

Gedanken zu

Geschichte und Götter

der Alten Völker

von:

Hjalmar Hjalmarson

Inhaltsangabe:

A Zeittafel

B Siedlungen

C Götter

D Anmerkungen

**E Schlussfolgerungen, Thesen und
Warnungen**

F Anhang

A Zeittafel:

19000 vBF - 9050 vBF:

1. Götterkrieg.

Kampf der Götter und Giganten um Alvaran ohne Beteiligung der 12 Drachen
(- Entstehung der Oger)

19000 vBF - 9050 vBF:

1. Namenlose Zeit

Der Namenlose nutzt die Gelegenheit Dere zu beherrschen.

? - 9050 vBF:

Dämonen überschwemmen Dere und dringen sogar in die 2. Sphäre vor.

? - 9050 vBF:

Die Götter stellen ihre Kämpfe ein und vereinigen sich im Kampf gegen die Dämonen und den Namenlosen und obsiegen. Dabei wird ein Großteil der Menschen (und anderen Völker Dere's) vernichtet.

9050 vBF - 9000 vBF:

1. Drachenkrieg

Die 6 stärksten Drachen dürfen nach Alveran einziehen, die anderen müssen auf Dere bleiben. Famerlor und Pyrdacor kämpfen darum. Famerlor gewinnt.

Die ohnehin schon geringe Zahl an intelligenten Lebewesen auf Dere wird dabei weiter verringert.

9000 vBF:

Entstehung der Elfen

oder anders ausgedrückt, die Elfen treten aus dem Licht.

Schon bald darauf soll sich Pyrdacor von den Elfen als Pyl verehrt haben lassen.

Angrosch und Hesinde sollen die Schöpfer der Elfen sein.

9000 vBF:

Entstehung der Zwergenheit

Die ersten Zwerge, die Stammväter der Zwerge, sind die 8-linge: Furalm, Brogar, Harbosch, Gurthar, Aboralm, Xoldarim, Curoban und Ordamon der Kühne/Verbannte.

Die Zwerge huldigen ihrem Erschaffer Angrosch.

8000 vBF:

Pyrdacor lässt sich von den Echsen als Gott verehren.

Unter ihm beginnen ihre Herrschaft über Aventurien. Sie machen Jagd auf alle Menschenartigen und töten, versklaven oder opfern diese.

8000 vBF - 2100 vBF:

- Pyl herrscht über Aventurien.

Wirkliche Herrschaft könnte er wohl nur über Süd-Aventurien ausüben, denn den Echsen ist es im Norden zu kalt.

- 2. Namenlose Zeit

Der Namenlose soll sogar Prajos gefangen genommen haben.

7500 vBF:

Gründung Xorlosch's

7200 vBF:

- Ordamon begibt sich zu Pyrdacors Hort.

wird von diesem gefasst und gefoltert ohne Verrat zu üben, wird frei gelassen und führt unwissentlich die Horden Pyrdacors zu den Zwergen, die er noch warnen kann, bevor er durch das Flammenmal Pyl's verbrennt.

- Schlacht des Himmelsfeuers.

20 goldene Kaiserdrachen und Scharen der Echsen greifen die Zwerge an. Zwei der drei großen Bingen werden zerstört. Ordamon's älteste Tochter, vernichtet als letzte ihrer Sippe den Anführer des Echenheeres, Pyrdacor's Sohn Ancarion der Rote, indem sie ihn in den See Xorloschs stürzt, wobei sie selbst vom Feuer des Drachen verbrannt wird.

7200 vBF - ?:

Die entmutigten Drachen schließen hierauf einen Waffenstillstand mit den Zwergen.

Dieser hielt, solange sich Pyr der Niederschlagung von Aufständen widmen musste.

?-5000 vBF:

Dahinscheiden der restlichen Stammväter.

5000 vBF:

Besiedelung der Ambosberge durch die Zwerge Xorloschs als Vorposten

?-4800 vBF:

Zermürbungskrieg Pyr's gegen die Zwerge mittels minderer Drachen

4800 vBF:

Vernichtung eines großen Drachenheeres im Yaquirtal durch die Amboszwerge unter Athax Stahlauge.

4500 vBF - 4200 vBF:

Zermürbungs-/Angriffskrieg Pyrdacors

mittels versklavten Elementaren, die durch die Wände der Bingen eindringen. Die damals magisch unbegabte Zwergenheit war dagegen machtlos.

