



# GESCHICHTE EDRIGONS

© Alexander Markus Köhler  
11.04.2014

## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorgeschichte .....</b>	<b>8</b>
Die elfische Besiedelung Kaladors .....	8
Elvar und Andar.....	9
<b>Die Kolonien in Arigon .....</b>	<b>11</b>
Die ersten elvarischen Siedler .....	11
Die Etten .....	12
Trolle und Zwerge .....	14
Die Reiche des Südens .....	14
1. Maranischer Krieg oder Maranischer Seekrieg (631 bis 622 v. Z.) .....	15
4. Ettenkrieg oder Varinna-Krieg (631 bis 601 v. Z.) .....	17
2. Maranischer Krieg oder der Angriff auf Odian (608 bis 594 v. Z.) .....	17
Kolonisierung der Südküste Erachs.....	20
<b>Krieg in der alten Heimat (581 bis 561 v. Z.) .....</b>	<b>21</b>
Die Elvarische Union bricht auseinander .....	21
Erste Ausläufer des Unionskrieges erreichen die Kolonien .....	21
Bruderkrieg in Arigon (571 bis 561 v. Z.).....	22
<b>Der große Siedlerstrom 560 bis 520 v. Z.....</b>	<b>27</b>
Kalador nach dem Unionskrieg .....	27
Elfische Siedlertrecks in Erach und Odian .....	27
1. Philurischer Krieg oder Philurischer Erbfolgekrieg (530 bis 519 v. Z.) .....	29
3. Maranischer Krieg oder das Ende Maraniens (528 bis 512 v. Z.).....	33
<b>Kampf um freie Handelswege.....</b>	<b>35</b>
Nachwirkungen des Philurischen Erbfolgekrieges .....	35
Lange Vorbereitung auf den Handelskrieg.....	36
1. Kelezarischer Krieg oder Kelezarischer Handelskrieg (511 bis 506 v. Z.) .....	36
<b>Die große Zeit der Ayruna .....</b>	<b>39</b>
Die Ayruna drängen westwärts.....	39
Ayruna in Philurien .....	40
Der große Ayrunafeldzug Philuriens und Kelezars 497 v. Z.....	42
Ayruna vor den Mauern Pyrmeus.....	47
Ayruna in Kelezar.....	49
Das Danurerreich.....	49
Das Widererstarcken Philuriens .....	50
<b>2. Philurischer Krieg oder Großer Philurische Krieg (448 bis 429 v. Z.) ...</b>	<b>52</b>
Vorboten des Krieges .....	52
Das Ende elfischer Freiheit in Philurien.....	52
Die Schlachten von Vinduria 447 v. Z. und Luneth 446 v. Z. ....	54
Die Heeresreformen des Vithelion .....	55
Die Kaladorische Katastrophe – der Große Kataklysmus .....	60
Die Kolonien Arigons.....	61
Die Schlacht am Ildecor 441 v. Z. ....	61
7. Ettenkrieg oder Großer Ettenkrieg (443 v. Z. bis 433 v. Z.) .....	62
Die Sicherung Süderachs.....	65
Die Heeresreform Vereons und Adonars.....	66
Die Eroberung Hedrals .....	67

Angriff auf den Osten Philuriens 431 v. Z. ....	68
Die Schlachten von Loriath 430 v. Z. und Lathidia 429 v. Z. ....	69
<b>Elvar gegen Elvar .....</b>	<b>72</b>
1. Elvarischer Bürgerkrieg oder Vereons Machtergreifung (428 bis 418 v. Z.).....	72
3. Philurischer Krieg oder Philurischer Eidbrecherkrieg (426 v. Z.).....	74
2. Eanitenkrieg oder Philurischer Bundesgenossenkrieg (444 bis 425 v. Z.) und der Maranische Aufstand (444 bis 425 v. Z.) .....	76
Der Angriff auf Erach 423 v. Z. ....	77
Der Diktator Vereon .....	78
Vereons Ende.....	78
Der 2. Elvarische Bürgerkrieg oder der Nachfolgerkrieg (414 bis 409 v. Z.).....	79
<b>Das Goldene Zeitalter (409 v. Z. bis 315 v. Z.) .....</b>	<b>81</b>
Die Entstehung des Edrischen Reiches 408 v. Z. ....	81
Adonars I. lange Friedensjahre .....	82
Innere Struktur des Edrischen Reiches .....	83
Die langen Friedensjahre Adonars und Actharions .....	85
Staatsraison vor Erbrecht.....	86
Gundisch-ettische Völkerbewegungen im Norden.....	87
Zerstrittenes Philurien.....	88
Die neue Großmacht Odians – Nirkum .....	88
1. Nirkumer Krieg oder Unvollendeter Nirkumer Krieg (348 bis 347 v. Z.) .....	89
Eleathar Velioron – Diener des Staates .....	90
Eleathars I. Erben .....	91
Elfenprinzen im nirkumer Exil .....	92
Der Nirkumer Bürgerkrieg (322 bis 318 v. Z.).....	93
Zug der Nordlandbarbaren (Noriger, Amuronen, Lanacha, Ortaver) 325 bis 319 v. Z.....	93
Der Nordlandfeldzug Adonars II. (318 bis 315 v. Z.) .....	95
2. oder Blutiger Nirkumer Krieg (315 bis 310 v. Z.).....	96
<b>Das Zeitalter der Macht (314 v. Z. bis 70 v. Z.) .....</b>	<b>97</b>
Das elvarische Original gegen die nirkumer Kopie.....	97
4. Philurischer Krieg oder Philurischer Fürstenkrieg (307 bis 301 v. Z.) .....	99
Cevaron – der erste Soldat auf dem Kaiserthron .....	99
Liverian Althar (* 341 v. Z., + 272 v. Z.).....	100
3. Nirkumer Krieg oder Eanitischer Rebellenkrieg (288 bis 287 v. Z.) .....	102
5. Philurischer Krieg oder die Unterwerfung Philuriens (288 bis 284 v. Z.) .....	102
Neue Reiche im Norden Arigons – Zarnum und Narga .....	103
9. Ettenkrieg oder die Unterwerfung Süderachs (284 bis 280 v. Z.) .....	105
<b>Die Zwergenkriege (gegen Zarnum, Narga und Kelezar) .....</b>	<b>106</b>
1. Zarnumer Krieg oder die Plünderung Toins 279 v. Z. ....	106
1. Narganischer Krieg oder der Große Küstenmarsch 278 v. Z. ....	106
2. Kelezarischer Krieg oder das Kelezarische Manöver (278 bis 277 v. Z.).....	108
Flavial Althar (* 314 v. Z., + 241 v. Z.) .....	109
Edrisches Gold für philurische Königsmörder .....	110
<b>Die Unterwerfung Nirkums und Philuriens .....</b>	<b>111</b>
4. Nirkumer Krieg oder die Unterwerfung Eans (272 bis 263 v. Z.).....	111
Die Annexion Philuriens 261 v. Z. ....	111
1. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Verlorener Ostkrieg (260 v. Z.)	

5. Eanitenaufstand oder die Große Erhebung Eans (259 bis 251 v. Z.) .....	113
Vertreibungen in Ean und Hilitien 251 und 250 v. Z. ....	115
Menschen stellen die Mehrheit im Elfenreich .....	116
Der Kaiserbruder Esgaron bleibt Priester .....	117
Der Kompromisskandidat Coronar I. Irion.....	117
<b>Sozialer Umbruch im Elfenreich .....</b>	<b>118</b>
Verarmte Massen .....	118
Erste Unruhen im Elfenreich .....	118
Verbliebene Feinde.....	119
Siege ohne Wirkung .....	119
Das Elfenreich in Schieflage .....	120
Die verhängnisvolle Doppelwahl von 223 v. Z. ....	121
<b>Bürgerkriege im Edrischen Imperium .....</b>	<b>122</b>
3. Elvarischer Bürgerkrieg oder die Gescheiterte Revolution (222 bis 219 v. Z.) .....	122
Restauration statt Reformation .....	123
3. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Schwerer Ostkrieg (215 bis 210 v. Z.)	124
Arnadal I. Trimon (* 249 v. Z., + 197 v. Z.) .....	125
4. Elvarischer Bürgerkrieg oder die Revolution von oben (213 bis 205 v. Z.) .....	127
Kaiserkrönung des Rebellen .....	129
Reformen in Odian .....	130
Angriff auf den Kaiser .....	131
Reformen im Norden .....	131
<b>Der lange Friede 204 bis 158 v. Z. ....</b>	<b>133</b>
Der Volksfreund Agenor Duvalion (* 229 v. Z., + 156 v. Z.).....	133
Nachjustierung von Arnadals I. Reformen .....	133
Kalschans und Kelezars Angriff auf die Steppe .....	134
Territoriale Abrundung des edrischen Südens.....	135
Der Wanderkaiser .....	136
Die neue Hauptstadt am Meniatar .....	136
<b>Die letzten Rivalen der Elvar .....</b>	<b>138</b>
Die Bildung der großen Gundenstämme .....	138
3. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Athringer) oder Fulvians Gundenjagd (157 bis 152 v. Z.) .....	138
Der 4. Ostkrieg (gegen Kelezar und Kalschan) oder Kelezars Pech (153 bis 149 v. Z.) ...	140
Die alte Feindschaft mit Kelezar .....	143
Der 2. Hilitische Fürstenkrieg oder der Schnelle Hilitische Feldzug (152 bis 149 v. Z.) ..	143
Der 4. Kelezarische Krieg oder die Eroberung Westkelezars (148 bis 141 v. Z.).....	143
Avelar Duvalion – ein Trunkenbold auf dem Elfenthron.....	144
Vernachlässigte Grenzen .....	145
Kalschan erstarkt .....	145
Samar und Magad – Hochkulturen am Rande der Wüste .....	147
5. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und Hiliter) oder Blutiger Ostkrieg (129 bis 122 v. Z.) .....	148
Kaisermörder und Thronräuber .....	149
Aridion Duvalion – Verteidiger des Imperiums .....	150
Strafexpeditionen gegen Gunden, Etten und Trolle (121 bis 120 v. Z.).....	152
Der Aldankrieg (gegen Zarnum, Aldanetten und Aldantrolle) 118 bis 114 v. Z.....	152

<b>Das Edrische Imperium im Zenit der Macht .....</b>	<b>155</b>
6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar, und hilitische Fürsten) oder Erandors Kalschanfeldzug (114 bis 104 v. Z.).....	155
Kaiser gegen Prinz – der Beinahe-Bürgerkrieg 103 v. Z. ....	157
Der ewig siegreiche Erandor I. ....	159
Das Ende des großen Erandor I. ....	161
Aufstände im Reich .....	161
Verschwörung der Generäle 75 v. Z.....	162
Die Niederlage im Varetagebirge 73 v. Z.....	162
6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und Talesser) oder Gefangennahme Ladians I. (72 bis 69 v. Z.) .....	163
Coronar II. Geladion – Erfahrung vor Erbrecht .....	164
<b>Des Edrische Imperium am Wendepunkt .....</b>	<b>166</b>
Der Schwarze Tod (70 bis 64 v. Z.) .....	166
Nargas Ende.....	167
Stammt der Zeuge Eduns aus Narga?.....	167
5. Elvarischer Bürgerkrieg oder Kurzer Elvarischer Bürgerkrieg (64 bis 63 v. Z.) .....	168
5. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Werder) oder die Vorboten der Gundenwanderung (62 bis 60 v. Z.).....	169
Marons große Reformen.....	170
Der Ferunan – eine Münze als Symbol einer neuen Epoche .....	172
Konsolidierung des Reiches .....	172
6. Gundenkrieg (gegen die Lorder) oder Lorderkrieg (41 bis 40 v. Z.) .....	173
Der Zug der Skartinger (37 bis 34 v. Z.) .....	173
7. Gundenkrieg (gegen Skartinger und Westdanurer) oder Skartingischer Handelskrieg (30 bis 29 v. Z.).....	175
8. Gundenkrieg (gegen Werder, Lorder, Athringer und Isdinger) oder der Gundische Fehlschlag (27 bis 24 v. Z.) .....	176
Marons Ende.....	178
Druck von allen Seiten .....	178
Die Rebellion der Secundarias (19 bis 17 v. Z.).....	178
7. Ostkrieg (gegen Skartinger, Danurer und Kalschan) oder der Untergang Eleathars II. (15 bis 12 v. Z.).....	179
Doppelwahl ohne Bürgerkrieg.....	180
Curadan Carion, der Soldatenfreund .....	181
Die Wende im 7. Ostkrieg .....	182
Rückgewinnung Innerhilitiens, Talessiens und Schastiens .....	182
9. Gundenkrieg (gegen Isdinger, Athringer, Werder und Lorder) oder Gundischer Bündniskrieg (5 v. Z. bis 2 n. Z.) .....	183
<b>Ein neuer Glaube und ein neuer Feind in Arigon .....</b>	<b>185</b>
Der Zeuge Eduns .....	185
Der Oldrocksturm 14 n. Z.....	188
Neuer Feind mit neuen Waffen .....	190
Die Gundenwanderung 25 bis 220 .....	192
Ein Mensch wird Kaiser des Elfenreiches .....	194
Gunden als Verbündete gegen Gunden .....	194
8. Ostkrieg (gegen Kalschan, Skartinger und Westdanurer) oder Letzter Kalschanischer Krieg (32 bis 46).....	195
Ein blutjünger Kaiser.....	196

Die elvarische Flotte wendet den Krieg .....	196
Der Zusammenbruch des Erzrivalen Kalschan .....	198
Verlust Innerhiltiens, Talessiens und Schastiens.....	199
Tod des jungen Helden .....	199
Adonar III. Therdon (* 14 v. Z., + 60 n. Z.).....	200
<b>Der Anfang vom Ende des Elfenreiches .....</b>	<b>202</b>
Curugan – der Schrecken des Nordens .....	202
Oldrocks am Ar Final .....	203
Aufstand, Krieg und Chaos im Norden (68 bis 70) .....	204
1. Oldrockkrieg oder Curugans großer Feldzug im Jahre 70 .....	206
6. Elvarischer Bürgerkrieg oder Letzter Elvarischer Bürgerkrieg (71 bis 76) .....	208
Der Usurpator ist tot, der Bürgerkrieg geht weiter .....	209
Der 14. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder der Ostgundenkrieg (70 bis 82) .....	211
Die Heeresrevolte 83 .....	212
Bandenwesen und Hungeraufstände.....	212
15. Gundenkrieg (gegen Werder, Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Verlust des Ostens (90 bis 95).....	213
Die Doppelschlacht an der Marchmündung 90 .....	214
Der erste edunische Kaiser .....	214
<b>Spätedrisches Reich oder Edrisch-Edunisches Imperium (92 bis 165) .....</b>	<b>216</b>
Malandor Elurian Constandar, „der Verlässliche“ (* 20, + 98) .....	216
Ein goldener Herbst unter Actharion II. Elurian .....	216
Heeresreform und Währungsreform Actharions II.....	217
Actharions II. Außenpolitik.....	217
Wiedergewinnung der Kontrolle im Norden .....	218
16. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Westdanurer und Innerhilter) oder Abwehr der Skartinger (135 bis 136) .....	219
Wiedererstarken der Oldrocks .....	220
Die größte Schlacht des Abendlandes .....	221
Zusammenbruch der Oldrockherrschaft in Arigon.....	224
Das Ende der edrischen Herrschaft im Norden .....	225
<b>Herrscherlisten .....</b>	<b>227</b>
Elvar (Elfen) .....	227
Maranien.....	230
Nirkum.....	230
Philurien.....	230
Kelezar.....	231
Narga .....	231
Etten.....	231
Kalschan .....	232
Danurer .....	233
Mergeten.....	233
Isdinger .....	233
Werder .....	233
Lorder .....	234
Skartinger.....	234
Hardomannen.....	234
Oldrocks.....	234

**Zeitlinie.....235**

## Vorgeschichte

Das Edrische Imperium<sup>1</sup> gilt als **das** Reich des Abendlandes<sup>2</sup>. Über ein halbes Jahrtausend lang wird es praktisch den gesamten Westen Arigons<sup>3</sup> beherrschen und diesen Kontinent entscheidend prägen. Kein Staat, kein Volk hat in der Alten Welt<sup>4</sup> je solch überragende Macht ausgeübt und so tiefe und bleibende Spuren hinterlassen. Und selbst nach seinem Untergang schielen die Völker und Reiche des Abendlandes bei allem was sie tun mit einem Auge auf das große Vorbild der Vergangenheit, das längst zerfallene Elfenreich. Edrigrion war und blieb lange der Maßstab in Arigon, und ist es in mancher Hinsicht bis heute geblieben. Doch seine Vorgeschichte beginnt ganz woanders, weit im Westen, jenseits des Ewigen Meeres<sup>5</sup>, in Veneria<sup>6</sup>.

## Die elfische Besiedelung Kaladors

Vor etwa 12.000 Jahren weicht die letzte Eiszeit nach und nach der bis heute herrschenden Wärmeperiode. Bis dahin war der Norden der Welt eine von Gletschern bedeckte, unwirtliche Eiswüste – auch der Norden Venerias. Nun schmilzt der Eispanzer ab. Pflanzen nutzen den neuen Lebensraum, und ihnen folgen Pflanzenfresser. Große Rentierherden bevölkern bald den venerischen Norden und grasen auf den ausgedehnten neuen Weideflächen, gefolgt von ihren Jägern – einer von ihnen sind die Elfen<sup>7</sup>. Die zurückweichenden Gletscher geben auch einen eisfreien Korridor entlang der Ostküste Venerias frei. Da der Meeresspiegel durch das an den Polen und in den Gebirgsgletschern gebundene Eis immer noch deutlich unter dem heutigen Niveau liegt, existiert für viele Jahrhunderte eine Landbrücke vom venerischen Kontinent über die spätere Inselkette der Dorilen<sup>8</sup> bis nach Kalador<sup>9</sup>. Über diesen Weg gelangen die ersten Elfen vor ca. 11.000 Jahren nach Glutland<sup>10</sup> (elvarunisch<sup>11</sup> „Cala“ = „Glut“, „Doria“ = „Land“). Mit der fortschreitenden Erderwärmung steigen die Meere. Immer mehr Eis schmilzt ab. Spätestens vor 10.000 Jahren ist der trockene Weg nach Glutland dann überflutet. Auch wenn es vereinzelte Indizien und zahlreiche Theorien für den Kontakt der Kaladorer mit Veneria nach der Überflutung der Landbrücke gibt, so fehlen letztlich griffige Beweise. Es ist durchaus denkbar, dass westkaladorische Fischer auf ihren

---

<sup>1</sup> Edrisches Imperium: Auch als Elfenreich, Edrigrion (benannt nach der ersten Hauptstadt an der Meerenge von Lauden) oder einfach nur „Imperium“ bezeichnet.

<sup>2</sup> Abendland: Andere Bezeichnung für den Kontinent Arigon. Zur Unterscheidung wird der in Richtung der aufgehenden Sonne gelegene Erdteil Kardien auch als „Tagland“ und der in Richtung der untergehenden Sonne gelegene Erdteil Veneria als „Nachtland“ bezeichnet.

<sup>3</sup> Arigon: Auch als „Abendland“, „Okzident“ oder „Alte Welt“ bezeichnet. Elvarunischer Name für den Kontinent, der im Westen vom Ewigen Meer begrenzt wird und im Osten in den großen Kontinent Kardien übergeht.

<sup>4</sup> Alte Welt: Andere Bezeichnung für den Kontinent Arigon. Sie stammt von den einheimischen Arigonern, die ihren Erdteil für die Wiege des Lebens und den Ursprung der Zivilisation halten.

<sup>5</sup> Ewiges Meer (elvarunisch „Ar Eterniar“): Großes Meer zwischen den Kontinenten Arigon und Veneria.

<sup>6</sup> Veneria: Von den Abendländern auch als „Nachtland“ bezeichnet, da der venerische Erdteil aus arigonischer Sicht in Richtung der untergehenden Sonne liegt. Elvarunischer Name für den großen Kontinent westlich von Arigon, jenseits des Ewigen Meeres.

<sup>7</sup> Elfen: Sie gehören zusammen mit Menschen und Oldrocks zu den drei Großrassen. Ihre ursprüngliche Heimat ist Veneria.

<sup>8</sup> Dorilen (elvarunisch „Dorylis“): Inselkette im Norden des Ewigen Meeres, die vom Kontinent Veneria bis zu den kaladorischen Inseln reicht.

<sup>9</sup> Kalador (elvarunisch „Caladoria“ = „Glutland“, von „Cala“ = „Glut“ und „Doria“ = „Land“): Auch als Glutland bezeichnet. Große Inselgruppe inmitten des Ewigen Meeres.

<sup>10</sup> Glutland. Andere Bezeichnung für Kalador.

<sup>11</sup> Elvarun: Gemeinsame Sprache der Elvar. Entwickelt sich ab dem 7. Jahrhundert v. Z. aus dem Dialekt der kaladorischen Stadt Celargon.



Fahrten auch an die venerische Küste gelangten, doch im Wesentlichen entwickelt sich die große Inselgruppe inmitten des Ewigen Meeres von da an eigenständig.

In dem knappen Jahrtausend, in dem der Landkorridor besteht, wandern kontinuierlich Elfen ein. In mehreren Wellen kommen die venerischen Einwanderer ins neue Land. Manche Forscher wollen gar zwei Hauptmigrationen erkennen: Die frühen Migranten nehmen den klimatisch begünstigten Süden Kaladors in Besitz und werden zu Vorfahren der Elvar<sup>12</sup>. Die späteren Nachzügler müssen sich mit dem raueren Norden begnügen und sind Ahnen der Andar<sup>13</sup>. Proto-Elvar und Proto-Andar, wenn man so will. Diese sehr frühe Einteilung in die beiden großen elfischen Volksgruppen auf Kalador ist jedoch gewagt. Auch wenn die relative Enge der Inseln die großen Völkerwanderungen nicht zulässt, die wir von den Kontinenten kennen, so herrscht doch einige Bewegung auf Glutland und damit Durchmischung. Die Einwanderer verharren nicht über Jahrtausende an Ort und Stelle. Schon deshalb muss die Unterscheidung zwischen Elvar und Andar später einsetzen. Dazu kommt, dass sich diese Trennung zunächst viel weniger ethnisch als mehr kulturell vollzieht. Noch in der auslaufenden kaladorischen Jungsteinzeit des 7. Jahrtausends v. Z.<sup>14</sup> setzt im Süden der Zivilisationsprozess ein. Die Elfen ändern ihre Lebens- und Wirtschaftsweise entscheidend. Aus Jägern und Sammlern werden nach und nach Ackerbauern und Viehzüchter. Die sesshafte Dorfgemeinschaft tritt an die Stelle der wandernden Sippe. Die Entdeckung der Metallverarbeitung, besonders des Kupfers, um die Wende vom 7. zum 6. Jahrtausend verstärkt diesen Trend noch. Aus Dörfern werden umwallte Städte, in denen sich die arbeitsteilige Gesellschaft entwickeln kann. Die ersten Hochkulturen entstehen.

Der kaladorische Norden kann nicht Schritt halten. Er bleibt zurück. Erst mit einem Zeitversatz von vielen Jahrhunderten gelangen die Errungenschaften des Südens in den Norden, und auch dann oft unvollständig. Der Norden hält an der archaischen Lebensweise seiner Vorfahren fest.

Hier verläuft die erste erkennbare Trennlinie zwischen Proto-Elvar und Proto-Andar. Es ist auch keine scharfe Grenze – hier Zivilisation, dort Barbarei – sondern ein breiter, beweglicher Gürtel. Doch es ist in jedem Fall primär eine kulturelle Unterscheidung, keine völkische. Die aufstrebenden Hochkulturen des Südens scheren ihre rückständigen Vettern im Norden über einen Kamm. Für sie sind alle Stämme jenseits des eigenen Kulturkreises schlicht Barbaren. Der Name „Andar“ wird zum Sammelbegriff für den unzivilisierten Fremdling, den Barbaren, und beschreibt weder einen homogenen Kulturkreis noch ein einheitliches Volk im kaladorischen Norden.

## **Elvar und Andar**

Erst ab dem 2. Jahrtausend v. Z. werden die Konturen klarer. Die Bevölkerung wächst und drängt die Elfen auf den vergleichsweise kleinen kaladorischen Inseln zusammen. Hier fehlen die endlosen Weiten der Kontinente. Es gibt weder die Möglichkeit zu einer isolierten Entwicklung noch ist Platz für Ausweichbewegungen. Auf so engem Raum ist die Wechselwirkung besonders stark. Am Ende entstehen zwei Kulturen, die archaisch-andarische im Norden und die elvarische Hochkultur im Süden. Die Grenze verläuft dabei im

---

<sup>12</sup> Elvar (Einzahl und Mehrzahl gleich: „Der Elvar“ und „die Elvar“): Eines der beiden großen elfischen Völker auf den kaladorischen Inseln neben den Andar.

<sup>13</sup> Andar (Einzahl und Mehrzahl gleich: „Der Andar“ und „die Andar“): Das andere der beiden großen elfischen Völker auf Kalador neben den Elvar. Die Bezeichnung „Andar“ stammt von den Elvar und heißt auf elvarunisch soviel wie „unzivilisierter Fremdling, Barbar“.

<sup>14</sup> Die Abkürzung „v. Z.“ steht für „vor dem Zeugen“ oder präziser für „vor Erscheinen des Zeugen Eduns“ im Jahre 0. Die Abkürzung „n. Z.“ steht entsprechend für „nach dem Zeugen“. Üblicherweise wird nur „v. Z.“ verwendet. Eine Jahreszahl ohne Zusatz meint normalerweise „n. Z.“

Prinzip entlang der uralten Trennlinie zwischen Barbarentum und Zivilisation. Der Unterschied zu früher liegt darin, dass die Grenze jetzt nicht mehr bloß die verschiedenen gesellschaftlichen Entwicklungsstufen beschreibt, sondern dass über die Jahrtausende tatsächlich zwei Kulturen entstanden sind und mit ihnen zwei Völker. Glutland ist zweigeteilt. Doch es bleiben verwandte Völker, geprägt durch Jahrtausende nebeneinander, miteinander und gegeneinander. Wohl unterscheidet sich der Süden durch seine feinere Lebensart und zivilisatorischen Errungenschaften vom schlichten, martialischen Norden, aber Elvar und Andar beten zu den gleichen Göttern – auch wenn sie unterschiedliche Namen tragen –, und ihre Sprachen klingen ähnlich – auch wenn die Verständigung in den unzähligen Dialekten schon damals eine echte Herausforderung gewesen sein dürfte.

Doch selbst wenn wir jetzt von zwei einigermaßen homogenen Kulturen sprechen können, fehlt hier wie dort jede staatliche Einheit. Der Süden ist gesprenkelt von einer Vielzahl elvarischer Stadtstaaten, der Norden von nicht weniger zahlreichen andarischen Stämmen. Und alle befehlen sich in rasch wechselnden Bündnissen. Elvar gegen Elvar, Andar gegen Andar und Elvar gegen Andar. Frieden herrscht selten, und wenn, dann nie überall gleichzeitig auf allen kaladorischen Inseln.

Sonderbarerweise fördert dieses friedlose Umfeld die technologische Entwicklung – besonders auf militärischem Gebiet. Um 1.200 v. Z. entdecken elvarische Schmiede die Kunst der Eisenverarbeitung. Irgendwo im Süden der glutländischen Inseln entsteht das erste eiserne Schwert der Welt, der erste eiserne Helm, die erste eiserne Brünne. Eisen und Stahl führen Kalador zu jener militärischen Überlegenheit, die 5 Jahrhunderte später den Ausschlag für die Eroberung großer Teile der Alten Welt geben wird.

Ab dem 10. Jahrhundert v. Z. scheint der Druck der andarischen Völker auf die elvarischen Kleinreiche zugenommen zu haben. Archäologische Grabungen bestätigen die Zerstörung mehrerer elvarischer Städte im Zeitraum zwischen dem Jahr 1.000 und 900 v. Z. Unter diesem Eindruck überwinden mehrere Stadtstaaten ihre alten Rivalitäten und schließen sich um die Wende vom 10. zum 9. Jahrhundert v. Z. zu einer Föderation zusammen. Mit vereinten Kräften widerstehen die Elvar den Angriffen ihrer andarischen Vettern aus dem Norden. Im 9. Jahrhundert v. Z. umfasst die Union (elvarunisch „Union“ = „Vereinigung, Verbund, Zusammenschluss“) bereits eine Vielzahl der Elvar-Stadtstaaten. Die Führung übernimmt zunächst das mächtige Thanida im Südwesten Glutlands, ehe es im Laufe des 7. Jahrhunderts vom südöstlich gelegenen Celargon überflügelt wird. Es ist übrigens der Dialekt Celargons, der sich ab dem 7. Jahrhundert v. Z. als elfische Hochsprache durchzusetzen beginnt, das Elvarun. Von marginalen Veränderungen abgesehen, soll Celargons elvarischer Dialekt aus jenen Tagen bis zum Untergang des Edrischen Reiches im 2. Jahrhundert n. Z. die bestimmende Sprache Arigons werden. Doch bis dahin ist es noch weit.

## Die Kolonien in Arigon

### Die ersten elvarischen Siedler

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Schon im 9. Jahrhundert v. Z. beginnt die elvarische Hochkultur über den eigenen kaladorischen Tellerrand hinauszusehen. Uralte Mythen erzählen von einem großen Land im Westen. Und es gibt Geschichten von andarischen Fischern, die der Sturm an eine fremde Küste verschlug, dort wo die Sonne sinkt. Dieser vagen Spur folgen einige Seefahrer aus den Stadtstaaten im Südwesten der kaladorischen Inseln. Entlang der Dorilen hangeln sie sich zum venerischen Kontinent. Wagemutigen Entdeckern folgen Kaufleute, und diesen wiederum Auswanderer, die in der kaladorischen Heimat nichts mehr zu verlieren, in der Fremde aber alles zu gewinnen haben. So kehren manche der Ur-ur-Enkel jener Elfen nach Veneria zurück, die 300 Generationen zuvor von dort nach Glutland eingewandert waren. Entlang der venerischen Nordostküste entstehen elvarische Kolonien.

Im 8. Jahrhundert v. Z. richten die Elvar ihre Blicke dann auch nach Osten. Die Städte im Osten und Südosten Kaladors haben auch keine andere Wahl. Wenn auch sie Kolonien gründen und von deren Aufstieg profitieren wollen, bleibt nur noch diese Richtung. Die venerische Küste haben bereits die westlichen Stadtstaaten unter sich aufgeteilt. Und mögen die Elvar auch Bündnispartner gegen die Andar sein, so hüten sie doch – jeder für sich – eifersüchtig ihre Interessensphären. So müssen die Elvar auf der Ostseite Glutlands den gefährvollen Weg über das Ar<sup>15</sup> Eterniar<sup>16</sup> suchen, verbunden mit der Hoffnung, dass auch dort Land zu finden ist. Die Errungenschaften im Schiffsbau machen es möglich. Immer hochseetüchtigere Schiffe wagen sich immer weiter ins Ewige Meer hinaus. Und tatsächlich: Wohl um die Mitte des 8. Jahrhunderts v. Z. entdecken die Seefahrer aus Celargon die Atalaren<sup>17</sup>. Diese Inselgruppe weist den Weg in den Norden des arigonischen Kontinents. Wenige Jahrzehnte später erreichen die ersten Segler schließlich Erach<sup>18</sup>. Die frühen elfischen Seefahrer taufen es „Ereth“, was in ihrer Sprache soviel wie „Igel“ bedeutet. Möglicherweise erinnern sie die hohen, spitzen Tannen auf den Hügeln und Klippen entlang der felsigen Fjorde an den stacheligen Rücken der kleinen Nager.

Am unwirtlichen, zerklüfteten Westen der großen Insel, an dem sich raue See und harscher Nordwestwind brechen, zeigen die Neuankömmlinge wenig Interesse. Sie haben es vielmehr auf die fruchtbaren Tieflande auf der Ostseite Erachs abgesehen. An der strategisch wie wirtschaftlich gleichermaßen bedeutenden Meerenge von Lauden<sup>19</sup>, der Fareta<sup>20</sup> Laudia, gründen die elfischen Neuankömmlinge im Jahr 717 v. Z. ihre erste große Niederlassung, die Stadt Edrigon, das heutige Edringen. Dieses Drehkreuz des Nordens wird etwas mehr als 300 Jahre später dem gewaltigen Edrischen Imperium seinen Namen geben und über 200 Jahre lang dessen Hauptstadt sein.

Diese erste Kolonie ist das Sprungbrett für weitere. Nur 10 Jahre später entsteht am Fluss Therion, dem heutigen Tero<sup>21</sup>, die gleichnamige Stadt. Und der Zustrom von Siedlern aus der glutländischen Heimat steigt weiter an. Während die bestehenden Kolonien rasch wachsen,

---

<sup>15</sup> Ar: Elvarunisch für „das Meer, die See“.

<sup>16</sup> Ar Eterniar (elvarunisch für „Ewiges Meer“): Es umspült Kalador (Glutland) und trennt die Kontinente Arigon und Veneria voneinander.

<sup>17</sup> Atalaren (elvarunisch „Athalar“): Inselgruppe im Norden des Ewigen Meeres zwischen Kalador und Erach.

<sup>18</sup> Erach (elvarunisch „Ereth“ = „Igel“): Größte Insel Arigons im Nordwesten des Kontinents.

<sup>19</sup> Meerenge von Lauden (elvarunisch „Fareta Laudia“): Schmale Seepassage, die Erach vom benachbarten arigonischen Kontinent trennt.

<sup>20</sup> Fareta: Elvarunisch für „Meerenge“.

<sup>21</sup> Tero (elvarunisch „Therion“, aldanettisch „Sadika“): Fluss in Norderach. Entspringt im nordöstlichen Aldan und mündet in die Sturmsee.

folgen weitere Gründungen: Dyra 691 v. Z. und Etira 675 v. Z., das heutige Trodenburg. Mit den beiden strategischen Schlüsselstellungen an der Meerenge von Lauden und der Landenge am Ibling<sup>22</sup> dominieren die Elvar bereits 4 Jahrzehnte nach ihrer Ankunft in Arigon den Nordosten Erachs.

## Die Etten

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Die elfischen Kolonisten dringen mitten in die arigonische Bronzezeit ein. Weite Teile des Kontinents sind kaum erschlossen und nur dünn besiedelt. Im Norden erstrecken sich riesige Urwälder, deren Dickicht sie dem Menschen schier unzugänglich macht. Nur da, wo der Wald sich öffnet, siedeln Menschen – grüne Inseln inmitten herber, gefahrvoller Wildnis. Auf der Ostseite Erachs und über die Meerenge von Lauden hinweg bis weit hinein in den angrenzenden Kontinent leben die Etten<sup>23</sup>. Sie sind ein weitläufiger Kulturkreis eines Volkes gleicher Herkunft und gleicher Sprache, das zu den gleichen Göttern betet. Sie führen eine ursprüngliche, einfache Lebensweise, in der die Menschen einer harten Umwelt ihre Existenz abtrotzen.

Die Etten mögen die elvarischen Neuankömmlinge an ihre andarischen Nachbarn auf Kalador erinnert haben, an die „Barbaren“ der Heimat. Doch diese Aburteilung der Etten als unzivilisierte Hinterwäldler ist weder richtig noch gerecht. Zwar erlaubt der harsche Norden keine blühende Hochkultur, sehr wohl aber Kultur. So ist die ettische Gesellschaft bereits differenziert ausgeprägt. Adelige beherrschen das Land. Ihre Burgen sind wehrhafte Bauten von beträchtlichen Ausmaßen, errichtet aus einer Mischung von Holz, Erde und Stein. Ehrwürdige Priester durchwandern das Land und bilden neben der weltlichen Macht der Fürsten eine unbestrittene geistliche Autorität mit erheblichem politischem Einfluss. Das Gros des Volkes findet sein Auskommen als Bauern. Es sind kriegerische Bauern, die Haus und Hof mit der Waffe in der Hand zu schützen wissen und als freie Männer mit ihren Fürsten in den Krieg ziehen. Um die Fürstensitze herum wachsen manche Dörfer zu kleinen Städten heran. Hier gedeihen Handwerk und Handel. Dort sehen die elfischen Neuankömmlinge erstmals auch das arigonische Zahlungsmittel: Kleine, runde Teller aus Gold und Silber – Münzen. Auch wenn das Münzgeld keine ettische Erfindung ist, so sind ettische Prägungen mit dem typischen Loch in der Mitte – zur Aufbewahrung an einer Schnur, ähnlich einer Perlenkette – als Zahlungsmittel im ganzen Norden verbreitet. Die Elvar verwenden zu dieser Zeit noch sperrige Edelmetallbarren. Schnell erkennen sie die Vorteile der handlicheren Ettenmünzen. Nicht schlecht für „Barbaren“!

Ettische Schmiedekunst hat – vor allem bei Waffen – eine Vollendung erreicht, die mit den großen Reichen des arigonischen Südens mühelos konkurrieren kann. Doch es ist nur Bronze, welche die Etten schmieden. Allein in Kalador kennt man harten Stahl – ein entscheidender Vorteil der Elfen, wohl der entscheidende Vorteil überhaupt. Außerdem sind die zahlreichen Ettenstämme untereinander heillos zerstritten und liegen in ständiger Fehde. Diese Uneinigkeit ist ihre große Schwäche und die große Chance für die elfischen Invasoren.

Immer mehr Siedler verlassen die enge glutländische Heimat und strömen in das neue Land, das so unendlich weit und vielversprechend scheint und eine Chance auf ein neues, besseres

---

<sup>22</sup> Landenge am Ibling: Auch „Iblingenge“ genannt. Schmalere Landweg entlang Erachs Ostküste, der den Norden und Süden der Insel verbindet.

