

Geschichte

Am Anfang stand das Zeitalter der Schöpfung, auch „Zeitalter der Lieder“ genannt. In dieser Zeit lebte das Urvolk auf Arvenis. Es verehrte die Götter und wurde von diesen geformt.

Darauf folgte das Zeitalter der Götterkriege, auch „Zeitalter der Fragmente“ genannt. In diesen Jahrhunderten oder Jahrtausenden wurde Arvenis verändert und schwer beschädigt. Das Zeitalter endete mit der Einkerkung der letzten Götter.

Direkt darauf folgte das Zeitalter der Isolation, auch als „Zeitalter der Chroniken“ bekannt. In diesen Jahrhunderten zogen sich die meisten Völker zurück und isolierten sich voneinander. Die letzten Veränderungen der Spezies endeten, und fortan behielten sie die auch heute noch bekannten Formen und Volksmerkmale.

Im darauffolgenden Zeitalter der Erkundung, auch „Zeitalter der Mythen“ genannt, begannen die 14 Völker der guten Götter, sich einander anzunähern. In dieser Zeit wurden erste kleine gemeinsame Reiche gegründet, und auch der Glaube an die 7 guten Götter und die 3 bösen Götter etablierte sich. Aus dieser Zeit ist nicht mehr viel bekannt, aber es war wohl ein Zeitalter des Aufbruchs, des Abenteuers und der Konflikte. Das Zeitalter der Mythen endete mit der Gründung des Alten Imperiums.

Das Zeitalter des Imperiums, auch „Zeitalter der Legenden“ genannt, war eine viele Jahrhunderte andauernde Zeit der Entdeckungen und des Fortschritts. Das Alte Imperium besiedelte und eroberte die Länder westlich und östlich des Binnensees Arkelion und folgte dem Cyrandell nach Norden sowie dem Tränenfluss nach Süden. Das Zeitalter endete mit dem Untergang des Imperiums.

Das aktuelle Zeitalter wird als Zeitalter der freien Reiche oder als „Zeitalter der Kodizes“ bezeichnet. Die Jahresrechnung, die in den Überresten des Alten Kaiserreichs verwendet wird, nennt sich „nach dem Zerfall“, kurz „n. Z.“. Somit haben wir aktuell in diesen Ländern das Jahr 324 n. Z.

- [Geschichte des Alten Kaiserreichs](#)
- [Kalender in den Zentralen Landen](#)

Geschichte des Alten Kaiserreichs

Weit vor der Westküste liegt die Insel Vondrakar. Dort lebt ein Traditionsvolk der Lichtelfen mit dem Namen Elmarna. Vor vielen Jahrhunderten gründeten die Elmarna Siedlungen auf dem Festland und expandierten. Sie vermischten sich mit anderen Völkern und verloren immer mehr ihren Bezug zur Abgeschiedenheit von Vondrakar. Schließlich reichten ihre Gebiete von der Westküste bis zum Binnensee Arkelion. Unter der Führung eines uralten Lichtelfengeschlechts – so alt, dass es seine Ahnen bis zur Zeit der Götterkriege zurückverfolgen konnte – entstand dort das Kaiserreich Vondessia, das Kaiserreich der Magie.

Viele Jahrhunderte florierte und blühte es, und vor allem wuchs es. Vom Binnensee den Cyrandell hinauf bis zu den Cyran-Bergen und den Tränenfluss hinab bis zum Klagengrund sowie bis an die Ostküste. Während seiner größten Ausdehnung umfasste das Imperium der Magie alle Lande von der West- bis zur Ostküste im zentralen Kordath. Diese Regionen werden heute „Zentrale Lande“ genannt.

Doch diese Größe war schwer zu verwalten, und langsam begann die Einheit zu bröckeln. Der Kaiser verlor in der Hauptstadt Vondelmar immer mehr an Macht, und andere Machthaber herrschten in ihren Gebieten nach ihren eigenen Gesetzen. Kriegsfürsten rissen Territorien unter ihre Kontrolle, und einzelne Gebiete erklärten sich für unabhängig. Streit und bewaffnete Konflikte waren die Folge.

Der Kaiser bat Vondrakar um Hilfe, doch die Insel wollte mit dem Kaiserreich nichts mehr zu tun haben. Korruption, Gier und schließlich offener Krieg beherrschten über 150 Jahre lang das Land. Man nannte diese Zeit den „Langen Krieg“.

Noch immer versuchte die altherwürdige kaiserliche Familie, das Reich zusammenzuhalten, und stellte in Vondelmar Prunk und Frieden zur Schau. Als die Unruhen schließlich doch auch die Hauptstadt erreichten, wagte diese Familie ein einzigartiges Unterfangen. Monatelang bereitete sie sich vor, dann vollzog sie ein gewaltiges Ritual, das größte je von Sterblichen vollbrachte Werk. Das Ziel des Rituals war es, das Gefängnis der Götter zu zerstören und Vondasal selbst das nach ihm benannte Reich befrieden und regieren zu lassen. Doch wie sollen Sterbliche jemals göttliches Wirken erfassen können? Das Ritual scheiterte vollständig und vernichtete die gesamte Familie sowie alle Lebewesen in Vondelmar.

Von der größten Stadt Kordaths blieb nur eine Ruine übrig, umgeben von Ödland. Die Hauptstadt lag im westlichen Teil des Reiches inmitten eines fruchtbaren Gebietes, das von vielen Flüssen gespeist wurde. Von diesen sieht man heute nichts mehr, und das Ödland ist trocken und unfruchtbar. Im Zentrum liegt das „Tote Land“, wo angeblich nichts mehr lebt. In seiner Mitte

befinden sich die staubigen Ruinen von Vondelmar.

Viele Länder hatten sich schon während des Langen Krieges abgespalten und überstanden den Untergang recht gut. In den Ländern am Binnensee Arkelion und in den Tränenreichen kann man jedoch heute noch die Großartigkeit des Alten Kaiserreichs erahnen.

Kalender in den Zentralen Landen

Der Kalender in den Zentralen Landen ist der Kalender, den das Alte Kaiserreich etabliert hatte. Die Namen sind allesamt Abwandlungen der Götternamen.

Die Woche hat 7 Tage: Rukil, Vondil, Somil, Egil, Itil, Niusil, Atovil.

Das Jahr hat 10 Monate, und jeder Monat besteht aus 5 Wochen. Das Jahr beginnt mit dem Frühlingsanfang und dem Monat Atovar.

Monate: Atovar, Danar, Vondar, Somar, Italar, Wirkar, Niusar, Rukirar, Zelvar, Egirar.

Jahre: Seit dem Untergang des Kaiserreichs werden die Jahre mit „nZ“ („nach dem Zerfall“) angegeben. Aktuell schreiben wir das Jahr 324 nZ.

Anmerkung des Autors:

Der 1. Atovar ist mit dem irdischen 1. April vergleichbar.