4400 vBF:

Um sich der Natur und der Magie zuwenden,

verließen einige Dutzend Zwerge ihre Bingen auf Geheiß eines Traumes hin den Tausende hatten. So entstanden die ersten Druiden.

4200 vBF:

- Brandan, Brodosch's Sohn, Brogar's Enkel, paktiert mit dem Herren des Erzes.

Der Elementarherr beendet die Versklavung seiner Elementargeister und schützt die Bingen fürderhin vor dem Eindringen magischer Wesen.

- Dadurch verliert Pyrdacor die Macht über das Erz.

- Friedensvertrag zwischen den Zwergen und Pyr,

und Festlegung einer Grenze, die von Yaquir, Raschtulswall und Darpat gebildet wird.

Südlich davon lag Pyrdacor's Reich. Das Reich Zze Tha mit der gleichnamigen Hauptstadt. Die Elfen nannten dieses Gebiet das Bannland.

4100 vBF:

Entstehung der Angrosch/Ingerim Geweihtenschaft
aus besonders inspirierten, weisen und gläubigen Zwergen.

4100 vBF - 4000 vBF:

Die Elfen wenden sich von Pyrdacor ab und erheben einige der ihren zu Göttern.

4000 vBF:

Anfängliche Aufspaltung der Druiden in "Diener Sumu" und "Herren der Erde".

4000 vBF - 3000vBF:

Aufstieg der Auelfen

Die Auelfen beginnen zu Expandieren und begründen damit die Kultur und das Reich der Hochelfen.

4000 vBF - 2500 vBF:

Nachdem die Elfen sowohl von anderen Göttern, als auch den Göttern aus ihren eigenen Reihen verraten, fehlgeleitet bzw. enttäuscht wurden, wenden sie sich von jeglicher Götteranbetung ab und akzeptieren nur noch die Universellen Konstanten des Universum, Werden und Vergehen, beten diese aber in keinsten Weise an.

3900 vBF:

Xagul wird zum ersten Hochkönig der Zwerge.

Xagul wird vom Geoden Abatrox beeinflusst, sodaß die Zwerge fast die Berge verlassen und die Wacht aufgegeben hätten. Der Geode und diener Sumu's Darbasch kann dies jedoch verhindern. Xagul zieht die Konsequenz indem er sich das Leben nimmt.

3800 vBF:

Endgültige Spaltung der Druiden

in "Diener Sumu's" und "Herren der Erde", durch die Verbannung der letzterer.

3800 vBF:

Largorax wird erster "Bewahrer der Kraft"

(oberster Priester Angroschs in Xorlosch und zur damaligen Zeit auch oberster Priester aller Angroschim)

3500 vBF:

Rogolan wird als Schriftsprache aller Zwerge eingeführt,
was die Geoden als Wahrer des Wissens verdrängt.

3080 vBF:

Calaman vom Stamm der Curoban, begegnet im Raschtulswall den Kindern von Tulam, welche zu Feqz beten.

3075 vBF:

Calaman stiehlt Ordamons Krone

aus dem Hort Pyrs, mit der Unterstützung von Assaf, Sohn des Kasim.

3072 vBF:

- Calaman wird aus Xorlosch verbannt.

Seine Sippe und 1/5 der Zwerge Xorlosch's ziehen mit ihm nach Osten in die Trollzacken.

- Es beginnt der Bruderkrieg

zwischen dem Stamm des Aborlam und dem Bewahrer der Kraft, Xuragosch.

- Tag des Zorns

Xuragosch wird ermordet worauf hin Angrosch die Erde beben und Flammen aus ihr brechen lässt. Die Mörderin Aghira vom Stamm der Aborlam verwandelt er in eine immer brennende Statue.

Aborlams Volk flüchtet gen Norden ins Orkland, wo sie die Binge Vmrazim gründen und, da sie einen Smaragd aus der Krone Ordamons mit sich führten, verfielen sie erneut dem unheilvollen Zauber den Pyr auf diese Krone legte. Aus ihnen entstanden wohl die Tiefenzwerge welche das Feuer scheuen und angeblich Ghule sein sollen.

- Die Söhne Brogars verlassen einige wochen später ebenfalls Xorlosch,

ziehen unter Brumil ins Eherne Schwert, sind seid dem Verschollen, Es ist möglich, daß sie den Vhrsprung der Wilden Zwerge bilden, die dort bar jeder Kultur leben und Ingra kennen.