<sup>23</sup> Etten (elvarunisch „Etithis“): Menschevolk. Gehört mit Hilitem, Ayruna (incl. der kalschanischen Oberschicht), Gunden und Flowen zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker. Die auf Erach lebenden Etten nennt man „Erach-“ oder „Aldanetten“, die Etten auf dem Festland „Kontinentaletten“, seltener „Laudanetten“. Diese Einteilung beruht jedoch nicht auf einer kulturellen Trennlinie der Ettenstämme diesseits und jenseits der Meerenge von Lauden, sondern beschreibt lediglich die geographischen Gegebenheiten.

Leben bietet. Fast unbehelligt nehmen sie immer mehr von Erachs Nordostküste in Besitz. Bis die ettischen Fürsten die anfangs nur vereinzelt elvarischen Siedlungssprenkel an den Rändern Erachs überhaupt als Bedrohung wahrnehmen, sind die Elfen bereits zahlreich und gut geschützt hinter massiven Mauern. Es dauert fast ein halbes Jahrhundert, gerechnet von der Gründung Edrigons, bis die ettischen Nordstämme mühsam zu einer Koalition gegen die Eindringlinge zusammenfinden. Doch da ist es schon zu spät. Das Bündnis elvarischer Städte siegt 669 v. Z. an der Mertens<sup>24</sup> eindrucksvoll gegen das zahlenmäßig klar überlegene Ettenheer und beendet damit den 1. Ettenkrieg (670 bis 669 v. Z.), auch der Norderachische Ettenkrieg genannt, ehe er richtig begonnen hat. Es ist der erste große Triumph der Elfen in Arigon – und nur ein Auftakt.

Der Sieg sichert die elfischen Kolonien im Norden Erachs und lässt die Siedler von neuen Eroberungen träumen. Längst hat sich die Kunde von den ausgedehnten Ländereien im Süden der großen Insel in den elfischen Städten herumgesprochen. Schwarzer, fruchtbarer Boden, vor dem kalten Nordwester<sup>25</sup> durch Aldan<sup>26</sup> und Ibling<sup>27</sup> geschützt. Doch diesmal sind die Etten gewarnt. Ihre Priester haben ihren politischen Einfluss aufgeboten und die Fürsten im Süden der Insel gegen die elfischen Invasoren geeint. Aber das kann die Elvar nicht schrecken. 653 v. Z. landet ihre Kolonialflotte in der Mündung der Altrogg<sup>28</sup> und sucht die schnelle Entscheidung. Die Etten rücken gegen die Invasoren vor und die Schlacht an der unteren Altrovia entbrennt. Wieder triumphieren die Elfen dank überlegener Militärtechnologie. Dieser eine Waffengang ist zugleich Auftakt und Ende des 2. oder „Kurzen Ettenkrieges“ (653 v. Z.). Unmittelbar darauf gründen die Sieger unweit der Altroggmündung Nian Tharal (elvarunisch „nian“ = „neu“, „Neu Tharal“) das heutige Langfurt.

Sieben Jahre später kommt es zum 3. Ettenkrieg (646 bis 644 v. Z.), den die Elvar auch als „Süderachischen Ettenkrieg“ bezeichnen. Die Elfen entscheiden den Konflikt 645 v. Z. im Delta der Leisach<sup>29</sup> für sich und gründen im folgenden Jahr die Stadt Thenedon<sup>30</sup> („Altstenden“ oder „Elfstenden“ im Unterschied zum heutigen Stenden, das etwas weiter stromaufwärts liegt). Die geschlagenen Barbaren suchen um Frieden nach, der 644 v. Z. von beiden Kriegsparteien beschworen wird. Kein dreiviertel Jahrhundert nach der ersten Landnahme auf Erach befindet sich fast die gesamte Ostküste in elfischen Besitz.

---

<sup>24</sup> Mertens (elvarunisch „Merdan“, aldanettisch „Pelkeva“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Kelvi“): Fluss in Norderach. Entspringt im nordöstlichen Aldan und mündet ins Alte Meer.

<sup>25</sup> Nordwester: Kalter Wind aus der Polarregion, der besonders in der kalten Jahreszeit aus nördlicher oder nordwestlicher Richtung über Arigon streicht.

<sup>26</sup> Aldan (elvarunisch ebenfalls „Aldan“): Großes Gebirge entlang der Westseite Erachs.

<sup>27</sup> Ibling (elvarunisch „Ivlon“): Östlicher Gebirgsarm des Aldan, der Erach in eine Nord- und eine Südhälfte teilt.

<sup>28</sup> Altrogg (elvarunisch „Altrovia“, aldanettisch „Ilonad“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Risovi“): Fluss in Süderach. Entspringt im Zentralaldan und mündet ins Alte Meer.

<sup>29</sup> Leisach (elvarunisch „Lethar“, aldanettisch „Teska“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Korid“): Fluss in Süderach. Entspringt im östlichen Aldan und mündet ins Alte Meer.

<sup>30</sup> Thenedon: Die heutige Stadt Stenden leitet sich begrifflich vom elvarischen Thenedon ab, liegt aber nicht an der gleichen Stelle. Die Elvar errichteten Thenedon auf Pfählen im sumpfigen Schwemmland dicht an der Mündung des nördlichen Leisacharmes ins Alte Meer. Das mittelalterliche Stenden liegt weiter stromaufwärts am Beginn des Leisachdeltas. Daher die Unterscheidung in Alt- und Neustenden oder Elfstenden und Stenden.

## Trolle und Zwerge

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Die Etten sind aber nicht die einzigen Bewohner der großen Insel. In den Bergen und an der rauen Westküste siedeln Trolle<sup>31</sup> und Zwerge<sup>32</sup>. Sie wurden schon vor langer Zeit von einwandernden Menschen in diese unwirtlichen Regionen abgedrängt, lange bevor der erste Ette seinen Fuß auf die große nordische Insel setzte. Zwar ist die Körpergröße der Trolle beeindruckend, doch agieren sie oft schwerfällig. Den flinken Menschen waren sie auf Dauer nicht gewachsen und fristen nun ihr Dasein am Rande der Welt.

Ein ähnliches Schicksal widerfuhr den Zwergen. Auch sie wurden vor Jahrtausenden von Menschen aus den wildreichen erachischen Tieflanden vertrieben. Doch besser als die Riesen, haben sich die Kurzen<sup>33</sup> an die neuen Gegebenheiten angepasst. Sie sind zu Meistern der Verteidigung geworden und haben sich im Gebirge eingeeigelt. Schon bei Ankunft der Elvar schützen trutzige Burgen auf uneinnehmbaren Felsgraten den zwergischen Siedlungsraum im Zentralmassiv des Aldan. Aber staatliche Einheit fehlt auch hier. Trolle und Zwerge haben das Glück, in Gebieten zu wohnen, an denen die Elfen – wie schon die Etten vor ihnen – kaum Interesse zeigen. Schlechtes Land als guter Schutz vor Begehrlichkeiten. Das soll sich nun ändern. Zwar sind Riesen und Kurze keine direkten Nachbarn der Elvar, werden aber indirekt in die Ereignisse hineingezogen. Die vordringenden Elfen setzten auf Erach eine Völkerbewegung in Gang. Sie drängen die Etten immer weiter Richtung Aldan zurück, wo diese nun auf Trolle und Zwerge prallen. Am Ende haben die Etten den Riesen und Kurzen den Süden und Osten des Gebirges entrissen und sie ins Hochgebirge und den Nordwesten der Insel abgedrängt.

## Die Reiche des Südens

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Während eine feindselige Natur im Norden den dort lebenden Völkern nur begrenzten Raum zur kulturellen Entfaltung lässt, bestehen im klimatisch begünstigten Süden Arigons bereits seit langer Zeit bronzezeitliche Hochkulturen. Große Reiche dominieren in jenen Tagen Odian<sup>34</sup> und Mittelarigon<sup>35</sup>. Das Maranische Reich dehnt sich vom Venerion<sup>36</sup> über den gesamten Nordwesten Odians und schließt die großen Inseln des Alten Meeres<sup>37</sup> Eda<sup>38</sup>, Albrond<sup>39</sup>, Valida<sup>40</sup> und Yridon<sup>41</sup> ein. Östlich davon erstreckt sich das Philurische Reich zwischen Avinar<sup>42</sup> und Darnim<sup>43</sup>. Noch weiter östlich beherrscht das Reich von Kalschan

---

<sup>31</sup> Trolle: Auch als „Riesen“ bezeichnet. Sie gehören mit den Zwergen zu den Altrassen.

<sup>32</sup> Zwerge: Umgangssprachlich auch als „Kurze“ bezeichnet. Sie gehören mit den Trollen zu den Altrassen.

<sup>33</sup> Kurze: Umgangssprachlich für „Zwerge“.

<sup>34</sup> Odian: Halbkontinent im Südwesten Arigons. Odian bildet zusammen mit Nord- und Mittelarigon den arigonischen Erdteil. Odian wird auch als Süd-arigon oder schlicht Halbkontinent bezeichnet.

<sup>35</sup> Mittelarigon: Geografische Bezeichnung für den Raum von der Landbrücke von Herlot im Westen bis zur Letina im Osten und vom Kleinen Meer und Endmeer im Norden bis zum Südmeer.

<sup>36</sup> Venerion: Fluss im Westen Odians. Entspringt im westlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

<sup>37</sup> Altes Meer (elvarunisch „Ar Anthian“): Zentraler Ozean inmitten des arigonischen Kontinents.

<sup>38</sup> Eda: Insel im Nordwesten des Alten Meeres. Sie zählt mit Albrond, Valida und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

<sup>39</sup> Albrond (elvarunisch „Albrion“): Größte Insel im Alten Meer. Sie zählt mit Eda, Valida und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

<sup>40</sup> Valida: Insel im Westen des Alten Meeres. Sie zählt mit Eda, Albrond und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

<sup>41</sup> Yridon: Insel im Westen des Alten Meeres. Sie zählt mit Eda, Albrond und Valida zur Inselgruppe der Quariden.

<sup>42</sup> Avinar: Großes Gebirge, das sich im Westen Odians in Nord-Süd-Richtung erstreckt.

alles Land zwischen Sanftem<sup>44</sup> und Venidischem Meer<sup>45</sup>. Und im Norden schließt das Reich von Kelezar<sup>46</sup> zwischen Altem Meer und Varna<sup>47</sup> die Riege der großen Staaten ab. Vier mächtige Imperien, denen ganz andere Mittel zur Verfügung stehen als den politisch zersplitterten Etten.

Doch auch die elfische Kolonisation hat sich gewandelt. Die bisherigen Siedlungen entstanden aus Einzelaktionen der jeweiligen glutländischen Heimatstädte. Ein halbes Jahrhundert später ist die elvarische Landnahme in Arigon dagegen wohl koordiniert. Jedes Jahr rüstet die Kaladorische Union<sup>48</sup> gleich mehrere Flotten mit neuen Siedlern aus. Aus vereinzelt Auswanderern ist ein gleichmäßiger, immer stärker werdender Siedlungsstrom geworden. Ziel ist die Eroberung und Kolonisierung der Alten Welt, um deren wirtschaftliche Ressourcen zu gewinnen und auf Kalador den Bevölkerungsdruck abzubauen. Als die elfischen Kolonisten mit dem ersten der großen arigonischen Reiche aneinandergeraten, beherrschen sie schon fast die gesamte Ostküste Erachs, verfügen über eine starke Population und befehlen eine ansehnliche Flotte.

## 1. Maranischer Krieg oder Maranischer Seekrieg (631 bis 622 v. Z.)

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Der Konflikt um die Herrschaft über das Alte Meer ist vorgezeichnet, als die Elvar 633 v. Z. auf Riven<sup>49</sup> die Stadt Delorion gründen und sich anschicken, die Insel in Besitz zu nehmen. Das große Eiland gehört zwar nicht unmittelbar zum Maranischen Reich, liegt jedoch in dessen Interessensphäre. Bislang beherrschten maranische Schiffe das Ar Anthian. Erach, und besonders dessen Ostküste, ist maranischer Handelsraum und für dieses süd-arigonische Reich von großer wirtschaftlicher Bedeutung. So haben die Maraner<sup>50</sup> die elfischen Eroberungen in den letzten Jahrzehnten mit wachsendem Argwohn beobachtet. Die spektakulären Siege der Elvar über die Etten haben ihnen gezeigt, dass die Neuankömmlinge zur ernststen Bedrohung geworden sind. Die Maraner entschließen sich zum Handeln und schicken ihre starke Flotte 631 v. Z. gegen die elfischen Eindringlinge. Damit bricht der 1. Maranische Krieg los. In einem Umfassungsmanöver von Norden und Süden können die Maraner eine elfische Flotte in der Meerstraße von Riven<sup>51</sup> einschließen und vernichten. Das junge Delorion wird überrannt und dem Erdboden gleichgemacht. Anschließend landen die siegreichen Maraner in den Mündungen von Altrogg und Leisach, um Thenedon und Nian Tharal zu belagern.

Die in den Jahren zuvor besiegten Ettenstämme sinnen auf Rache und schließen sich den Süd-arigonern<sup>52</sup> an. Die kleinen elfischen Siedlungen des Hinterlandes gehen in Flammen auf.

---

<sup>43</sup> Darnim (elvarunisch „Daraneth“): Großer Fluss in Mittel-arigon. Entspringt aus dem Ludavorsee (gundländisch „Lurversee“) im Dairon und mündet ins Sanfte Meer.

<sup>44</sup> Sanftes Meer (elvarunisch „Ar Lenion“): Kleiner Ozean im Zentrum Arigons. Er reicht von der Landbrücke von Herlot im Norden bis zur Meerenge von Dunvar im Süden und bildet zusammen mit dem Korallenmeer die geographische Grenze zwischen Odian (Süd-arigon) und Mittel-arigon.

<sup>45</sup> Venidisches Meer (elvarunisch „Ar Venidion“): Ozean im Osten Arigons. Er trennt die Kontinente Arigon und Kardien im Süden voneinander.

<sup>46</sup> Kelezar (das „z“ wird als „s“ gesprochen, also „Kelegar“): Reich in und um den Dairon mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

<sup>47</sup> Varna: Fluss in Mittel-arigon. Entspringt im Dairon und mündet in den Unterlauf des Terp.

<sup>48</sup> Kaladorische Union: Föderation zahlreicher kaladorischer Elvar-Stadtstaaten.

<sup>49</sup> Riven (elvarunisch „Rivon“): Insel an der Ostküste Erachs.

<sup>50</sup> Maraner: Menschenvolk. Sie gehören mit Eaniten, Ulachen, Schasten, Alidern und Shuranis zur Gruppe der alt-arigonischen Völker. Sie siedeln im Nordwesten Odians.

<sup>51</sup> Meerstraße von Riven (elvarunisch „Arvea Rivona“): Die Seepassage zwischen der Ostküste Erachs und der Westküste Rivens.

<sup>52</sup> Süd-arigonier: Bezeichnung für Völker, die in Odian leben; im Unterschied zu Nord- und Mittel-arigonern. In diesem Fall als Synonym für Maraner gebraucht.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

Nur Thenedon und Nian Tharal halten stand. Sie wurden im Krieg in Feindesland gebaut und sind entsprechend stark befestigt, mehr Militärgarnison als Stadt. Doch von Land- und Seeseite eingekesselt, abgeschnitten von jeglichem Nachschub, ist die Kapitulation nur eine Frage der Zeit.

Als die Nachricht vom Angriff der Maraner und dem Fall Delorions die kaladorischen Mutterstädte erreicht, rüsten diese sofort eine gemeinsame Flotte der Union samt eines Einsatzheeres aus. Armada und Armee werden im Frühjahr des Jahres 630 v. Z. nach Arigon entsandt. Aleandar Velioron (\* 672 v. Z., + 596 v. Z.) führt sie, der Stratege<sup>53</sup> Celargons. Dieser fähige Feldherr ist der Urahn jenes Adonar I. Velioron, der gut 2 Jahrhunderte später die zahlreichen elvarischen Stadtstaaten Arigons zum Edrischen Imperium zusammenschließen wird.

Das rasche und entschiedene Handeln der glutländischen Heimat ist nicht nur Ausdruck von Solidarität der elfischen Mutterstädte mit ihren bedrohten Kolonien, sondern von handfesten wirtschaftlichen und politischen Interessen bestimmt. Die unermesslichen Reichtümer eines ganzen Kontinents stehen auf dem Spiel und dazu das bitter nötige Ventil für die Überbevölkerung auf Kalador.

Als sie vom Nahen der elfischen Flotte erfahren, brechen die Maraner die Belagerungen ab und ziehen sich in die Bucht von Megarin zurück. Den Rücken durch die eigenen Stellungen auf den nahen Inseln Eda und Albrond gedeckt, erwarten sie den elfischen Angriff. 630 v. Z. kommt es zur Seeschlacht. General Aleandar und seine Elfen erringen einen entscheidenden Sieg. Die geschlagenen maranischen Seestreitkräfte müssen sich nach Süden zurückziehen und Eda und Albrond ohne Flottendeckung zurücklassen. Die Elfen landen auf den beiden Eilanden und errichten militärische Brückenköpfe. Einer dieser Brückenköpfe ist die 627 v. Z. an der Nordwestküste Albronds gegründete Festung und spätere Stadt Erolon, die in den folgenden Jahrzehnten und Jahrhunderten neben Edrion zur zweiten Metropole des Nordens aufsteigen wird.

Derweil rüsten die Maraner zum Gegenschlag. 624 v. Z. senden sie eine neue, starke Flotte gegen die Elfen. Doch die Schiffe geraten in einen schweren Sturm. Viele Boote sinken schon vor der Schlacht. Die elvarische Armada gerät in den gleichen Sturm. Doch ihre Schiffe sind für Wellen und Wind der Hochsee gebaut. Sie werden mit den vergleichsweise zahmen Stürmen des Alten Meeres weitaus besser fertig. Die meisten Schiffe überstehen das Unwetter. Vor Kap Forin<sup>54</sup>, der Nordspitze Validas, stellen die Elfen die schwer angeschlagenen Maraner und vernichten deren Flotte vollständig. Die Südারণer müssen um Frieden nachsuchen. Die elfischen Bedingungen sind hart: Das Maranische Reich muss Eda und Albrond abtreten. Notgedrungen willigen die Besiegten ein. Ihrer Flotte beraubt, sind sie ohnehin nicht mehr in der Lage die Inseln wirkungsvoll zu verteidigen oder mit Nachschub zu versorgen. Mit der Räumung ihrer letzten und stärksten Stellung, der Stadt Sebki, welche die Meerenge von Megarin<sup>55</sup> beherrscht, endet 622 v. Z. der 1. Maranische Krieg oder der Maranische Seekrieg. Die Elvar nehmen Sebki kampflos in Besitz und nennen sie fortan Adalon, was soviel wie „hinzugewonnener Hafen“ bedeutet („adavi“ = „hinzufügen, erweitern“, „Lon“ = „Ankerplatz, Hafen“).

---

<sup>53</sup> Stratege (elvarunisch „Strategon“): General. Vom Magistrat eines elvarischen Stadtstaates ernannter militärischer Oberbefehlshaber auf Zeit.

<sup>54</sup> Kap Forin (elvarunisch „Cava Forina“): Nordspitze der Insel Valida.

<sup>55</sup> Meerenge von Megarin (elvarunisch „Fareta Megareth“): Seepassage zwischen den beiden Inseln Eda und Albrond.



## 4. Ettenkrieg oder Varinna-Krieg (631 bis 601 v. Z.)

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Das Ende der Kampfhandlungen mit dem Maranischen Reich bedeutet aber keineswegs Frieden. Die Elfen haben nun den Rücken frei, um sich den maranischen Verbündeten auf Erach zuzuwenden, den Etten. In einer Reihe von Rachefeldzügen werden die Etten für ihre Parteinahme auf Seiten der Maraner blutig bestraft – nicht zuletzt ein guter Vorwand, um den Wortbrüchigen weiteren Boden zu entreißen. Tief dringen die elvarischen Strafexpeditionen entlang von Altrogg und Leisach ins Hinterland vor. Die heimischen Etten werden vertrieben oder unterworfen. Elfische Siedler nehmen als neue Herren deren Land in Besitz. Die Kämpfe ziehen sich hin. Es ist weniger ein durchgängiger Krieg als mehr ein Zustand andauernden Unfriedens.

Vor diesem Hintergrund aus Niederlage, Demütigung und Vertreibung finden die Etten Süderachs neuerlich zu einem Bündnis zusammen. Sie scharen sich um eine Frau, Varinna (\* um 640, + 572 v. Z.), Fürstin der Ridaka<sup>56</sup>. Ihr Vater, Fürst Calarod, fiel 611 v. Z. gegen die Elvar. Nach seinem Tode übernimmt die willensstarke Frau die Führung des Stammes. Sie trägt Männerkleidung und zieht mit den Kriegern in die Schlacht, eine unbeugsame Amazone. Mit Geschick und Zähigkeit schmiedet sie ein Bündnis gegen die Invasoren von jenseits des Meeres, und maranisches Gold überzeugt die Wankelmütigen. 609 v. Z. locken Varinnas Ridaka ein elfisches Expeditions-corps an den südlichen Ausläufern des Ibling in einen Hinterhalt. Die Elvar werden vollständig aufgerieben. Für die Etten ist es das Fanal zum Angriff. Die letzten Zauderer werden mitgerissen.

## 2. Maranischer Krieg oder der Angriff auf Odian (608 bis 594 v. Z.)

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Auf diesen Augenblick hat das Maranische Reich seit seiner Kapitulation 622 v. Z. hingearbeitet. In den 14 Friedensjahren wurde die Kriegsflotte in den westlichen Häfen Odians, außer Reichweite der elfischen Armada, neu aufgebaut. Während die elvarischen Kräfte auf Erach gegen die Etten gebunden sind, schickt Maraniens König Pilager (\* 655 v. Z., + 598 v. Z.) seinen jüngeren Bruder Setin (\* 649 v. Z., + 601 v. Z.) mit der Flotte und einem Invasionsheer gegen Albrond. Die elfischen Kolonisten versuchen die Angreifer schon bei der Landung abzufangen und entsenden ihre Seestreitkräfte. Doch die Elvar müssen in der Bucht von Algar 608 v. Z. eine empfindliche Niederlage einstecken. Dieser zweite maranische Seesieg nach der Schlacht in der Straße von Riven ist ein Beweis für die hochentwickelte Seefahrt in der Alten Welt schon während der Bronzezeit. Die Maraner rechnen nun fest mit einer Erhebung der Bevölkerung der beiden Eilande Eda und Albrond gegen die Elfen. Aber die erhoffte Revolte bleibt aus. Nur vereinzelt schließen sich die Inselbewohner den odianischen Invasoren an. Die Einheimischen sind keine Maraner, sondern gehören zu jenen Ureinwohnern Arigons, die noch aus Zeiten stammen, als die Völker keine Namen trugen. Steinzeitliche Jäger, Sammler und frühe Bauern, deren Einbäume schon vor Jahrtausenden den Weg auf die Inseln fanden, wo sie sich mit den noch älteren Trollen und Zwergen mischten. Für sie waren schon die Maraner fremde Herrscher. Sie verbindet mit den alten Herren so viel oder wenig wie mit den neuen. Dazu erweist sich die elfische Fremdherrschaft als durchaus erträglich. Die eroberten Ländereien werden systematisch erschlossen. Die Elvar investieren in ihre neue Heimat. Es gibt keinen Raubbau der Sieger und keine Ausbeutung der Besiegten. Elfische Gesetze gelten für jedermann und schützen auch die Unterworfenen. Während in der arigonischen Rechtsauffassung noch die Formel „Blut für Blut“ gilt, mit oft drakonischen

---

<sup>56</sup> Ridaka: Ettenstamm in Südosterach

Vergeltungsstrafen schon für kleine Vergehen, findet sich in elvarischen Gesetzen längst die Verhältnismäßigkeit von Tat zu Strafe. Die in der alten Welt üblichen Verstümmelungen sind im elvarischen Recht längst ausgemerzt. Folter darf nur als äußerstes Mittel angewandt werden und die Todesstrafe wird nur bei eindeutig bewiesenen Kapitalverbrechen vollstreckt. Die elfische Justiz arbeitet bereits mit Indizien und Beweisen, als im Abendland noch unbelegte Behauptungen und Denunziationen zur Verurteilung eines Menschen ausreichen. Und wer seine Strafe verbüßt hat, wer Sühne geleistet hat, der bekommt eine zweite Chance und darf in die Gesellschaft zurückkehren – Wiedereingliederung, statt lebenslange Ächtung. Maß und Vernunft sind typisch elfische Wesensarten. Und so finden wir schon im 7. Jahrhundert v. Z. im elvarischen Recht viele jener Grundsätze, auf denen der moderne, abendländische Rechtsstaat fußt. Dieses tragende Element unserer heutigen Gesellschaft verdanken wir den fremden kaladorischen Kolonisten.

Dieser maßvolle, humane Umgang mit Mensch und Umwelt mag die Unterworfenen anfangs überrascht und vielleicht sogar befremdet haben. Doch sie profitieren davon und erkennen schnell die Vorteile für sich. Prinz Setin findet auf Albrond keine geschundenen Knechte vor, sondern durch Recht und Gesetz geschützte Untertanen, denen es mittlerweile besser geht als unter maranischer Herrschaft. Ohne die kalkulierte Rebellion kommt sein Vorstoß nur schleppend voran. Das verschafft den Elfen wertvolle Zeit. Sie schicken Nachricht in die kaladorische Heimat. Wieder rüstet Glutland eine starke Einsatzflotte aus. Und sie reaktivieren den Veteranen des 1. Maranischen Krieges, Aleandar Velioron. Der ist zwar bereits Mitte 60, hat aber von seiner Tatkraft nichts verloren. Niemand kennt Arigon, seine Meere und den Feind besser als der mit allen militärischen Wassern gewaschene alte und neue Strategie Celargons und Bundesstrategie<sup>57</sup> der Elvarischen Union<sup>58</sup>. Unter seiner Führung erreichen Armada und Armee im Folgejahr 607 v. Z. Arigon.

Doch auch die Kolonisten selbst waren nicht untätig. Zwar konnten sie gegen die jahrelange Flottenrüstung der Maraner nichts tun, doch verborgen geblieben ist sie ihnen nicht. Die Elfen suchen ein Gegengewicht zu dieser Bedrohung und finden es im alten Rivalen der Maraner, dem Philurischen Reich. Mit dem maranischen Angriff gegen Albrond greift das Bündnis. Philurien setzt Truppen in Bewegung und kommt den bedrängten Elfen zu Hilfe. Wie die Elfen, müssen nun auch die Maraner an zwei Fronten kämpfen.

Die elvarische Einsatzflotte aus der kaladorischen Heimat landet zunächst an der Ostküste Erachs, um den ettischen Belagerungsring um die bedrängten Städte zu sprengen. Stück für Stück muss Varinna vor den eisernen Waffen der Elfen weichen. In einem nächtlichen Scharmützel des Jahres 604 v. Z. wird die stolze Amazone verwundet und gerät in elvarische Gefangenschaft. Um jedes Fluchtrisiko auszuschließen, schickt Aleandar die streitbare Ettenfürstin unverzüglich nach Glutland. Keine grausame Folter für die Besiegte, kein öffentliches Hinrichtungsspektakel vor einer johlenden Menge. Elfische Milde und Gnade halten Einzug im Abendland.

Ihrer Integrationsfigur beraubt, bricht das labile Bündnis der Etten auseinander. Auch wenn die Kämpfe in den Folgejahren weitergehen, ist die ettische Bedrohung zu Ende. Die zerstrittenen Einzelstämme können den vereint agierenden Elfen nicht mehr wirklich gefährlich werden.

Volle 30 Jahre lebt Varinna unter sehr großzügigen Haftbedingungen in Celargon – mehr eskortierte Freigängerin als bewachte Gefangene. Als sie ihr Ende nahen fühlt, erlaubt ihr der

---

<sup>57</sup> Bundesstrategie (elvarunisch „Strategon Unis“): Generalfeldmarschall. Von den Magistraten mehrerer elvarischer Stadtstaaten oder sogar der gesamten Elvarischen Union ernannter militärischer Oberbefehlshaber der Bündnistruppen auf Zeit. Auch mit „Bundesfeldherr“ oder „Unionsstrategie“ übersetzt.

<sup>58</sup> Elvarische Union: Föderation zahlreicher kaladorischer Elvar-Stadtstaaten und ihrer venerischen und arigonischen Kolonien. Mit der Landnahme der Elvar in Veneria und Arigon erweitert sich die ursprünglich auf Glutland beschränkte Kaladorische Union zur Elvarischen Union.

Magistrat<sup>59</sup> der Stadt sogar die Rückkehr in die Heimat. Noch einmal sieht sie die tiefen nordischen Wälder und grünen Auen Erachs. Sie stirbt im Jahre 572 v. Z. knapp 70-jährig, umringt von ihren Liebsten, inmitten ihres Stammes.

Nach Varinnas Gefangennahme 604 v. Z. sind die elfischen Besitzungen in Erach gesichert. Nun können sich die Elvar mit vereinten Kräften den Maranern zuwenden. Doch statt die Insel Albrond zu entsetzen, zielt Aleandar gleich direkt auf maranisches Festland. Nach der Devise „den Krieg ins Feindesland tragen“ landet die starke elfische Armada 602 v. Z. im Delta des Ildecor<sup>60</sup>. Die hastig aus Albrond zurückbefohlene maranische Flotte erleidet kurz danach vor dem Delta eine schwere Niederlage. Die elvarischen Sieger schließen daraufhin die große maranische Stadt Tiregi, das spätere Tireon, von allen Seiten ein.

Diese neuerliche Niederlage führt zu einer Revolte der maranischen Truppen. Der erfolglose König Pilager wird gestürzt, geblendet und eingekerkert. Die Armee erhebt seinen jüngeren Bruder Setin, den populären Sieger der Schlacht in der Bucht von Algar 608 v. Z., zum neuen Herrscher. Dieser braucht unbedingt einen Erfolg, wenn er seine Krone behalten und das Reich retten will. Er muss die Feinde zum stehen bringen. In dieser äußerst kritischen Situation entschließt sich der neue König zu einem gefährlichen militärischen Wagnis. Er entblößt die Nordfront gegen die Elfen, um mit vereinten Kräften zuerst die Philurer<sup>61</sup> zurückzuwerfen. Diese sind entlang der Evenda<sup>62</sup> bereits ein gutes Stück ins Maranische Reich vorgestoßen. Bei Chalesid an der Evenda, dem späteren Falesion, kommt es 601 v. Z. zur großen Schlacht. Die Maraner siegen und schlagen die Feinde zurück. Setins Plan scheint aufzugehen. Nach dem Triumph jagt er mit seiner Armee zurück nach Norden, um die Elfen abzufangen. Diese haben seine Abwesenheit genutzt und sind praktisch unbedrängt entlang des Ildecor ins Landesinnere vorgestoßen. In der Ebene von Pachlad, von den Elvar bald in Paladon umgetauft, prallen die beiden Armeen im Herbst 601 v. Z. schließlich aufeinander. Die erschöpften maranischen Truppen erleiden eine fürchterliche Niederlage. König Setin fällt in der Schlacht. Gerade ein Jahr währte seine Herrschaft.

Damit ist der Krieg entschieden, geht aber dennoch weiter. Aleandar will keinen dritten maranischen Krieg führen und ist fest entschlossen, den Feind endgültig zu zerschlagen. Der Reihe nach erobert der Bundesfeldherr die maranischen Küstenstädte und das nahe Hinterland. 597 v. Z. besiegt er zusammen mit den verbündeten Philurern das letzte große gegnerische Aufgebot am Meniatar<sup>63</sup>. Das Maranische Reich bricht auseinander und wird zwischen Elfen, Philurern und Eaniten<sup>64</sup> aufgeteilt. Was bleibt, sind eine Handvoll maranischer Fürstentümer im Hinterland und äußersten Süden des einstigen Machtbereichs – ein klägliches Rest Kleinstaaten ohne einheitliche Führung und untereinander zerstritten. Mehr haben die Sieger – allen voran die Elvar – von der einstigen Großmacht nicht übrig gelassen.

Aleandar Velioron erlebt das Ende des Krieges nicht mehr. Er stirbt kurz vorher 596 v. Z. Noch auf dem Totenbett stellt er seinem versammelten militärischen Stab die berühmt gewordene Frage: „*Was ist noch zu tun?*“

---

<sup>59</sup> Magistrat (elvarunisch „Magistrun“ oder „Magistrun Urbas“): Stadtrat. Halbdemokratisch gewählte Führung eines elvarischen Stadtstaates. Die Mitglieder des Magistrats bezeichnet man auch als Stadtväter oder Ratsherren.

<sup>60</sup> Ildecor: Kleiner Fluss im Norden Odians. Entspringt im nördlichen Meral und mündet ins Alte Meer.

<sup>61</sup> Philurer: Bewohner des Philurischen Reiches, überwiegend Hiliter.

<sup>62</sup> Evenda: Großer Fluss im Nordosten Odians. Entspringt im Meral und mündet ins Alte Meer.

<sup>63</sup> Meniatar: Kleiner Fluss im Nordwesten Odians. Entspringt im nordwestlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

<sup>64</sup> Eaniten: Menschenvolk. Sie gehören mit Maranern, Ulachen, Schasten, Alidern und Shuranis zur Gruppe der altarigonischen Völker. Ihr Siedlungsgebiet ist die nach ihnen benannten Eanitische Tiefebene im Südwesten Odians.

Andere tun es. 595 v. Z. fällt das maranische Igiloka. Als Gilotha wird die Stadt für lange Zeit die südlichste Stellung des gewaltig gewachsenen elvarischen Machtbereichs sein. Gut 120 Jahre nach der Gründung ihrer ersten Kolonie im Norden – das sind gerade vier Generationen – beherrschen die Elvar die Ostküste Erachs und die Nordwestküste Odians.

## **Kolonisierung der Südküste Erachs**

→ Karte „1. Arigon - Ankunft der Elvar“

Noch während auf Odian der Krieg tobt, geht die Kolonisierung des Nordens unvermindert weiter. Alljährlich schiffen sich tausende Elvar nach Arigon ein: Einfache Bauern, verarmte Edelleute, Händler, Handwerker, Glücksritter, Söldner. Sie alle suchen ihr Glück im Abendland. Und sie alle brauchen Lebensraum. 602 v. Z. gründen Neuankömmlinge aus dem kaladorischen Maglar an der Südostküste Erachs Maglar Nian (Neu Maglar), das heutige Ottenham. Ein neuerlicher Sieg an der Elm<sup>65</sup> 589 v. Z. über die ettischen Saverka<sup>66</sup> entscheidet den 5. Ettenkrieg oder Saverka-Krieg (591 bis 589 v. Z.) und macht den Weg für die Gründung Delithars 588 v. Z. frei, dem Deitrach unserer Tage. Damit befindet sich praktisch die gesamte Ost- und Südküste Erachs, vom Tero im Norden bis zur Deitrach<sup>67</sup> im Süden in elfischer Hand. In den kommenden Jahrhunderten werden die Elvar immer tiefer ins Hinterland vorstoßen und den größten Teil der Insel in Besitz nehmen.

---

<sup>65</sup> Elm (elvarunisch „Limal“, aldanettisch „Imela“, aldanrollisch „Limlu“): Fluss in Süderach. Entspringt im südöstlichen Aldan und mündet ins Ewige Meer (bzw. die Elfenstraße).

<sup>66</sup> Saverka: Ettenstamm in Süderach.

<sup>67</sup> Deitrach (elvarunisch „Delithar“, aldanettisch „Ditrova“): Kleiner Fluss in Süderach. Entspringt im südöstlichen Aldan und mündet ins Ewige Meer (bzw. die Elfenstraße).

## **Krieg in der alten Heimat (581 bis 561 v. Z.)**

### **Die Elvarische Union bricht auseinander**

In den 80er Jahren des 6. Jahrhunderts v. Z. bricht auf Glutland die Union auseinander. Das einst zur Verteidigung geschlossene Bündnis der Elvar-Stadtstaaten gegen die Andar kann auf eine 300-jährige Geschichte zurückblicken. Auch wenn in dieser langen Zeit nicht immer Eintracht herrschte, so blieben militärische Auseinandersetzungen der Mitglieder untereinander die Ausnahme. Elfische Ratio ermöglichte eine ganze Epoche relativen Friedens. Das Bündnis erfüllte seinen Zweck und hielt die Andar in Schach. Mehr noch: Mit vereinten Kräften drängte man die kaladorischen Barbaren zurück und nahm ihnen weite Landstriche ab. Die elvarischen Stadtstaaten von einst entwickelten sich zu kleinen Reichen. So ist die andarische Gefahr schon während des 7. Jahrhunderts v. Z. weitgehend gebannt. Damit hat sich der ursprüngliche Zweck der Union überlebt. Genaugenommen existieren etwa ab Ende des 8. Jahrhunderts v. Z. nicht eine Union, sondern zwei Unionen. Der Westen Glutlands kolonisiert Veneria, der Osten Arigon; zwei Kontinente mit zwei völlig unterschiedlichen Interessenlagen. Nur der gemeinsame Feind auf den heimatlichen Inseln hielt die Allianz zusammen. Als die kaladorischen Mutterstädte ihren bedrohten arigonischen Kolonien in den beiden maranischen Kriegen zur Hilfe eilten, bestanden die Entsatzflotten und Entsatzheere fast ausschließlich aus Kontingenten von der Ostseite Glutlands. Der militärische Anteil der Weststädte war minimal und mehr symbolischer Natur. Nicht anders ist es umgekehrt. An den Kämpfen in Veneria ist der elvarische Osten Kaladors kaum beteiligt.

