oene u.a. für die Entstehung der Orks verantwortlich ist. Wurde mit den anderen beiden von Wanygardern und Toretern gebunden (15).

Troval vom Stamme der Untergehenden Sonne – Mensch, Anführer seines Twahreq-Stammes (13).

Tücie – Gott der List (11).

Ure – Gottgleiche, die mittlere der Segensschwwestern neben → Tari und → Laja (15).

Vanna – Göttin der Fruchtbarkeit, Liebe und Schönheit, Schwester → Vannrs, Tochter → Jordas (14).

Vannr – Gott der Fruchtbarkeit und Schutzpatron der Alben, Bruder → Vannas, Sohn → Jordas (14).

Veltrell – Wanygarder, Krieger in → Rugs Vorhut, wird von → Arlic in den Kriegsrat berufen (15).

Volkar – Mensch, erster Fürst der Menschen, als diese die Welt betraten, nach Vorstellung der Siini Urahn von → Taran (19).

Yolic – Mensch, rechte Hand der Giaia-Oberpriesterin von Garvaned (9).

Zardhum vom Clan der Nasenbrecher – Halbork, rettet → Caryl, den Sohn seines Häuptlings → Tassar vor den Häschern → Garets. Wird schließlich von → Ikalon tödlich verletzt und von → Arlic erlöst (7).

Zoltran vom Blauen See – Mensch, Hauptmann der Garde der Rabenfeste, wird später von → Alton zum Major befördert und mit Land am Blauen See belehnt (1).

Zur Historie

Hier ist wohl noch eine Menge Nachbearbeitung vonnöten, da sich unsere Berichte von längst vergangenen Ereignissen doch oft arg widersprechen. Aber die Aufzeichnungen aus dieser Zeit sind ja auch sehr lückenhaft ... :) Stand ist ungefähr Vers 20. Hier ist im Übrigen bereits die Änderung vollzogen, einige Zeiträume durch zehn zu teilen (im Primärtext leider noch nicht) ...

10.000 Jahre vor der (Handlungs-)Zeit: Die Drachen haben die Dämonen erstmals besiegt. Die Elben betreten die befriedete Welt. Auf diesem Kontinent sind es die Stämme der Galleder, Pyrten, Toreter, Wanygarder und Siini (wie sie heute genannt werden).

5.000 Jahre vdZ: Qel die Ältere lebt bereits und lässt einen Abdruck von sich im magischen Wasser des späteren Astin Koj machen. Es ist der siebente überhaupt.

Die Dämonen greifen wiedererstartet an und liefern sich einen schrecklichen Kampf mit den Drachen, der mindestens 100 Jahre währt. Die Galleder kämpfen mit den Drachen und kommen alle bis auf sieben um. Diese finden bei den Pyrten Zuflucht und gehen in sie auf. Fortan nennt sich dieser Stamm Toraner, nach Toran, dem Stammvater der Verbindung aus Pyrten und Galletern. Sie verstecken sich in magischen Elfenwelten.

4.000 Jahre vdZ: Als sie nach 1.000 Jahren wieder die Welt betreten, ist der Kampf längst vorbei, und Zwerge und Menschen haben die Welt betreten. Toreter und Wanygarder haben sich längst unter der Erde verborgen, wo sie seither blieben.

1.500 Jahre vdZ: Die Menschen der zweiten Population siedeln an Süd- und Westküste. Volkar ist einer ihrer Fürsten. Er weilt einige Zeit in Astin Koj. Von ihm wird als Erstem seit 3.500 Jahren wieder ein Abdruck gemacht. Diese Menschen kommen nicht unbedingt in Frieden. Volkar hätte vermutlich die Chance gehabt, das Volk zu disziplinieren und unter sich zu vereinen – er lehnt diese Bürde jedoch ab.

500 Jahre vdZ: Die Menschen liegen im Streit untereinander sowie mit den Zwergen und Elfen, die dort leben. Der Hassdämon erhebt sich und droht, die Welt zu verschlingen. Mit Hilfe der Götter gelingt es Taran, die Völker zu vereinen und so den Dämon zu bannen. Der Diamant in der Ehernen Krone, der Stern des Heiligen Bundes, ist das magische Siegel dieses Banns. Taran wird König, gründet die Stadt Tarania und sein Reich des Friedens, das sich zu der Zeit an den Küsten entlang und nach Norden bis in die Wüste erstreckt. Das Land nördlich der Wüste ist – von der Küste abgesehen – unbewohnt.

400 Jahre vdZ: Etwa um diese Zeit regiert Efreem auf dem Steinernen Thron und erlässt das Gesetz der Barmherzigkeit.

300 Jahre vdZ: Rug gelangt mit 13x13 Spießgesellen (u.a. Garet, Ikalon, Marot, Qidon, Sator) auf diese Welt und lässt sich in ihrem Norden nieder. Dort lässt er ewigen Winter einkehren, sammelt dunkles Volk um sich (Orks und Menschen, die dort leben) und schickt sich an, seine Macht nach Süden auszudehnen.