3000 vBF:

- Einige weitere Zwergensippen ziehen in die Kosch-Berge.

ca. 3000 vBF:

Erster kontakt zwischen Elfen und Zwergen.

2250 vBF - 2100 vBF:

- 2. Götterkrieg

Kampf der Götter gegen den Namenlosen und dessen Schergen. Auch gegen die Bestie des Dämonensultans. Der Namenlose wird in Ketten gelegt.

*8

- 2. Drachenkrieg

Kampf Famerlors gegen Pyrdacor. Pyrdakor beschwor Dämonen und angeblich den Namenlosen. Famerlor von den Hohen Draken obsiegt und zerreist Pyrdacor.

*8

- In diesen Zeiten kämpften Riesen von jenseits des Ehernen Schwertes, Trolle Oger, Echsen und wahrscheinlich auch Orks zu Gunsten Pyrdacors (nicht zwangsläufig an seiner Seite.) Elfen, Zwerge und Menschen aller Art zu Pyrdacors Ungunsten; und zu Gunsten Famerlors was jene wahrscheinlich allerdings nicht wussten. Vielleicht wussten sie nicht einmal voneinander.
- Sowohl das Hochelfenreich als auch das Reich Zze Tha sind am Ende dieses Kriegs völlig ausgelöscht.

*1

2100 vBF - ?:

Nachdem Pyrdacor erschlagen war greifen viele geringe Drachen Xorlosch an.

2000 vBF:

Die Zwerge der Trollzacken werden von den Trollen vertrieben und ziehen weiter in die Beilunker Berge.

ca. 2000 vBF:

Der Aufstieg der Menschen beginnt.

Einige Echsische Gottheiten, als auch Angrosch, der Gott der Zwerge, und Feqz, der Gott der Kinder Tulams, werden von den Menschen im Laufe der Zeit übernommen.

ca. 1600 vBF:

Eintreffen der Hjaldinger aus Gildenland in Olport mit Swafnir.

ca. 1500 vBF:

Eintreffen weiterer Menschen aus dem Gildenland in der Gegend des Horas-Reiches mit ihren Göttern *2.

ca. 1000 vBF:

Verleihung Siebenstreichs

883 vBF:

Treffen die Amboszwerge auf die Bosparaner Armee.

Das blutige Zusammentreffen führt zum erneuten zusammenrücken der Angroschim (mit Ausnahme des Stamm des Aboralm und der verschwundenen Söhne des Brogar).

712 vBF:

- Hochkönig Angbarosch einigt sich mit den Menschen unter Friedenskaiser Arn über die Landansprüche, an statt das junge menschliche Kaiserreich zu vernichten, was den Angroschim damals ein leichtes gewesen wäre, und was viele forderten.
- Gründung Angbars als Ort des Austausches zwischen Menschen und Zwergen.

700 vBF - 615 BF:

Die Zwerge der Koschberge ziehen in die Hügel am Fuße ihrer Heimat bei Angbar.

569 vBF:

Erste Dämonenschlacht

Fran Horas hält das Linke als auch das Rechte Szepter in Händen.

Fran Horas bedient sich Dämonen.

172 vBF:

Hochkönig Ramoxosch III schließt mit den Elfen unter König Tasilla Abendglanz den Saljeth-Pakt,

um gemeinsam gegen die Orks zu ziehen, was zum Frieden zwischen den Elfen und den Zwergen führte und dem menschlichen Kaiserreich den Fortbestand ermöglichte.

98 vBF:

Silem Horas Edikt

0BF:

Zweite Dämonenschlacht+

Hela Horas hält das Linke als auch das Rechte Szepter in Händen.

Hela Horas bedient sich Dämonen.

Die Dämonen konnten nur durch das direkt direkte eingreifen der Götter, Namentlich Prajos, Rondra, Efferd und Ingerim, besiegt werden.

112 BF:

Verkündung der Lex Zwergia,

durch Kaiser Sighelm, ausgehandelt zwischen ihm und Hochkönig Greifax.

ca. 500 BF:

Borbarad streckt seine Hand nach der Welt der Menschen aus, und wird zurück geschlagen

Dies scheint er unter dem Namen "Jhi'uchch h'szintoi" auch schon zu Zeiten der Achaz getan zu haben, die ihn als negativen wiederpart zu "H'Szint" gesehen haben. (siehe auch unten im Kapitel "Götter der Echsen")

598 BF - 615 BF:

Die Magierkriege machen Aventurien unsicher.