Mit dem Abklingen der andarischen Bedrohung treten nun die Gegensätze offen zu Tage. Jetzt geht es um die Vorherrschaft auf Glutland. An der Spitze der Auseinandersetzung stehen die beiden mächtigsten Städte der kaladorischen Inseln, das althehrwürdige Thanida im Westen gegen das aufstrebende Celargon im Osten. Doch die Front der jeweiligen Verbündeten verläuft sehr uneinheitlich: Weststädte, die mit dem östlichen Celargon im Bunde sind, und Oststädte, die sich von einer Allianz mit dem westlichen Thanida mehr versprechen. Und viele der Städte und Kleinstaaten haben Ableger in Veneria oder Arigon, von denen die Mutterstädte nun jene Solidarität einfordern, die sie selbst lange Zeit aus der kaladorischen Heimat erhalten haben. Das Ergebnis ist ein Fleckenteppich unterschiedlicher Bündnispflichten auch in den Kolonien. Glutlands Ruf nach den venerischen und arigonischen Töchtern zeigt, wie weit sich die elvarischen Gründungen an fremden Gestaden mittlerweile entwickelt haben. Sie sind zur festen Größe innerhalb des elvarischen Machtbereichs geworden, stark genug, um selbst Hilfe leisten zu können.

### **Erste Ausläufer des Unionskrieges erreichen die Kolonien**

Doch von Anfang an ziehen die Tochterstädte nicht recht mit. Kalador ist weit. Die Mehrzahl der abendländischen Elvar kennt die Heimat der Eltern und Großeltern nur aus Erzählungen. Ihr Vaterland ist Arigon, nicht das ferne Glutland. Und die meisten von denen, die selbst noch auf den kaladorischen Inseln geboren wurden, mussten auswandern, weil sie in der Heimat keine Zukunft hatten. Ihre nostalgischen Gefühle halten sich verständlicherweise in Grenzen. Soll man gegen die Nachbarstadt in den Krieg ziehen, mit der man gegen Etten und Maraner brüderlich zusammenstand, nur weil jenseits des Ewigen Meeres die Mutterstädte streiten? Außerdem wird die Parteinahme der Kolonien dadurch erschwert, weil die Grenzen schon innerhalb einer Stadt verschwimmen. Die Kolonisten kommen nicht einheitlich aus der einstigen Gründerstadt, sondern aus allen Teilen der Elvarischen Union Glutlands. Noch komplizierter ist es auf dem Boden des einstigen Maranischen Reiches. Die Städte dort wurden gemeinsam durch Truppen der Kaladorischen Union und der arigonischen Elfenkolonien erobert. Es gibt keine Gründerstadt. In den abendländischen Elfenstädten lebt

ein buntes elvarisches Völkergemisch. Macht das den Hausnachbarn, den Schwager, den Schwiegersohn nun zum Feind?

Vor Ort hat man ganz andere Sorgen: Im Norden die ewig unruhigen Etten in der Nachbarschaft, welche eine latente Gefahr für die Siedlungen des Hinterlandes darstellen, im Süden die schwierige Befriedung der frisch gewonnen maranischen Gebiete gegen aufständische Fürsten, und dazwischen ein Streit mit Kelezar um die Handelsrouten durch das Kleine Meer<sup>68</sup> und das Endmeer<sup>69</sup> ins Innere Arigons. Die Sympathie des einzelnen mag seiner jeweiligen kaladorischen Gründerstadt gehören, doch deswegen Handelsboykott und Krieg riskieren? Die elfischen Siedler der Alten Welt können sich nicht recht aufraffen. Erst als 578 v. Z. eine hochrangige Gesandtschaft Celargons in die große Tochterstadt Edrignon reist, kommt Bewegung in die Sache. Der dortige Magistrat lässt sich zu einem Angriff auf Nian Tharal überreden, deren Mutterstadt Tharal mit Thanida verbündet ist und damit per Definition ein Feind.

Edrignon, zu jener Zeit die größte und mächtigste Kolonie der Alten Welt, rüstet eine Flotte und ein Heer aus. Doch es bleibt mit seinen Kriegsvorbereitungen weitgehend allein. Einzig Dyra – ebenfalls eine celargonische Gründung – schließt sich dem Feldzug an. Gemeinsam schicken die beiden Städte ihre verbündeten Truppen 577 v. Z. gegen Nian Tharal. Die Stadt wird eingeschlossen und belagert. Doch auch jetzt bleiben die Aktionen verhalten. Man heert ein wenig im Umland und schneidet die Stadt vom Nachschub ab, doch das war es auch schon. Keine plündernde und mordende Soldateska, keine blutigen Sturmangriffe, nicht einmal ein Beschuss der Mauern. Stattdessen Unterhandlungen zwischen Angreifern und Verteidigern, die sich in die Länge ziehen. Die Belagerten wollen Zeit gewinnen und die Belagerer scheinen es mit der Eroberung nicht eilig zu haben. Beide Seiten wissen, dass sie sich nach dem Krieg wieder brauchen werden. Als ereignislose Wochen später Thenedon ein Entsatzheer für seinen befreundeten Nachbarn Nian Tharal in Marsch setzt, brechen Edrigner und Dyraner die Belagerung ab und ziehen sich unverrichteter Dinge wieder in die Heimat zurück.

Celargons Gesandte toben. Um den Zorn der Mutterstädter zu kühlen, gibt ihnen Edrignon Schiffe, Waffen und Gold für den Krieg auf Glutland mit auf die Heimreise – der Versuch, sich freizukaufen.

## **Bruderkrieg in Arigon (571 bis 561 v. Z.)**

→ Karte „2. Arigon - Kaladorischer Unionskrieg 581 bis 561 v. Z.“

Während auf Kalador der Bruderkampf tobt und an Härte und Grausamkeit zunimmt, kann Arigon den Frieden bewahren. Es herrscht gespannte Ruhe. Gebannt blicken die Kolonien über das Ar Eterniar, beobachten das wechselnde Kriegsglück in der blutgetränkten Heimat und fürchten was da noch kommen mag. Und die Furcht ist begründet. Der Krieg geht ins zehnte Jahr und ist festgefahren. Nach mehreren militärischen Fehlschlägen lässt sich der Magistrat Celargons von einer Änderung der Strategie überzeugen. Treibende Kraft hinter der Neuausrichtung ist Thecandor Navidar (\* 606 v. Z., + 564 v. Z.). Der junge, ehrgeizige Aufsteiger will die arigonischen Kolonien vollständig unter Celargons Kontrolle bringen, um die Feinde vom Nachschub aus der Alten Welt abzuschneiden und den eigenen Nachschub mit Arigons gewaltigen Ressourcen aufzustocken. Mit der geeinten Wirtschafts- und Militärmacht der abendländischen Städte im Rücken wird Celargon stark genug sein, um den Sieg auf Glutland zu erzwingen, so Thecandor. Der Magistrat folgt seinen Vorschlägen,

---

<sup>68</sup> Kleines Meer (elvarunisch „Ar Minaron“). Es wird im Westen durch die Meerenge von Walan und im Osten durch die Meerenge von Lurn begrenzt.

<sup>69</sup> Endmeer (elvarunisch „Ar Final“): Es wird im Westen durch die Meerengen von Lurn begrenzt und endet im Osten am arigonischen Festland.

erhebt ihn zum Strategen und gibt ihm frei Hand. 571 v. Z. nehmen 200 celargonische Schiffe mit 30.000 Mann Besatzung Kurs auf die Alte Welt.

Erstes Ziel ist Edrigon. Sie ist die größte abendländische Elfenstadt, beherrscht die strategisch und wirtschaftlich gleichermaßen wichtige Meerenge von Lauden und ist eine Gründung Celargons. Letzteres scheint in Edrigon jedoch etwas in Vergessenheit geraten zu sein, besonders was die daraus resultierenden Pflichten anbelangt. Thecandor will es den Stadtvätern wieder ins Gedächtnis rufen. Es gilt zunächst alle Tochterstädte auf Linie zu bringen, ehe man sich den Feinden zuwendet. Armada und Armee werden vor den Mauern für die nötige Kulisse sorgen, um möglichen Widerspruch schon im Keim zu ersticken. Edrigon seinerseits ist vorbereitet. Die Verbindungen in die Heimat sind traditionell gut. Man weiß um Thecandor, seine Truppen und Pläne, lange bevor die gewaltige Flotte in See sticht. Einen Bruch mit der Mutterstadt kann und will man nicht riskieren. Also fügen sich die Edrigoner in ihr Schicksal und öffnen dem Strategen Celargons bereitwillig Hafen und Tore. Auch auf die übrigen Kolonien Arigons bleibt die Ankunft der großen Armada nicht ohne Wirkung, wenn auch mit unterschiedlichem Resultat. So versichern Therion und Dyra – beides ebenfalls Ableger Celargons – dem Strategen eilig ihre Bündnistreue. Als Nachbarn Edrigons, und damit in unmittelbarer Nähe von Thecandors gewaltiger Streitmacht, tun sie gut daran. Doch neben Edrigon bleiben diese beiden Stadtstaaten zunächst die einzigen, die sich offen auf Celargons Seite stellen. Die meisten anderen Städte versuchen sich herauszuhalten und warten ab. Das ist nicht ihr Krieg, also bleiben sie neutral. Und die erklärten Feinde Celargons lassen sich nicht einschüchtern, im Gegenteil. Nian Tharal und Thenedon erneuern ihr bewährtes Bündnis gegen die celargonische Bedrohung. Sie sind Thecandors erste Ziele.

Zunächst will der Stratege vollenden, was die edrignonisch-dyranischen Truppen bei ihrem halbherzigen Feldzug vor 6 Jahren unvollendet gelassen haben: Die Eroberung Nian Tharals. Um den Nachschub an Truppen und Material auch über Land sicherzustellen, ist Eтира von entscheidender strategischer Bedeutung. Die Stadt beherrscht Erachs Landenge, dort wo die Ausläufer des Ibling das Alte Meer berühren. Was immer vom Norden in den Süden Erachs oder umgekehrt gebracht werden soll, muss durch diesen engen Trichter. Thecandor verhandelt mit Etiras Magistrat. Doch der beharrt auf seiner Neutralität. Man wird alle Versorgungsgüter ungehindert passieren lassen, aber Partei nehmen will man nicht. Weder die furchteinflößende Flotte vor der Küste noch Thecandors Versprechungen können den Rat umstimmen. Zähneknirschend nimmt der Stratege die Entscheidung hin – vorläufig. Doch die Sturheit der Stadt wird noch ein Nachspiel haben.

Im Frühsommer 571 v. Z. landen Flotte und Heer dann vor Nian Tharal. Die Angreifer schließen die Stadt von allen Seiten ein und beginnen sofort mit den Vorbereitungen zur Erstürmung. Thecandor lässt große Wurfmaschinen, Belagerungstürme und Rammen bauen. Wochenlang liegt die Stadt unter schwerem Geschützfeuer. Dann folgt der Angriff. Trotz jener erbitterten Gegenwehr, die man aus Bruderkriegen kennt, unterliegen die Verteidiger der Übermacht Celargons.

Der schnelle und klare Sieg stimmt Thecandor gnädig. Keine Plünderungen, kein Blutgericht. Mit seiner Großmut hofft der Stratege den Ruch eines Aggressors loszuwerden, der im Namen Celargons Recht und Freiheit mit Füßen tritt. Doch diese Hoffnung erfüllt sich nicht, im Gegenteil. Der Fall Nian Tharals lässt die freien elvarischen Stadtstaaten Arigons um ihre Unabhängigkeit fürchten. Statt Einschüchterung, erzeugt Thecandor Widerstand. Standen anfangs Nian Tharal und Thenedon allein gegen die Invasoren, schließen sich ihnen jetzt trotz der Niederlage Adalon, Aquinara und Linessalon an. Nicht ohne Erbitterung über diese Entwicklung, setzt Thecandor den Feldzug fort. Nun ist Thenedon an der Reihe. Im Herbst 571 v. Z. wird der Belagerungsring um die Stadt an der Leisachmündung geschlossen. Doch die Sturmangriffe der celargonischen Truppen und ihrer arigonischen Verbündeten scheitern

ein ums andere Mal an den massiven Mauern der Stadt und der heftigen Gegenwehr ihrer Verteidiger. Der harte Wintereinbruch legt dann alle Unternehmungen buchstäblich auf Eis. Zur Untätigkeit gezwungen, liegt Thecandor vor Thenedon fest. Erste Versorgungsengpässe treten auf. Die große Armee hat einen ungeheuren Verbrauch. Winterstürme haben das Alte Meer aufgewühlt und halten die Versorgungsschiffe in den nördlichen Häfen. Und auch der Nachschub auf der Landroute gerät ins Stocken. Die Straßen sind schlecht und tief verschneit. Dazu gibt es Schwierigkeiten mit Eтира. Die Stadt ist wohl gewillt, dass Güter ihre Tore passieren, nicht aber Truppen. Der Magistrat fürchtet – wohl nicht ganz zu Unrecht – einen Handstreich Thecandors und verweigert deshalb den celargonischen Soldaten und ihren Verbündeten den Zutritt zur Stadt. Doch wer soll die Güter transportieren und schützen, wenn nicht Soldaten? Und der einzige Weg führt mitten durch die Stadt. Damit ist die Route von Norden nach Süden faktisch blockiert. Mit zunehmender Dauer des Winters gerät Thecandors Armee mehr und mehr in Bedrängnis. Sie muss sich aus dem Umland ernähren. Das bedeutet sanktionierte Plünderungen. Es kommt zu Ausschreitungen gegen die Zivilbevölkerung. In dieser kritischen Lage beschließt Thecandor den Generalangriff auf Thenedon. Dort gibt es alles, was die darbenenden Belagerer brauchen. Aber Schnee und Eis verhindern den Einsatz von schwerem Belagerungsgerät. Die Attacke misslingt. Unter massiven Verlusten müssen sich die Angreifer zurückziehen. Thecandor bricht die Belagerung notgedrungen ab und weicht knapp 200 Kilometer nordwärts in das kürzlich eroberte Nian Tharal zurück. Dort ist die Versorgungslänge jedoch kaum besser und die Moral der Truppe bald am Boden. Immerhin lockert der Winter seinen frostigen Griff und ermöglicht die Wiederaufnahme des Nachschubs über die See. Das bewahrt das große Heer vor einer Katastrophe. Sobald es das Wetter zulässt, verläßt der Stratege seine Männer auf die große Flotte und schiffet sich zurück nach Edrigan ein.

In der Stadt an der Meerenge von Lauden formiert er sich wieder. Im Frühjahr 570 v. Z. startet Thecandor einen neuen Angriff. Diesmal jedoch nicht gegen Thenedon, sondern gegen Eтира. Der Stratege hat am eigenen Leib schmerzhaft erfahren, dass Operationen im Süden Erachs, ohne Kontrolle über die Iblingenge, brandgefährlich sind. Außerdem sind die Eтиraner in seinen Augen Verräter. Mit der Blockade des Nachschubs haben sie Wortbruch begangen und sich auf die Seite des Feindes geschlagen. Eтиras Magistrat widerspricht dieser Darstellung energisch und betont seine Neutralität, jedoch vergeblich. Der Stratege zieht mit seinen gesammelten Streitkräften vor die Stadt und beginnt die Belagerung. 3 Monate widersteht Eтира, dann fällt es. Diesmal suchen wir den milden Thecandor, wie wir ihn nach der Einnahme Nian Tharals erlebt haben, vergeblich. Diesmal lässt er seinen Truppen freien Lauf. Plündernd und mordend zieht die Soldateska durch die Straßen – blutige Bestrafung und Warnung an die anderen Elfenstädte Arigons zugleich.

Eтиras Schicksal zeigt Wirkung, aber gänzlich anders als vom Strategen Celargons beabsichtigt. Der Angriff auf eine erklärtermaßen neutrale Stadt verscherzt Thecandor alle Sympathien. Spätestens jetzt sehen die abendländischen Elvar-Stadtstaaten in ihm den widerrechtlichen Aggressor und willkürlichen Despoten. Der Reihe nach wechseln sie ins Lager Thanidas. Der Stratege selbst hat sie mit seinen Gewaltakten dorthin getrieben. Anfang 569 v. Z. sieht sich Thecandor einer fast geschlossenen Front der arigonischen Kolonien gegenüber. Gerade noch eine Handvoll Städte behält ihre neutrale Haltung bei. Alle anderen hat er gegen sich.

In der Zwischenzeit war das kaladorische Thanida nicht untätig. Celargons Hauptgegner auf Glutland erkennt die Chancen, die sich durch den Stimmungsumschwung in der Alten Welt auftun. Als sich Thecandor gerade anschickt erneut Thenedon anzugreifen, sendet Thanida eine Entsatzflotte für seine neuen arigonischen Verbündeten. Es sind nur 30 Kriegsschiffe, doch zusammen mit den Schiffen der Kolonien wäre man Celargon und seinen Bundesgenossen absolut ebenbürtig. Es gilt, die verstreuten Flotten zu sammeln und vereint



gegen den Feind zu führen. Außerdem hat das Auftauchen von Thanidas kleiner Armada Signalwirkung: Die abendländischen Elfenkolonien stehen in ihrem Freiheitskampf nicht allein.

Thecandor erkennt die Gefahr sofort. Er bricht die Belagerung Thenedons zum zweiten Male erfolglos ab und zieht seine Flotte vor Nian Tharal in der Altroggmündung zusammen. Er will die Gegner getrennt stellen und noch vor deren geplanter Vereinigung schlagen. Sein schnelles, entschiedenes Handeln hat Erfolg. Der Stratege fängt die Flotten Adalons und Erolons vor der Westküste Albronds ab und vernichtet sie in der Schlacht vor den Agragonfelsen<sup>70</sup> 569 v. Z. Dann steuert er südwärts gegen Odian. Dort konnte Thanida zwar die Schiffe seiner odianischen Verbündeten vor Aquinara vereinigen, doch ohne die großen Flotten Adalons und Erolons sind sie zahlenmäßig klar unterlegen. So machen sie kehrt ziehen sich zu den Iludischen Inseln<sup>71</sup> zurück. Zwischen den unübersichtlichen Eilanden und zahlreichen Untiefen hoffen sie, die Übermacht des Feindes zu neutralisieren. Den elfischen Kapitänen Odians sind die gefährvollen Passagen wohl vertraut, im Gegensatz zu den Schiffsführern Erachs. Thecandor wagt dennoch den Angriff und siegt erneut, doch unter schweren eigenen Verlusten. Angeschlagen und dezimiert muss sich die Armada Celargons und ihrer Verbündeten in den Norden zurückziehen. Der Sieg verpufft praktisch wirkungslos.

Im Jahr darauf wirft Thecandor diplomatische Netze aus. Er will das Philurische Reich zum Kriegseintritt auf Seiten Celargons bewegen. Das würde die Elvarstädte auf Odian binden und ihm im Norden freie Hand geben. Doch Philurien winkt ab. Die Waffenbrüderschaft mit den Elfen gegen das Maranische Reich liegt noch nicht lange zurück und ist in guter Erinnerung geblieben. Außerdem sind dem hilitischen Großreich<sup>72</sup> die vielen kleinen, unabhängigen Elvar-Stadtstaaten in seiner Nachbarschaft lieber als ein geschlossener Machtblock einer einzigen Elfenstadt, von der ein ganz anderes Bedrohungspotenzial ausgehen könnte.

Ein volles Jahr braucht Thecandor, um seine bei den Iludischen Inseln verschlissenen Kräfte wieder zu regenerieren. Der Krieg in der Alten Welt geht nun ins 5. Jahr und in der Heimat schon ins 15. Bei seinen arigonischen Verbündeten macht sich Kriegsmüdigkeit breit. Und auch daheim in Celargon wächst die Zahl der Kritiker des Strategen. Nur Nian Tharal und Etira sind gewonnen, und das zu einem hohen Preis. Statt die abendländischen Kolonien geschlossen hinter Celargon zu bringen, hat das ungeschickte Vorgehen des Oberkommandierenden sie in die Arme des Erzrivalen Thanida getrieben. Einzig seine Siege stützen Thecandor noch. Es wird eng für ihn.

567 v. Z. greift er neuerlich an. Diesmal sind Eda und Albrond sein Ziel. Von diesen großen Inseln aus beherrscht man das Alte Meer, und sie sind das Sprungbrett nach Odian. Adalon und Erolon konnten den Verlust ihrer Flotten vor den Agragonfelsen 2 Jahre zuvor noch nicht ausgleichen. Weitgehend tatenlos müssen sie der Landung des Strategen zusehen. Thecandor besetzt die Nordinsel Eda und schließt Adalon zu Lande und zu Wasser ein. Nach 4-monatiger Gegenwehr bittet die Stadt um Unterhandlung. Thecandor verspricht Verschonung, wenn Adalon die Waffen streckt. Der Magistrat willigt ein und öffnet die Tore. Der Stratege hält Wort. Die Stadt wird nicht geplündert. Thecandor hat einen weiteren Stützpunkt für Celargon gewonnen, aber er verliert viel Zeit. Mittlerweile ist es Herbst. Nach seinen Erfahrungen mit dem nordarigonischen Winter bei der Belagerung Thenedons, wagt er den Angriff auf Erolon dieses Jahr nicht mehr, sondern zieht sich mit seiner Streitmacht in die Winterquartiere zurück. Erolon ist nächstes Jahr an der Reihe. Doch dazu kommt es nicht mehr. Thanida hat aus dem fehlgeschlagenen militärischen Abenteuer im Abendland gelernt.

---

<sup>70</sup> Agragonfelsen: Kleiner, schroffer Höhenzug im Westen Albronds.

<sup>71</sup> Iludische Inseln: Gruppe kleiner Inseln an der Nordküste Odians.

<sup>72</sup> Hilitisches Reich oder Hiliterreich: Gebräuchliche Umschreibung für das Philurische Reich.

Statt die Kräfte auf den vielen Kriegsschauplätzen in Glutland, Veneria und Arigon zu verzetteln, konzentriert es seine Anstrengungen wieder auf die kaladorische Heimat. 566 v. Z. zielt Thanida auf das Herz des Feindes und rückt direkt gegen Celargon vor. Die Überraschung gelingt. Die eilig zusammengerufene Flotte der Verteidiger wird in der Bucht von Celar besiegt und die Stadt belagert.

In dieser Notlage sendet der Magistrat nach Thecandor. Er soll seine arigonischen Ambitionen aufgeben und der bedrohten Heimatstadt sofort zur Hilfe eilen. Der Stratege gehorcht. So verlassen Celargons Schiffe, verstärkt um arigonische Verbände aus Edrigo, Therion und Dyra, die Gestade der Alten Welt und nehmen Westkurs nach Glutland. Noch einmal ist Thecandor siegreich. Ende 566 v. Z. schlägt er Thanidas Flotte zurück und sprengt den Belagerungsring um seine Vaterstadt.

Das Abendland, um welches er fast 6 Jahre so hart gerungen hat, sieht er nie mehr wieder. 564 v. Z. trifft ihn bei einem Seegefecht ein Bleigeschoß am Kopf. Der Stratege ist sofort tot. Er wird nur 42 Jahre alt. Wollte man sein Leben in einem Satz zusammenfassen, könnte die Formel passen: Nie besiegt und doch erfolglos!

Der Militär Thecandor war weitaus begabter als der Diplomat und Politiker. Sein Plan, die abendländischen Elvar-Kolonien unter Celargons Führung zur vereinen, scheitert auf ganzer Linie. Kaum haben der Stratege und seine Streitmacht die Alte Welt verlassen, kommt es zu Aufständen in den eroberten Kolonien. Auf sich allein gestellt, sind Celargons Bundesgenossen nicht in der Lage, der Rebellion Herr zu werden. Etira, Nian Tharal und Adalon schütteln Celargons Joch ab und jagen die fremden Herren aus ihren Mauern. Am Ende ist alles so wie vor dem Krieg. Tausende haben für dieses Nichts ihr Leben gelassen. Die Kolonien ahnten, was passieren würde, wenn sie in die Auseinandersetzungen um Kalador hineingezogen würden, und sie haben Recht behalten. Es wird lange dauern, ehe die alte Solidarität der Elvar-Stadtstaaten Arigons den Hass und das Misstrauen des Krieges wieder verdrängen kann.

Nicht anders auf Kalador selbst: 561 v. Z. endet der unselige Bruderkrieg. 20 Jahre hat der blutige Konflikt gedauert. Am Ende gibt es keinen Sieger, nur Tote. Die Rivalität der beiden mächtigsten Elfenstädte auf Glutland bleibt. Doch typisch elfisch, siegt schließlich die Vernunft. Man einigt sich auf eine klare Abgrenzung der gegenseitigen Interessensphären. Der Status Quo wird beschworen und von beiden Seiten respektiert. Nach 2 Jahrzehnten sinnlosem Morden herrscht wieder Frieden unter den Elvar Kaladors.

## Der große Siedlerstrom 560 bis 520 v. Z.

### Kalador nach dem Unionskrieg

Auch wenn das politische Ergebnis nach dem Unionskrieg gleich Null ist, hat sich die wirtschaftliche und soziale Lage in Kalador rapide verschlechtert. Weite Landstriche sind verwüstet und der Handel liegt am Boden. Nach 20 Jahren Krieg sind die Inseln ausgeblutet. Dazu rühren sich nun jenseits der Grenzen die Andar wieder. Die Barbaren nutzen die Schwäche ihrer Vettern aus und greifen die angeschlagenen elvarischen Kleinstaaten an. Es ist kein koordiniertes Vorgehen. Zum Glück für die Elvar fehlt den Andar Einigkeit und zentrale Führung. Doch auch die Überfälle der Einzelstämme verschärfen die Lage weiter. Besonders betroffen ist das einfache Landvolk. Viele verlassen ihre ungeschützten Dörfer und drängen in die gut befestigten Städte. Dort verstärken sie das Heer der Mittellosen und Verzweifelten. Unter der hungernden Bevölkerung brechen Unruhen aus.

Es ist nicht verwunderlich, dass gerade in dieser für die Elvar Glutlands schweren Zeit die Ströme der Auswanderer nach Arigon und Veneria massiv anschwellen. Verglichen mit der Heimat, waren die Kolonien vom Unionskrieg nur wenig betroffen. Selbst Thecandors große Feldzüge in der Alten Welt beschränkten sich praktisch nur auf den Norden. Alle elfischen Ländereien südlich der Leisach und der Meerenge von Megarin blieben weitgehend vom Krieg verschont. Dorthin drängen nun die kaladorischen Emigranten, in den Süden Erachs und den Norden Odians. Die Mutterstädte stützen diesen Exodus nach Kräften, um zu Hause Druck aus dem sozialen Hexenkessel zu nehmen. In den 40 Jahren, die auf den Unionskrieg folgen, drängen mehr Auswanderer ins Abendland als in den gut 150 Jahren zuvor. Zwar ist Glutland damit eine Sorge los, doch in der Alten Welt entstehen neue Probleme. Wohl haben die Elvar gegen Etten und Maraner große Gebietsgewinne erzielt, die den anschwellenden Siedlerstrom eine Weile aufnehmen können, doch nach 2 Jahrzehnten ungebremster Zuwanderung stößt man auch in Arigon an seine Grenzen. Schließlich sind die eroberten Territorien nicht leer, sondern stellenweise dicht besiedelt, vor allem die ehemals maranischen Länder. Irgendwann sind die Kolonien zu klein für die große Zahl der Emigranten. Das Land wird knapp. So nehmen sich die Neuankömmlinge, was ihnen die elvarischen Stadtstaaten nicht mehr geben können.

### Elfische Siedlertrecks in Erach und Odian

→ Karte „3. Arigon - Große elvarische Einwanderung & Philurischer Erbfolgekrieg“

Im Norden dringen die Auswanderer immer weiter ins Hinterland vor. Besonders entlang der großen, schiffbaren Ströme Erachs folgt Siedlertreck auf Siedlertreck. Der ohnehin wackelige Frieden mit den Etten bricht. Es kommt zu schweren Auseinandersetzungen. Mehr als ein Siedlerzug verschwindet spurlos in den nordischen Wäldern. 538 v. Z. besiegt ein Bündnis ettischer Stämme sogar eine elfische Kolonialarmee an der Mündung des Veldin<sup>73</sup>. Das ist der Auftakt für den 6. Ettenkrieg (538 bis 525 v. Z.), auch Siedlerkrieg genannt.

Doch letztlich behalten die Elvar die Oberhand. Im Bruderkrieg kampferprobt, diszipliniert und eisenbewehrt, drängen die Invasoren die Etten immer weiter zurück. Nach den elfischen Siegen an der mittleren Altrogg (Altrovia) 533 v. Z. und bei Kalsten (Caliodor) 526 v. Z. zerfällt die ettische Allianz im Süden Erachs und die Gegenwehr verkommt zum Guerillakrieg. Und auch diesen werden die Einheimischen am Ende verlieren.

Auf Odian ist es ähnlich. Nicht lange und die Kolonien können die Neuankömmlinge nicht mehr aufnehmen. Doch die Nachbarn hier sind keine zerstrittenen, undisziplinierten Ettenstämme wie auf Erach. Philurien ist eine zentral gelenkte Großmacht. Dazu herrscht seit

---

<sup>73</sup> Veldin (elvarunisch „Feloth“) Fluss in Süderach. Entspringt im östlichen Aldan und mündet in die Leisach.

den maranischen Kriegen Freundschaft zwischen dem hilitischen Reich und den Elfen. Es wäre gefährlich und töricht diesen Nachbarn unnötig zu reizen. Bleibt als Ziel nur der Rest des Maranischen Reiches. Das was Aleandar Velioron in zwei Kriegen von der großen See- und Landmacht Odians übriggelassen hat, ist in zahlreiche Fürstentümer zerfallen, die sich gegenseitig befehlen. Eine scheinbar lösbare Aufgabe für die Elfen.

Aber so zielgerichtet und koordiniert läuft die Expansion nicht mehr ab. Mit jedem Schiff kommen neue Siedler. Die Neuankömmlinge haben nichts zu verlieren. Sie brauchen Land und sind bereit dafür zu kämpfen. Den elfischen Städten Odians entgleitet mehr und mehr die Kontrolle über dieses landsuchende Proletariat. Selbsternannte Heerführer scharen Siedler und Abenteurer um sich und stoßen ins Hinterland vor. Ob gegen Maranien oder Philurien, spielt für sie keine Rolle. Die globalen Zusammenhänge der großen Politik interessieren sie nicht. Sie wollen Land, woher ist ihnen gleich. Den etablierten elfischen Stadtstaaten Odians sind die Hände gebunden. Sie können den Zustrom aus der alten Heimat weder drosseln noch die Emigranten aus eigener Kraft versorgen. Tatenlos müssen sie diesem gefährlichen Treiben zusehen.

Die Reaktion Philuriens lässt nicht lange auf sich warten. Der große Nachbar beobachtet die zunehmende Ausdehnung der Elfen seit geraumer Zeit mit wachsender Besorgnis. Die Einwandererströme von jenseits des Ar Eterniar scheinen kein Ende zu nehmen. In Philurien stellt man sich die Frage, ob man – trotz alter Freundschaft – nach Etten und Maranern das nächste Opfer der elvarischen Expansion ist. Als um 540 v. Z. erste bewaffnete Siedlertrecks über Philuriens Westgrenze vordringen, sehen sich viele Warner bestätigt. Am Hofe in Pyrmeu<sup>74</sup> mehren sich die Stimmen, die eine Abkehr von der proelfischen Bündnispolitik fordern. König Diogares (\* 593 v. Z., + 534 v. Z.) lässt sich überzeugen und wechselt die Fronten. Er schließt mit mehreren maranischen Fürsten ein Schutzbündnis gegen die Herren des Westens<sup>75</sup>. Truppen werden an die bislang kaum gesicherte philurische Westgrenze verlegt. Die Zwischenfälle häufen sich. 536 v. Z. tritt eine philurische Armee einem großen und schwer bewaffneten elvarischen Siedlerzug entgegen, der über die Hochebene von Loriath<sup>76</sup> auf das breite und fruchtbare Evendatal dahinter zuhält. Die Elfen werden blutig zurückgeschlagen.

Ein Aufschrei geht durch die Kolonien. Rufe nach Vergeltung übertönen lauthals die Besonnenen unter der Elvar. Mehrere Stadtstaaten machen mobil. Im Gegenzug setzt Philurien weitere Truppen in Richtung seiner gefährdeten Westgrenze in Marsch. Die Lage droht zu eskalieren. Der lange Frieden und die alte Freundschaft zwischen dem hilitischen Großreich und den Elfen hängt am seidenen Faden. Diesmal werden die Elvar Odians alleine kämpfen müssen. Die Stadtstaaten im Norden der Alten Welt haben nach der Niederlage an der Veldinmündung 538 v. Z. alle Hände voll mit den Etten zu tun. Auch aus der Heimat ist keine Hilfe zu erwarten. Celargon, das sich lange als Schutzmacht der abendländischen Kolonien sah, ist über die feindselige Haltung der meisten arigonischen Elfenstädte während des Unionskrieges erbittert. Dort wird man keinen Finger rühren. Und die übrigen Mutterstädte haben nach dem langen Bruderkampf mehr als genug eigene Sorgen. Die philurischen Landstreitkräfte sind den Elfen Odians zahlenmäßig wenigstens zehn zu eins überlegen. Nur auf dem Meer sieht es anders aus. Doch das hilft den Städten Odians wenig. Sie sind alle trockenen Fußes erreichbar.

Selbst das lange gehütete Geheimnis der Eisenherstellung ist keines mehr. Im Laufe des 6. Jahrhunderts v. Z. sickert dieses Wissen auf verschlungenen Pfaden zu den Nachbarn der

---

<sup>74</sup> Pyrmeu (elvarunisch „Pirmon“): Hauptstadt Philuriens auf der Ostseite des Lumirsees.

<sup>75</sup> Herren des Westens: Arigonische Bezeichnung für die Elvar. Aus Sicht der abendländischen Völker liegen sowohl Kalador als auch die elvarischen Kolonien auf dem arigonischen Kontinent im Westen.

<sup>76</sup> Hochebene von Loriath: Hochebene zwischen den nordöstlichen Ausläufern des Avinar und den westlichen Ausläufern des Meral.

Elfen durch. Noch kann sich der arigonische Stahl nicht mit dem kaladorischen messen, noch herrschen Bronzewaffen und Bronzerüstungen vor. Doch der technologische Vorsprung schmilzt dahin und mit ihm der militärische. Einzig die gute Ausbildung durch die allgemeine Wehrpflicht, die exzellente Bewaffnung und die sprichwörtliche elfische Disziplin schaffen ein Gegengewicht zur numerischen Überlegenheit des Feindes. Wird das gegen den hilitischen Koloss und seine neuen maranischen Verbündeten reichen?

## 1. Philurischer Krieg oder Philurischer Erbfolgekrieg (530 bis 519 v. Z.)

→ Karte „3. Arigon - Große elvarische Einwanderung & Philurischer Erbfolgekrieg“

Die Entscheidung fällt nicht im Kampf, jedenfalls noch nicht. 534 v. Z. stirbt König Diogares. Um die Nachfolge entbrennt zwischen seinen beiden Söhnen Pereukes (\* 574 v. Z., + 523 v. Z.) und Lissas (\* 569 v. Z., + 502 v. Z.) ein erbitterter Streit. Darüber tritt der Konflikt mit den Elvar in den Hintergrund. Die beiden Königssöhne sammeln ihre Anhänger und liefern sich 532 v. Z. bei Partessis, dem späteren Caitharia, eine Schlacht. Lissas unterliegt seinem älteren Bruder, kann aber fliehen und rettet sich zu den Herren des Westens. Dort bittet er um Asyl und um Unterstützung zur Gewinnung des philurischen Thrones. Die Elfen erkennen ihre Chance und greifen zu. Ihre Bedingungen sind: Land für elfische Siedler im philurischen Nordwesten und freie Hand gegen die Maraner. Der Flüchtling akzeptiert den Preis und willigt ein.

Die odianischen Elvarstädte rüsten zum Krieg. Verstärkung erhalten sie nur von den elfischen Inseln des Alten Meeres. Adalon, Erolon und Thenda schicken Schiffe und Truppen. Dass sie den Kampf trotzdem wagen, zeigt das ungeheure Selbstbewusstsein der sieggewohnten Elfen. Sie wissen um ihre militärische Stärke. Oberbefehlshaber der Kolonialarmee wird Dymon Mantinar (\* 590 v. Z., + 513 v. Z.), der Stratege Tireons. Der erfahrene Veteran hat schon als junger Mann im Unionskrieg mitgekämpft, sowohl in Arigon als auch in Glutland.

Derweil ist auch Prinz Lissas nicht untätig und scharft die philurischen Gegner seines Bruders um sich. Im Jahre 530 v. Z. sind alle Vorbereitungen abgeschlossen. Das elfisch-philurische Aufgebot unter dem Strategen Dymon Mantinar und Prinz Lissas überschreitet den Grenzfluss Deruan<sup>77</sup> und dringt in Philurien ein. Die Invasoren halten sich bei ihrem Vormarsch dicht an der Küste. Dort können sie von der schlagkräftigen elvarischen Flotte gut versorgt werden. König Pereukes zieht ihnen mit überlegener Heeresmacht entgegen. Dennoch zögert er. Die schwer gepanzerten, diszipliniert kämpfenden elfischen Infanteristen sind mittlerweile im ganzen Abendland gefürchtet. Er meidet eine offene Feldschlacht mit ungewissem Ausgang und attackiert stattdessen die rückwärtigen Versorgungsrouten der Eindringlinge. Er will den Feind aushungern und zermürben. Da der größte Teil des feindlichen Nachschubs aber über See transportiert wird, bleibt der Erfolg zunächst aus. Den Angriff zu Wasser wagt der König jedoch nicht. Hier sehen die Kräfteverhältnisse anders aus. Die Elvar sind eine Seemacht. Das Meer ist ihr zu Hause. Ihre Marine beherrschen schon lange den Westen des Ar Anthian. Selbst ohne die Flotten Erachs und Kaladors, sind sie den hilitischen Seestreitkräften absolut ebenbürtig. Außerdem haben die beiden maranischen Kriege gezeigt, dass die elfischen Schiffe schneller, wendiger und seetüchtiger sind als ihre abendländischen Gegner.