König Garth lässt darauf 20 Lichtringe schmieden und schickt 100 Helden nach Norden, dieser dunklen Macht zu begegnen. Unter den Helden sind u.a. sein (zweiter? dritter?) Sohn Carolin, Ragnar, Herot, Doran. Die Nordlande werden vom dunklen Volk gesäubert, es wird bis hinter die Namenlosen Berge verjagt. Rug selbst wird in seiner Zuflucht, einer alten Zwergenfeste, eingesperrt, nachdem es zwei Helden um den Preis ihres Lebens gelingt, den Eisigen Stein zu zerschlagen. Das Siegel an Rugs Verlies soll 500 Jahre halten.

Garet kann vor der Versiegelung jedoch mit einigen Leuten unerkannt entkommen und verspricht, eine Streitmacht auszuheben, die Rug dereinst befreien möge.

Carolin nimmt daraufhin Lehnsrecht, Gründet die Nordmark und dehnt das Reich somit bis in den Norden hinein aus. Ragnar bleibt mit seinem (elbischen?) Gefolge in den Namenlosen Bergen und begründet mit den Menschen dort die vier Clans.

Garet gelingt es mittlerweile, sich bei den unterirdisch lebenden Wanygardern und Toretern einzunisten. Er beschwört einen Dämon, der den Drachen Hafnir in den Namenlosen Bergen angreifen soll. Die gerade im Entstehen begriffenen Clans, unterstützen ihn in seinem Kampf. Nachdem der Dämon besiegt ist, droht Hafnir, seinen Wunden zu erliegen. Daher lässt er seinen Geist auf die Bergmenschen übergehen. Seitdem heißen die Berge Hafnirberge.

200 Jahre vdZ: Garet benutzt zum letzten Mal Irlons Zauberstab, um die Orks unter seinen Willen zu zwingen. Von da an ist seine Position ausreichend gefestigt, dass er ihn nicht mehr benötigt.

100 Jahre vdZ: Die taranischen Magier des Colom-Ordens erheben sich gegen den König und versuchen, ihn zu stürzen. Es gelingt der Throngarde unter hohen Verlusten, die Magier zu bezwingen. Daraufhin verbannt der König die Magie auf 200 Jahre aus seinem Reich. Einzig drei Orden bzw. Schulen dürfen weiterbestehen.

Um diese Zeit nimmt Garet Qel die Ältere gewaltsam zur Frau und zeugt mit ihr Qel die Jüngere.

Offene Punkte: Wann sind die Orks entstanden und durch die Toreter unterrichtet worden? Wann haben diese drei Drachen rumgenervt? Wann war die Ostlandfahrt der beiden Hafnirkrieger? Wann wurden die Seelenräuber geschmiedet? Wann hat Temain auf Erden gewirkt? Wann war die Weiße Horde aktiv?

Zeitrechnungen

Die Elbenstämme zählen unterschiedlich. Die älteste Rechnung geht natürlich nach Erscheinen auf der Welt, spätere haben mit einschneidenden Ereignissen in Bezug auf die Dämonenkriege zu tun. Toreter und Wanygarder zählen nach der alten Rechnung (auch wenn sich bei einigen mittlerweile die „Hallabardzeit“ eingebürgert hat), Toraner zählen ab ihrer Rückkehr aus den Elfenwelten.

In Rugs Reich wurde nach Rugs Erscheinen in dieser Welt gezählt.

Die Zwerge messen der Zeitrechnung keine so große Bedeutung bei. Die Lebenszeit wichtiger Personen und bedeutende Ereignisse werden oft als Anker benutzt. Ansonsten wird sich der Zählung der Menschen oder Elben bedient.

Die Menschen zählen meist nach Herrschaftszeiten. In Anlehnung an die Elben gibt es aber auch teleologische Rechnungen, die sich jedoch regional unterscheiden. Im Reich wird nach der Gründung Taranias, in Astin Koj nach der Gründung des Handelsbandes und in Carolinsland nach der Versiegelung der Unterwelt gezählt. Die Bergkrieger zählen „Nach Hafnir“, der Orden der Straße „Nach Ligart“. Es gibt auch eine ältere Rechnung, die auf das erste Erscheinen Temains zurückgeht, was ungefähr mit dem Auftauchen der zweiten Menschenpopulation einhergeht.

Die Orks interessieren sich wenig für Zeitrechnungen. Auch hier sind die jeweiligen Herrschaftszeiten die übliche Zählart. Unter den Schamanen wird jedoch gern „Nach Hallabard“ gezählt, was wohl auf die Unterrichtung durch die Toreter zurückgeht.