615 BF:

Wiederbesiedelung der Koschberge durch Zwerge aus Xorlosch.

ca. 1000 BF:

Borbarad greift erneut nach der Welt der Menschen und wird erneut zurückgeschlagen.

B Siedlungen:

B.1 Siedlungsgebiete der Zwerge:

9000 vBF:

Zwerge siedeln im Eisenwald, in dessen nördlichen Teilen Xorlosch liegt.

7500 vBF:

Gründung Xorloschs, wahrscheinlich auch Gründung der beiden anderen großen (7200 vBF zerstörten) Zwergenbingen.

5000 vBF:

Besiedlung der Ambosberge als Vorposten.

5000 vBF - ?:

Besiedlung des Finsterkamms, der Tasch Berge und der Drachensteine durch Amboszwerge.

3072 vBF:

- Besiedlung der Trollzacken durch den Stamm Curobans und 1/5 aller Xorloscher, die Calaman in die Verbannung folgten, ob ihrer Bewunderung für seine Brautwerbung.
- Aboralm, der Stamm Aghiras, flüchtet gen Norden und nimmt einen Smaragd aus Ordamons Krone mit. Sie gründen die Binge Vmrazim im Orkland und versklavt die Orks welche aufstehen und die Zwerge vertreiben.
*3
- Die Söhne des Brogar ziehen ins Eherne Schwert und sind seither verschollen. Es ist möglich, daß sie den Vhrsprung der Wilden Zwerge bilden, die dort bar jeder Kultur leben und Ingra kennen. Es ist aber auch möglich, daß sie aus einer früheren Zeit stammen, in der die Zwerge bereits den Riesen Ingra (später Ingerim oder Angrosch) angebetet haben könnten.
- Einige Flüchtliche Xorloschs haben auch Bingen im Regengebirge und Bingen im Nebelgebirge gegründet.

3000 vBF:

Besiedlung der Koschberge durch Auswanderung einiger weiterer Zwergensippen aus Xorlosch.

2000 vBF:

Besiedlung der Beilunker Berge durch die Zwerge der Trollzacken, die von den Trollen von dort vertrieben wurden.

700 vBF - 615 BF:

Besiedelung einiger hügeliger Gegenden in den Ausläufern der Koschberge, Garetiens und Darpatiens durch die Zwerge der Koschberge, welche ihre alten Bingen aufgeben.

615 BF:

Wiederbesiedelung der Bingen der Koschberge durch Zwerge aus Xorlosch.

B.2 Städte der Hochelfen ^{*7}:

Mandalaya

In mitten des Sees ohne Grund und Boden (Alte Bezeichnung des Neunaugen-Sees) auf der Schwimmenden Insel.

Simyala

im heutigen Reichsforst, Zerstört durch den Basiliskenkönig, der wiederum mit 6 Streichen Siebenstreichs getötet wurde.

Thishjana

im Süden, an der Grenze zum Bannland, in den Ewigen Gärten des Südens.

^{*4} ^{*5} ^{*6}

Isiriel

im Osten

Ometheon

im kristallinen norden, sollte Dere eine Achse Geben sich darum zu drehen.

B.3 Städte der Echsen:

Zze Tha

Lag in mitten der Ewigen Gärten des Südens (der heutigen Khom).

^{*1} ^{*4}

H'Rabaal

Liegt am Oberlauf des Mysob in einem Gebirgstal am Südlichen Ende des Regengebirges.

Zhamorah

die heutige Stadt Samra am Mhanadi steht auf den Ruinen dieser alten Laviatanim-Stadt.

C Götter

C.1 Der Gott der Zwerge:

Angrosch

Angrosch, von den Menschen auch Ingerim genannt. Sohn Sumus, angeblich aus dem ersten Blutstropfen Sumu's entstanden. Früher wurde der Gigant auch Ingra genannt.

C.2 Die Götter der Elfen:

Pyr

Der Goldene Drache namens Pyrdacor, zur selben Zeit auch oberster Gott der Echsen, welche er gegen alle Nicht-Echsen und damit auch gegen die Elfen schickte.