Monate belauern sich die beiden Armeen tatenlos. Die numerische Überlegenheit der Philurer zwingt Dymon und Lissas in die Defensive. Doch auch Pereukes lässt sich trotz seiner großen Streitmacht auf keine Entscheidungsschlacht ein. Der philurische König spielt auf Zeit. Diese Taktik scheint schließlich Erfolg zu haben. Mit Einsetzen der Winterstürme wird die Versorgung des elfisch-philurischen Heeres von See her immer schwieriger. Als die Lage

---

<sup>77</sup> Deruan: Kleiner Fluss im Norden Odians. Entspringt im östlichen Meral und mündet ins Alte Meer.

kritisch wird, wagen Dymon und Lissas den Ausbruch aus der Umklammerung. Unter schweren Verlusten auf beiden Seiten, sprengen sie den Kessel. Doch die rettende Heimat ist noch weit. Während des Rückzugs werden sie beständig von den nachrückenden Philurern beharkt. Nur im offenen Gelände sind sie weitgehend sicher. An die eisenstarrenden, dicht geschlossenen Reihen der Elfen wagen sich die Feinde nicht heran. Am Ende gelingt der Rückzug. Angeschlagen, aber intakt überqueren die Elvar und ihre verbündeten Philurerrebelln den Deruan und sind in Sicherheit, vorläufig.

Angespornt von seinem Erfolg, rückt König Pereukes nun seinerseits gegen die Elfen vor. 529 v. Z. zieht er das Evendatal aufwärts, durch die Hochebene von Loriath zwischen Avinar und Meral<sup>78</sup> hindurch und fällt in elvarisches Territorium ein. Thagena wird belagert, das Umland geplündert und gebrandschatzt. Der Stratege Dymon versucht die hart bedrängte Stadt zu entsetzen, doch die Übermacht der Feinde ist erdrückend. Er wird ausgekontert und zurückgeschlagen. Vor Thagena wird die Schwäche der elvarischen Armeen jener Tage deutlich: Die fehlende Reiterei. Die Elfen verlassen sich fast ganz und gar auf ihre schwerbewaffneten Fußtruppen. Berittene spielen in ihren Streitkräften kaum eine Rolle. Das geht zu Lasten der Beweglichkeit und Schnelligkeit. Die Waffen und Rüstungen der Philurer mögen überwiegend noch aus Bronze sein, doch sie verfügen traditionell über große Kontingente Kavallerie und Streitwagen. Feurige Ulachenpferde aus den Wüstensteppen Odians und robuste Ayruna-Ponys aus der Mittelarigonischen Grasebene<sup>79</sup> tragen die Krieger auf fliegenden Hufen in die Schlacht. Diese Beweglichkeit ermöglicht schnelle und weiträumige Manöver – ein klarer Vorteil gegenüber den schwerfälligen elfischen Infanteristen.

Bar jeder Hoffnung, fällt Thagena noch im gleichen Jahr. Pereukes will die eroberte Stadt nur dann verschonen, wenn man ihm seinen Bruder ausliefert. Doch die Elfen lehnen ab. Sie wollen den schutzsuchenden Lissas nicht preisgeben, zumal das für ihn den sicheren Tod bedeuten würde. Thagena muss blutig dafür büßen. Wutentbrannt lässt Pereukes die Bewohner hinmetzeln und die Stadt niederbrennen.

Jetzt ist für den König der Weg zur Küste frei. Ohne nennenswerten Widerstand erreicht Pereukes das Meer. Damit ist die Landverbindung zwischen den elfischen Kolonien Odians gekappt. Der Nordosten ist vom Südwesten abgetrennt. Einzig die Flotte hält noch die Verbindung aufrecht.

Während sich der philurische König nun gegen den elfischen Nordosten wendet, rühren sich die Maraner im Südwesten. Mutig geworden durch die Erfolge ihres mächtigen Verbündeten, greifen nun mehrere Fürsten ins Kriegsgeschehen ein. 528 v. Z. rücken sie gegen Gilotha vor und schließen die Stadt ein. Derweil nimmt Pereukes Aquinara ins Visier.

In dieser verzweifelten Lage entschließen sich Lissas und Dymon zu verzweifelten Taten. Der Prinz reist auf einem elfischen Segler nach Kelezar und von dort weiter nach Kalschan. Mit allerlei Versprechungen versucht er die beiden Mächte zum Kriegseintritt gegen seinen Bruder zu bewegen. Das ist ein gefährliches Spiel, denn beide Reiche sind alte Rivalen Philuriens. Sie werden sich ihre aktive Parteinahme teuer bezahlen lassen und dennoch zweifelhaft Verbündete bleiben. Sollte Lissas am Ende tatsächlich über seinen Bruder triumphieren, wird er womöglich noch gegen zwei abtrünnige Bundesgenossen zu Felde ziehen müssen, die sich auf Kosten Philuriens bereichern wollen. Doch der Prinz hat keine

---

<sup>78</sup> Meral: Gebirge im Norden Odians.

<sup>79</sup> Mittelarigonische Grasebene: Auch als Mittelarigonische Steppe oder Mittelarigonische Graslande bezeichnet. Überwiegend offene Grasfläche in Mittelarigon. Sie erstreckt sich von der Landbrücke von Herlot im Westen bis zur Letina im Osten und von Kendel und Wern im Norden bis zu Lugan und Dunca im Süden. Östlich der Letina geht die Mittelarigonische Grasebene in die Westkardische Steppe über.

Wahl. Die hart bedrängten Elfen brauchen dringend Entlastung durch eine zweite Front, sonst ist ihre und seine Sache verloren.

Aber die beiden Großmächte zögern. Im Westen sieht alles nach einem klaren Sieg für Pereukes aus. Fraglos würden sich Kelezar und Kalschan gerne am Hiliterreich bedienen, aber bitte gefahrlos aus einer Konkursmasse, nicht gegen einen siegreichen Helden, dem eine große, kampferprobte Armee zu Gebote steht. Die Herrscher in Kelor<sup>80</sup> und Nekatis<sup>81</sup> bleiben unverbindlich. Ohne greifbares Ergebnis muss Lissas die Rückreise antreten.

Als er wieder im elvarischen Westen ankommt, ist gerade Aquinara gefallen. Nur Monate später nehmen die Maraner Gilotha.

Da er gegen die Übermacht des Feindes zu Lande nicht viel ausrichten kann, entscheidet sich der Stratege Dymon für ein gefährliches Wagnis zur See. Er sammelt alle verfügbaren Schiffe und Soldaten, überlässt die bedrohte Heimat ihrem Schicksal und geht zum Gegenangriff über. Im weiten Bogen, abseits der Küste, segelt er im Frühjahr 527 v. Z. ungesehen in südöstlicher Richtung durch das Alte Meer. Ohne Vorwarnung taucht die elfische Flotte vor Elingis auf, dem späteren Lingun. Die in der vermeintlich sicheren, weiten Mündung des Gyan<sup>82</sup> ankernde philurische Flotte ist ebenso überrascht wie die Stadt. Die Elfen vernichten die unbemannte Armada vollständig und nehmen die Stadt im Handstreich.

Ohne Zögern setzt Dymon nun Segel stromaufwärts mit Kurs auf Pyrmeu, der Hauptstadt des Philurischen Reiches am großen Lumirsee<sup>83</sup>. Er will König Pereukes zur Umkehr zwingen. Der Coup gelingt. Pereukes bricht seinen Feldzug gegen die Elvar unverzüglich ab und eilt seiner bedrohten Metropole zur Hilfe. Als die philurischen Truppen näher rücken, lässt sich Dymon zur Küste zurückfallen und igelt sich in Elingis ein. Von dieser gesicherten Stellung aus terrorisiert die elfische Flotte nun die philurische Küste. Nach dem vollständigen Seesieg in der Gyanmündung haben die elvarischen Schiffe auf dem Meer praktisch keine philurischen Feinde mehr zu fürchten. Sie können nach Belieben schalten und walten. Und Dymon macht von dieser Möglichkeit reichlich Gebrauch. Solange er die Stellung in Elingis behauptet, hält er Pereukes von der elfischen Heimat im Westen fern. Agras<sup>84</sup> Pereukes versucht seine verlorene Stadt zurückzuerobern. Aber vergeblich rennen seine Mannen gegen die massiven, unbeschädigten Mauern an, die von zahlreichen Elvar erbittert und erfolgreich verteidigt werden. Dymon hält stand und gewinnt wertvolle Zeit für seine Elfen.

526 v. Z. tragen die Elvar auf Erach in der Schlacht bei Caliodor (Kalsten) den entscheidenden Sieg über die Etten davon. Damit werden die lange im Norden gebundenen Truppen frei. Nach und nach treffen die Kontingente der erachischen Elfenstädte in Odian ein und verstärken ihre Landsleute.

Endlich reagieren auch einige der Mutterstädte in der kaladorischen Heimat. Celargon überwindet seinen Groll, rauft sich mit Thanida zusammen und schickt zusammen mit weiteren Stadtstaaten Hilfe. Noch im Jahr 526 v. Z. landet eine ansehnliche Flotte mit Truppen und Material in Atraion. Das elfische Entsatzheer schlägt die maranischen Fürsten vor den Toren der Stadt in die Flucht und setzt zur Rückeroberung Gilothas an. Langsam wendet sich das Kriegsglück.

Im gleichen Jahr befreien die Elfen im Norden Odians Aquinara. 525 v. Z. werden dann auch Thagena und Gilotha zurückerobert. Und noch immer hält Dymon Elingis und bindet den Feind. Erst als die Lage in der blutig umkämpften Stadt aussichtslos wird, befiehlt er den Rückzug. Anfang 524 v. Z. räumt der Stratege die Stellung, besteigt die Schiffe und schließt

---

<sup>80</sup> Kelor: Hauptstadt Kelezars am nordöstlichen Ende des Virmunsees im Dairon.

<sup>81</sup> Nekatis: Hauptstadt Kalschans am Mittellauf des Garrat.

<sup>82</sup> Gyan: Großer Fluss in Odian. Entspringt im Avinar und mündet ins Alte Meer.

<sup>83</sup> Lumirsee (elvarunisch „Lagon Ilumar“): Großer Süßwassersee in Odian. Er wird von den großen Flüssen Ormurin und Gyan gespeist. Sein Abfluss, der Unterlauf des Gyan, mündet ins Alte Meer.

<sup>84</sup> Agras: Philurischer Königstitel.

sich mit seinen zwar erschöpften, aber kampferprobten Truppen bei Alandeth den vereinigten elfischen Streitkräften an. Kurz darauf überschreitet das elvarische Heer zum zweiten Male den Deruan und fällt in Philurien ein.

In der Zwischenzeit schürt Prinz Lissas erfolgreich den Aufstand gegen seinen Bruder. Der Nordwesten Philuriens fällt von Pereukes ab und bietet ein Heer gegen den König auf. Lissas führt diese Rebellenarmee ostwärts, um sich mit den vorrückenden Elfen zu vereinigen. Das versucht Agras Pereukes unter allen Umständen zu verhindern. Er jagt den Feinden entgegen, um sie getrennt zu stellen und einzeln zu schlagen. Sein schnelles Handeln hat Erfolg. Er überrascht seinen jüngeren Bruder und die Aufständischen und schlägt sie bei Vorunas, dem späteren Verunia, zurück. Dann wendet er sich gegen die Elfen, die wie vor 6 Jahren auch diesmal entlang der Küste südwärts vorstoßen. Noch auf dem Marsch erreicht ihn die Nachricht vom Einfall Kelezars und Kalschans im Osten Philuriens. Den beiden Reichen scheint der Moment nun günstig, um sich im Chaos aus Krieg und Bürgerkrieg am Nachbarn zu bereichern. Als Lissas und die Elfen ihre Hilfe dringend brauchten, rührten sie keinen Finger. Erst jetzt, wo es gefahrlos scheint, greifen sie ein.

Unweit des damaligen Kessels stellen sich die Elvar König Pereukes zum Kampf. Sie haben sich auf bewaldeten Hügeln verschanzt, um die philurischen Reiter und Streitwagen wirkungslos zu machen. Ohne Lissas Truppen, besonders ohne die dringend benötigte Kavallerie, bleibt ihnen wie einst nur die Defensive gegen die Übermacht und Beweglichkeit des Feindes.

Doch diesmal ist die Situation eine andere. Pereukes hat keine Zeit, den Gegner auszuhungern. Im Osten seines Reiches stehen Kelezarer<sup>85</sup> und Kalschaner<sup>86</sup>. Er muss angreifen und die Entscheidung auch aus ungünstiger Position heraus erzwingen. An einem regnerischen Tag des Reifemonds<sup>87</sup> im Jahre 524 v. Z. entbrennt die Schlacht von Aniani. 3 Tage lang rennen die Philurer gegen die elfischen Stellungen an und werden wieder und wieder zurückgeschlagen. Dymons Gegenangriff bringt schließlich die Entscheidung. Die elvarische Phalanx sprengt die gegnerischen Reihen und siegt über die haushohe Übermacht. Ein Sieg, aber nicht die Entscheidung.

Der geschlagene König sammelt seine versprengten Truppen, mobilisiert die Reserven des Reiches und formiert sich neu. Während Lissas und Dymon zäh philurische Festungen knacken müssen, zieht ihnen Pereukes 523 v. Z. mit wiedererstarkter Heeresmacht entgegen. Diesmal ist seine Armee jedoch kleiner. Um Kelezarer und Kalschaner im Osten aufzuhalten, musste er das Heer teilen. Auf der Ebene von Klaitira kommt es zum Kampf. Pereukes wird wieder besiegt und flieht. Er versucht sich zu seinen Truppen nach Osten durchzuschlagen, aber er kommt nicht mehr dort an. Noch im Jahre 523 v. Z. fällt er von Mörderhand. Einer seiner Offiziere tötet den glücklosen König.

Nun ist der Weg frei für Lissas. An der Spitze seiner Rebellenarmee und elfischer Verbände zieht der Prinz Ende 523 v. Z. in der Hauptstadt Pyrmeu ein, wo er sich zum Agras ausrufen lässt, zum philurischen König. Der Kampf um den Thron ist entschieden, nicht aber der Kampf um Philurien. Im Osten sind kelezarische und kalschanische Truppen mittlerweile bis zur Landbrücke von Herlot<sup>88</sup> vorgedrungen und stehen mitten im hilitischen Kernland. Lissas

---

<sup>85</sup> Kelezarer: Bewohner Kelezars, überwiegend Daironzwerge.

<sup>86</sup> Kalschaner: Bewohner Kalschans. Menschenvolk. Die kalschanische Oberschicht gehört mit Etten, Gunden, Flowen, Hilitern und Ayruna zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker, die Masse des Volkes sind überwiegend altarigonische Shuranis. Die Kalschaner spalteten sich im 11. Jahrhundert v. Z. von den Ayruna ab und nahm die Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur in Besitz.

<sup>87</sup> Reifemond: 7. Monat des edrischen Kalenders und 1. Sommermonat. Der Reifemond entspricht weitgehend dem Juli.

<sup>88</sup> Landbrücke von Herlot: Relativ schmale Landverbindung zwischen Mittelarigon und Odian. Sie trennt das Alte vom Sanften Meer und ist an der engsten Stelle keine 200 Kilometer breit.



denkt gar nicht daran, seine Zusagen von einst einzuhalten, zumal Kelezar und Kalschan ihren Teil der Abmachung nicht oder bestenfalls viel zu spät erfüllt haben. So rückt der neue König 522 v. Z. gegen die Eindringlinge im Osten vor, an seiner Seite der alternde Bundesstratege Dymon Mantinar. An der Hälvt<sup>89</sup> treffen die elfisch-philurischen Truppen auf die kelezarisch-kalschanischen Verbände. Lissas und Dymon siegen und werfen die Invasoren zurück. Das ist die Vorentscheidung. Nicht das erste Mal geben die schwer bewaffneten elfischen Infanteristen den Ausschlag. Als kurz danach die ayrunischen Tioter<sup>90</sup> im Osten Kalschans einfallen, ist der Krieg entschieden. Kalschan braucht nun jeden Mann an seiner Ostflanke und scheidet aus dem Kampf aus. Nun haben es Lissas und Dymon nur noch mit Kelezar zu tun. Der Doppelsieg der Verbündeten zu Lande und zu Wasser bei Malvun und vor der Insel Sykra<sup>91</sup> 519 v. Z. zwingt dann auch die Zwerge in die Knie. Die Kurzen suchen um Frieden nach und erhalten ihn gegen die Abtretung der Insel Hedral<sup>92</sup> und weiter Gebiete zwischen Kendel<sup>93</sup> und Gydalving<sup>94</sup> an Philurien. Nach über 10 Jahren Krieg kann Dymon seine elfischen Soldaten nach Hause führen. Der neue philurische Agras Lissas löst sein Versprechen ein, das er als Flüchtling den Elfen einst gegeben hat. Viele der elvarischen Veteranen, die an seiner Seite gegen Pereukes, Kelezar und Kalschan gekämpft haben, erhalten Land im Nordwesten des hilitischen Reiches zugesprochen. Das nimmt den Siedlungsdruck von den Elvar, wenigstens für eine Weile.

Dymon selbst kehrt 518 v. Z. in seine Heimatstadt Tireon zurück. Der Stratege ist alt geworden, seine Kräfte schwinden. 72 Jahre zählt er mittlerweile, von denen er viele im entbehrensreichen Feldlager verbracht hat. Er legt den Oberbefehl nieder und zieht sich ins Privatleben zurück. Er stirbt 513 v. Z. im Alter von 77 Jahren, gefeiert als elvarischer Held und hochgehört bei vielen Philurern – zumindest bei jenen, die für Lissas gekämpft hatten. Der philurische König setzt seinem verstorbenen Kampfgefährten und Freund ein Denkmal in Pyrmeu. Wie die Statue einst aussah, wissen wir nicht. Das Standbild hat die folgenden stürmischen Jahrhunderte nicht überstanden. Es wurde gestürzt. Überlebt hat nur der wuchtige steinerne Sockel. Darauf steht auf Alhilitisch in zerkratzten und verwitterten Lettern: „*Dem Helden Dymon, Freund des Vaterlandes!*“

### 3. Maranischer Krieg oder das Ende Maraniens (528 bis 512 v. Z.)

→ Karte „3. Arigon - Große elvarische Einwanderung & Philurischer Erbfolgekrieg“

Mit der Niederlage ihres mächtigen Verbündeten Pereukes, ist auch das Schicksal der unabhängigen maranischen Fürstentümer besiegelt. Deren Anfangserfolge waren nur von kurzer Dauer. Als 526 v. Z. die Entsatzflotte Celargons, Thanidas und anderer kaladorischer Elvar-Stadtstaaten in Atraion landet, gehen die Elfen zur Gegenoffensive über. Während der Stratege Dymon an der Seite von Prinz Lissas in Philurien kämpft, zwingen die Elvar an der maranischen Front einen Fürsten nach dem anderen in die Knie. Ein zäher Kleinkrieg ohne große Schlachten. 512 v. Z. werden die letzten maranischen Gebirgsnester ausgehoben oder kapitulieren. Doch selbst jetzt wird es noch lange dauern, ehe die Elfen die Bergregionen des

---

<sup>89</sup> Hälvt (elvarunisch „Aeltha“): Fluss im Nordosten Odians. Entspringt in der nördlichen Vareta und mündet ins Alte Meer.

<sup>90</sup> Tioter: Einer der vier Ayrunstämme neben Danurern, Mergeten, und Sogosten. Sie siedeln im Süden der Mittelarigonischen Grasebene zwischen der unteren Letina und der Dunca, später auf engerem Raum zwischen Vagor und Dunca.

<sup>91</sup> Sykra (elvarunisch „Secara“): Kleine Insel im Osten des Alten Meeres.

<sup>92</sup> Hedral: Große Insel im östlichen Alten Meer.

<sup>93</sup> Kendel (elvarunisch „Cirinal“, kelezarisch „Sovor“): Fluss im Westen Mittelarigons. Entspringt im westlichen Dairon und mündet ins Alte Meer.

<sup>94</sup> Gydalving (elvarunisch „Halderun“, kelezarisch „Talavur“): Fluss im Nordwesten Mittelarigons. Entspringt im westlichen Dairon und mündet ins Alte Meer.

nördlichen Avinar gänzlich befrieden können. Am Ende des Krieges reicht das elvarisch beherrschte Territorium bis zur Voyra<sup>95</sup>.

Der Philurische Erbfolgekrieg und der 3. Maranische Krieg haben die Stärke der Elvar Arigons offenbart. Die Kolonien können es mittlerweile aus eigener Kraft mit den großen Reichen der Alten Welt aufnehmen. Der von Celargon, Thanida und anderen Elvarstädten entsandte Einsatz aus Glutland war im Vergleich zu früheren Truppen und Flotten gering. Diese heimatliche Verstärkung war nur noch das Zünglein an der Waage. Man kann wohl davon ausgehen, dass die abendländischen Elfen am Ende auch alleine gegen Philurer und Maraner bestanden hätten. Es hätte länger gedauert und mehr Opfer gefordert, aber der Sieg wäre wahrscheinlich gewesen. Die abendländischen Tochterstädte haben sich gemacht, sind stark und erwachsen geworden. Die Verbindung zur Mutterstadt, zur kaladorischen Heimat, ist in erster Linie emotional und nicht mehr überlebenswichtig. Indirekt belegt wird diese Erkenntnis durch ein Werk des auf Kalador lebenden Geschichtsschreibers Ingerion (\* um 550 v. Z., + 468 v. Z.). Dieser verfasst Anfang des 5. Jahrhunderts v. Z. seine „Historica Elvir“<sup>96</sup>, die „Geschichte der Elvar“. Darin findet sich auch eine vollständige Liste aller Elfenstädte Glutlands, Venerias und Arigons, die sog. „Unionsliste“. Mit überraschender Genauigkeit nennt der Historiker Namen, Lage und ungefähre Größe der Städte. Dass Ingerions Werk die Jahrtausende überlebt hat, ist ein historischer Glücksfall. Die präzisen Angaben sind für die Geschichtsforschung von unschätzbarem Wert. So zeigt sich zum Beispiel, dass mehrere venerische und arigonische Kolonien Anfang des 5. Jahrhunderts v. Z. bereits ähnlich viele oder sogar mehr Einwohner zählen als ihre Gründerstädte in Glutland. Bemerkenswert ist aber noch etwas anderes. Mit elfischer Nüchternheit führt Ingerion die venerischen und arigonischen Elfenstädte gleichberechtigt neben den kaladorischen auf. Für ihn sind die überseeischen Stadtstaaten keine abhängigen Kolonien mehr, sondern gleichwertige Partner im großen elvarischen Siedlungs- und Herrschaftsraum rund um das Ewige Meer. Wir können heute schwer einschätzen, ob Ingerions Sichtweise die vorherrschende Meinung in Kalador war oder ob die Mehrheit des Volkes dort immer noch auf die Kolonien herabsah, ganz gleich wie groß und mächtig diese mittlerweile geworden waren. Allerdings hätte es durchaus dem kühlen elfischen Verstandesdenken entsprochen, wenn nüchterne Erkenntnis alte Zöpfe emotionslos abgeschnitten hätte. Wie auch immer: Nach 2 Jahrhunderten können die arigonischen Elfen auf sich selbst aufpassen. Eine Tatsache, die in nicht allzu ferner Zukunft auf eine harte Probe gestellt werden wird.

---

<sup>95</sup> Voyra: Fluss im Westen Odians. Entspringt im westlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

<sup>96</sup> Elvir: Genitiv Singular von „Elvar“. Beim Wort „Elvar“ gibt es wie beim Wort „Andar“ keinen Plural, sondern nur den Singular: Der Elvar und die Elvar, der Andar und die Andar.

## Kampf um freie Handelswege

### Nachwirkungen des Philurischen Erbfolgekrieges

→ Karte „4. Arigon - Handelskrieg mit Kelezar, Tioter in Kalschan“

Der Kriegseintritt der Elfen auf Seiten Philuriens gegen Kalschan und Kelezar bleibt nicht ohne Folgen. Das Verhältnis der Elvar zu beiden Staaten ist nach dem Kriege zerrüttet. Im Falle Kalschans ist das von untergeordneter Bedeutung. Das große Reich liegt weit vom Schuss. Konfliktpotenzial gibt es allenfalls indirekt über Philurien als elfischem Bündnispartner. Außerdem hat Kalschan eigene Sorgen. Der Abwehrkampf gegen die Ayruna<sup>97</sup> läuft schlecht. Die Steppenkrieger bleiben siegreich und dringen immer tiefer ins Land ein. Die Feindschaft der Großmacht lässt die Elfen folglich kalt.

Völlig anders ist die Situation jedoch im Falle Kelezars. Das Zwergenreich beherrscht die beiden Meerengen von Walan<sup>98</sup> und Lurn<sup>99</sup> und damit die Zugänge zum Kleinen Meer und Endmeer. Diese Passage ist eine eminent wichtige Route für den Handel mit Innerarigon und mit Kardien<sup>100</sup>. Die nördliche Karawanenstraße startet bzw. endet am Ar Final.

Als Reaktion auf die feindliche Haltung im Krieg, sperrt Kelezar kurz nach Friedensschluss von 519 v. Z. die beiden Meerengen für elvarische Schiffe. Das trifft den ausgeprägten elfischen Seehandel empfindlich. Zunächst sind die Elfen jedoch machtlos. Ein Großteil der Landstreitkräfte ist noch gegen die Maraner gebunden. Doch das ist nicht einmal entscheidend. Die Distanz zum Ziel ist schlicht zu groß. Die Elvar verfügen über keine Stützpunkte auf der Ostseite des Alten Meeres. Solche Brückenköpfe und Nachschubbasen wären schon für einfachen Geleitschutz wichtig, für umfassende See- und Landemanöver sind sie jedoch unabdingbar. Und selbst wenn es unter diesen Bedingungen wider erwarten gelingen sollte, den Seeweg vollständig und dauerhaft freizukämpfen, bliebe es doch vergeblich. Kelezar hat nämlich die Gebiete zwischen Tislit<sup>101</sup> und Terp<sup>102</sup> besetzt und kann so auch den Landweg blockieren. Die Zwerge sind fest entschlossen, die Profite aus dem Fernhandel mit niemandem mehr zu teilen, schon gar nicht mit dem elfischen Feind. Auch Philurien kann nicht helfen. Seine Armee steht gegen Kalschan im Felde. König Lissas hat die Gunst der Stunde genutzt und sich mit den Ayruna verbündet. Als Vorwand für den Angriff auf den Nachbarn dient ihm der Einfall Kalschans in Philurien während des Bruderkrieges mit Pereukes, den es jetzt zu rächen gilt. Nun wird Kalschan zwischen zwei Fronten eingekeilt.

---

<sup>97</sup> Ayruna: Menschengolk. Gehört mit Etten, Gunden, Flowen und Hilitern zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker. Die vier großen ayrunischen Stämme der Danurer, Tioter, Sogosten und Mergeten leben in der Mittelarigonischen Grasebene und der Westkardischen Steppe. Von den Ayruna stammt die kalschanische Oberschicht ab.

<sup>98</sup> Meerenge von Walan (elvarunisch „Fareta Valana“): Seepassage, die das Alte Meer mit dem Kleinen Meer verbindet.

<sup>99</sup> Meerenge von Lurn (elvarunisch „Fareta Lurona“): Lange, schmale Seepassage, die das Kleine Meer mit dem Endmeer verbindet.

<sup>100</sup> Kardien (elvarunisch „Cardia“): Von den Abendländern auch als Tagland bezeichnet, da der kardische Erdteil aus arigonischer Sicht in Richtung der aufgehenden Sonne liegt. Großer Kontinent, der sich im Osten an Arigon anschließt.

<sup>101</sup> Tislit (elvarunisch „Dileth“): Fluss, der im Arautangebirge entspringt und ins Endmeer fließt. Tislit und Arautan markieren die geografische Grenze zwischen Nord- und Mittelarigon.

<sup>102</sup> Terp (elvarunisch „Therva“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt in den Terpetsümpfen und mündet ins Endmeer.

## Lange Vorbereitung auf den Handelskrieg

→ Karte „4. Arigon - Handelskrieg mit Kelezar, Tioter in Kalschan“

So bleibt den Elfen nichts anderes übrig als die kelezarische Blockade zähneknirschend hinzunehmen. Untätig bleiben sie aber nicht. Von König Lissas erwirken sie die Erlaubnis zur Gründung einer elfischen Kolonie auf der Insel Hedral. 517 v. Z. entsteht dort die elfische Stadt Veliora. Auf dem Festland im Norden errichten sie ein Jahr danach die Festung Foreth an der Mündung der Eistenach<sup>103</sup>, das heutige Fortna. 515 v. Z. folgt die Errichtung von Githor, der späteren Eichenburg, an der Mündung der Walch<sup>104</sup>. 514 v. Z. besetzen sie die Insel Ditmarn vor den Mündungen von Antz<sup>105</sup> und Telz<sup>106</sup>. Langsam aber sicher arbeiten sich die Herren des Westens auf zwei Wegen an Kelezar heran.

512 v. Z. endet der 3. Maranische Krieg auf Odian mit der Unterwerfung der letzten Fürstentümer. Damit werden viele Truppen für andere Aufgaben frei. Statt nach Hause zurückzukehren, steht den Elfenkriegern nun die nächste Auseinandersetzung bevor. 511 v. Z. sind alle Vorbereitungen für den großen Angriff abgeschlossen. Erolon übernimmt die Führung. Die Inselstädte des Alten Meeres sind von der Sperre der östlichen Schifffahrtsroute besonders betroffen. Vor der Blockade hatten sie den größten Anteil am Handel durch Ar Minaron und Ar Final. Entsprechend groß ist ihr Interesse, den Seeweg wieder zu öffnen. Außerdem ist die bisherige Führungsmacht Edrigo wegen ihrer Parteinahme für Celargon und den Aggressor Thecandor im Unionskrieg noch geächtet. Folglich stellt nun Erolon das größte Kontingent an Schiffen und Männern und schickt seinen Strategen Dunar Ecandian (\* 550 v. Z., + 491 v. Z.) als Oberbefehlshaber der elvarischen Kolonialstreitkräfte. Dunar erlebte als junger Offizier die 3-jährige Belagerung von Elingis an der Seite von Dymon Mantinar, dem großen Helden des Philurischen Erbfolgekrieges. Mehrfach für seine Tapferkeit ausgezeichnet, bringt er es früh zum militärischen Oberbefehlshaber Erolons. Der noch nicht 40-Jährige gilt als Draufgänger, als ein Mann der Tat. Er soll den schnellen Sieg erzwingen. Auf ihm ruhen nun die Hoffnungen der elvarischen Soldaten – und der Kaufleute.

## 1. Kelezarischer Krieg oder Kelezarischer Handelskrieg (511 bis 506 v. Z.)

→ Karte „4. Arigon - Handelskrieg mit Kelezar, Tioter in Kalschan“

Mit Abflauen der Winterstürme greift Dunar im Frühjahr 511 v. Z. an. Der Hauptstoß erfolgt von Ditmarn aus. Die Armee entreißt den Zwergen den nördlichen Küstenstreifen entlang der Meerenge von Walan. Derweil versucht die Flotte den Feind zur Seeschlacht zu stellen. Doch die kelezarischen Schiffe verbarrikadieren sich in den sicheren Häfen. Die zwergische Seemacht ist der elfischen nicht gewachsen, erst recht nicht nach Dymon Mantinars Seesieg bei Sykra (Secara) 519 v. Z. Da ihm der Gegner auf dem Meer ausweicht, sucht der Stratege die Entscheidung zu Lande. Gedeckt durch die überlegene Flotte, setzt Dunar über die Meerenge von Walan auf das kelezarische Festland über. Auf diesen Augenblick hat König Durondal I. Kurzbart (\* 568 v. Z., + 501 v. Z.) gewartet. Mitten in der langwierigen Landung greifen die Kurzen an. Noch sind nicht alle elfischen Truppen übergesetzt und die Schlachtreihen ungeordnet. Die Elvar werden überrannt. Wer kann, rettet sich auf die Schiffe. Aber viele werden erschlagen oder ertrinken beim Versuch die rettenden Planken in ihrer

---

<sup>103</sup> Eistenach (elvarunisch „Eneva“, laudantrollisch „Onuvar“): Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

<sup>104</sup> Walch (elvarunisch „Aval“, laudanettisch „Davlo“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

<sup>105</sup> Antz (elvarunisch „Antha“): Großer Fluss in Nordarigon. Entspringt im Laudan und mündet ins Alte Meer.

<sup>106</sup> Telz (elvarunisch „Dalida“): Großer Fluss in Nordarigon. Entspringt im Laudan und mündet ins Alte Meer.

schweren Rüstung schwimmend zu erreichen. Die Schlacht von Itinur, dem heutigen Therns, endet in einer herben Niederlage für die Elfen.

Nach der Schlappe wird Dunar Ecandian als Bundesstrategie abgelöst. Auch das ist typisch elfisch. Der Verantwortliche verliert nur seinen Posten, nicht sein Leben. Während im Abendland jener Tage glücklose Feldherren und Admiräle vielerorts noch gnadenlos hingerichtet werden, gelten bei den Elvar modernere Regeln. Die vernunftorientierten Elfen gehen wie selbstverständlich davon aus, dass niemand absichtlich verliert, sondern nach Erfolg strebt. Außerdem ändert eine Bestrafung nichts am Ergebnis. Und schließlich verliert man mit dem Getöteten dessen Erkenntnisse aus der Niederlage.

Neuer Oberbefehlshaber wird Adainon Othal Morandor (\* 563 v. Z., + 489 v. Z.), der Stratege Adalons. Auch er ist ein Veteran aus dem Philurischen Bruderkrieg, doch er gilt als umsichtig, ja geradezu vorsichtig. Das hat ihm den Beinamen „der Zauderer“ (elvarunisch „Morandor“) eingetragen. Auf ihn einigen sich die verbündeten elvarischen Streitkräfte – eine bewusste Kehrtwende zur offensiven Strategie eines Dunar Ecandian.

510 v. Z. nimmt Adainon den alten Krieg mit neuer Taktik wieder auf. Er sucht nicht die schnelle Entscheidung, sondern verlegt sich auf die Zermürbung des Gegners. Dabei setzt er auf seine überlegene Flotte. So besetzt er der Reihe nach die Inseln vor der Küste Kelezars im Alten und Kleinen Meer und lässt sie befestigen. Von hier aus traktiert er unbedrängt die Gestade des Feindes. Blitzartige Vorstöße und schnelle Rückzüge. Bald brennen zahllose Dörfer und Felder in Küstennähe. Im Ar Anthian und Ar Minaron schalten und walten die Elfen nach belieben.

Ein Jahr später zielt der Bundesstrategie dann auf die Meerenge von Lurn. Wer diese schmale Passage beherrscht, kontrolliert den Seeweg zwischen Altem Meer und Endmeer. Eine schwere Aufgabe, denn Südküste und Nordküste sind fest in kelezarischer Hand. Außerdem kann die elfische Armada in der engen Meerstraße nicht richtig manövrieren. Hier hilft ihr die zahlenmäßige Überlegenheit nicht viel. Irgun<sup>107</sup> Durondal I. versucht seine Flotte dort zusammenzuziehen. Seit Beginn des Krieges liegen seine Schiffe untätig in den Häfen fest. Doch der Ausbruchversuch aus den Häfen im Ar Anthian und Ar Minaron scheitert. Der aufmerksame Adainon fängt die zwergischen Konvois allesamt ab, versenkt sie oder treibt sie zurück in ihre Häfen. Nur die Schiffe des Ar Final erreichen unbedrängt die Meerenge von Lurn, zu wenige, um selbst diese schmale Durchfahrt zu sperren. Doch der Bundesstrategie bleibt vorsichtig. Er landet westlich von Lurn und erobert zunächst die Nordküste. Jetzt erst, mit gedeckter linker Flanke, wagt er den Angriff und erzwingt mit überlegener Seemacht den Durchbruch. Zur Sicherung beginnt er an der Marnel<sup>108</sup> mit dem Bau der Festung Cascadal. Damit ist der Seeweg wieder frei. Als letzte Barriere zur großen Karawanenstraße bleibt die kelezarisch besetzte Ostküste des Endmeeres. In Erwartung eines elfischen Angriffs zieht König Durondal I. seine Truppen am Terp zusammen. Doch auch jetzt bleibt Adainon seiner Linie treu. Statt eines Angriffs, okkupiert er zunächst die Insel Tural<sup>109</sup> vor der Ostküste des Ar Final. Und ehe er den nächsten Schritt tut, sichert er diese strategisch wichtige Stellung durch den Bau der Burg Therual ab. Der Bundesstrategie lässt sich nicht drängen. Erst 508 v. Z. landet er auf dem Festland, doch nicht dort, wo alle Welt es erwartet hätte, zwischen Tislit und Terp, wo die große Handelsstraße nach Kardien führt. Er geht nördlich des Tislit an Land, außerhalb des kelezarischen Herrschaftsbereichs. Mag sein, dass er den missglückten Landungsversuch seines Vorgängers Dunar vor Augen hatte. Aber es würde auch so zu seiner konsequenten Vorsicht passen. Mit geradezu pedantischer Akribie plant Adainon jeden seiner Schritte, vermeidet jedes Risiko. Und dennoch oder vielleicht gerade

---

<sup>107</sup> Irgun: Kelezarischer Königstitel.