Madaya

Die Traumweberin, die die sich selbst und alle Elfen träumt und deshalb auch Erste und Letzte Elfe genannt wird.

Den Menschen ist sie wohl auch als Mada bekannt.

Orima

Blinde (eine Elfe) (denn sie verlor ihr Augenlicht) Schicksaalsgöttin.

Pardona

Erschaffen von Pyr. Verführerin der Elfen. Manchmal auch Zunge des Namenlosen genannt.

C.3 Die Götter der Echsen:

CHaryb'Yzz

Die Allesverschlingende, "Herrin des Meeres". bei ihr handelt es sich nicht mehr und nicht weniger um die Schlange gegen die Swafnir stets Ringt, um den Dämon Charyptoroth.

Chr'Ssir'ssr

Der Geflügelte Zerschmetterer, Herr der Lüfte, wurde er genannt, und damit endet mein Wissen über ihn.

H'Szint

Genannt die Große Veränderin, Magie war ihr Gebiet.

Ähnlich wie wir sie heute kennen, Hesinde.

Jhi'uchch h'szintoi

"Fluch der Schlange", negativer Widerpart H'Szints, die Echsen erkennen ihn in Borbarad wieder.

Geht man davon aus, daß dieser Fluch der Schlange die Verballhornung H'Szints ist, sowie der Dämon Amazeroth die Verballhornung Hesindes ist, so könnte man schließen, daß es sich bei Borbarad um eben diesen Dämon handelt.

Kha

Hüterin der Ewigkeit, Beobachter und Schreiberin dessen was geschehen ist. Man verband mit ihr die Geschichte an sich, auch wurde ihr die Bewahrung der Gesetze der Ewigkeit zugeschrieben.

Kr'thon'Chh

Gott des Krieges, des Kampfes, der Eroberung, der Ehre und der Körperlichen Stärke. Man opferte ihm besiegte Gegner und den Kampf an sich.

Kor, ein wenig unfreundlicher als Heute.

Pprsss

Der Gott der Herrschaft und der Sonne. in den Jahren von 8000vBF bis 2100vBF, hatte Ppyrr Pprsss's Anhänger völlig aus Aventurien getilgt.

Prajos, ähnlich wie diese Tage..

Ppyrr

Pyrdacor, Herrscher, beherrschte auch die Elemente Feuer, Humus, Luft, Wasser. Genannt der Goldene Herr der Vielen Elemente.

Srf Srf

"Der Große Schwarm" genannt, Mehr weiß ich darüber nicht.

Ssad'Navv

Der Nehmende/Vnaufhaltsame. Die Zeit wurde mit ihm verbunden und die Vergänglichkeit. Er wurde als Gegenstück zu Ssad'Huar gesehen.

Dem Namen und seiner Verbindung zu Ssad'Huar nach handelt es sich hierbei um Satinav.

Ssad'Huar

Die Gebende, mit ihr wurde verbunden die Geburt, das leben und die Erde, im gegensatz zu Ssad'Navv.

Es scheint sich hier dem Namen nach um Satuaria zu handeln.

V'Sar

Herr des endgültigen, und damit gnädigen (denn die Echsen glaubten ständig wieder geboren zu werden), Todes, der Nacht, der Erlösung. Genannt auch Herr der vollkommenen Seelen, oder Seelenrabe.

Es liegt nahe, daß es sich hierbei um Boron handelt.

Zsahh

Tsa, ungefähr wie man sie heute kennt.

D Anmerkungen

*1:

- Sowohl das Hochelfenreich als auch das Reich der Echsenreich Zze Tha wurden im Laufe dieses Krieges vollständig zerstört. Im Falle der Echsen gibt es jedoch mindestens noch eine Stadt die nicht vollständig zerstört wurde, H'Rabaaal. Auch halte ich es für möglich, daß die Hochelfische Stadt Ometheon, ob ihrer entlegenen und unzugänglichen Lage im Höchsten Norden, noch besteht.
- Thishjana und Zze Tha sind, ihrer Opposition wegen, in gewisser Weise interessant. Beide Städte lagen laut den Erzählungen in den Ewigen Gärten

*4.

Als die Echsen den Untergang ihres Reiches und ihrer Stadt Zze Tha kommen sahen, entrückten sie das gesamte Gebiet vom Antlitz Deres, mittels eines blutigen Rituals, in etwas das Magier wohl Globule nennen. Einigen Sagen zufolge wieder wiederholt sich dort die Zeit allerdings ständig.