<sup>108</sup> Marnel (elvarunisch „Arnal“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den südlichen Korvanten und mündet ins Endmeer (bzw. die Meerenge von Lurn).

<sup>109</sup> Tural (elvarunisch „Therual“): Kleine Insel im Osten des Kleinen Meeres.

deswegen folgen ihm seine Soldaten willig. Denn sie wissen, dass er keinen von ihnen je leichtfertig opfern würde. Längst ist sein Spottname „der Zauderer“ zu einem Ehrennamen geworden.

Sofort lässt Adalons Strategie das Nordufer des Flusses befestigen. Schiffe mit geringem Tiefgang schickt er stromaufwärts zur Patrouille. Damit schneidet er Kelezar von der letzten verbliebenen Handelsroute in den arigonischen Norden ab, den Landweg durch das Hochland von Trimun<sup>110</sup>. Nur die Ostroute ist noch offen. Diese führt durch Ayruna-Gebiet. Dorthin sendet Adainon Boten und Gold. Beides soll die Reiternomaden gegen Kelezar aufstacheln. Dazu braucht es nicht viel. Der westlichste Ayrunastamm, die Danurer<sup>111</sup>, stehen ohnehin im ständigen Konflikt mit dem ostwärts drängenden Zwergenreich. Die Lande zwischen Dairon<sup>112</sup> und Terp sind seit langem ein Zankapfel zwischen Steppenreitern und Kurzen. Entsprechend schlecht ist ihr Verhältnis. Und so nimmt der Danurerfürst Danthrysis (\* um 540 v. Z., + 487 v. Z.) gerne das elfische Gold und macht die Karawanenstraße unsicher. Zwergische Strafexpeditionen braucht er im Moment nicht zu fürchten. Die elvarischen Truppen binden Durondals Streitmacht. Nun ist Kelezar selbst eingekesselt. Die Handelsblockade gegen die Elfen hat sich in ihr Gegenteil verkehrt.

Ein ganzes Jahr stehen sich die Feinde bewegungslos gegenüber. Wie zu erwarten hat am Ende Adainon die besseren Nerven. Durondal befiehlt den Angriff über den Tislit, um die elfische Umklammerung zu sprengen. Doch seine Attacke schlägt fehl. Wieder und wieder versucht er sich am gegnerischen Ufer festzusetzen und den Übergang zu erzwingen, doch die Elfen schlagen ihn ein ums andere Mal zurück. Schließlich müssen die Angreifer unter schweren Verlusten und unverrichteter Dinge abziehen. Die elvarischen Offiziere drängen ihren Strategen, den Kurzen nachzusetzen und jetzt die Entscheidung gegen den angeschlagenen Feind zu suchen. Doch Adainon bleibt Adainon. Er hält seine sichere Stellung und rührt sich nicht vom Fleck.

Im Jahre 506 v. Z. führt sein zähes Ausharren schließlich zum Erfolg. Irgun Durondal I. Kurzbart bietet den Frieden an und Adainon akzeptiert. Auf einer kleinen Insel in der Flussmitte des Tislit kommt es zum Friedensschluss. Kelezar beendet die Blockade der Elvar, und die Elvar beenden die Blockade Kelezars. Freie Durchfahrt elfischer Handelsschiffe durch Ar Minaron und Ar Final für den Abzug elfischer Truppen. Allerdings ist Vertrauen Adainons Sache nicht. Die Schlüsselstellungen behält er, so die Nordküste der Meerenge von Walan, die Insel Soltum<sup>113</sup>, die Nordküste der Meerenge von Lurn und die Insel Therual (Tural).

Der Frieden am Tislit ist ein Sieg für Herren des Westens und beendet Dank Adainon Othals besonnener Kriegsführung einen erstaunlich unblutigen Feldzug – zumindest auf elfischer Seite. Der Weg in den Osten ist wieder frei.

---

<sup>110</sup> Hochland von Trimun: Hochebene zwischen den östlichen Korvanten und dem westlichen Arautan.

<sup>111</sup> Danurer: Einer der vier Ayrunastämme neben Mergeten, Tiotern und Sogosten. Die Danurer siedeln im Norden der Mittelarigonischen Grasebene.

<sup>112</sup> Dairon: Gebirge in Mittelarigon, dessen Ausläufer von der Meerenge von Lurn bis in die Mittelarigonische Grasebene reichen.

<sup>113</sup> Soltum: Größte Insel im Kleinen Meer.

## Die große Zeit der Ayruna

### Die Ayruna drängen westwärts

→ Karte „5. Arigon - Auftakt Ayrunakriege um 500 v. Z.“

Kelezars König Durondal I. Kurzbart stolpert über seinen zweiten verlorenen Krieg gegen die Elvar. Schon nach dem Philurischen Erbfolgekrieg (530 bis 519 v. Z.) war er politisch angeschlagen, konnte seinen Thron aber halten. Jetzt ereilt ihn das Schicksal so vieler erfolgloser Monarchen. Zwei Jahre nach Ende des Kelezarischen Handelskrieges kommt es zum Putsch. Sein Sohn Mondur Hiliterfreund (\* 537 v. Z., + 471 v. Z.) erhebt sich 504 v. Z. gegen den Vater, lässt ihn blenden und einkerkern. Doch der gewaltsame Umsturz bleibt nicht unwidersprochen. Vielerorts kommt es zu Aufständen gegen den Usurpator. Mondur hat über Jahre alle Hände voll zu tun, die Revolten niederzuschlagen und seinen Thron nach innen abzusichern. Doch schließlich gewinnt er die Oberhand und drängt die Rebellen immer weiter zurück. In ihrer Not rufen diese die Danurer zur Hilfe, die den Westen der ausgedehnten arigonischen Grasebenen beherrschen. Ihr Fürst Danthrysis lässt sich nicht zweimal bitten. Im Süden hat gerade der ayrunische Bruderstamm der Tioter im Bündnis mit Philurien das mächtige Kalschan zu Fall gebracht. Davon angespornt, versuchen die Steppenreiter nun gleiches im Norden. Im Jahr 501 v. Z. fallen die Danurer im Osten des Zwergenreiches ein. Plündernd und mordend durchziehen sie das Land. Die Allianz mit den kelezarischen Rebellen kümmert die Herren der Steppe<sup>114</sup> wenig. Sie arbeiten auf eigene Rechnung. Und mit dem Erzfeind Kelezar haben die Ayruna viele Rechnungen offen.

Irgun Mondur I. sammelt seine Streitkräfte und will die Eindringlinge an der Varna (Wern) abfangen, doch er tappt in einen Hinterhalt. Unweit von Varant, dem heutigen Wernsbuhr, erleiden die Kurzen eine verheerende Niederlage. Der Zwergenkönig wird verwundet, kann aber entkommen. Mit den Resten seiner zerfetzten Armee rettet er sich über Dista<sup>115</sup> (Diester) und Ontura<sup>116</sup> (Ontrutt) in den noch sicheren Norden.

Nun gibt es kein Halten mehr. Die Danurer schalten und walten nach Belieben. Der Osten Kelezars geht in Flammen auf. Nur die stark bewehrten kelezarischen Städte und Burgen stehen wie einsame Inseln inmitten der ayrunischen Flut. Doch sie können den Vormarsch der flinken Feinde kaum hemmen. Die Reiterkrieger umgehen die Verteidigungsstellungen der Kurzen schlicht und schneiden sie von allem Nachschub ab. Mondurs Glück ist, dass die Ayruna ausgiebig plündern. Das verschafft ihm Zeit. Die braucht er auch dringend. Er muss die Reserven des Reiches mobilisieren. Mit den wenigen demoralisierten Truppen, die ihm geblieben sind, wird er die Steppenkrieger nicht aufhalten. Der König hält nach Hilfe Ausschau. Es muss ihm schwergefallen sein, doch er schickt Botschaft ins nahe elvarische Cascadal jenseits der Seepassage von Lurn. Die Herren des Westens sind nicht schlecht erstaunt über das Ansinnen der zwergischen Gesandten. Sie sollen den schmalen Küstenstreifen zwischen den nördlichen Ausläufern des Dairon und dem Meer solange gegen die Ayruna sichern, bis König Mondur eine neue Armee aufgestellt hat. Der Mann, den seine elfenfeindliche Haltung an die Macht gebracht hat, bittet nun eben jene Elfen um Unterstützung. Der Kommandant der Festung, ein gewisser Cordar Duvarion, zögert. Nicht nur, dass er Vorbehalte gegen Mondur I. und Kelezar hat, die Danurer sind außerdem ein wichtiger elvarischer Handelspartner. Durch ihr Gebiet führt die große Karawanenstraße nach Kardien. Vor wenigen Jahren hat man mit Kelezar um den freien Zugang zu dieser wichtigen Handelsroute sogar Krieg geführt. Wenn man jetzt ohne Not Partei gegen die Ayruna ergreift, gefährdet man den offenen Durchgang aufs Neue. Auf der anderen Seite ist Mondurs

---

<sup>114</sup> Herren der Steppe: Umschreibung für Reitervölker, in diesem Fall für die ayrunischen Danurer.

<sup>115</sup> Dista: Fluss in Mittelarigon. Entspringt aus dem Korogasee im Dairon und mündet ins Kleine Meer.

<sup>116</sup> Ontura: Fluss in Mittelarigon. Entspringt im Dairon und mündet ins Kleine Meer.

Hilfegesuch eine Chance, die Feindschaft zwischen Kelezar und den Elvar zu überwinden und aus einem misstrauischen Waffenstillstand einen echten Frieden zu machen. Am Ende ist Cordar Duvarion diese Entscheidung eine Nummer zu groß. Er ist Festungskommandant, kein Politiker. Er lehnt ab. Gleichwohl entsendet er einen Schnellsegler mit Botschaft in seine Heimatstadt Adalon. Soll der Magistrat dort entscheiden. Solange kann Mondur nicht warten. Er lässt die Küstenstraße an der engsten Stelle befestigen – der Grundstein der heutigen Stadt Dratnum –, sichert die Stellung so gut es geht mit Truppen ab und eilt enttäuscht und verbittert über Cordars Ablehnung in den Westen seines Reiches.

Als die Nachricht von Kelezars Hilferuf in Adalon eintrifft, steht man vor dem gleichen Dilemma wie zuvor Cascadals Befehlshaber. Soll man für eine mögliche Versöhnung mit den Kurzen die Ayruna verprellen? Soll man für die kelezarischen Märkte die östlichen Handelswege gefährden? Wie Cordar Duvarion will auch der Magistrat in Adalon eine Entscheidung von solcher Tragweite nicht allein treffen. Das geht alle an. So beruft man den arigonischen Unionsrat in Edrigon ein – und die Wochen und Monate verstreichen tatenlos. Schließlich kommen die Elfenstädte überein, den bedrängten Zwergen eine Flotte von 50 Schiffen mit 5.000 Mann Besatzung zur Hilfe zu schicken. Befehlshaber des Unternehmens wird Mardonion Hediard (\* 546 v. Z., + 458 v. Z.), der Stratege Tireons. Bewusst verzichtet man auf Adainon Othal, den Sieger im Kelezarischen Handelskrieg. Auch wenn der Stratege Adalons sicher die größte Erfahrung auf den Schlachtfeldern des Ostens hat, will man Kelezar nicht verprellen. Mardonion hingegen ist für die Zwerge ein unbeschriebenes Blatt. Der richtige Mann, um die Hand zur Versöhnung zu reichen und die guten Absichten gleich mit Taten zu untermauern. Vom Unionsrat erhält der frisch ernannte Bundesfeldherr den strikten Befehl zur Defensive. Er soll die Ayruna am Durchbruch nach Westen hindern, mehr aber nicht, und jedes unnötige Blutvergießen vermeiden.

Im Frühjahr 500 v. Z. erreicht die elvarische Entsatzflotte die Meerenge von Lurn. Doch die Situation hat sich in der Zwischenzeit geändert. Ihre Raubzüge durch den Osten des Zwergenreiches haben die Ayruna viel Zeit gekostet. Gierig nach Beute, haben sie es versäumt den Sack zuzumachen und dem angeschlagenen Feind den Rest zu geben. In der Zwischenzeit konnte Mondur I. neue Truppen sammeln und die Stellung bei Dratnum weiter ausbauen. Als Dulan<sup>117</sup> Danthrysis mit seinen Reitern dann endlich an der Nordküste Kelezars auftaucht, ist der Weg verbarrikadiert und von tausenden Verteidigern gesichert. Die Danurer drehen wieder um. Ihr Schlachtfeld ist die offene Steppe, Engpässe und Mauern scheuen sie. Die Ayruna fluten zurück in die weiten Grasebenen Mittelarigons auf der Suche nach leichterer Beute. König Mondur I. kann die Front stabilisieren.

Das ist der Augenblick, als die elfischen Hilfstruppen eintreffen – viel zu spät. Hier zeigt sich besonders deutlich einer der Schwachpunkte in der föderalen Struktur der vielen souveränen Elvarstaaten Arigons: Die langen Entscheidungswege. Für Mondur I. waren sie eindeutig zu lange. Er lehnt die verspätete Hilfe ab und verweigert den Elfen die Landung. Empört über diese brüske Zurückweisung, dreht Mardonion wieder ab und nimmt unverrichteter Dinge Kurs auf die Heimat. Am Ende stehen sich Kurze und Elvar unversöhnlicher denn je gegenüber.

### **Ayruna in Philurien**

→ Karte „5. Arigon - Auftakt Ayrunakriege um 500 v. Z.“

Ihr großer Erfolg im Osten Kelezars spornt die Danurer weiter an. Schon 499 v. Z. überschreitet Danthrysis an der Spitze seiner Reiterkrieger den Darnim und fällt in Philurien ein. Dort herrscht seit König Lissas Tod 502 v. Z. dessen Sohn Tarnas (\* 536 v. Z.,

---

<sup>117</sup> Dulan: Höchster ayrunischer Fürstentitel.



+ 485 v. Z.). Dieser steht gerade mit Heeresmacht im Westen Kalschans. Das Zweckbündnis seines Vaters mit den ayrunischen Tiotern gegen Kalschan hielt nicht lange. Kaum war der gemeinsame Gegner vernichtet, zerbrach die Waffenbrüderschaft. Der Tioterfürst Garexis (\* um 550 v. Z., + 494 v. Z.) hat sich 508 v. Z. in der kalschanischen Hauptstadt Nekatis zum König krönen lassen. Der ayrunische Eroberer versteht sich als legitimer Nachfolger der kalschanischen Herrscher. Als solcher erhebt er Anspruch auf ganz Kalschan, also auch auf den philurisch besetzten Westen. Dagegen hat Tarnas verständlicherweise etwas einzuwenden. Garexis sucht Verbündete gegen das mächtige hilitische Großreich und findet sie im danurischen Bruderstamm. So ist es kein Zufall, dass just als Danthrysis im Norden angreift, Garexis im Süden attackiert. Wenn Tarnas seine Besitzungen in Kalschan halten will, muss er seine Streitmacht teilen. Philuriens König hält den Einfall der Danurer nur für einen weiteren Raubzug der Reiternomaden. So etwas hat es auch früher schon gegeben. Es ist nicht das erste Mal, dass die Ayruna den Darnim überschreiten und über die grenznahen Gebiete herfallen. Das ist zwar bitter für die betroffenen Grenzbewohner, doch allenfalls lästig für das Reich als Ganzes. Der Raubzug einer Räuberbande, mehr nicht. So schickt er seinen General Manidis mit einigen Truppen nach Norden, um die Eindringlinge zu verjagen. Eine fatale Fehleinschätzung. General Manidis wird am Fuße der südlichen Hyrmalb<sup>118</sup> von den Danurern vernichtend geschlagen und seine Streitmacht völlig aufgerieben. Er selbst verliert sein Leben. Der Osten Philuriens liegt schutzlos da.

Allerdings kann Danthrysis den Einfall in hilitisches Kernland nicht wagen, so lange noch eine große philurische Armee existiert. Zu leicht könnte sich Agras Tarnas hinter ihn setzen, die Landbrücke von Herlot sperren und damit den Rückweg verlegen. Also marschieren die Danurer nach Süden, um sich mit den Tiotern zu vereinigen. Tarnas gerät in schwere Bedrängnis. Die Verbindungswege über Land sind durch die Danurer gekappt. Aller Nachschub an Truppen und Material muss nun mühsam über das Meer transportiert werden. Wendet er sich gegen Danthrysis, hat er Garexis im Nacken, wendet er sich Garexis, weiß er schon sehr bald Danthrysis hinter sich. Tut er nichts, werden sich Danurer und Tioter bald vereinigen und ihn mit vereinter Kraft attackieren. Eingekeilt oder Übermacht. Dazu sind seine Gegner fast durchwegs beritten und schneller als er. Eine fast aussichtslose Situation. Tarnas lässt sich zur Küste zurückfallen und jagt in Eilmärschen bis zur Meerenge von Dunvar<sup>119</sup>. Dorthin befiehlt er alle verfügbaren Schiffe aus dem Sanften Meer und Korallenmeer<sup>120</sup>. Tagelang werden Truppen verladen und übergesetzt. Alles schwere Gerät und der gesamte Tross müssen zurückbleiben und werden verbrannt. Der Coup gelingt. Als die vereinigten Streitkräfte der Ayruna eintreffen, erreichen gerade die letzten hilitischen Soldaten das jenseitige Ufer und sind in Sicherheit. Der schnelle und erfolgreiche Rückzug über die Meerenge von Dunvar gehört zu den großen logistischen Meisterleistungen des Altertums. Agras Tarnas rettet damit seine Armee und sein Reich.

Die Bruderliebe zwischen Danurern und Tiotern währt nicht lange. Nach dem Rückzug der Philurer beginnen die Danurer in bewährter Manier das Land zu plündern. Während des schnellen Vormarschs gegen Tarnas war keine Zeit für ausgedehnte Beutezüge. Das wollen Danthrysis' Mannen nun nachholen. Doch das Land, in dem sie nun rauben, beanspruchen die Tioter für sich. Wenn hier schon jemand plündert, dann bitte sie selbst. Spätestens beim Gold endet die Freundschaft. Fürst Danthrysis und König Garexis überwerfen sich und machen ihre Heere kampfbereit. Eine bewaffnete Auseinandersetzung droht. Einige Zeit

---

<sup>118</sup> Hyrmalb (elvarunisch „Yrmon“): Mittelgebirge im Westen Mittelarigons.

<sup>119</sup> Meerenge von Dunvar (elvarunisch „Fareta Dunvara“): Schmale Seepassage zwischen Samar in Odian und der großen Halbinsel Purshan.

<sup>120</sup> Korallenmeer (elvarunisch „Ar Coral“): Kleiner Ozean im Süden Arigons. Es reicht von der Meerenge von Dunvar im Norden bis zur Straße von Ormon im Süden und bildet zusammen mit dem Sanften Meer die geographische Grenze zwischen Odian (Südarigon) und Mittelarigon.

liegen sich die verfeindeten Parteien lauend gegenüber, dann ordnet Danthrysis den Abzug seiner Krieger an. Gemächlich ziehen die Danurer nordwärts und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung.

In der Zwischenzeit hat König Tarnas seine Armee entlang der Westküste des Sanften Meeres nach Norden geführt und neu bewaffnet. Mit wiedererstarkter Heeresmacht will er die Danurer abfangen. Aber die Ayruna sind satt. Sie haben mehr als genug Beute gemacht und sind im Moment nicht an Kampf interessiert. Mühelos weichen die flinken Reiternomaden dem König aus und entschlüpfen ungeschoren in die offene Steppe. Am Ende des Danurereinfalls 499 v. Z. hat das Hiliterreich all seine kalschanischen Besitzungen verloren und die Gebiete zwischen Darnim und Hymalb sind verwüstet. Dabei hätte es ohne den besonnenen Rückzug über die Meerenge von Dunvar bei weitem schlimmer kommen können. Aus den Überfällen einzelner Räuberbanden ist eine ernste Gefahr geworden. Tarnas ist fest entschlossen, dass sich dieses Szenario nicht wiederholt. Philuriens Agras plant den Gegenangriff.

## **Der große Ayrunafeldzug Philuriens und Kelezars 497 v. Z.**

→ Karte „5. Arigon - Auftakt Ayrunakriege um 500 v. Z.“

Schon 498 v. Z. verlegt Tarnas große Truppenkontingente an seine Ostgrenze, und im ganzen Reich werden neue Soldaten ausgehoben, darunter auch etliche Elfen, die innerhalb Philuriens siedeln und zum Heeresdienst verpflichtet sind. Über den Darnim lässt der König eine Pontonbrücke schlagen und am östlichen Ufer einen befestigten Brückenkopf errichten. Auch diplomatisch geht Philurien in die Offensive. Im Norden gewinnt er Kelezar für seine Pläne. König Mondur I. hat die Abwesenheit der Danurer während ihres Kriegszuges in Philurien und Kalschan genutzt und immerhin die verlorenen Ländereien bis zur Varna zurückerobert. Wenn Tarnas nach Osten vorstößt, will er von Norden her angreifen und die Ayruna in die Zange nehmen. Im Süden konspiriert Tarnas mit dem kalschanischen Adel. Philurisches Gold bereitet den Aufstand gegen die tiotische Fremdherrschaft vor.

497 v. Z. sind alle Vorbereitungen abgeschlossen. Mit einer gewaltigen Armee von über 200.000 Mann überquert König Tarnas die Pontonbrücke über den Darnim und marschiert in die danurische Steppe ein. Zurück bleiben die meisten elfischen Soldaten, alles in allem vielleicht 5.000 bis 6.000 Mann. Sie sollen Brücke und Brückenkopf sichern. Warum Tarnas gerade seine elvarischen Truppen zurücklässt, weiß man nicht. Möglicherweise hält er sie für nicht zuverlässig genug, da sie keine Hiliter<sup>121</sup> sind. Vielleicht erscheinen ihm die schwer gepanzerten Elfenkrieger aber auch nur schlicht untauglich für den Kampf gegen einen schnellen und wendigen Gegner wie die Ayruna. Sein Onkel Pereukes deckte diese Schwachstelle in der elvarischen Kriegsführung schon vor 30 Jahren auf. Wie dem auch sei: Tarnas kommandiert den Strategen Thorondal Vorendar (\* 555 v. Z., + 478 v. Z.) zur Bewachung der Brücke ab und zieht ohne die Herren des Westens weiter. Von Thorondal und den Elfen wird noch die Rede sein.

Während Philuriens König von Westen angreift, setzt König Mondur I. im Norden mit 40.000 Mann über die Varna, und im Süden erheben sich die Kalschaner gegen ihre verhassten tiotischen Zwingherren.

Tarnas Feldzug ist von Anfang an darauf ausgerichtet, den Gegner durch schiere Übermacht zu erdrücken. Der König setzt auf Masse. Er weiß um die Beweglichkeit der Steppenreiter. Damit kann er nicht konkurrieren. Seine Reiter sind überwiegend schwere Kavallerie, die es auch zahlenmäßig nicht annähernd mit den durchwegs berittenen Danurern aufnehmen kann.

---

<sup>121</sup> Hiliter: Menschenvolk. Gehört mit Etten, Gunden, Flowen und Ayruna (incl. Kalschanern) zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker. Ihr Siedlungsgebiet ist der Norden Odians.

Das gleiche gilt für die Streitwagen. Mit ihren Sensen an den Rädern sind sie zwar ein furchterregender Anblick, doch hat ihr militärischer Nutzen in den zurückliegenden Jahrhunderten beständig abgenommen. Reiterei ersetzt zunehmend die schweren Kriegswagen. Pferde sind schneller, beweglicher, robuster und billiger als Streitwagen. Der größte Teil von Tarnas' Armee besteht jedoch aus Infanterie, darunter ein großes Kontingent hilitischer Bogenschützen sowie Schleuderer von der Insel Hedral.

Die Danurer sind nicht überrascht. Sie wussten, was ihnen bevorsteht. Tarnas' Vorbereitungen waren unübersehbar. Fürst Danthrysis hat Botschaft an die ayrunischen Bruderstämme geschickt und um Hilfe gebeten. Die Tioter sind durch den Aufstand ihrer kalschanischen Untertanen gebunden. Außerdem hat die Auseinandersetzung zwischen Danthrysis und Garexis um die Plünderungsrechte in Westkalschan zwei Jahre zuvor das Verhältnis der beiden Männer massiv eingetrübt. Die Sogosten sind zu weit vom Schuss und fühlen sich von den Ereignissen nicht betroffen. Nur die Mergeten schicken Hilfe. Ihr Fürst Talomentis (\* um 540 v. Z., + 482 v. Z.) kommt mit etwa 20.000 Reitern. Das ist weniger als die Mergeten insgesamt aufbieten könnten, aber dennoch eine massive Verstärkung für Danthrysis. Die Danurer selbst führen ca. 30.000 Kämpfer ins Feld. Fast die gesamte ayrunische Streitmacht ist beritten. Der größte Teil besteht aus leicht bewaffneten berittenen Bogenschützen. Doch die Steppenreiter verfügen ebenso über schwere Kavallerie, gefürchtete Schocktruppen. Beim Heer sind auch etliche Frauen. Bei den Ayruna ist es üblich, dass junge, unverheiratete Frauen mit in die Schlacht ziehen. Sie kämpfen gleichberechtigt an der Seite der Männer. Hier mag der Amazonenmythos seinen Ursprung haben, gleichwohl es dazu auch andere Theorien gibt.

50.000 Reiter sind eine gewaltige Streitmacht, doch den etwa 250.000 philurischen und kelezarischen Soldaten immer noch haushoch unterlegen. Ein Kräfteverhältnis von eins zu fünf lässt sich auch durch überlegene Kavallerie nicht ausgleichen, zumal Hiliter und Daironzwerge keine schlecht ausgebildete Bauernarmee, sondern überwiegend professionelle Truppen ins Feld führen. Danthrysis und Talomentis setzten deshalb von Beginn an auf eine defensive Strategie. Es gilt die offene Feldschlacht zu vermeiden und den Gegner auszubluten. Sie wenden die Taktik der verbrannten Erde an. Die Ayruna zünden die Steppe an, zerstören ihre Dörfer, schütten Brunnen zu oder vergiften sie. Die Familien mit Frauen, Kindern und Alten ziehen ostwärts und führen die Herden mit sich. Zwischen sie und die vorrückenden Philurer setzen sich Talomentis und seine Mergeten. Sie sollen den Rückzug decken und die Philurer auf Abstand halten. Danthrysis reitet derweil mit den Danurern nordwärts gegen König Mondur von Kelezar. Noch haben sich die Heere der Feinde nicht vereinigt. Wenn es gelingt die vergleichsweise kleine Armee der Kurzen zu schlagen, ehe die Hiliter eintreffen, ist die Nordflanke gesichert und die Ayruna eine Sorge los. 30.000 Reiter gegen 40.000 Fußsoldaten. Das ist einen Versuch wert.

Beim Heer der Zwerge befindet sich ein gewisser Volotun. Wir wissen nicht viel über ihn, nur dass er als einfacher Fußsoldat an diesem Feldzug teilnahm. Volotun konnte schreiben und hat seine Erlebnisse in diesem Krieg später niedergelegt. Seine Aufzeichnungen haben die Jahrhunderte überdauert und sind heute unsere Hauptinformationsquelle jenes großen Marsches im Jahre 497 v. Z. – bewegendes Zeugnis eines Einzelschicksals und zugleich unersetzliche Dokumentation der Geschehnisse jener Tage.

Irgun Mondur marschiert entlang des Terp nach Süden. Seine vernichtende Niederlage nahe Varant an der Varna vor 4 Jahren hat ihn Vorsicht gelehrt. Er weiß, dass seine überwiegend aus Fußkämpfern bestehende Armee zu klein und zu unbeweglich für eine Invasion in die Steppe ist. Solange er sich nicht mit Tarnas vereinigt hat, ist er verwundbar. Also meidet der König die offene Grasebene und hält sich dicht am Terp. Der breite Fluss liefert lebenswichtiges Wasser für Männer und Tiere, deckt seine linke Flanke sicher ab und dient

als Nachschubweg für die Versorgungsboote. In dichter Formation wälzt sich der zwergische Heerbann stromaufwärts. Der Soldat Volotun schreibt:

*„Bis zum vierzehnten Tage marschierten wir unbedrängt. Wohl bemerkten wir Späher der Ayruna in der Ferne, doch kein Heer war zu sehen. Am fünfzehnten Tage nahte sich die Streitmacht des Feindes. Eine Weile zogen sie an unserer Rechten entlang südwärts. Sie behelligten uns nicht. Doch am dritten Tage ritten sie heran und schossen zahllose Pfeile auf uns ab. Wir bargen uns hinter unseren Schilden, doch die Offiziere befahlen uns weiterzuziehen. So deckten wir uns mit den Schilden so gut wir konnten und gingen voran. Viele wurden verwundet oder getötet. Und viele von den Verwundeten starben noch in der Nacht. Die Ayruna verwendeten nämlich ein böses Gift, in das sie ihre Pfeile tauchten.“*

Als Danthrysis die Kurzen erreicht, sieht er sich einem dicht gestaffelten Gegner gegenüber. Auch wenn die Zeit drängt, verspricht ein Frontalangriff gegen diese kompakte Marschsäule wenig Erfolg. Also beharkt er die Feinde mit unzähligen Pfeilsalven und Scheinangriffen, der Kampfweise der Steppenkrieger.

*„Manchmal stellten sich ihre Reiter in schwerer Rüstung in einer langen Reihe zu unserer Rechten auf. Sie wirbelten ihre Speer, schrien und preschten heran, dass die Erde unter den Hufen der Pferde bebte. Wir schlossen die Reihen dicht und erwarteten sie, und manch einer verzagte im Herzen. Doch nie kamen sie ganz heran, sondern wichen kurz vorher zurück. Wir wollten ihnen nachsetzen, doch die Offiziere befahlen uns am Fluss zu bleiben und die Reihen geschlossen zu halten.“*

König Mondur hat dazugelernt. Aus Erfahrung weiß er, dass eine Verfolgung der Reiterkrieger in der offenen Grasebene nicht nur sinnlos, sondern sogar brandgefährlich ist. Die langsamen Fußsoldaten, aber auch die eigenen kleinen Kavallerieeinheiten könnten allzu leicht in eine Falle geraten, wenn sie sich zu weit vom Hauptheer entfernen. Sein Befehl lautet also unter allen Umständen die Formation zu halten. Solange die eigenen Reihen fest geschlossen sind, braucht Infanterie selten einen Frontalangriff durch Reiterei zu fürchten. Pferde sind nur schwer dazu zu bewegen, in eine dichte Verteidigungslinie einzubrechen. Brenzlich wird es erst, wenn sich die Reihen auflösen. Doch selbst wenn man das weiß, muss der Ansturm hunderter oder tausender gepanzerter Reiter in vollem Galopp furchterregend gewesen sein. Und gegen den andauernden Pfeilhagel können sich die kelezarischen Soldaten nur unzureichend schützen.

Mondur marschiert weiter, bis er an den Rand der ausgedehnten Terpetsümpfe<sup>122</sup> gelangt. Will er weiterziehen, muss er hier den schützenden Fluss verlassen, um nicht in die tückischen Moore zu geraten. Der König zögert. In der Ebene gibt es keinen Schutz und keinen Nachschub mehr für ihn. Alle Vorteile liegen dann bei den Ayruna. So verharrt Mondur an Ort und Stelle und igelt sich ein. Doch die Steppenreiter wird er nicht los. Ohne Unterlass gehen Pfeile auf seine Soldaten nieder. Der Feind lässt sich nicht fassen und bringt doch den Tod. Die Moral der Truppe ist bereits gefährlich angeschlagen. Mondur müsste den Rückzug antreten. Er ist vollständig in die Defensive gedrängt und verliert jeden Tag Männer, ohne selbst etwas tun zu können. Doch der König hat noch eine Rechnung mit den Danurern offen, und er weiß, dass König Tarnas mit einem riesigen Heer von Westen naht. Also harret er aus und wartet.

Tarnas erfährt eher zufällig von der Misere seiner zwergischen Verbündeten im Norden. Seinen Kundschaftern fallen ein paar ayrunische Späher in die Hände. Bei den Verhören berichten diese von den Vorgängen am Terp. Im Gegensatz zu den Kurzen, ziehen die Philurer bislang völlig unbedrängt nach Osten, immer tiefer hinein in die Mittelarigonische Steppe. Vor ihnen, immer auf Abstand, immer außer Reichweite, halten sich die Mergeten.

---

<sup>122</sup> Terpetsümpfe: Ausgedehntes Sumpfgebiet in der Mittelarigonischen Grasebene. Hier entspringt der Terp.

Und vor diesen wandern die Familien der Danurer mit den Viehherden. Der hilitische Heerbann ist zwar unbedrängt, aber nicht ohne Probleme. Die Ayruna haben die grüne Grasebene in eine verkohlte Wüstenei verwandelt. Es gibt kaum sauberes Trinkwasser oder Proviant. Die Armee kann sich nicht aus dem Umland ernähren. Alles muss mühsam über einen beständig länger werdenden Weg aus der Heimat herangeschafft werden: Wasser, Verpflegung, Futter für die Pferde und jeder einzelne Ausrüstungsgegenstand.

Mit der Nachricht von der Umklammerung der Zwerge bei den Terpetsümpfen, ändert Tarnas seine Marschrichtung. Er dreht nach Nordosten ab, um seinen Verbündeten zur Hilfe zu eilen. Spätestens jetzt ist der ursprüngliche Plan einer Zangenbewegung von Westen und Norden gescheitert. Als sich das hilitische Heer den bedrängten Zwergen nähert, brechen die Danurer ihre Angriffe ab und entschlüpfen dem Zugriff Tarnas' südwärts in die Steppe. Die demoralisierten Kelezarer müssen die Ankunft ihrer Verbündeten als Rettung aus der Hölle empfunden haben.

*„Als wir das Heer der Hiliter erblickten, brach großer Jubel aus. Die Ayruna sammelten sich und ritten eilig davon. Wir aber verließen unsere Stellung am Fluss, liefen unseren Bundesgenossen entgegen und begrüßten sie freudig.“*

Ein Punktsieg für Philurer und Kurze. Doch sie ahnen nicht, was ihnen noch bevorsteht.

Mit vereinter Streitmacht setzt sich die philurisch-kelezarische Armee wieder in Bewegung. Die Zwerge sind zwar angeschlagen, doch ihr Heer ist intakt. Die Philurer dagegen blieben bislang vom Feind unbehelligt. Wohl litten sie unter Versorgungsschwierigkeiten, doch auch die sind für den Moment behoben. So nahe an den Grenzen Kelezars und ohne feindliche Störmanöver rollt der Nachschub wieder.

Tarnas und Mondur marschieren zunächst südwärts. Sie umrunden die Terpetsümpfe und halten dann nach Osten mitten in die offene Steppe hinein. Mit ihrer gewaltigen Streitmacht glauben sie sich unangreifbar und unbesiegbar. Beide Könige gehen davon aus, dass sich der Gegner früher oder später zum Kampf stellen wird. Das Rückzugsgebiet der Ayruna ist nicht endlos. Irgendwann müssen sie kämpfen. Eine fatale Fehleinschätzung. Sie zeigt wie wenig die beiden Herrscher die Ausmaße der arigonischen und der sich anschließenden Kardischen Steppe<sup>123</sup> ermessen können, noch die Kampfweise der Reiternomaden kennen.

Mittlerweile sind die Familien der Danurer in Sicherheit. Tarnas' Marsch nach Norden zur Rettung seiner Verbündeten hat ihnen mehr als genug Zeit verschafft, um sich weit nach Osten abzusetzen. Dadurch werden die bisher zum Schutz der Zivilisten eingesetzten 20.000 Mergeten für rein militärische Aufgaben frei. Dulan Talomentis nutzt seine neue Bewegungsfreiheit, umgeht die Invasoren im Süden und setzt sich mit seinen Mergeten in deren Rücken. Damit ist das philurisch-kelezarische Heer praktisch vom Nachschub abgeschnitten. Gleichzeitig beginnt Fürst Danthrysis nach bewährter Manier den Gegner zu traktieren. Unablässig regnen Pfeile der flinken berittenen Bogenschützen auf Hiliter und Kurze herab, dazu Scheinangriffe der schweren Reiterei bei Tag und Nacht. Wer zurückbleibt, ist verloren. Nachzügler haben keine Chance. Entlastung gibt es kaum. Die eigenen Bogenschützen und Schleuderer sind als Fußkämpfer zu unbeweglich, um den schnellen und wendigen Gegnern beizukommen. Dazu verfügen die Steppenkrieger technisch über die besten Bögen ihrer Zeit, und sie sind auch die besseren Bogenschützen. Nun lernen die Philurer, was die Zwerge seit den Scharmützeln am Terp bereits kannten: Die phantogleiche Kampfweise der Steppe. Und sie müssen erkennen, dass bloße Größe keinen Schutz bietet. Dennoch zieht das riesige Heer mit schwindenden Kräften weiter, immer tiefer in die arigonische Steppe hinein, in der beständigen Hoffnung, dass sich die Ayruna am kommenden Tage endlich zum Kampf stellen werden.

---

<sup>123</sup> Kardische Steppe: Breiter Steppengürtel, der vom Ostrand Arigons quer durch den großen kardischen Kontinent verläuft. Westlich der Letina geht die Kardische Steppe in die Mittelarigonische Grasebene über.

Sie tun es nicht. Danthrysis und Talomentis lassen sich auf keine offene Feldschlacht ein, noch nicht, nicht so lange das Kräfteverhältnis derart gegen sie spricht. Doch die Invasoren bluten mehr und mehr aus, und ihre Versorgungslage wird bedrohlich. Philurer und Zwerge liegen beständig unter Feuer, Mensch und Tier leiden Hunger und Durst, die Moral ist am Boden. Nach gut zwei Monaten seit Überquerung des Darnim erreicht das Heer den Oberlauf des Vagor<sup>124</sup>. Das bringt etwas Erleichterung, zumindest was den Durst anbelangt. Die Riesenarmee dürfte zu diesem Zeitpunkt bereits ein Viertel bis ein Drittel an Verlusten zu beklagen haben. Noch ist das Heer groß genug, noch kann man die Ayruna schlagen. Aber der Feind stellt sich einfach nicht, und die eigene Überlegenheit schmilzt zusehends dahin. Mehrere Tage lagert die philurisch-kelezarische Streitmacht am einsamen Fluss inmitten der endlosen arigonischen Grasebenen. Tarnas und Mondur sind ratlos. Schließlich geben sie den Befehl zur Umkehr. Dieser Feldzug lässt sich nicht gewinnen. Jetzt erst gestehen sich die Könige das ein. Mühsam kämpft sich der Heerwurm zurück nach Westen, ohne Nachschub, Tag und Nacht den immer heftigeren Attacken der Ayruna ausgesetzt. Der zwergische Soldat Volotun berichtet:

*„Wir litten große Not, gab es doch weder genügend Wasser noch Brot. Wir schlachteten alle Pferde, aßen ihr Fleisch und tranken das Blut. Manche Männer wurden ganz wahnsinnig und aßen sogar Erde und Gras. Viele wurden davon krank und starben. Die Ayruna schossen unablässig Pfeile auf uns, sogar nachts ließen sie nicht ab. Wir selbst hatten all unsere Pfeile verschossen und konnten nur noch die Pfeile zurückschießen, welche wir von unseren Feinden aufsammelten. Wer nicht mehr laufen konnte, den ließen wir zurück. Viele Kameraden flehten uns an sie zu töten, damit sie nicht in die Hände der grausamen Barbaren fielen. Jeden Tag und jede Nacht starben so viele Männer, dass wir sie nicht mehr begraben konnten. Wir ließen sie liegen und zogen weiter.“*

Nun begeht Tarnas einen weiteren Fehler. Statt den kürzeren Weg um die Terpetsümpfe herum in den Osten des sicheren Zwergenreiches zu nehmen, hält er weiter Kurs nach Westen. Der philurische Agras will zurück in sein eigenes Reich, nicht nach Kelezar. Irgun Mondur bleibt notgedrungen bei den Philurern. Sich vom Hauptheer zu trennen und alleine mit seinen Kurzen den Weg nach Norden einzuschlagen, wäre glatter Selbstmord. Als die Richtung der Abziehenden klar wird, schickt Fürst Danthrysis Boten zu den Elvar am Darnim, welche die Pontonbrücke über den Grenzfluss und das vorgelagerte Fort bewachen. Er will den Strategen Thorondal überreden, sich zurückzuziehen und die Schiffsbrücke aufzulösen, um den zurückflutenden Hilitern und Zwergen den Fluchtweg zu nehmen. Längst geht es den Ayruna nicht mehr nur um die Verteidigung der Heimat, sondern um die vollständige Vernichtung der Feinde. Aber Thorondal lehnt ab. Er, der Elf, hält seinem philurischen König die Treue und bleibt an Ort und Stelle. Da gute Worte versagen, versuchen es die Ayruna nun mit Gewalt. Talomentis löst sich mit seinen Mergeten von Danthrysis' Danurern und greift den elfischen Vorposten an. Die beiden Ayrunafürsten sind fest entschlossen keinen der Eindringlinge aus der Steppe entkommen zu lassen. So berennen bald 20.000 Mergeten die elvarischen Stellungen am Darnim. Tagelang überschütten die Reiternomaden die Verteidiger mit Pfeilen, aber ohne Erfolg. Unbeeindruckt hält Thorondal die Stellung. Langsam läuft den Ayruna die Zeit davon. Das flüchtende Heer kommt näher und noch immer stehen Brücke und Brückenkopf. Da gibt Talomentis den Befehl zum Sturmangriff und ein blutiger Nahkampf entbrennt. Immer wieder treibt der Mergetenfürst seine Mannen gegen die Palisaden, doch die disziplinierten Elvar halten Stand. Als schließlich die Philurer und Kelezarer von Osten nahen, bricht Talomentis die Angriffe ab und zieht sich nach schweren Verlusten in die Steppe zurück. Die Reste der Hiliter und

---

<sup>124</sup> Vagor: Fluss in Mittelarigon. Entspringt in der Mittelarigonischen Grasebene und mündet ins Venidische Meer.

Zwerge erreichen endlich den Darnim, überqueren die Schiffsbrücke und sind in Sicherheit, wenigstens für den Moment. Kein Drittel des gewaltigen, stolzen Heeres hat überlebt. Das Blut von Zehntausenden tränkt die weiten Ebenen vom Darnim bis zum Vagor – erfolglos, sinnlos. Und die Überlebenden verdanken ihr Leben Thorondal und den Elfen. Ausgerechnet jene, die Tarnas möglicherweise deshalb zurückließ, weil er ihnen nicht traute, retten jetzt den König durch ihre unerschütterliche Treue vor dem Untergang.

*„Als wir den Darnim überschritten, fielen wir auf die Knie und danken allen Göttern, dass wir dem Tod entronnen waren.“*

## **Ayruna vor den Mauern Pyrmeus**

→ Karte „6. Arigon - Ayrunkriege 501 bis 452 v. Z.“

Der Ayrunafeldzug schrammt haarscharf an einer Katastrophe vorbei. Die Heere der Verbündeten sind schwer angeschlagen und vollständig demoralisiert. Für die Ayruna dagegen bedeutet der Sieg nicht nur die Wahrung ihrer Freiheit, sondern auch enormen Prestigegewinn. Sie haben Kalschan erobert, Kelezar besiegt, ungestraft in Philurien geplündert und sich einer der größten Armeen aller Zeiten erfolgreich erwehrt. Schon beginnt sie der Nimbus der Unbesiegbarkeit zu umranken. Unangefochten beherrschen die Reiternomaden die Grasebenen Mittelarigons bis hinein nach Kardien. Die Ayruna stehen im Zenit ihrer Macht. Und sie haben Blut geleckt. Die Reichtümer Philuriens locken. Nur der Darnim und ein angeschlagener Gegner trennen die Herren der Steppe von ihrer Beute. In den Folgejahren fallen die Reiternomaden immer wieder im Osten Philuriens ein und plündern das Land. Und es kommt noch schlimmer. In Kalschan schlagen die Tioter den Adelsaufstand erfolgreich nieder und greifen an der Seite ihrer ayrunischen Bruderstämme ebenfalls ins philurische Kriegsgeschehen ein. Im Angesicht der Schätze Philuriens finden die Streithähne Danthrysis und Garexis wieder zusammen. 10 Jahre wogt der Kampf mit wechselndem Kriegsglück. Erst mit seinem Sieg auf dem Feld von Losyma 486 v. Z. bekommt Philuriens König Tarnas die Lage wieder einigermaßen unter Kontrolle. Doch sein früher Tod nur ein Jahr später stellt das mühsam Erreichte wieder in Frage. Während seine Erben um die Krone streiten, bröckelt das Reich. Bald stehen Danurer und Tioter wieder im Osten Philuriens, im Nordosten holt sich Kelezar jene Gebiete nördlich des Kendel zurück, die es einst gegen Lissas und Dymon verloren hat, im Süden terrorisieren die Wüstenstämme der Ulachen<sup>125</sup> ungestraft die Grenzlande, und die hilitischen Adeligen gebärden sich wie kleine Könige und machen das Chaos perfekt. Auch die Elvar im philurischen Nordwesten bleiben nicht untätig. Sie nutzen die Schwäche der Zentralgewalt, schütteln die hilitische Oberhoheit ab und erklären sich für unabhängig.

In rascher Folge wechseln die Könige auf dem Thron in Pyrmeu. Keiner bleibt lange genug am Leben, um die Lage in den Griff zu bekommen. In dem tödlichen Gewirr aus Intrigen, Mord und Bürgerkrieg verblutet das alte Herrschergeschlecht der Deukalier. Ende der 470er Jahre sieht alles nach dem Zusammenbruch des einst so mächtigen abendländischen Großreiches aus. Philuriens Glück ist, dass seine Feinde ebenso zerstritten sind wie es selbst. Einzig die Ayruna scheinen aus eigener Kraft in der Lage, den Hilitern den Todesstoß zu versetzen. Und tatsächlich rücken danurische und tiotische Truppen 471 v. Z. gegen Pyrmeu vor und zielen auf das Herz des Reiches. Es ist die zweite Generation, die sich zur großen Eroberung aufmacht: Scoropadir (\* 508 v. Z., + 449 v. Z.), Sohn des siegreichen Danurerfürsten Danthrysis und Hermolikas (\* 527 v. Z., + 455 v. Z.), Sohn des tiotischen Kalschanbezwingers Garexis. Mit vereinten Streitkräften wollen sie ihren alten Feind

---

<sup>125</sup> Ulachen: Menschenvolk. Sie gehören mit Maranern, Eaniten, Schasten, Alidern und Shuranis zur Gruppe der altarigonischen Völker. Sie siedeln in den Wüstengebieten im Inneren Odians sowie den fruchtbaren östlichen Küstenregionen Samar und Magad.

endgültig in die Knie zwingen und Philurien das gleiche Schicksal wie Kalschan bereiten. In der Tat ist die Ausgangssituation beider Reiche ähnlich. Hier wie dort bildet ein breiter Fluss die Grenze, in Kalschan die Dunca<sup>126</sup>, in Philurien der Darnim. Dahinter verlängert sich die Mittelarigonische Grasebene noch ein gutes Stück in die fremden Reiche hinein: Im Süden die Dhagurische Tiefebene, im Westen die offenen Weiden Iloniens<sup>127</sup>. Sind die Ströme erst einmal überwunden, können die Ayruna dem Gegner die eigene Art zu kämpfen aufzwingen: Die schnelle, bewegliche, weiträumige Kampfweise der Steppe.

Doch Abseits der geographischen und militärischen Übereinstimmungen gibt es einen wesentlichen Unterschied ganz anderer Art zwischen Kalschan und Philurien, einen gesellschaftlichen. Kalschan war ein absolutistischer Zentralstaat. Eine dünne Oberschicht – Nachfahren jener frühen Ayruna, die im 11. Jahrhundert v. Z. schon einmal die Länder südlich des Cantras<sup>128</sup> eroberten – unterdrückte die Masse der unterworfenen Shuranis<sup>129</sup>; entrechtete Untertanen, gewaltsam gefügig gemacht und über die Jahrhunderte an dumpfen Gehorsam gewöhnt. Die Fäden der Herrschaft liefen in Nekatis zusammen, der großen Metropole am Garrat<sup>130</sup>. Der ayrunische Adel musste seine Söhne als Geiseln an den Königshof schicken und seine Töchter wurden mit den Prinzen vermählt. Ein effizientes System aus Gewalt und Kontrolle, dessen straffe Fäden der allmächtige Shadar<sup>131</sup> in seinen Händen hielt. Zentralismus und Unterdrückung mag ein bequemer Herrschaftsstil sein, widerstandsfähig ist er nicht. Als König Naserib (\* 555 v. Z., + 509 v. Z.) im Abwehrkampf gegen die Tioter fiel, glich das dem Abschlagen eines Kopfes. Kraftlos sank der kalschanische Leib in sich zusammen, und der Kampf war so gut wie entschieden.

Anders in Philurien: Auch hier herrscht ein König in seiner Residenz in Pyrmeu. Doch im Hilitereich hat sich der Adel – oft zum Leidwesen des Monarchen – weitaus mehr Rechte bewahrt, und das Volk ist frei. Knechtschaft lässt sich nicht verteidigen, Freiheit sehr wohl. So treffen Dulan Scoropadir und Shadar Hermolikas auf die massive Gegenwehr der Territorialfürsten und Bevölkerung. Der Feldzug gerät vor den Mauern der hilitischen Burgen und Städte ins Stocken. Der zerstrittene philurische Adel kann den Steppenreitern zwar nicht wirklich gefährlich werden, wohl aber den Vormarsch enorm erschweren. Ohne die rückwärtigen Länder wirklich unter Kontrolle zu haben, kämpfen sich die Ayrunakrieger dennoch bis Pyrmeu durch. Wahrscheinlich hofft König Hermolikas nach Einnahme der Hauptstadt auf den gleichen Effekt wie einst in Kalschan, als nach dem Fall von Nekatis der Widerstand endgültig zusammenbrach. Doch während Nekatis nach kurzer, halbherziger Gegenwehr den Tiotern die Tore öffnete, verteidigen sich die Pyrmeuer erbittert. Die Invasoren können die hohen Mauern der Stadt nicht erstürmen. Der Stellungskrieg ist ohnehin nicht ihre Stärke. Nach monatelanger Belagerung ziehen sie ohne Ergebnis wieder ab. Sogar den Rückweg müssen sich Danurer und Tioter freikämpfen. Sowohl beim Übergang über die Stypa<sup>132</sup> als auch über die Hälvtt werden die abziehenden Ayruna von Aufgeboten philurischer Fürsten heftig attackiert. Mitten im Feindesland geraten die

---

<sup>126</sup> Dunca: Großer Fluss in Mittelarigon. Entspringt in der Mittelarigonischen Grasebene und mündet ins Venidische Meer.

<sup>127</sup> Ilonien (althilitisch „Hilonias“, von „Hilito nias“ = „Osthilitien“): Ostprovinz des Philurischen Reiches, auch „Ostphilurien“ genannt, später „Hardomannien“. Erstreckt sich vom Kendel im Norden bis zum Sanften Meer im Süden und vom Alten Meer im Westen bis zum Darnim im Osten.

<sup>128</sup> Cantras: Gebirge in Mittelarigon, das von der Mittelarigonischen Grasebene im Norden bis in die Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur im Süden reicht.

<sup>129</sup> Shuranis: Menschenvolk. Sie gehören mit Maranern, Eaniten, Ulachen, Schasten und Alidern zur Gruppe der altarigonischen Völker. Ihr Siedlungsgebiet ist die Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur.

<sup>130</sup> Garrat: Fluss im Osten Purshans. Entspringt im südlichen Cantras und mündet in den Golf von Bahir. Metropole am Garrat: Gebräuchliche Umschreibung für Kalschans Hauptstadt Nekatis.

<sup>131</sup> Shadar: Kalschanischer Königstitel.

<sup>132</sup> Stypa (elvarunisch „Dyphar“): Fluss im Nordosten Odians. Entspringt in der Varetta und mündet ins Alte Meer.



Steppenkrieger plötzlich selbst in die Defensive. Das blutige Rückzugsgefecht erstreckt sich bis zur Landbrücke von Herlot, wo die Reiternomaden endlich offenes Terrain erreichen, die westlichsten Ausläufer der Mittelarigonischen Grasebene. Jetzt erst lassen die philurischen Fürsten von ihnen ab. Den Kampf mit den Herren der Steppe im offenen Gelände riskieren sie nicht. Spätestens jetzt müssen Scoropadir und Hermolikas erkennen, dass Philurien nicht Kalschan ist. Die Raubzüge in der Folgezeit gehen zwar weiter, aber die Ayruna geben ihre Eroberungspläne auf. Nur den Osten Philuriens halten sie besetzt, so weit die offenen Graslande eben reichen.

### **Ayruna in Kelezar**

→ Karte „6. Arigon - Ayrunakriege 501 bis 452 v. Z.“

Die Steppenreiter halten Ausschau nach leichterer Beute und wenden sich nun gegen Kelezar. Vor über 30 Jahren ist der Danurerfürst Danthrysis über den Osten des Zwergenreiches hergefallen, jetzt nimmt sich sein Sohn Scoropadir den Westen vor. Der philurische Sperrriegel am Darnim ist gebrochen, so dass die reichen Lande zwischen Altem Meer und Dairon offen liegen. 468 v. Z. erzwingt ein danurisches Heer den Übergang über den Kendel und schlägt kurz darauf die Kurzen ein zweites Mal auf dem Feld von Kalaun, dem heutigen Glimmfeld. König Volorun I. Schwarzhaupt (\* 512 v. Z., + 468 v. Z.) wird erschlagen, sein Heer vernichtet. Sein gerade 20-jähriger Sohn Durondal II. Glattkinn (\* 488 v. Z., + 404 v. Z.) kann immerhin die Herrschaft im Gebirge retten, doch der Westen seines Reiches ist verloren. Es ist gradeso, als hätte Tarnas' und Mondurs großer Feldzug von 497 v. Z. den Ayruna die eigene Stärke erst vor Augen geführt, als hätten Hiliter und Kurze eine Tür in die Steppe aufgestoßen, die nun mit erschreckender Wucht in die Gegenrichtung zurückpendelt. Nichts und niemand scheint den Steppenreitern zu widerstehen. Der Reihe nach zwingen sie die mächtigen alten Reiche Arigons in die Knie. Erst Kalschan, dann Philurien, jetzt Kelezar. Und doch ist es nur ein Vorgeschmack auf jene Reitervölker, die nach den Ayruna kommen werden. Erst Jahrhunderte später, wenn Oldrocks<sup>133</sup> und Ojaden<sup>134</sup> nach Westen vorstoßen, trifft das Abendland die volle Wucht der Steppenkrieger. Dagegen nehmen sich die Kriegszüge der Danurer, Tioter und Mergeten fast bescheiden aus. Und doch verändern sie das Antlitz der Alten Welt. Die großen Reiche sind besiegt. Für einige Jahrzehnte sieht es tatsächlich nach dem Triumph der Steppenbarbaren über die großen arigonischen Hochkulturen aus. Es ist die große Zeit der Ayruna. Nie wieder werden sie so stark und mächtig sein wie jetzt.

### **Das Danurerreich**

→ Karte „6. Arigon - Ayrunakriege 501 bis 452 v. Z.“

Wie einst der Tioterfürst Garexis nach der Eroberung Kalschans, lässt sich 467 v. Z. nun auch Scoropadir nach dem Sieg über Kelezar zum König krönen. Sein junges Danurerreich hat beeindruckende Ausmaße. Es erstreckt sich vom Alten Meer im Westen bis zum abendländischen Grenzfluss Letina<sup>135</sup> im Osten, von den Küsten des Kleinen Meeres und Endmeeres im Norden bis zum Cantras im Süden. Doch es ist von Anfang an ein fragiles Gebilde und nicht zu vergleichen mit Kalschan, wo die Tioter schon ein halbes Jahrhundert erfolgreich als fremde Herren herrschen. Zum einen sind die unterworfenen Hiliter und Zwerge unruhiger und schwerer zu kontrollieren als die an Unterdrückung gewohnten

---

<sup>133</sup> Oldrocks: Sie gehören zusammen mit Menschen und Elfen zu den drei Großrassen. Ihre Heimat ist Ostkardien.

<sup>134</sup> Ojaden: Mischrasse aus den beiden Großrassen Oldrocks und Menschen. Ihre Heimat ist Zentralkardien.

<sup>135</sup> Letina: Großer Strom im Osten Mittelarigons. Entspringt im Arautan und mündet ins Venidische Meer. Die Letina markiert die geographische Grenze zwischen Mittelarigon und Kardien.

Kalschaner. Zum anderen spielen die eigenen Leute nicht mit. So mancher ist mit Scoropadirs Griff nach der Krone nicht einverstanden. Mit dem Königtum verbinden die Danurer Alleinherrschaft und dynastische Erbfolge. Ein Blick ins benachbarte Kalschan genügt, um diese Befürchtung zu untermauern. Dort haben die tiotischen Fürsten nicht nur den einheimischen Herrschertitel „Shadar“ übernommen, sondern auch den absolutistischen Herrschaftsstil kalschanischer Könige. Von der freiheitlichen Gesellschaftsordnung der Steppe ist nicht mehr viel übrig. Diese Entwicklung des Bruderstammes vor Augen, fürchten die freiheitsliebenden Danurer nun dasselbe Schicksal. Bislang war ihr Fürst, der Dulan, nur ein Erster unter Gleichen, ein gewählter Anführer, der freie Männer führte, so lange sich diese von ihm führen lassen wollten. Selbst wenn manchmal der Sohn dem Vater als Dulan folgte, so musste er doch von der Versammlung der Krieger bestätigt werden. Scoropadirs Krönung stellt nun die alten Traditionen und Volksrechte in Frage. Einige Fürsten, aber auch einfache Krieger wollen das nicht hinnehmen. Mit dem Dulan Scoropadir sind sie durch Dick und Dünn gegangen, dem König Scoropadir verweigern sie jetzt die Gefolgschaft. Besonders im entfernten Osten des Reiches ist die Opposition stark. Zu diesen inneren Schwierigkeiten kommen äußere. Das alte Bündnis mit Tiotern und Mergeten bricht auseinander. Von Süden und Osten bedrohen die ayrunischen Bruderstämme das Danurerreich. Bald darauf kommt im Westen ein weiterer altbekannter Gegner hinzu, das längst totgeglaubte Philurien. Insgesamt eine unlösbare Aufgabe für Scoropadir.

## Das Widererstarcken Philuriens

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

466 v. Z. hat sich das philurische Herrschergeschlecht der Deukalier endgültig erschöpft. Im blutigen Bruderzwist dezimiert, fällt Eridaios (\* 509 v. Z., + 466 v. Z.), der letzte männliche Nachkomme, von Mörderhand. Damit endet zwar die altehrwürdige Dynastie, nicht aber der Bürgerkrieg. Fünf weitere Jahre dauert das erbarmungslose Ringen des Adels um die Krone an. Führerlos torkelt das Hiliterreich gefährlich nahe am Abgrund der Selbsterstörung. Schließlich gewinnt einer der Fürsten die Oberhand, Arnakos (\* 502 v. Z., + 430 v. Z.), Herr der Talesser. Die Talesser leben seit Ewigkeiten in und um das Varetagebirge<sup>136</sup> und sind nur dem Namen nach Hiliter. Ein Bergvolk unbekannter Herkunft, das von den einwandernden Hilitem nie ganz besiegt und unterworfen werden konnte. Sie haben sich über die Jahrhunderte mit den Hilitem durchmischt, sprechen deren Sprache – wenngleich mit hartem Dialekt – und beten zu deren Göttern. Doch unter dem hilitischen Lack sind sie Talesser geblieben, knorrig und unbeugsam, im übrigen Philurien als Barbaren belächelt. Erst Agras Deukalos (\* 616 v. Z., + 544 v. Z.) und seinem Sohn und Nachfolger Diogares (\* 593 v. Z., + 534 v. Z.) gelang es nach jahrelangen, schweren Kämpfen die widerspenstige Varetaprovinz bis etwa 540 v. Z. einigermaßen unter Kontrolle zu bringen. Doch auch danach hielt nur massive Militärpräsenz die streitbaren Talesser ruhig. Gestützt auf deren ursprüngliche, unverbrauchte Kraft, gewinnt Arnakos knapp 80 Jahre später den Kampf um den philurischen Thron. Der Talesserfürst schlägt nacheinander die Aufgebote seiner Adelskonkurrenten, marschiert 461 v. Z. in Pyrmeu ein und setzt sich die Königskrone aufs Haupt. In einer ungeheuren Energieleistung reformiert er das Heer, strafft die Verwaltung, stoppt den freien Fall der Währung und kurbelt die Wirtschaft an. Mit Brachialgewalt bricht er jeden Widerstand und setzt seinen Willen machtvoll durch.

Kaum hat er das Reich auf diese Weise stabilisiert, wendet er sich den äußeren Feinden zu. Mit unwiderstehlicher Macht schlägt er 456 v. Z. die Ulachen bei Sakrata zurück. Tief dringt er in den Süden vor und rächt sich furchtbar an den Wüstensöhnen für deren wiederholte

---

<sup>136</sup> Varetagebirge: Gebirge im Nordosten Odians.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

Übergriffe nach Philurien hinein. 3 Jahre dauert der Feldzug, dann sind die nördlichen Ulachenstämme besiegt und unterworfen.

452 v. Z. geht es den Danurern an den Kragen. Im Bündnis mit Durondal II. Glattkinn von Kelezar schlägt Arnakos König Scoropadir entscheidend bei Lardas und bereitet dem jungen Danurerreich ein jähes Ende. Der besiegte Scoropadir verliert den Westen seines kurzlebigen Imperiums und muss über den Darnim nach Osten zurückweichen. Dort erfüllt sich sein Schicksal. Viele seiner Danurer haben ihm den Griff nach der Königskrone nicht verziehen. Und nach dem Misserfolg steigt ihre Zahl. 451 v. Z. wird Scoropadir abgesetzt und verbannt. Gerade mal 16 Jahre hielt sein imposantes Reich.

Der Vertriebene nimmt noch einmal einen Anlauf, um Krone und Reich zurückzugewinnen. Er flüchtet sich zum Bruderstamm der Mergeten, die an der Seite seines Vaters Danthrysis die große Invasion der Hiliter und Kelezarer 497 v. Z. abgewehrt hatten. Dort findet er gastfreundliche Aufnahme und Unterstützung für seine Pläne. 449 v. Z. rückt Scoropadir, gestützt auf ein mergetisches Heer, gegen seine Danurer vor. Doch er wird an den Vagorquellen besiegt, gefangengenommen und von den eigenen Leuten in der grausamen Tradition der Steppe von Pferden in Stücke gerissen. Seine Überreste wirft man Hunden und Vögeln zum Fraß vor. So endet der große Scoropadir, siegreich als Fürst, glücklos als König.

## 2. Philurischer Krieg oder Großer Philurische Krieg (448 bis 429 v. Z.)

### Vorboten des Krieges

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Gerade hat Arnakos den Osten Philuriens zurückgewonnen, da züngeln im Westen seines Reiches die Flammen der Rebellion hoch. Sein brachialer Herrschaftsstil schafft dem Talesser viele Feinde. Mehrere Elfenstädte stützen die Aufständischen, schicken Geld, Waffen, sogar Truppen. Ihnen ist der urgewaltige Philurerkönig nicht geheuer. Sie sollen Recht behalten. Und abgesehen von persönlicher Antipathie, profitieren gerade jene Elvar-Stadtstaaten von einer instabilen Lage in Philurien, die sich vor kurzem von Pyrmeu losgesagt haben, so Falesion, Avarida und Deruan, um nur die größten zu nennen. Doch gegen die Krafnatur Arnakos scheint kein Kraut gewachsen. Mit brutaler Gewalt schlägt er 449 v. Z. den Aufstand im Westen nieder. Und Gnade ist seine Sache nicht. An seinen aufbegehrenden hilitischen Landsleuten statuiert er ein blutiges Exempel: Tausende werden hingerichtet. Die gefangenen Elfen, die an der Seite der Rebellen gekämpft haben, lässt er grausam verstümmeln und schickt sie als Warnung in die Heimat zurück. Ein düsteres Vorzeichen für das, was noch kommen wird und ein schwerer Schlag für die alte Freundschaft und das traditionelle Bündnis zwischen Hilitern und Elvar.

Nach dem Triumph über die Rebellen schickt der Agras unverzüglich Botschaft in jene Elfenstädte, die sich in den Wirren des Bürgerkrieges von Philurien losgesagt haben. In unmissverständlicher Klarheit lässt er sie wissen, dass ihre Unabhängigkeitserklärungen unrechtmäßig waren und fordert sie ultimativ zur Unterwerfung auf. Doch die Elvarstädte lehnen ab. Sie haben sich an die Freiheit gewöhnt und blicken voll Abscheu auf den Gewaltmenschen Arnakos. Seinem rigiden Regime wollen sie sich zuallerletzt beugen. So kommt es wie es kommen muss. Der Talesser fackelt nicht lange und zieht gegen die abtrünnige Elfenprovinz ins Feld.

### Das Ende elfischer Freiheit in Philurien

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Von den blutigen Ayrunkriegen im Osten sind die Elfen kaum betroffen. Nur weitgereiste Händler und einige heimkehrende Söldner berichten über die Kämpfe mit den Steppenreitern, die fern der Heimat toben. Interessiert lauscht man den Erzählungen der Reisenden und wendet sich anschließend wieder den eigenen Geschäften zu. Hier im Westen des Kontinents beherrschen ganz andere Themen den Alltag: Die Ernte, der Handel, die Etten im Norden, die Eaniten im Süden. Die Elvar – weitab vom Kampfgeschehen – betrachten die Vorkommnisse in Mittelarigon aus sicherer Distanz.

Das ändert sich erstmalig bei der Niederschlagung der philurischen Rebellion gegen König Arnakos 449 v. Z. Die verstümmelten elfischen Heimkehrer rücken den ferngegläubten Kriegsschauplatz mit einem Male dicht an die elvarischen Grenzen heran. Und als Arnakos ein Jahr später gegen die elfischen Landsleute im oberen Evendatal und südlich des Adelad<sup>137</sup> zu Felde zieht, hat der Krieg die Herren des Westens eingeholt.

Die Streitmacht, die Arnakos 448 v. Z. gegen die Elvar führt, hat nichts mehr mit den bronzezeitlichen Truppen der Vergangenheit zu tun. Längst hat harter Stahl die Kupfer-Zinn-Legierung abgelöst. Dazu hat der Talesserkönig die Armee von Grund auf erneuert. Vieles an Bewaffnung und Taktik hat er sich dabei von den Ayruna abgeschaut: Die teuren und

---

<sup>137</sup> Adelad (elvarunisch „Adleda“): Kleiner Fluss im Norden Odians. Entspringt im östlichen Meral und mündet ins Alte Meer.

empfindlichen Streitwägen wurden abgeschafft, dafür gibt es nun mehr Reiterei und mehr Bogenschützen – letztere allerdings überwiegend Infanteristen und nicht beritten wie das danurische Vorbild. Die Kerntruppen stellen die Talesser. Die grobschlächtigen Bergbewohner sind hart im nehmen, auf ihren König eingeschworen und bilden die Elite des Heeres. In zahlreichen Schlachten des Bürgerkrieges, sowie gegen Ulachen und Ayruna hat der Agras seine neue Streitmacht gestählt und deren Effektivität sowie die eigenen militärischen Fähigkeiten eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Armee und König bilden eine eingespielte Einheit. Unter Arnakos' Führung steigt das Hiliterreich zur stärksten Großmacht Arigons auf und wird zum gefährlichsten Feind, dem sich die Elfen seit ihrer Ankunft in der Alten Welt je gegenübersehen.

Als Philuriens König die abtrünnigen Stadtstaaten in seinen nordwestlichen Provinzen angreift, begehen die Elvar ihren ersten Fehler: Sie zögern. Eingedenk der zweihundertjährigen Freundschaft mit den hilitischen Nachbarn – sieht man vom kurzen feindseligen Intermezzo gegen Agras Pereukes im Philurischen Erbfolgekrieg ab – hoffen viele noch immer auf ein gutes Ende. Elfische Handelsherren machen gute Geschäfte in Philurien, haben dort Kontore, Reedereien und Banken. In einem Krieg verlieren sie viel. Dazu sind sich die Stadtväter wohl bewusst, dass mit Arnakos nicht zu spaßen ist. Die verstümmelten elfischen Hilfstruppen sind der brutale Beweis dafür. Soll man sich wirklich mit dem urgewaltigen Talesser und seinem schlagkräftigen Heer anlegen oder doch lieber die Elfenstädte in Philurien opfern? Die Rechtmäßigkeit des philurischen Anspruchs auf die elfischen Gebiete im oberen Evendatal und südlich des Adelad ist schließlich kaum anzufechten. König Lissas hat den Elvar dort einst das Siedeln innerhalb des Hiliterreiches erlaubt. Von Unabhängigkeit war nie die Rede. So diskutieren sie von Tireon bis Gilnada, und wertvolle Zeit verstreicht. Die weiß Arnakos wohl zu nutzen. Auf sich allein gestellt, fällt Avarida nach 4-monatiger Belagerung. Der Talesser statuiert ein weiteres Exempel an den unbotmäßigen Elfen und gibt die Stadt zur Plünderung frei. Als seine aufgestachelten Soldaten mit den Bewohnern fertig sind, ist kein Drittel mehr am Leben. Die wenigen, die das Blutbad überstehen, werden vertrieben. Sie flüchten sich stromaufwärts zu ihren elfischen Landsleuten. Als sie in Falesion eintreffen, ist man tief bestürzt. Der letzte Rest an Hoffnung, die Angelegenheit mit einem Ausgleich friedlich beizulegen, ist dahin. Doch Arnakos' exemplarische Grausamkeit verfehlt ihr Ziel. Die Elfen denken nicht Kapitulation. Diesen Wüterich zum König zu haben, ist eine unerträgliche Vorstellung für die liberalen, freiheitsverwöhnten Elvar. Stattdessen schicken sie dringende Hilfesuche in die Elfenstädte Odians und bereiten sich selbst auf die unausweichliche Belagerung vor.

Arnakos rückt konsequent weiter vor und schließt Falesion ein. Und noch immer sind sich die übrigen Elfenstädte Odians nicht einig. Nicht wenige fürchten, dass eine Einmischung den Krieg dann auch vor ihre Mauern tragen wird. Nur Linessalon, Thagena und Valun können sich aufraffen und setzen ein Entsatzheer in Marsch. Arnakos zieht den Elfentruppen mit dem Gros seiner Streitmacht entgegen, fängt sie ab und reibt sie 448 v. Z. an der oberen Evenda völlig auf. Es ist die bis dahin verlustreichste Niederlage, die die Elvar in Arigon je erleiden mussten. Auf sich allein gestellt, erwehrt sich Falesion noch einige Monate der Belagerung, kann schließlich aber dem beständigen Ansturm der Hiliter nicht länger standhalten und fällt Anfang 447 v. Z. Waren die Herren des Westens schon über das Morden in Avarida schockiert, erleben sie jetzt noch eine Steigerung an Grausamkeit. Der Talesser rächt sich fürchterlich für den langen Widerstand der Stadt. Er lässt die gesamte Bevölkerung ohne Rücksicht auf Alter und Geschlecht hinmetzeln. Nur drei Männer bleiben am Leben. Je einen schickt der König nach Linessalon, Thagena und Valun, jene drei Stadtstaaten, die Falesion zur Hilfe geeilt waren. Er lässt die Magistrate dort wissen, dass sie für ihre unrechtmäßige Parteinahme zur Rechenschaft gezogen würden. Jetzt erst dämmert es auch den Zauderern, mit wem sie es da zu tun haben. Dieser Mann wird nicht an den Grenzen Philuriens Halt

machen. Und so ist es. Arnakos zieht mit seinem Heer weiter nach Norden und marschiert in elfisches Territorium ein.

### **Die Schlachten von Vinduria 447 v. Z. und Luneth 446 v. Z.**

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Endlich reagieren die Elvar. Thagena und Aquinara schicken rasch eine Armee in die Hochebene von Loriath, um den Invasoren in dem unwegsamen Gelände den Weg zu verlegen. Doch sie kommen wenige Tage zu spät. Arnakos war schneller. Als sie eintreffen, hat der König bereits die Pässe überquert und alle Engstellen besetzt. Ratlos über das weitere Vorgehen, begehen die Elfen ihren zweiten Fehler. Sie harren an Ort und Stelle aus. Der Talesser umgeht nachts die gegnerischen Stellungen und schließt den Feind ein. Die Elvar sitzen in der Falle. Sie versuchen den Ausbruch, werden aber zurückgeschlagen. So bleibt ihnen nichts anderes übrig, als sich einzuigeln und auf Entsatz zu hoffen, ehe die Vorräte erschöpft sind.

Rettung naht. Die Heere der weiter entfernten Elfenstädte treffen nach und nach am Sammelpunkt in Thagena ein. Mit einer Streitmacht von etwa 40.000 Mann rücken sie schließlich gegen die Philurer vor. Geführt werden sie von Athendor Luvial (\* 501 v. Z., + 447 v. Z.), dem Strategen Linessalons. Arnakos reagiert sofort. Er beendet die Taktik des Aushungerns der eingeschlossenen Truppen aus Thagena und Aquinara und greift deren Stellungen an. 3 Tage lang berennen seine Mannen die bereits geschwächten Elfen. Danach ist kein Verteidiger mehr am Leben. Den Rücken frei, wendet er sich nun dem großen elfischen Entsatzheer zu. Auf dem Plateau von Vinduria kommt es zur Schlacht. 40.000 Elvar gegen gut 60.000 Philurer. Früher war dieses Zahlenverhältnis kein Problem für die Herren des Westens, doch die Zeiten haben sich geändert. Dieses hilitische Heer ist nicht nur zahlenmäßig überlegen, sondern auch gut bewaffnet, kampferprobt und deutlich beweglicher als das elfische. Bis zum Abend dauert der blutige Kampf, dann bricht die elvarische Schlachtreihe auseinander. Die Walstatt ist übersät mit den Leibern erschlagener Elfen, darunter auch der Bundesstrategie Athendor. Nur die hereinbrechende Dämmerung rettet die Flüchtenden vor der völligen Vernichtung.