Es bleibt zwar zu vermuten, und doch ist es wahrscheinlich, das Thishjana dabei ebenfalls entrückt wurde.

*2:

Die Götter der Gildenländischen Siedler waren:

Brajan(Prajos), Effard(Efferd), Travina(Travja), Boron(Boron), Paranja(Peraine) und Raja(Rahja).

*3:

Von diesen Zwergen haben die Orks wohl das Schmieden gelernt. Es gibt von diesem Stamm wohl noch einige feuer und lichtscheue überlebende im Orkland, die heute Tiefenzwerge genannt werden. Diese sind durch den Orksturm

mittlerweile über einige Teile Aventuriens verstreut. Angeblich handelt es sich bei ihnen um Ghule.

*4:

Thishjana lag in einem Gebiet das die Elfen ob seiner großen und ganzjährigen Fruchtbarkeit die "Ewigen Gärten" bzw. die "Ewigen Gärten des Südens" nannten. Diese Ewigen Gärten sind das heutige Gebiet der Khom.

*5:

Das Bannland ist der Elfische Name für das Land des Reiches Zze Tha, welches nach gesamte Gebiet Südlich der Grenze Yaquir, Raschtulswall, Darpat umfasste. Diese Grenze wurde im Friedensvertrag zwischen den Zwergen und Pyrdacor fest gelegt.

*6:

Es gibt vier Möglichkeiten für die Lage Thishjana's:

Entweder Thishjana lag am heutigen Yaquir und die Ewigen Gärten reichten über die Khom hinaus,

oder Thishjana lag in der Khom und der Flusslauf des Yaquir war damals ein anderer,

oder Thishjana lag in der Khom, an einem Nebenfluß des Yaquir,

oder aber Thishjana lag in der Khom, unerkant, als Vorposten, ein Stück im Bannland und nicht noch am Yaquir; was einige Erzählungen andeuten.

*7:

Die Auelfische Tradition, sowie einige Anhaltspunkte legen nahe, daß all diese großen Städte der Hochelfen in oder an großen Gewässern, vermutlich in Seen, lagen.

*8:

Siehe: „E) Indizien dafür, daß Pyrdacor der Namenlose sein könnte“.

E Schlussfolgerungen, Thesen und Warnungen

Indizien dafür, daß Pyrdacor der Namenlose sein könnte.

- Es wird Berichteten, daß der Namenlose Prajos in der 2. Namenlosen Zeit gefangen nahm. Ähnlich Prajos' Verdrängung durch Pyr, die vllt. die Gefangennahme ermöglicht haben könnte.
- Zeitlich fallen sowohl der 1. Götterkrieg und der 1. Drachenkrieg, als auch der 2. Götterkrieg und der 2. Drachenkrieg ,ungefähr aufeinander.
- Sowohl der Namenlose als auch Pyrdacor ließen sich "der Goldene" nennen.
- Nach dem Glauben der Elfen wurde Pardona von Pyrdacor erschaffen, sie wird von den Elfen aber auch Zunge des Namenlosen Genannt.
- Am Ende des 2. Drachen und des 2. Götterkrieges, wurde zum einen der Namenlose von den sechs Hohen Drachen an die 7 Sphäre geschmiedet, zum anderen wurde Pyrdacor ungefähr zur selben Zeit von Famerlor, einem der Hohen Drachen, aus der 3.Sphäre geholt und "zerfetzt".

Es Stellt sich also die Frage, ob Pyrdacor, der Namenlose und evtl. sogar der Dämonensultan ein und die selbe Entität oder ob sie sich zum Erlangen des selben unheiligen Ziels gegenseitig zeitweise stark unterstützen und/oder ausnutzen.

Theorie über die Vielen Namen des Namenlosen:

Der Namenlose könnte unter anderem aus folgenden zwei Gründen so viele Namen haben:

- um den Mangel des eigenen Namens zu kompensieren.
- um den Alvaranischen Göttern, zum einen durch Verwirrung der Gläubigenschaft und sähen von Misstrauen, zum anderen durch möglichst breit gefächerte und individuelle Konkurrenz, die Anhänger streitig zu machen.

Zwei Hilfestellungen zum erkennen von nicht Göttlichen Kulturen:

- Sowohl borbaradianischen, dämonischen als auch namenlosen Kulturen ist gemein, daß sie Blutopfer dar bringen. Einige Kulte, insbesondere des Namenlosen, gehen dabei sogar so weit, daß sie sogar das opfern eigenen Blutes in Form von Körperteilen fordern.

- Des Weiteren können die „Geweiheten“ borbaradianischer und dämonischer Kulte KEINE karmalen Wunder wirken. Das bedeutet, daß ihre „Wunder“ magischer Natur sind.
Aber VORSICHT, die Geweiheten des Namenlosen können sehr wohl karmale Wunder wirken.

Meine Persönliche Einschätzung:

Ich möchte mir kein Urteil darüber anmaßen welche Kulte Nicht-Göttern dienen. Für mich selbst allerdings habe ich die wesentlich leichtere Einschätzung getroffen, welche Götter tatsächlich Götter sein dürften und welche Götter sehr wahrscheinlich Götter sein dürften:

- Tatsächlich Götter dürften sein (in alphabetischer Reihenfolge):
Angrosch, Boron (nach dem Puniner Kult), Efferð, Firun, Hesinde, Ifirn, Peraine, Prajos, Rahja, Rondra, Swafnir, Travja, Tsa, (und der Vollständigkeit halber auch der Namenlose).
- Sehr warscheinlich Götter dürften sein (in alphabetischer Reihenfolge):
Aves und Phex.

Zwickmühle des modernen Aventuriers:

Aus der Geschichte Zeigt sich, daß die Dämonen auf Gerissenste Art und Weise Versuchen unter den Menschen Anhänger zu finden. Sie scheuen nicht einmal davor zurück sich als Götter aus zu geben, wie dies im Falle CHaryb'Yzz's und Jhi'uchch h'szintoi's der Fall war.

Dementsprechend sollte der mündige Aventurier ein kritischer Mensch sein, der bewusst und verantwortungsvoll wählt wen er anbetet, auf daß seine Gebete nicht von den Falschen erhört werden.

Man sei auch Gewarnt vor zu viel Misstrauen gegen über den Göttern, das der Namenlose durch Schaffung ständig neuer Kulte zu sähen versuchen könnte.

Man sei aber auch gewarnt vor eben diesen Kulturen, welche sich zu Beginn, die ersten paar hundert Jahre, den Anstrich von „Götter“-Kulturen geben mögen.

Zuordnung der Titanen zu Los und Sumu (in alphabetischer Reihenfolge):

Los:

Boron, Hesinde, Phex, Prajos, Rahja, Rondra, Travia.

Sumu:

Angrosch, Efferð, Firun, Peraine, Satinav, Satuarua, Tsa.

Die 12 Drachen

Die 24 Riesen

(die Drachen und Riesen seien hier der Vollständigkeit halber mit aufgeführt)

Die Achaz sind nicht mehr die Bestien von einst:

Man möge nun aber die Achaz bitte nicht anfeinden, den im Gegensatz zu einst, sind sie heut zu Tage ein sehr umgängliches Volk. Man möchte gar sagen friedfertig, da sie ja nicht mehr von einem Macht und Gold gierigen Gott gelenkt werden. Dennoch sollte man sich davor hüten unsere emotionalen Maßstäbe an die Achaz an zu legen, denn, ich bin mir nicht sicher aber ich glaube, sie haben keine Gefühle nach unserem Verständnis.

Jeder drache ist anders:

Pyrdacor war ein Machtbesessener Außenseiter, man kann davon ausgehen, daß der Charakter der Restlichen Drachen (damit sind die Hohen und Großen gemeint) ein anderer ist. Man sollte ihnen also nicht das Unrecht tun sie über nach den Taten Pyrdacors zu beurteilen. Als gutes Beispiel sei Fuldigor aus dem Ehernen Schwert zu nennen der angeblich Kaiser Rohal 7 Fragen beantwortete.

Vermutung über den Ursprung der Sklaverei:

Sklaverei ist primär nur im Gebiet des früheren Reiches Zze Tha zu finden, wo sie bereits zu Zeiten der Echsen üblich war. Vielleicht wurde diese Sitte von jenen Menschen, die die Echsen in diesem Gebiet verdrängten, übernommen. Was diese Vermutung bestärkt ist die Tatsache, daß die Sklaverei in Mhanadistan, wo die Echsen noch länger herrschten als im rest Zze Tha's, verbreiteter ist als im restlichen Süden (mit Ausnahme Al'Anfa's natürlich, was allerdings an aktuelleren Ereignissen liegt).