Ungläubig und geschockt erfahren die Stadtstaaten vom Desaster auf dem Vinduria-Plateau. Auch früher gab es Niederlagen, doch wenn, dann nur gegen haushoch überlegene Gegner und niemals mit einem derartigen Blutzoll. Ein harter Schlag für das elfische Selbstverständnis sicherer Überlegenheit. Die Alte Welt hat dazugelernt, hat gleichgezogen, vielleicht sogar überholt.

Doch die Elvar fangen sich wieder. Während der Philurerkönig Thagena und Aquinara berennt, stellen die Städte Odians ein neues Heer auf. Zum Bundesstrategen wählen sie Fulvian Cathal (\* 492 v. Z., + 446 v. Z.), den Strategen Atraios. Der zieht Arnakos im Frühjahr 446 v. Z. mit rund 70.000 Mann entgegen und fordert ihn zur Schlacht. Auch der Talesser hat sein Heer verstärkt, verfügt nun über etwa 80.000 Soldaten, und nimmt die Schlacht an. Unweit von Luneth, einem kleinen, unbedeutenden Ort nordöstlich der Landenge von Porylon<sup>138</sup>, prallen die verfeindeten Heere aufeinander. Hier zeigt sich eine weitere Schwachstelle der elfischen Streitkräfte – die militärische Führung. Die Wahl des Bundesstrategen erfolgt in erster Linie nach politischen Überlegungen. Welcher Stadtstaat stellt für diesen Feldzug die meisten Truppen und Schiffe? Welche Stadt ist als nächste mit dem Oberbefehl an der Reihe? Was bringt es dem eigenen Kleinstaat für Vorteile, wenn er

---

<sup>138</sup> Landenge von Porylon: Schmalere Landweg entlang Odians Nordwestküste, der den Norden des Halbkontinents mit dem Westen verbindet.

für diesen oder jenen Strategen stimmt? Der elvarische Bundesrat<sup>139</sup> in Arigon ähnelt einem Kartell, das sich gegenseitig wohlwollend die Aufträge zuschanzt. Die militärischen Fähigkeiten des Strategen kommen erst an zweiter Stelle. Glänzende Feldherrn wie Dymon Mantinar oder auch der vorsichtige Adainon Othal Morandor entsprangen der Not oder waren Zufallsprodukte. In der Vergangenheit wurden die Fähigkeiten eines Befehlshabers von den Feinden auch selten auf die Probe gestellt. Die meisten Strategen beherrschten wohl solides Kriegshandwerk, verließen sich aber hauptsächlich auf die Überlegenheit der elfischen Bewaffnung und die Disziplin ihrer Soldaten. Auf den gut ausgebildeten, schwer gepanzerten und eisenbewaffneten elvarischen Wehrpflichtigen war Verlass. Bislang reichte das, um auch Feldzüge nach Schema F zu gewinnen. Man muss sich vergegenwärtigen, dass für die Elvar 200 Jahre lang die Größe einer gegnerischen Armee sekundär war. Noch Anfang des 5. Jahrhunderts v. Z. wird der edrigrone Strategie Celandor Thergon (\* 542 v. Z., + 468 v. Z.) mit den Worten zitiert:

*„Mit 5.000 Mann siege ich über doppelt so viele Barbaren, mit 10.000 über die vierfache Anzahl und mit 20.000 über jeden Feind in jeder Größe.“*

Auch wenn es danach klingen mag, war das keine Prahlerei. In der offenen Feldschlacht ebenso wie in der Verteidigung galten die Elfen über zweieinhalb Jahrhunderte schlicht als unbesiegbar. Die wenigen Niederlagen in dieser bemerkenswert langen Zeit resultierten aus sehr ungünstigen Umständen – Hinterhalte, Überraschungsangriffe oder extreme Unterzahl. Doch Celandors alte Formel gilt nicht mehr, schon gar nicht bei einem so überragenden Feldherrn wie Arnakos. Dieser stellt sein militärisches Geschick bei Luneth neuerlich unter Beweis. Von tausenden gegnerischen Bogenschützen dezimiert und demoralisiert und ausgekontert von der beweglichen Reiterei, gehen die Elfen kämpfend unter. Fulvian Cathal stemmt sich bis zuletzt gegen die Niederlage und kämpft inmitten seiner Garde gegen den Feind – vergeblich. Als die Reihen schließlich auseinanderbrechen, stürzt sich der Bundesstratege in sein Schwert. Nur ein paar tausend Mann können sich in die Vorgebirge durchschlagen und entgehen dem Gemetzel. Doch geschätzte 60.000 Elvar finden den Tod oder geraten in philurische Gefangenschaft. Luneth ist mehr als eine Niederlage, es ist eine ausgewachsene Katastrophe. Als die Nachricht vom Untergang bei Luneth die einzelnen Stadtstaaten erreicht, erstarrt der elfische Westen vor Entsetzen. Die größte elfische Armee, die je in Arigon zu Felde zog, ist nicht nur geschlagen, sondern vernichtet. Das ist die fünfte verlorene Feldschlacht in Folge: Zuerst an der Seite der philurischen Rebellen, dann an der oberen Evenda, auf der Hochebene von Loriath, auf dem Plateau von Vinduria und jetzt bei Luneth. Von einem einmaligen Ausrutscher kann da niemand mehr sprechen. Diese neuerliche, fürchterliche Schlappe ist der Beweis für die militärische Überlegenheit des Feindes. Die Herren des Westens müssen sich eingestehen, dass Arnakos und seine Philurer tatsächlich die Stärkeren sind. Eine bittere, eine blutige Erkenntnis. Kommt sie zu spät? Sind die Elvar auf Odian am Ende?

## Die Heeresreformen des Vithelion

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Doch Augenblicke höchster Not fördern auch höchste Tugenden zu Tage. So auch bei den Elvar Arigons: Besonnenheit, Zusammenhalt, Disziplin und Zähigkeit; und über allem die typisch elfische Fähigkeit, das eigene Wohl der Gemeinschaft unterzuordnen. Die Elvar Odians sind ohne Zweifel schwer angeschlagen, aber noch stehen sie. Ihre Städte werden von hohen, massiven Mauern geschützt, die Flotte beherrscht unangefochten die abendländischen

---

<sup>139</sup> Bundesrat (elvarunisch „Magistrun Unis“): Auch „Unionsrat“, „Unionsmagistrat“ oder „Bundesmagistrat“ genannt. Unregelmäßig tagende, föderal organisierte Versammlung aller Elvar-Stadtstaaten Arigons. Jeder Stadtstaat entsendet, unabhängig von seiner Größe, zwei Vertreter in den Bundesrat.

Meere, es gibt noch genug kampffähige Männer, um eine weitere Armee auszuheben und die Brüder im Norden schicken bald Hilfe. Noch 446 v. Z. landet eine Entsatzflotte aus Erach und den Inseln des Alten Meeres in Tireon. Außerdem sendet man Botschaft mit der dringenden Bitte um Unterstützung in die glutländische Heimat. Dort ist man nicht schlecht erstaunt über die Hiobsbotschaften aus der Alten Welt. Der letzte Hilferuf ist fast 8 Jahrzehnte her und stammt aus der Zeit, als König Pereukes auf den gleichen Wegen, die jetzt Arnakos einschlägt, im Elfenland einfiel, um seinen abtrünnigen Bruder Lissas zu jagen. Niemand ist mehr am Leben, der sich daran noch erinnern könnte und niemand hätte je damit gerechnet, dass die starken arigonischen Kolonien jemals wieder derart in Bedrängnis geraten würden. Die alte Heimat befindet sich selbst im Krieg – wieder einmal. Das blutige Ringen um die Vorherrschaft auf den kaladorischen Inseln geht in eine neue Runde. Ganze 30 Schiffe bringen einige ostkaladorische Stadtstaaten unter Führung Celargons auf, besetzt mit gerade einmal 4.000 Soldaten. Das ist zu wenig, um dem Krieg eine Wende zu geben. Die Elvar Arigons bleiben sich weitgehend selbst überlassen. Umso einiger und zielgerichteter müssen die Kolonien nun handeln. Und so geschieht es. In erstaunlicher Schnelligkeit und Übereinstimmung wählen die Magistrate Odians Vithelion Ilandar (\* 497 v. Z., + 423 v. Z.), den Strategen Gilnadas zum neuen Oberkommandierenden der Streitkräfte. Hier gibt es kein Gefeihsche, keine politischen Absprachen, keine Kompromisse. Vithelion hat sich im Kampf gegen die Eaniten (1. Eanitenkrieg oder Defensiver Eanitenkrieg von 453 bis 450 v. Z.) einen Namen gemacht und gilt allgemein als bester elfischer Feldherr jener Tage. Der erfahrene General akzeptiert seine Ernennung, doch er stellt Bedingungen. Er kennt sowohl die Stärken als auch die Defizite der elvarischen Streitkräfte wie kein zweiter und weiß genau, was er fordert. Um mit einem Gegner wie Arnakos und der modernen philurischen Armee fertig zu werden, braucht es mehr als die altbackenen Rezepte. Die Herren des Westens müssen neue Wege beschreiten, und Vithelion ist entschlossen voranzugehen. So will er die Abschaffung der alten Wehrpflicht zugunsten einer Berufsarmee.

Zwar in der Ausprägung von Stadtstaat zu Stadtstaat etwas unterschiedlich, schließt die elfische Wehrpflicht grundsätzlich alle waffenfähigen, elvarischen Männer im Alter von mindestens 16 bis höchstens 50 Jahren ein. Für seine Ausrüstung muss der Soldat selbst aufkommen. Abhängig von den finanziellen Mitteln des einzelnen, führt das naturgemäß zu einer uneinheitlichen Bewaffnung. So gibt es neben den schwergewapanzerten Kerntruppen leichtbewaffnete Plänkler mit kurzen Wurfspießen. Diese Leichtbewaffneten sind durchaus kein Nachteil, sondern geben einem Teil des elfischen Heeres größere Beweglichkeit und versorgen es mit Fernkämpfern. Dennoch sind sie langsamer als Philuriens Reiter und die Reichweite ihrer Wurfspieere bleibt deutlich hinter den Pfeilen der gegnerischen Bogenschützen zurück. Beide Waffengattungen, Bogenschützen und Reiterei, wurden von den seefahrenden Elfen immer stiefmütterlich behandelt. Ihre bevorzugte Disziplin ist die schwere Infanterie, an deren geschlossener Formation die Gegner so oft zerschellten. In einer mehrmonatigen Grundausbildung werden die Rekruten an den Kriegsdienst herangeführt. Danach halten jährliche Übungen die Truppe in Schuss. Im Kriegsfall ruft man die Männer zu den Waffen, danach geht jeder wieder seiner zivilen Arbeit nach. Sold im Felde gibt es nicht. Beute ist die einzige Verdienstmöglichkeit im Krieg. Gibt es nichts zu holen, zieht es den Soldaten ins Berufsleben zurück, nach Hause zu Frau und Kind. Der Acker muss bestellt werden und auch Handwerks- oder Handelsbetriebe laufen nicht von alleine. Die elfischen Wehrpflichtigen – mögen sie auch gut ausgebildet und gut bewaffnet sein – bleiben doch Teilzeitsoldaten, die nur mühsam für einen langen Krieg zu motivieren sind.

Arnakos' Streitkräfte bestehen dagegen überwiegend aus Berufssoldaten, Männern, die nichts anderes tun als zu kämpfen. Sie sind Spezialisten des Krieges und werden für ihr Kriegshandwerk bezahlt. Der durchsetzungsstarke Talesser hat die Macht des Adels



gebrochen und den hilitischen Feudalstaat weitgehend in einen Zentralstaat mit Berufsarmee umgekrempelt. Philuriens Reichtümer und die Kriegsbeute der jüngsten Feldzüge erlauben den Unterhalt großer Armeen. Das erweist sich nun als klarer Vorteil gegenüber den Elfen. Hinzu kommt die uneinheitliche Führung der Elvar. Jeder Stadtstaat ist für seine kleine Armee selbst verantwortlich und hütet dieses Recht eifersüchtig. Große, gemeinsame Unternehmungen bedürfen der Zustimmung aller Elfenstädte oder wenigstens einer überwiegenden Mehrheit im Bundesrat. Kommt diese zustande, wird ein Bundesfeldherr gewählt – wie gehört, häufig nicht aufgrund seiner militärischen Befähigung, sondern politischen Motiven folgend. Er führt die zusammengewürfelte Elfenstreitmacht durch den Krieg, muss sich dabei aber häufig mit den abweichenden Meinungen seiner zugeordneten Unterstrategen herumschlagen und seine Entscheidungen vor diesem oder jenem Stadtstaat rechtfertigen. Endet der Krieg, endet auch das Amt des Bundesstrategen. Es gibt keinen Strategon Unis im Frieden.

Dieses Modell mochte gegen die bronzebewaffneten Gegner von einst funktioniert haben, doch gegen die eisenbewehrte, kampferprobte philurische Streitmacht mit ihrem überragenden Feldherrn Arnakos reicht es nicht mehr.

Nun muss eine Berufsarmee aber bezahlt werden. Vithelion weiß, dass die Wirtschaftskraft der Elvar dazu sehr wohl ausreichen würde. Sie müsste nur gebündelt und zielgerichtet genutzt werden. Handel und Handwerk florieren, die Ernteüberschüsse sind hoch, besonders im klimatisch begünstigten Süden des elfischen Siedlungsraumes. Genügend Geld, um Männer auszurüsten und zu besolden, genügend Lebensmittel, um sie dauerhaft zu ernähren. Vithelion will eine Berufsarmee, die von den elvarischen Stadtstaaten bezahlt und versorgt wird und dem Bundesfeldherrn unterstellt ist. Die Elfenstädte sollen weiterhin den Strategon Unis wählen, doch soll das Amt zur dauerhaften Einrichtung werden und nicht nur in Kriegszeiten bestehen. Alle Möglichkeiten zu diesen Vorschlägen sind vorhanden, nun gilt es den politischen Willen zu finden.

Was der Strategie Gilnadas fordert, geht weit über eine reine Militärreform hinaus. Es wäre ein tiefer Eingriff in die elvarische Gesellschaft und eine erhebliche Beschneidung der Souveränität elfischer Stadtstaaten in militärischen, politischen und finanziellen Angelegenheiten. Vithelion verlangt viel von den selbstbewussten, unabhängigen Elfenstädten. So zögern die Kleinstaaten, und wieder vergeht wertvolle Zeit. Doch der frisch gewählte Unionsstrategie bleibt standhaft. Erst als 445 v. Z. zuerst Thagena, dann Aquinara fallen und Arnakos gegen Valun und Tireon vorrückt, um den gesamten Norden Odians in seine Gewalt zu bekommen, gehen die meisten Städte des Südens auf seine Vorschläge ein.

Nicht so Erach. Hier ist die Situation eine andere. Ein Meer trennt die Elvar vom Feind, beherrscht von der überlegenen eigenen Flotte. Hier gibt es keine unmittelbare Bedrohung, und ohne Not will man seine liebgewonnene Unabhängigkeit nicht preisgeben. So kann Vithelion seine Pläne nur auf Odian umsetzen und bleibt bei den Truppen des Nordens auf das alte System der Wehrpflicht, den guten Willen der Stadtstaaten und lange Entscheidungswege angewiesen. Geographisch durch ein Meer getrennt, scheinen die elfischen Lande im Norden und Süden nun auch politisch, gesellschaftlich und militärisch auseinanderzudriften. Für einige Zeit sieht es so aus, als würden die Elfen Erachs und Odians künftig verschiedene Wege gehen.

Die Hälfte ist besser als gar nichts und vielleicht mehr als Vithelion selbst erhofft hatte. So nimmt er was er kriegen kann und beginnt den Krieg gegen Arnakos. Der Bundesfeldherr zieht alle noch verfügbaren elfischen Streitkräfte des Südens zusammen. Die elvarischen Lande Odians sind dicht besiedelt und die Elfen trotz der verheerenden Niederlagen noch nicht ausgeblutet. Doch es ist die zweite Garde, die Reserve, auf die Vithelion zurückgreifen muss. Die kampferprobte Elite liegt erschlagen auf den Schlachtfeldern von Vinduria und

Luneth. Und es sind natürlich Wehrpflichtige. Die Berufsarmee muss erst noch aufgebaut werden. Das geht nicht von heute auf morgen. Doch diese Wehrpflichtigen werden erstmals regulär besoldet, der erste Schritt Richtung Berufssoldaten. Alles in allem stampft Vithelion über 100.000 Soldaten aus dem Boden. Das entspricht gut 24 elvarischen Divisionen<sup>140</sup>. Wenn man den immensen Blutzoll auf den Schlachtfeldern von Vinduria und Luneth bedenkt, sind das wahrhaft beeindruckende Zahlen. Sie zeigen eine große Stärke der Elfen: Masse. In den bald 3 Jahrhunderten der elvarischen Kolonisierung Arigons verließen Hunderttausende Kalador und suchten ihr Glück in der Alten Welt. Dort sind sie auf allen Schlachtfeldern siegreich. Sie gewinnen Land, viel Land und gutes Land. Rasch wächst die Population in der Fremde, und noch immer strömen neue Siedler aus der glutländischen Heimat zu. Dieser permanente Nachschub von jenseits des Ewigen Meeres füllt und füllt die dezimierten Reihen der elvarischen Armeen immer wieder auf. Das ist ein entscheidender Vorteil gegenüber den Abendländern, die nirgendwo her Verstärkung erhalten und auf die eigene Substanz angewiesen sind.

Etwa ein Drittel seiner gewaltigen Streitmacht verwendet der Bundesfeldherr zur Sicherung der bedrohten Städte und Festungen, der Pässe über den Avinar und der schmalen Küstenstraße an der Landenge von Porylon. Mit den anderen zwei Dritteln zieht er Arnakos entgegen. Doch er sucht nicht die Schlacht, im Gegenteil. Er hält gebührenden Abstand zum Feind. Vithelion beschränkt sich auf die Störung des hilitischen Nachschubs, greift gegnerische Spähtrupps auf, hindert den Feind am Plündern und verlegt ihm den Weg wo er nur kann. Das genügt, um den Talesser massiv zu behindern. Diese Strategie ist so erfolgreich, dass Arnakos die Belagerung Valuns abbricht und den Elvar entgegenmarschiert. Doch der Bundesstrategie lässt sich auf keine Schlacht ein, sondern zieht sich zurück. Die Philurer laufen ins Leere.

In der Zwischenzeit landen die Elfen Erachs unablässig Truppen in Odian an, wichtige Verstärkung für den bedrohten Süden. Auch wenn sie Vithelions weitreichenden militärischen und politischen Reformen nicht folgen wollen, so besteht doch noch die alte Solidarität zwischen Nord und Süd.

Mit dem Teil der Flotte, welcher nicht für den Transport von Soldaten und Kriegsmaterial benötigt wird, traktieren die Elvar die philurischen Küsten des Ar Anthian: Überraschende Überfälle und schnelle Rückzüge; eine Politik schmerzhafter Nadelstiche.

Das gleiche Spiel auch zu Lande im Westen. Von den elfisch besetzten Pässen des Avinar fallen die Elvar immer wieder ins jenseitige Philurien ein. Dabei finden sie häufig Unterstützung bei jenen Fürsten, an deren Seite sie noch vor wenigen Jahren gegen den Talesser gekämpft haben. Arnakos ist ein glänzender Feldherr, doch er kann nicht überall gleichzeitig sein. Vithelions Strategie ist es, den Gegner nicht zur Ruhe kommen zu lassen und dabei die große Schlacht zu meiden. Er spekuliert darauf, dass Arnakos irgendwann die Nerven verliert und den entscheidenden Fehler begeht.

An der diplomatischen Front sind elvarische Boten zu Lande und zu Wasser unterwegs, um Verbündete gegen das hilitische Großreich zu gewinnen, in Kelezar, Kalschan, bei den Danurern und Ulachen. Bei Letztgenannten werben sie leichte Reiterei an. Die Wüstenstämme Odians sollen das elfische Kavalleriedefizit ausgleichen. Doch Vithelions Pläne gehen über die kurzfristige Verstärkung durch fremde Söldner hinaus. Seine Emissäre kaufen bei Ulachen und Ayruna Pferde und rekrutieren einheimische Pferdezüchter. Auf lange Sicht will der Bundesfeldherr auf eigene, elfische Reiter zurückgreifen können. Neben Kavallerie brauchen die Elvar mehr Fernkämpfer. Bislange haben sich die Herren des Westens auf ihre leichtbewaffneten Speerwerfer verlassen. Doch deren kurze Wurfspieße

---

<sup>140</sup> Division: Elvarunisch für „Heeresteil“. Eine elvarische Division besteht zu Vithelions Zeiten aus gut 4.000 Fußsoldaten.

reichen nicht so weit wie die Pfeile der philurischen Bogenschützen. Bei den Hilitem dagegen haben Bogenschützen Tradition. Und Arnakos setzt verstärkt auf diese Waffengattung. Er hat auch den ayrunischen Kompositbogen eingeführt. Zwar macht ihn seine aufwendige Herstellung teuer, doch ist er dafür kleiner, handlicher und verfügt über eine größere Reichweite und Durchschlagskraft als der einfache Kurzbogen. Im Vergleich dazu ist die Zahl der elvarischen Bogenschützen und Schleuderer verschwindend gering – eine verachtete Waffengattung, gefüllt mit den Ärmsten der Armen. So bringen die eigenen Fernkämpfer kaum Entlastung gegen das philurische Dauerfeuer. Um diese Lücke zu schließen, greift Vithelion auf die Inselbewohner des Alten Meeres zurück. Eda, Albrond, Valida und Yridon waren einst für ihre Bogenschützen berühmt. Schon die Maraner rekrutierten die Einwohner dieser Eilande als Fernkämpfer. Gleiches tut nun der elfische Bundesfeldherr. Unter elfischen Standarten durften Menschen bislang nicht dienen. So wurden die Insulaner zu Zivilisten. Ihre traditionelle Kampfweise haben sie jedoch weder vergessen noch verlernt. Sie hat als beliebter Volkssport überlebt. Potenzial an geübten Fernkämpfern steht Vithelion also zur Verfügung. Und wieder geht diese Maßnahme weit über ihren eigentlichen militärischen Zweck hinaus. Bisher kämpften im elfischen Heer ausschließlich Elfen. Die unterworfenen Bevölkerung hat zwar weitgehend dieselben Rechte und Pflichten wie die Elvar, doch die Gleichbehandlung kennt Grenzen. So zahlen Nicht-Elfen höhere Steuern, können keine öffentlichen Ämter bekleiden, dürfen nicht wählen und auch nicht in der Armee dienen. Die Wehrpflicht gilt als Ehrendienst, aber auch als Versicherung dafür, dass das Gewaltmonopol ausschließlich bei den Herren des Westens liegt. Das spätere Edrische Imperium wird einen anderen Weg gehen und gerade in Unruheprovinzen verstärkt Menschen rekrutieren, um das Aufstandspotenzial abzuschöpfen. Doch zu Vithelions Zeiten denkt man noch anders. Die Unterworfenen in die elfischen Streitkräfte zu integrieren, würde bedeutet, ihnen die eigene, überlegene Kampfweise beizubringen und sie darüber hinaus auch noch mit Waffen auszustaffieren. Dieses Risiko wollten die Elvar bislang nicht eingehen. Das ändert sich jetzt. Zum ersten Mal treten Menschen ins elvarische Heer ein und weichen die jahrhundertealten Strukturen auf. Dieser Trend wird sich fortsetzen. Bald werden verschiedenste Rassen und Völker unter elfischen Standarten dienen und bis in höchste militärische Ämter aufsteigen. Durch ihren Dienst an der Waffe werden sie sich die gleichen Rechte wie die herrschenden Elvar buchstäblich erkämpfen und schließlich gesellschaftlich mit den Herren des Westens gleichziehen. Elvar zu sein reduziert sich in absehbarer Zukunft nicht mehr allein auf elfische Herkunft, sondern kann erworben werden – Bürgerrecht statt Geburtsrecht. Bis dahin vergeht noch viel Zeit, doch Vithelion stößt mit seinen Bogenschützen von den Quariden<sup>141</sup> diese Tür auf. Die Elfen verlieren ihre Exklusivität, doch sie erschließen sich das Potenzial ihrer Untertanen – eine entscheidende, eine unverzichtbare Ressource wie die kommenden Jahrhunderte zeigen werden.

Vithelion hat die gesellschaftlichen Umbrüche bestenfalls erahnt und sicher nicht geplant. Doch die Elvar Odians stehen mit dem Rücken zur Wand, und so nimmt er die möglichen Auswirkungen seiner einschneidenden Maßnahmen billigend in Kauf. Es zeigt auch, dass Vithelion mit einem langen Krieg rechnet, für den man einen langen Atem braucht. Dafür stellt er die Weichen: Berufarmee, mehr Reiterei und mehr Fernkämpfer.

Doch auch Arnakos ist nicht untätig. Während er selbst die Eroberung des elfischen Nordwestens Odians betreibt, zieht er 444 v. Z. die eanitischen Fürsten an der elvarischen Südflanke auf seine Seite (2. Eanitenkrieg oder Philurischer Bundesgenossenkrieg von 444 bis 425 v. Z.) und wiegelt Teile der Maraner gegen die Elfen auf (Maranischer Aufstand 444

---

<sup>141</sup> Quariden (elvarunisch „Quaridis“ = „die Vier“): Bezeichnung für die vier großen Inseln Eda, Albrond, Valida und Yridon im Westen des Alten Meeres. Die Insel Hedral im Osten des Alten Meeres zählt nicht zu den Quariden.

bis 425 v. Z.). Fast gleichzeitig werden im Norden die Etten unruhig. Dafür ist der Philurerkönig allerdings nicht verantwortlich. Der beständige Nachschub elfischer Verbände von Erach nach Odian hat die Besatzungen im Norden ausgedünnt. Den Etten ist der Truppenabzug nicht entgangen, und sie nutzen diese Schwäche nun aus. 443 v. Z. greifen die Dannog<sup>142</sup> nördlich des Ibling zu den Waffen und reißen bald andere Stämme mit. Es soll die schwerste Auseinandersetzung mit den Etten werden, die die Elvar je erlebt haben. Nun müssen die Herren des Westens an mehreren Fronten gleichzeitig kämpfen.

Als die leidgeprüften Elvar glauben, dass es nicht mehr schlimmer kommen kann, wird Glutland von einer Naturkatastrophe unfasslichen Ausmaßes heimgesucht.

### **Die Kaladorische Katastrophe – der Große Kataklysmus**

442 Jahre vor der Zeitwende<sup>143</sup> kommt es zur sog. „kaladorischen Katastrophe“ oder dem „Großen Kataklysmus“. Die Natur erhebt sich, um in einem gewaltigen, fürchterlichen Schauspiel ihre ganze Macht zu demonstrieren. Auf einem kleinen, unscheinbaren Eiland der kaladorischen Inselgruppe – Lanacon mit Namen – explodiert einer der zahlreichen Vulkane, die Glutland seinen Namen gaben. Dabei ist die Detonation des Vulkans Ethor gar nicht die eigentliche Katastrophe. Sie ist nur Auslöser des höllischen Fanals, das nun folgt. Nach der Explosion des Ethor sackt der durch den Ausstoß der Lava nun ausgehöhlte Meeresboden unter dem Wasserdruck zusammen und erzeugt einen ungeheuren Sog. Eine riesige Flutwelle entsteht, die sich mit rasender Geschwindigkeit kreisförmig von Lanacon in alle Richtungen ausbreitet. An den Stränden angekommen, werfen sich die Wellen zu ihrer vollen Größe auf und erreichen unglaubliche 30 bis 40 Meter Höhe. Mit voller Wucht treffen die mörderischen Brecher die großen Küstenstädte der elfischen Hochkultur auf Kalador und Veneria. In einem Inferno der Naturgewalten wird die Jahrhunderte alte Zivilisation der Elvar in wenigen Augenblicken buchstäblich hinweggespült.

Zwar bleiben die höher gelegenen Städte landeinwärts weitgehend verschont, doch war das nur die Rettung vor der unmittelbaren Gefahr. Tagelang regnet Asche auf die Inseln und den nahen venerischen Kontinent herab, und feiner Vulkanstaub verdunkelt den Himmel. Ein nuklearer Winter zerstört die Ernten und tötet Mensch und Tier. Die Hochkultur der Elvar ist schwer getroffen, ja tödlich verwundet. Unzählige Opfer, die Städte zertrümmert, die Flotten vernichtet, die Lebensgrundlage zerstört. Die ungestümen Völker im Norden Glutlands, die „barbarischen“ Andar, sehen ihre Stunde gekommen. Begehrlich richten sie ihre Blicke auf die Reichtümer ihrer elfischen Vettern und stoßen unbarmherzig nach Süden vor. Der Hochkultur der Elvar bleibt keine Zeit zur Erholung. Unter dem Ansturm der andarischen Elfenstämme bricht der ohnehin schwer angeschlagene militärische Sperrriegel zusammen. Die Hilferufe in die arigonischen Kolonien verhallen ungehört. Dort kämpft man selber ums Überleben und braucht jeden Mann. Nur vereinzelt schicken die Stadtstaaten kleine Flottillen – mehr Zeichen der Solidarität als echte Unterstützung. So dauert es keine 50 Jahre, ehe um die Wende vom 5. zum 4. Jahrhundert v. Z. die letzten elvarischen Bastionen Glutlands an die Eroberer aus dem Norden fallen. Die Kultur der Elvar, die Wiege der arigonischen Zivilisation, sie ist nicht mehr.

Fortan bestimmen die andarischen Sieger über das Geschehen auf Kalador. Ihnen ist die weitschweifige Politik ihrer besieigten Vettern fremd. Sie haben naheliegendere, handfestere Ziele vor Augen. Glutland richtet seine Blicke wieder nach innen. Für mehr als 8 Jahrhunderte werden die Geschehnisse auf Kalador durch interne Auseinandersetzungen bestimmt sein und sich auf diese Inselgruppe beschränken. Dann jedoch, 1.200 Jahre nach

---

<sup>142</sup> Dannog: Ettenstamm in Norderach an der mittleren Mertens.

<sup>143</sup> Zeitwende oder Zeitenwende: Das Jahr des Erscheinens des Zeugen Eduns, also das Jahr 0 edunischer Zeitrechnung.

den ersten Kolonisten der Elvar, werden es wieder Elfen aus Glutland sein, die sich nach Osten, nach Arigon wenden. Diesmal jedoch – im 5. Jahrhundert nach der Zeitwende – werden sie nicht als Kulturbringer erscheinen, sondern als „Terror Caladar“ die Küsten des Kontinents heimsuchen. Wieder werden sie die Welt verändern, ehe sie sich von Piraten und Eroberern zu wertvollen Kulturträgern der abendländischen Wertegemeinschaft wandeln. Doch wir schweifen allzu weit in die Zukunft.

## **Die Kolonien Arigons**

Die Alte Welt bleibt von der zerstörerischen Kraft der Flutwelle verschont. Die kaladorischen Inseln haben das Gros der mörderischen Brecher bereits abgefangen und der dünne Rest verläuft sich auf dem langen Weg zu den arigonischen Küsten zu harmlosen Wellen.

Von einem Augenblick zum anderen werden damit die einstigen Kolonien zum eigentlichen Träger, zum Zentrum der Hochkultur der Elvar. Sie, die Überlebenden fernab der Naturkatastrophe, repräsentieren jetzt alleine die elfische Zivilisation.

Als die ersten spärlichen Nachrichten von der Katastrophe Arigon erreichen, schenkt man ihnen zunächst keinen Glauben, so ungeheuerlich klingen die Berichte. Die furchtbare Realität übertrifft jede Vorstellungskraft. Erst allmählich begreifen die Kolonien, was in der alten Heimat geschehen ist. Nicht wenige deuten es als Zeichen der Götter, trotz des elfischen Hanges zu nüchternem Verstandesdenken. Alle Feinde und Naturgewalten scheinen sich gegen die Herren des Westens verschworen zu haben. Ein Fanal der Allerhöchsten zum Untergang der Elvar. Endzeitstimmung macht sich breit und lähmt die elfische Tatkraft. Und es kommt noch schlimmer.

## **Die Schlacht am Ildecor 441 v. Z.**

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Im Jahre 441 v. Z. wird Vithelion als Bundesfeldherr abgelöst. Seine Zermürbungstaktik dauert nun schon 4 Jahre, doch scheinbar ohne die gewünschte Wirkung. Arnakos hält nach wie vor weite Teile der elfischen Lande Odians, und Vithelion wartet und wartet. Die Stadtväter verlieren allmählich die Geduld. Sie haben sich auf eine tiefgreifende Heeresreform eingelassen und pumpen Unsummen in eine riesige Armee, die dem Treiben der Philurer scheinbar tatenlos zusieht. Nach all den Tiefschlägen der Vergangenheit wollen sie endlich einen Erfolg. Den verspricht ein junger Mann, Ascarion Murondal (\* 474 v. Z., + 398 v. Z.), einer von Vithelions Unterstrategen aus Agreth. Der trotz seiner jungen 33 Jahre hochdekorierte Offizier überzeugt die Magistrate von einer Änderung der Strategie zur Offensive. Vithelion stemmt sich gegen seine Ablösung und warnt die Ratsversammlung eindringlich vor übereilten Schritten. Noch sei die Heeresreform nicht abgeschlossen, die einzelnen Truppenteile noch nicht aufeinander eingespielt und die Ausbildung vieler Soldaten nicht vollendet. Doch die Magistrate der Bundesstaaten wollen die Entscheidung. Am Ende gehorcht Vithelion zähneknirschend und tritt ab. In typisch elfischer Manier stellt er sein Ego zurück. Ein Zerwürfnis untereinander ist im Moment das allerletzte, was die Elvar gebrauchen können. Und so nimmt das Schicksal seinen Lauf. Der frischgebackene Bundesfeldherr Ascarion Murondal sucht die Entscheidung und findet sie auf dem Schlachtfeld am Oberlauf des Ildecor 441 v. Z. Er versprach den schnellen Sieg und fährt doch nur eine weitere bittere Niederlage ein. Vithelion behält Recht. Fast 4.000 Elvar bezahlen diese Erkenntnis mit ihrem Leben. Unter den Verwundeten ist ein junger Offizier aus Edrigon, Adonar Velioron (\* 467 v. Z., + 383 v. Z.). Er gehörte zu den Männern der ersten Stunde, die zusammen mit dem Unionsstrategen Vithelion Ilandar die neue elfische Streitmacht aufbauten. Die Schlacht am Ildecor ist seine Feuertaufe. Es wird nicht sein letzter Kampf gegen Arnakos und Philurien sein. Doch für den Moment scheidet er aus dem

Kriegsgeschehen aus. Seine Verwundung ist schwer, und so sendet man ihn zur Genesung zusammen mit anderen Versehrten zurück in seine Heimat Edrion.

Die Niederlage ist ein neuerlicher Schlag für die Elvar, doch nicht mehr so schwer wie die vorherigen. Die neue elfische Armee schlug sich wacker, und als die Schlacht verloren war, hielten die Reihen und der geordnete Rückzug gelang. 4.000 Gefallene sind ein überaus schmerzlicher Verlust, doch kein Vergleich zu dem fürchterlichen Blutzoll auf den Schlachtfeldern von Vinduria und Luneth. Vithelions Heeresreform hat angefangen zu greifen. Doch wie er es vorausgesagt hatte, kam die Entscheidung zu früh. Beinahe reumütig setzt der Bundesrat Vithelion nach der Schlacht am Ildecor wieder als Unionsstrategen ein. Vithelion akzeptiert und spielt nicht den Gekränkten – auch typisch elfisch. Ascarion Murondal dagegen verschwindet in der Versenkung. Der Krieg geht weiter. Jetzt erst zeigt sich, wie wertvoll die hinhaltende Taktik des alten und neuen Bundesfeldherrn war, nun wo die sichernde Armee fehlt. 440 v. Z. erobert Arnakos die Stadt Valun. Mit den angeschlagenen Truppen konnte es Vithelion nicht verhindern. Er braucht Zeit, um die dezimierten Reihen aufzufüllen und in den Männern neues Selbstvertrauen zu wecken. Der sieggewohnte Talesser dagegen hat nun freie Bahn und marschiert gegen Tireon, zu jener Zeit die größte Stadt Odians.

## 7. Ettenkrieg oder Großer Ettenkrieg (443 v. Z. bis 433 v. Z.)

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Während im Süden der Krieg ins 7. Jahr geht, wachsen sich im Norden die Auseinandersetzungen mit den ettischen Dannog zum Flächenbrand aus. Barnok (\* um 485 v. Z., + 422 v. Z.), dem Fürsten der Dannog, ist es mit Ausdauer und Geschick gelungen ein Bündnis fast aller ettischer Stämme zu schmieden. Hinter dem charismatischen Führer scharen sich nun die Völker nördlich und südlich des Ibling. Das ist ein Novum, das erste Mal, dass fast alle Etten Erachs zum gemeinsamen Kampf gegen die Elfen zusammenfinden, zweifellos angespornt von den fortwährenden elfischen Niederlagen gegen Philurien.

„*Ladaur Etichas! Ven Branache, ven Unir!*“ („*Vorwärts Etten! Für die Götter, für die Freiheit!*“) tönt es von Holden<sup>144</sup> bis Rugland<sup>145</sup>. Bald erfasst der Ruf nach Freiheit auch die unterworfenen Etten innerhalb des elfischen Machtbereiches auf Erach.