Ich weis, daß ich unwissend bin:

Die meisten Jahreszahlen und Angaben die ich gemacht habe sind ungefähre Angaben, und ich beharre keineswegs auf der Richtigkeit dieser und meiner Deutungen, basiert doch alles was ich geschrieben habe primär auf Mündlichen Überlieferungen. Schriftliche Werke der Menschen habe ich kaum zu rate gezogen, um nicht durch die selbe Brille zu blicken wie die Verfasser ähnlicher Werke vor mir. Dies könnte vielleicht helfen neues Licht auf einige Ereignisse der Geschichte zu werfen.

F Anhang:

F.1 Zeitgenössische kanonische Informationen über:

F.1.1 Die Aventurischen Götter und ihre Diener:

Angrosch:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Aves:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Boron (nach dem Puniner Kult):

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Efferd:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Firun:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Hesinde:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Ifirn:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gottheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Peraine:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Phex:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Praios:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Rahja:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Rondra:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Swafnir:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Travja:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

Tsa:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

[Analog alle nicht genannten in alphabetischer Reihenfolge.]:

[InTime-Informationen der Einträge der entsprechenden Gotttheit aus „Götter Kulte Mythen“ und „Aventurische Götterdiener“, in sinnvoll aufbereiteter Form.]

F.1.2 Die Erzdämonen:

[Alle Erzdämonen & Dämonensultan alphabetischer Reihenfolge.]:

[InTime-Informationen der Einträge und Beschreibungen der Erzdämonen und des Dämonensultans aus „Sphärenkraft und Monstermacht“ in sinnvoll aufbereiteter Form.]

F.2 Quellenangabe:

- Silimar Sternenlaub.
[Hjaldar's Lied über seinen freund Silimar (Alter elfischer Barde, 5000a, mittlerweile verstorben)].
 - Arthag, Sohn des Atosch, Bewahrer der Kraft zu Xorlosch.
 - Innere Bibliothek zu Xorlosch.
 - Turzass'chr Schamane der Yszassar.
 - Prajodan Sturmfels, Inquisitor des Prajos zu Gareth.
 - Trolske Svennason, Oberster Geweihter des Swafnir zu Thorwal.
 - Bibliothek zu Thorwal.
 - Bibliothek zu Punin.
 - Bibliothek zu Gareth.
 - Bibliothek zu Kuslik.
- [Angabe der restlichen intime Quellen (exklusive Wegbeschreibungen)]

F.3 Danksagung:

Mein Besonderer Dank gilt:

Silimar Sternenlaub, der mir die Freude an der Historie eröffnet hat, und mir, durch seine zahlreichen Erlebnisslieder aus erster Hand, beeindruckendste, faszinierendste und lebhafteste Einblicke in die Geschichte gewährt hat.

Arthag, Sohn des Atosch, der mich bei der Endfassung meines Werkes essentiell mit Wissen und Weisheit unterstützt hat.

Der Inneren Bibliothek zu Xorlosch, der ich unschätzbare, wertvolle und gut datierte Informationen verdanke.

Turzass'chr, der mir die Ereignisse des Vergangenen Zeitalters aus der Sicht der Achaz offenbarte.

Und nicht zuletzt Prajodan Sturmfels, dem ich mein umfangreiches Wissen über Dämonen verdanke, ohne welches ich viele Schlussfolgerungen nicht hätte ziehen können.

Inneres Xorlosch am zweiten Tsa des Jahres 1007BF, *Hjaldar Hjalmarson*.

Post Scriptum:

Ich würde mich sehr geehrt fühlen, wenn die Dame Nahema Ai Tamerlein, sowie die Herren Rohal, Rohezal vom Amboss und Xenos Sohn des Xoniosch, meine hiermit ausgesprochene Einladung, zu Diskussion, Plausch sowie Kaffee und Kuchen, annehmen würden.

OT: Um bei Bedarf meinen Charakter Authentifizieren zu können, hier zwei SHA1 Checksummen über einige, für meinen Charakter wichtige, Begriffe: 0AE665FF26330D290F831F34836F8A7043A690A6
29f86db4170d596bbe51a8904ee2bf493e8cc9f8