Selbst nach heutigen Maßstäben kann man die elvarische Herrschaft über fremde Völker als human bezeichnen. Es ist kein Zufall, dass alle modernen Demokratien wesentlich auf den Regierungsprinzipien der Herren des Westens fußen. Dennoch bleibt es aus der Sicht der Besiegten Fremdherrschaft. Es gibt wohl kein Volk, das nicht die eigene, vielleicht weniger gute Regierung einer womöglich besseren fremden vorzieht. Die Kultur der Sieger, trotz all ihrer fortschrittlichen Errungenschaften, bedeutet für die Unterworfenen einen harten Bruch mit den eigenen Traditionen und den Verlust der Unabhängigkeit. Und die Elvar sind gewohnt gründlich: Elfische Straßen, elfische Städte, elfische Götter, elfische Tempel, elfische Truppen, elfische Sprache, elfische Steuern. Die Durchdringung der eroberten Gebiete ist vollständig; weniger mit Gewalt als mit erdrückender Präsenz. Nicht jeder ist bereit die alten Sitten und Bräuche gegen die der Elvar einzutauschen. Die Elvarisierung der selbstbewussten Etten steht erst am Anfang. Manch einer hat sich noch nicht mit den neuen Herren und ihrer fremdartigen Lebensweise abgefunden. Es geht um nicht weniger als Freiheit und Identität – zwei mächtige Triebfedern. Sie mögen die Wucht des ettischen Aufstands erklären, der weite Teile Erachs erfasst und damit auch den elfischen Norden in den Strudel des Krieges reißt. Ein weiterer Rückschlag. Als hätten sich die Götter wahrhaftig

---

<sup>144</sup> Holden: Kleine Insel an der Nordküste Erachs.

<sup>145</sup> Rugland: Kleine Insel an der Südküste Erachs.

gegen die Elvar verschworen. Doch in dieser kritischen Phase entwickeln die Elfen einen bemerkenswerten Durchhaltewillen. Unbeeindruckt, ja dickköpfig trotzen sie Menschen und Göttern gleichermaßen. Aufgeben kommt für sie nicht in Frage.

Doch zunächst läuft es schlecht im Norden. Die Herren des Westens werden von der Heftigkeit des ettischen Angriffs und der Erhebung der ettischen Bevölkerung überrascht. Ein hastig zusammengezogenes Elfenheer unterliegt Barnok 440 v. Z. unweit von Dairunissa. Die Stadt selbst fällt nach wochenlanger Belagerung noch im gleichen Jahr. Ohne auf nennenswerten Widerstand zu treffen, stößt Barnok entlang der Dune<sup>146</sup> bis zur Küste vor und durchtrennt die Wege zwischen Nord- und Süderach. Wieder einmal muss die elfische Flotte eine vitale elfische Landverbindung ersetzen. Während der Dannog-Fürst nun gegen Etira marschiert, greift südlich des Ibling ein zweites Heer Tharagon an, das heutige Altroggen. Die Wahl dieser Ziele ist nicht zufällig. Es geht um die Iblingenge. Wer diese Schmalstelle beherrscht, kontrolliert Erach. Die einzige andere Route führt über den Widaronpass vom Dune- ins Sinzachtal<sup>147</sup>. Doch der Pass liegt auf 1.500 Metern Höhe und steht nur im Sommer offen. Eine fragile Verbindung zwischen Nord und Süd. Deshalb brauchen Barnok und seine Verbündeten Etira. Abgesehen von diesem Hauptstoß auf die Stadt an der Landenge Erachs, loht der Aufstand auch anderswo. Überall im ettisch-elfischen Grenzgebiet kommt es zu Kämpfen.

Es dauert eine Weile, bis auf Erach die Reserven mobilisiert sind und eigene Truppen aus Odian zurück auf die Insel verschifft werden. Hier im Norden sind die Entscheidungswege lang und ist die Entscheidungsfindung mühsam. Vithelions Heeresreform hat hier nicht stattgefunden, sondern blieb auf Odian beschränkt. Auf Ereth gelten noch die alten Regeln. Jede Stadt verfolgt ihre eigenen Interessen bei gleichem Stimmrecht im Bundesrat. Trotz elfischer Solidarität und Vernunft dauert es oft lange, bis ein Kompromiss gefunden ist. Zu Zeiten haushoher elvarischer Überlegenheit war diese Trägheit kein Problem. Die meisten Stadtstaaten waren alleine stark genug, um mit einer Bedrohung fertig zu werden oder konnten den Feind zumindest so lange aufhalten, bis sich die Nachbarn endlich aufrafften und Hilfe schickten. Doch die Ära der geradezu spielerischen elfischen Dominanz ist vorüber. Die alten Strukturen taugen in der neuen Zeit nicht mehr viel. Die elfischen Niederlagen in Odian und Erach decken die Schwächen des alten Systems schonungslos auf.

Der elvarische Süden ist schon einen Schritt weiter. Vithelions große Heeresreform, die weit über das Militärische hinausgeht, stellt die elfische Gesellschaft auf die neuen Gegebenheiten ein. Der Norden jedoch hinkt hinterher. Hier fehlt ein Bundesfeldherr mit den nötigen Machtbefugnissen wie im Süden, jemand, der eigenverantwortlich und schnell handeln kann. So diskutieren die souveränen Staatstaaten über das richtige Vorgehen und kostbare Zeit verstreicht. Am Ende ist sich jeder selbst der nächste. Statt die Kräfte zu bündeln, stellen Norderach und Süderach jeweils eigene Heere auf, um die eigenen Territorien zu schützen. Der Südarmee gelingt es 439 v. Z. immerhin den Belagerungsring um Tharagon zu sprengen und die Stadt zu entsetzen. Doch dieser Vorteil verpufft wirkungslos, da die bunt zusammengewürfelten Truppen wieder in ihre Heimatstädte zurückbeordert werden, um deren Hab und Gut zu schützen. Nur wenig später nehmen die Etten einen neuen Anlauf zur Eroberung der großen Grenzstadt.

Die elfische Nordarmee versucht bis nach Etira vorstoßen, wird aber 439 v. Z. an der Duna (Dune) von Barnok zurückgeschlagen. Mit dabei der wiedergenesene Adonar Velioron. Später wird er es als heilsame Erfahrung bezeichnen, dass seine ersten beiden großen Schlachten verlorengingen.

---

<sup>146</sup> Dune (elvarunisch „Duna“): Kleiner Fluss in Osterach. Entspringt im nördlichen Ibling und mündet ins Alte Meer.

<sup>147</sup> Sinzacht: Kleiner Fluss in Mittelerach. Entspringt im südlichen Ibling und mündet in die Altroggen.

„Man muss die Niederlage geschmeckt haben, um nicht vom Sieg trunken zu werden,“ schreibt er in seinen Memoiren.

Die Niederlage an der Duna (Dune) bringt in Erach die Frage nach einer Heeresreform wie in Odian wieder auf die Tagesordnung. Im Süden hat Vithelion gerade eine eanitische Koalition in der Schlacht an der Voyra 439 v. Z. über den Fluss zurückgeworfen und die Schlagkraft seiner neuen Militärmaschinerie erstmals sichtbar unter Beweis gestellt. In Edrigon und anderswo formieren sich nun die Befürworter einer Berufarmee nach Odians Vorbild. Man nennt sie die „Ilandir“, nach Vithelions Familiennamen Ilandar, auch wenn der ungefragte Namensgeber selbst nie zu dieser Gruppierung gehören wird. Einer der Ilandir ist Adonar Velioron. Doch zunächst ist der junge Offizier ein Mann der zweiten Reihe. Ältere Politiker mit mehr Einfluss führen die Partei. An ihrer Spitze steht Vereon Delor (\* 483 v. Z., + 416 v. Z.), ein ehrgeiziger Aufsteiger aus niederem Adel, der es trotz seiner Herkunft bis in den Magistrat Edrigons geschafft hat. Je länger der Krieg dauert und die Erfolge ausbleiben, desto mehr Anhänger gewinnen die Ilandir. Nach 2-jährigem Parteiengenzänk setzen sie in Edrigon 437 v. Z. endlich die große Militärreform durch. Doch nur die Nachbarn ziehen mit: Dyra, Iearon (Elborn) und Luthida (Lutten). Alle anderen elfischen Kleinstaaten Erachs und des nahen Kontinents sind nicht bereit auf ihre angestammten Rechte zu verzichten und finanzielle wie militärische Souveränität an den Unionsrat und einen Bundesfeldherrn abzutreten. Trotzdem macht sich das kleine Bündnis ans Werk, das nach dem Ort der Vertragsunterzeichnung die „Edrigonische Union“ genannt wird. Neue Truppen werden ausgehoben und ausgebildet. Zum Bundesstrategen des Nordens wählen die vier Städte erwartungsgemäß Vereon Delor, den Anführer der Ilandir. Hier taucht Adonar Velioron erstmals in der vorderen Reihe auf. Als Vithelions Schützling war er beim Aufbau der elfischen Berufarmee im Süden mit dabei und kennt sich aus. Auf Vereons Geheiß übernimmt der gerade 30-Jährige die Ausbildung der neuen Mannschaften und wird zum Unterstrategen ernannt. Schon ein Jahr später wagt Edrigons Bundesfeldherr Vereon den Vorstoß auf Etira. Die Stadt ist seit 3 Jahren belagert und steht kurz vor dem Fall. Zwar funktioniert die Versorgung der eingeschlossenen Städter über den Seeweg einigermaßen, doch haben die Etten die Mauern sturmreif geschossen. Der einfallsreiche Fürst Barnok hat mit Hilfe gefangener elfischer Ingenieure aus Dairunissa schwere Wurfmaschinen und Belagerungstürme bauen lassen. Unter der Dauerfeuer geben selbst Etiras mächtige Mauern langsam nach.

Der Überraschungscoup der Entsatzarmee gelingt. Barnok wird vor den Mauern Etiras besiegt und muss sich zurückziehen. Den entscheidenden Angriff führt Adonar mit der frisch aufgestellten Reiterei. Im Triumph ziehen Vereon und Adonar in Etira ein. Doch der Strategie und sein Unterstrategie fordern einen Preis für die Rettung der Stadt. Etira muss dem nördlichen Städtebündnis beitreten. Mit den fremden Truppen in den eigenen Mauern haben die Stadtväter keine Wahl und fügen sich. Ein wichtiger strategischer Punktgewinn für den Bundesfeldherrn und seinen Stellvertreter.

Noch im gleichen Jahr befreien Edrigons Heerführer Dairunissa. Vereon und Adonar suchen die Entscheidung und setzen nach. 436 v. Z. kommt es zur Schlacht auf dem Kempfeld. Erneut schlagen sie Barnok und die Etten. Nach dieser neuerlichen Niederlage verliert der mehrfach besiegte Fürst der Dannog die Unterstützung im eigenen Lager. Die verbündeten Stämme scheren aus der Allianz aus und die ettische Koalition bricht auseinander. Damit sind die Elfen nördlich des Ibling wieder Herren der Lage.

Die Etten sind nicht die Philurer. Barnok mag ein charismatischer Anführer sein, doch er ist kein genialer Feldherr wie Arnakos. Dennoch beweisen die Siege vor Etira und auf dem Kempfeld die Schlagkraft der neuen Berufarmee und das militärische Geschick Vereons und Adonars. Es ist der Wendepunkt im Großen Ettenkrieg.



## Die Sicherung Süderachs

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Nach der Sicherung des Nordens ziehen der Bundesfeldherr und sein Stellvertreter 435 v. Z. über den Ibling in den Süden Erachs. Hier stehen die Etten noch tief im Land. Zwar fehlt ihnen die einheitliche Führung, doch gilt für die Elvar das gleiche. Die Uneinigkeit der Elfenstädte bringt nur temporäre Entlastung und verhindert eine längerfristige Bündelung aller Kräfte. Das ist eigentlich untypisch für die Elfen. Es zeigt, dass der ettische Krieg nicht mit dem philurischen vergleichbar ist. Während die Herren des Westens auf Odian gegen Arnakos und sein hilitisches Großreich mit dem Rücken zur Wand stehen, gibt es diese tödliche Bedrohung auf Erach nicht. Spätestens seit Barnoks entscheidender Niederlage auf dem Kempfsfeld fehlt den Etten nicht nur die einigende Integrationsfigur, sondern auch die Stoßkraft. So können sich die elfischen Stadtstaaten aus eigener Kraft über Wasser halten. Der Leidensdruck ist nicht groß genug, um jene Einigkeit und Reformen zu erzwingen wie auf Odian. Es ist aber auch ein Indiz für den einsetzenden gesellschaftlichen Wandel innerhalb der elvarischen Kultur auf Arigon. Sicherheit und Wohlstand begünstigen Individualität zu Lasten der alten elfischen Solidargemeinschaft. Der eigene Stadtstaat rückt stärker in den Mittelpunkt der Betrachtung. Die Nachbarstädte werden weniger als Brüder, denn als Konkurrenten um Land und Märkte empfunden. Der sprichwörtliche elvarische Zusammenhalt weicht mehr und mehr den Partikularinteressen einzelner Gruppen.

Als Vereon und Adonar mit ihrem starken, kampferprobten Heer in Erachs Süden vorstoßen, kippen die Gewichte zugunsten der Elvar. Sie besiegen die aufständischen Ridaka 435 v. Z. vor Tharagon und 434 v. Z. ein ettisches Bündnis an der Feloth (Veldin), ein gutes Stück östlich vom heutigen Collwart. Damit ist der ettische Krieg entschieden. Eine Zeit lang loht hier und da noch Aufruhr, aber die ettische Offensivkraft ist gebrochen.

Doch der Siegesjubiläum verfliegt rasch. Die anfangs gefeierten Helden Vereon und Adonar geraten bald mit den Städten Süderachs aneinander. Solange die ettische Bedrohung bestand, war das Heer aus dem Norden willkommen. Jetzt jedoch versuchen die Magistrate die fremden Truppen zügig wieder loszuwerden. Der Unterhalt der Berufsarmee verschlingt Unsummen. Dieses Geld würden sich die Städte gerne sparen, zumal jetzt, wo wieder Ruhe herrscht. Und mit der Forderung nach Beitritt zur Edrignonischen Union stößt der Bundesstrategie auf taube Ohren. So werden Vereon und Adonar wie ungeliebte Kinder von Stadt zu Stadt weitergereicht. Und jedes Mal setzt das gleiche Gefeierte um Unterhalt und Bezahlung ein. Als Thenedon 433 v. Z. gar jede Zahlung und Versorgung verweigert, platzt Vereon der Kragen. Kurzer Hand erklärt er die Stadt für belagert und bedient sich aus dem Umland, soll heißen, er lässt es plündern. Die Lage spitzt sich gefährlich zu, als einige umliegende Städte eine Entsatzarmee für Thenedon heranzuführen. Es ist nur noch ein kurzer Schritt zum Bürgerkrieg. Die Situation erinnert sehr an die Feldzüge Thecandor Navidars, der vor bald 140 Jahren vergeblich versuchte die arigonischen Kolonien gewaltsam hinter das glutländische Celargon zu bringen. Die Parteinahme Edrigons auf Seiten der als Invasoren empfundenen Kaladorer kostete der Stadt damals viele Sympathien, und es dauerte lange, ehe die Metropole des Nordens den Ruch des Imperialismus wieder abstreifen konnte. Dessen eingedenk, pfeift der Magistrat Edrigons seinen Feldherrn zurück.

Doch die Erkenntnisse aus der Vergangenheit sind nicht der eigentliche Grund für Vereons Abberufung, sondern wohl eher vorgeschoben. Die wahren Absichten vieler Stadtväter wurzeln in der Gegenwart. Das Ende der ettischen Bedrohung und die lange Abwesenheit Vereons haben die Gewichte im edrigner Magistrat verschoben. Die konservativen Kräfte konnten die Mehrheit zurückerobern und die Ilandir auf die Oppositionsbänke verweisen. Unter den alteingesessenen Patriziern hat der ehrgeizige Aufsteiger Vereon viele Feinde. Sie sehen in ihm einen gefährlichen Emporkömmling, der aus dem Ruder zu laufen droht und

ausgeschaltet werden muss. So beordern sie den Bundesstrategen zurück und befehlen ihm seine Armee aufzulösen. Als Vereon der Beschluss des edrigner Magistrats vor Thenedon erreicht, zögert er. Der Feldherr ist gut informiert. Er weiß um die veränderten Machtverhältnisse in seiner Heimatstadt und kennt die wahren Absichten hinter diesem Befehl. Doch eine Weigerung wäre glatter Rechtsbruch, würde ihn sofort ins Unrecht setzen und seinen Gegnern neue Munition liefern. Um es aber mit Edrigo und den übrigen elfischen Städten Erachs aufzunehmen, ist er nicht stark genug. Auch er mag an Thecandor Navidar gedacht haben. Also entschließt sich Vereon wenigstens eine Hälfte der Forderungen zu erfüllen. Er marschiert nach Norden – allerdings mit dem Heer. Vor Edrigons Mauern angelangt, überträgt er den Befehl an seinen treuen Unterstrategen Adonar und begibt sich selbstbewusst direkt in den Magistrat. Viele Stadtväter sind erbost über die Missachtung ihrer absolut eindeutigen Order, doch die mächtige Armee vor den Toren ist eine glänzende Rückversicherung für Vereon. In geschliffener Rhetorik stellt er seine Verdienste heraus, weist alle Vorwürfe zurück und fordert seine Bestätigung als Bundesstratege. Nach seiner Rede geht es hoch her in der Versammlung. Doch auch Vereons ärgsten Widersachern ist klar, dass seine Ablösung oder gar Verurteilung nur Bürgerkrieg bedeuten kann, dessen erster Kriegsschauplatz noch dazu Edrigo selbst sein wird. Also besinnen sich die Stadtväter, schlucken ihren Zorn hinunter, bestätigen Vereon zähneknirschend als Bundesfeldherrn und lassen ihn ziehen.

Die Ereignisse vor Edrigo decken den Schwachpunkt einer besoldeten Berufarmee auf: Die Loyalität der Soldaten und Offiziere gehört in erster Linie ihrem Feldherrn, nicht der jeweiligen Heimatstadt und nicht dem Bundesrat. Ihr Anführer führt sie zu Sieg und Beute und sorgt für Sold und Verpflegung. Ihr Beruf ist der Krieg. Für sie gibt es im Krieg viel zu gewinnen: Profitables Raubgut und rascher Aufstieg. Am Frieden haben sie wenig Interesse. Jede Berufarmee neigt dazu, eine Gesellschaft innerhalb der Gesellschaft zu bilden. Ein eingeschworener Haufen, wertvoll im Kampf, unruhig im Frieden. Spätere edrische Imperatoren betreiben großen Aufwand, um ihre Soldaten ständig in Bewegung zu halten. Ein ausgeklügeltes System von Versetzungen wird dafür sorgen, dass Soldaten von ruhigen Fronten regelmäßig auch in Kampfgebiete versetzt werden, um eine Chance auf Beute und schnelle Beförderung zu erhalten. Und der Rest an überschüssiger Energie der elfischen Krieger wird im Straßen- und Festungsbau abgeschöpft. Am Ende der Dienstzeit dann die Abfindung mit genug Land und Geld, damit der Soldat ein sorgenfreies Auskommen hat. Alles, um die Truppe bei Laune zu halten. Zu Vereons Zeiten existiert noch nichts von alledem. Für die Soldaten ist ihr Feldherr der einzige Garant für die eigene Zukunft. Ihm folgen sie, jedenfalls solange er siegreich ist.

### **Die Heeresreform Vereons und Adonars**

Da sie ihn nicht ausschalten können, wollen Edrigo und seine Verbündeten ihren aufsässigen Bundesfeldherrn samt Heer auf andere Weise loswerden. Die Etten sind geschlagen und der Norden damit gesichert. Hier gibt es für eine große Armee ohnehin keine Verwendung mehr, so die Argumentation der Magistrate. Im Süden dagegen tobt der Große Philurische Krieg nun bereits im 15. Jahr. Dort würden Vereons Truppen gebraucht, nicht auf Erach. Die Ratsherren drängen ihren Strategen sich Vithelion anzuschließen und dessen Streitmacht zu verstärken. Doch das ist nicht nach Vereons Geschmack. Der befehlsgewohnte Feldherr des Nordens will nicht zum Befehlsempfänger Vithelions werden. Er strebt nach einem eigenen Kommando und hat auch schon eine Idee. Die große Insel Hedral ist sein Ziel. Er will das Eiland erobern und von dort aus dem Feind mit Flotte und Heer in den Rücken fallen. Nach einigem Hin und Her willigt die Edrigonische Union ein und erteilt den offiziellen Auftrag.

Fast ein Jahr lang dauern die umfangreichen Vorbereitungen. Diese Zeit nutzen Vereon und Adonar zur Weiterentwicklung der im Süden begonnenen Militärreform. So lösen sie den traditionellen elvarischen Rundschild durch einen großen ovalen Schild ab. Adonar hat schon gegen Arnakos gekämpft und kennt die verheerende Wirkung der zahlreichen philurischen Bogenschützen. Der neue Ovalschild ist größer als der bisherige Rundschild, deckt praktisch den ganzen Körper ab und schützt besser gegen Fernkampfwaffen. Außerdem macht die neue Defensivwaffe schwere Beinschienen überflüssig und die Soldaten beweglicher. Und darauf setzen der Unionsstrategie und sein Stellvertreter in erster Linie: Beweglichkeit. Sie brechen die starre Kampfformation elvarischer Heere zugunsten kleinerer und flexiblerer Truppenteile auf. Bei Bedarf lassen sich die Einzelverbände wieder zu einer großen Armee mit geschlossener Frontlinie zusammenschließen, operieren sonst jedoch relativ selbständig. Diese neue Kampfweise ist wirkungsvoller, aber auch deutlich komplizierter als die alte. Nur jahrelanges Training und eiserne Disziplin bringen jene Routine, die für die schwierigen Manöver nötig ist. Die meisten Wehrpflichtigen sind damit überfordert. Dafür braucht es Berufssoldaten.

Der Philurerkönig Arnakos erzwingt bei den Herren des Westens in kurzer Folge gleich zwei Heeresreformen hintereinander. Auf Vithelions großen militärischen, politischen und gesellschaftlichen Umbau im Süden folgt nun im Norden Vereons und Adonars hocheffizienter militärischer Feinschliff. Diese neue Armee ist noch nicht fertig, nicht ausgereift. Doch schon jetzt gehört sie zum Besten, was die Alte Welt je für den Kampf hervorgebracht hat. Und das will etwas heißen: Die Elvar übertreffen sich selbst. Die einst beste Armee Arigons wird noch besser.

## Die Eroberung Hedrals

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

432 v. Z. sticht eine riesige Flotte von 250 Schiffen, beladen mit 25.000 Fußsoldaten und 2.000 Reitern von Edrigon aus in See. Ziel ist die Insel Hedral. In ihrem Eifer Vereon loszuwerden, haben die Stadtväter Erachs ganz nebenbei eines der größten elfischen Landungsunternehmen aller Zeiten losgetreten.

Hedral ist ein isoliertes Stückchen Erde auf der Ostseite des Alten Meeres. Das Landesinnere durchziehen karstige Gebirge und enge Täler, die Küste ist vielerorts steil und steinig. Bodenschätze sind rar, nur ein paar Bleimineralien im Süden. Dazu herrscht im Sommer Wasserknappheit. Seltener Regen in den Bergen versickert allzu schnell im löchrigen Kalkstein. Die Bewohner leben überwiegend von Fischfang und Viehzucht. Für ausgedehnten Ackerbau fehlen die ebenen Flächen und das nötige Wasser. Allein Oliven und Weinreben gedeihen gut an den sonnenreichen Hängen und werfen im Export erkleckliche Gewinne ab. Die Bewohner sind ein eigener Volksstamm, dessen Herkunft sich im Dunkel vorgeschichtlicher Zeit verliert und bis heute nicht völlig geklärt ist – ein Gemisch aus Zwergen und altarigonischen Menschenvölkern. Die Mehrzahl ist arm und fristet ihr Dasein als Fischer oder Bauern. Sie gelten als streitsüchtig. Der hedraler Dickschädel ist sprichwörtlich. Obwohl schlecht bewaffnet und undiszipliniert, haben die Hedraler allen Eroberern durch die Jahrhunderte stets Schwierigkeiten bereitet. Egal, ob unter kelesarischer oder philurischer Herrschaft, die fremden Herren hatten selten Kontrolle über die ganze Insel. Da es nicht viel zu holen gab, verschwendeten die arigonischen Großmächte auch keine übermäßige Energie auf das widerspenstige Eiland, sondern beschränkten sich meist auf den Küstenstreifen und die Bleimineralien. Das Hinterland blieb in den Händen einheimischer Patriarchen.

Das ist in etwa auch die Situation, als Vereons Armada Hedral anläuft. Philuriens Kontrolle ist im Augenblick sogar besonders schwach, da die überlegene elvarische Flotte die Insel seit

Jahren weitgehend vom Festland abschneidet. Im Norden besitzen die Elfen sogar einen Stützpunkt: Veliora. Agras Lissas erlaubte seinen treuen Verbündeten im Jahr 517 v. Z. den Bau einer Befestigung als strategischer Vorposten gegen das damals feindlich gesinnte Kelezar. So ändern sich die Zeiten. Nun dient Veliora den Herren des Westens als Brückenkopf zur Eroberung des philurischen Eilands.

Das eigentliche Ziel der Elfen ist jedoch die hilitische Macht auf dem Kontinent. Um es mit Arnakos aufnehmen zu können, brauchen Vereon und Adonar einen freien Rücken und eine sichere Operationsbasis. Ihr Vormarsch ist deshalb gründlich und kompromisslos. In drei Marschsäulen durchqueren sie die Insel von Nord nach Süd: Eine entlang der Westküste, die zweite an der Ostküste, die dritte mittendurch. Der gewaltigen Übermacht der Invasoren haben die Einheimischen und kleinen hilitischen Besatzungstruppen nichts entgegenzusetzen. In rascher Folge unterwerfen sich die Kastelle und Städtchen oder werden erobert. Binnen eines Jahres ist Hedral fest in elfischer Hand.

### **Angriff auf den Osten Philuriens 431 v. Z.**

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Von ihrer gesicherten Stellung auf Hedral aus nehmen Vereon und Adonar nun das philurische Festland ins Visier. Doch den beiden Strategen ist klar, dass ihre Armee alleine nicht ausreichen wird, um Arnakos herauszufordern, zumal elfische Besatzungstruppen auf der Insel zurückbleiben müssen, um die streitbaren Insulaner ruhig zu halten. So beharken sie mit der Flotte einstweilen die hilitische Küste, während sie gleichzeitig versuchen, Philuriens östliche Nachbarn zum Kriegseintritt zu bewegen, Kelezarer und Danurer. Eine schwierige Mission. Das Verhältnis zwischen Elfen und Kurzen hat sich seit dem Handelskrieg von 511 bis 506 v. Z. nie wieder völlig normalisiert. Und auch mit den Ayruna verbindet die Elfen nicht viel. Dazu ist Arnakos ein gefürchteter Gegner. Doch Vereon und Adonar brauchen unbedingt Verstärkung, und so versprechen sie Irgun Durondal II. Glattkinn und dem Danurerfürsten Baxacis (\* 465 v. Z., + 409 v. Z.) das Blaue vom Himmel: Horrende elfische Subsidien, massive militärische Unterstützung der Elvar und alles Land, das sich die Zwerge und Steppenreiter in Philurien unterwerfen können. Für sich selbst verlangen sie nichts als die Freundschaft beider Völker. Am Ende siegt bei Durondal und Baxacis die Gier, und sie setzen ihre Truppen in Bewegung. Im Frühjahr 431 v. Z. überschreitet König Durondal II. den Kendel und deckt die Landung der Elvar im Mündungsgebiet des Flusses. Gleichzeitig setzt Dulan Baxacis über den Darnim und fällt über den Osten Philuriens her. Als König Arnakos von der Invasion erfährt, bricht er seinen Feldzug gegen die Elfen Odians ab und jagt quer durch sein Reich an die neue Front im Osten. Bei Inagun prallen die Heere aufeinander. 20.000 Elvar, 30.000 Zwerge und 15.000 Ayruna gegen ein etwa gleichstarkes hilitisches Heer. Zwei volle Tage dauert die Schlacht, dann haben die Verbündeten den Ansturm der Philurer abgewehrt. Arnakos zieht sich zurück. Der Blutzoll auf beiden Seiten ist immens und die vermeintlichen Sieger sind zu Tode erschöpft. An ein Nachsetzen ist nicht zu denken. Man verharrt an Ort und Stelle und leckt sich die Wunden. Dennoch kann die psychologische Wirkung des knappen Sieges bei Inagun 431 v. Z. nicht hoch genug eingeschätzt werden. Auf der blutigen Walstatt endet der Mythos von der Unbesiegbarkeit des großen Arnakos. Eine Koalition unter elfischer Führung hat den Unbezwingbaren bezwungen.

Der Triumph währt nur kurz. Arnakos verstärkt seine Armee mit Truppen von der Westfront und nimmt einen neuen Anlauf. Den elfischen Bundesgenossen dagegen ist der Appetit auf Philurien nach der Schlacht bei Inagun gründlich vergangen. Das hatten sie sich leichter vorgestellt. Da auch die versprochenen elvarischen Subsidien ausbleiben, bricht die Waffenbrüderschaft bald auseinander. Man plündert noch ein wenig im Feindesland, dann

ziehen sich Kurze und Reiternomaden wieder in die Heimat zurück. Im Angesicht einer anrückenden neuen philurischen Streitmacht auf sich allein gestellt, kehren auch die Herren des Westens um. Die eigenen Kräfte reichen gegen den Talesser nicht annähernd aus. Im Herbst 431 v. Z. setzen Vereon und Adonar wieder nach Hedral über.

Auch wenn es auf den ersten Blick so aussehen mag, war Vereons und Adonars Angriff auf Philuriens Osten nicht umsonst, sondern eine wertvolle Entlastung für Vithelion im Westen. Arnakos musste einen großen Teil seiner Truppen aus dem Westen abziehen, um der neuen Bedrohung zu begegnen. Diese Schwäche nutzt Vithelion, erobert Valun, Aquinara und Thagena zurück und stellt damit erstmals nach langen Jahren Krieg die Landverbindung zwischen den nördlichen und südlichen Elfenstaaten Odians wieder her. Als Arnakos seine Ostgrenze stabilisiert hat und sich 430 v. Z. wieder den Elvar zuwendet, haben diese einigen Boden zurückgewonnen.

Für Vereon und Adonar wird die Situation auf Hedral zusehends schwieriger. Jetzt, da die Stadtväter ihren ungeliebten Bundesfeldherrn los sind, versiegen Nachschub und Geld aus der Heimat. Die Insel ist auf Dauer nicht in der Lage, eine so große Armee zu ernähren, ganz zu schweigen von bezahlen. Auch wenn die Elfen ihre Plünderfahrten entlang der philurischen Küste fortsetzen, wird die Lage für die beiden Strategen 430 v. Z. unhaltbar. Die Versorgungslage ist miserabel, der Sold steht seit Monaten aus. Die Soldaten beginnen zu meutern. So bleibt Vereon keine Wahl. Er verläßt den Großteil seiner Truppen, schiffet sich in Tireon ein und unterstellt sich dem Kommando Vithelions.

### **Die Schlachten von Loriath 430 v. Z. und Lathidia 429 v. Z.**

→ Karte „7. Arigon - Großer Philurischer Krieg, Großer Ettenkrieg“

Der Unionsstrategie des Südens heißt seinen nördlichen Kollegen freundlich willkommen. Vereons Querelen mit Erachs Städten interessieren Vithelion nicht. Für ihn ist der Feldherr des Nordens zuallererst eine überaus wertvolle militärische Verstärkung. Vereons Truppen sind kampferfahrene Berufssoldaten. Die kann Vithelion bestens gebrauchen.

Doch schon bald erweisen sich Vithelion und Vereon als nicht kompatibel. Die beiden Männer könnten unterschiedlicher kaum sein. Hier der vorsichtige Vithelion, dort der vorpreschende Vereon. Bald geraten der alte Bundesfeldherr Odians und sein neuer Unterführer aus Edrigan über die richtige Strategie aneinander. Während Vithelion weiter zuwarten will, drängt Vereon zum Angriff, zur Entscheidung. Als Vereon seinem Oberkommandierenden öffentlich Untätigkeit vorwirft und damit droht, auf eigene Faust loszuschlagen, enthebt ihn Vithelion kurzerhand des Kommandos und stellt ihn unter Arrest. Da greift das Schicksal ein – so zumindest erscheint es vielen. Vithelion zählt mittlerweile 67 Jahre und vergreist zusehends. Seine Gesundheit ist seit längerem angeschlagen. Dieser zusätzliche innere Zwist ist zu viel für den gealterten Bundesstrategen. Er erleidet einen Schlaganfall und stirbt kurz darauf.

Vereon ergreift die Gelegenheit beim Schopf. Von seinen Getreuen um Adonar aus der Haft befreit, lässt er sich vom Heer zum neuen Oberbefehlshaber ausrufen. Die offizielle Berufung durch den Bundesrat übergeht er dabei schlicht. Erstmals wählt das Heer seinen Anführer selbst und unterstreicht damit seine gewachsene politische Bedeutung. Bei der Armee ist Vereon populär, und das nicht nur unter seinen Mitstreitern aus der erachischen Heimat, sondern auch unter Odians Soldaten. Er hat im Norden die Etten besiegt, Hedral erobert und gilt als der Mann, der als einziger bisher den gefürchteten Arnakos geschlagen hat. Vereon weiß seine Soldaten zu nehmen, tritt für sie ein, und sie danken es ihm mit Loyalität. Viel mehr als die Treue seiner Männer braucht ein guter Feldherr nicht.

Der selbsternannte neue Unionsstrategie handelt schnell und entschlossen. Er zieht rasch alle verfügbaren Kräfte zusammen, schlägt jede Warnung in den Wind und hält in Eilmärschen auf Arnakos zu. Der steht mit 80.000 Mann in der Hochebene von Loriath. Der Talesser hat keine Ahnung, dass auf elfischer Seite der Feldherr und damit auch schlagartig die Strategie gewechselt hat. Er kennt Vithelion seit vielen Jahren. Und wenn er etwas gelernt hat, dann dass dieser die offene Feldschlacht unter allen Umständen meidet. Der blitzartige Frontalangriff Vereons überrascht die Philurer und ihren König vollkommen. Der Bundesstrategie wirft seine Divisionen aus dem Marsch heraus in die Schlacht und überrennt die ungeordneten gegnerischen Stellungen. Es ist ein vollständiger Sieg. Tausende Hiliter fallen unter den Schwertern der Elvar, die Reste werden in alle Himmelsrichtungen zersprengt. Arnakos entkommt zunächst. Doch der Agras ist alt geworden. 72 Lenze zählt er mittlerweile. Selbst am urgewaltigen Talesser haben die Jahre ihre Spuren hinterlassen. Der Flihende ist langsam, zu langsam für seine elfischen Verfolger. Ein berittener Spürtrupp unter Adonars Kommando holt Arnakos ein. Um der Schmach der Gefangenschaft zu entgehen, stürzt sich der König der Philurer in sein Schwert. Der Schrecken der Elvar ist tot. Was noch vor wenigen Wochen undenkbar erschien, ist eingetreten: Der Sieg über Philurien – und was für ein Sieg! Vithelion hat den Triumph mit der großen Heeresreform und beharrlichem Abwarten vorbereitet, doch Vereon hat ihn errungen, niemand anderes. Ihm allein fällt nun der Siegeslorbeer zu.

Ohne Zögern rückt der Triumphator zur oberen Evenda vor, befreit Falesion und Avarida und gewinnt alles verlorene Land für die Elfen zurück.

Ein volles Jahr brauchen die Hiliter, um sich vom Schlag auf der Ebene von Loriath zu erholen, dann jedoch marschiert Arnakos Sohn Dukas (\* 478 v. Z., + 417 v. Z.) mit wiedererstarkter Heeresmacht gegen die Elvar. 429 v. Z. kommt es zur Schlacht an der Bucht von Lathidia. An der schmalen Stelle zwischen Meral und Altem Meer kann Dukas die numerische Überlegenheit seiner Reiterei nicht zur Geltung bringen und wird geschlagen. Der Sieger, Vereon, setzt dem Feind nach und dringt in den Westen Philuriens vor. Er ist auf dem Gipfel seiner Popularität, der gefeierte Retter des Vaterlandes.

Doch nicht alle stimmen in den Jubel mit ein. Manchem ist der ehrgeizige Aufsteiger aus dem Norden nicht geheuer. Er gilt als eigenwillig und unberechenbar. Jetzt wo die philurische Gefahr gebannt scheint, sehen viele Stadtväter voll Misstrauen auf die riesige Armee des selbsternannten Unionsstrategen. Wer soll diesen Mann noch stoppen, wenn er auch in Philurien siegreich bleiben sollte? So mehren sich in den Magistraten der Stadtstaaten die Stimmen, die für einen Ausgleich mit dem Hiliterreich und ein Ende des Krieges eintreten. Die Elfenlande sind nach 19 Jahren Kampf erschöpft und brauchen dringend Frieden. Die meisten Stadtväter sind Landbesitzer und Kaufleute. Auf den Feldern fehlen die Arbeitskräfte und der Handel mit dem einst zahlungskräftigen philurischen Nachbarn liegt am Boden. Der Krieg verschlingt Unsummen und ist schlecht fürs Geschäft. So beschließt der Bundesrat mit überraschender Schnelligkeit und Einigkeit dem Hiliterreich den Frieden anzubieten. Ohne den im Feindesland kämpfenden Strategen Vereon hinzuzuziehen, schicken die Elvar eine hochrangige Gesandtschaft mit einem Friedensangebot nach Pyrmeu. Der elfische Vorschlag kommt König Dukas sehr gelegen. Sein Heer ist geschlagen und Vereon dringt immer tiefer in Philurien ein. Bald ist eine Übereinkunft gefunden, in der man sich auf die alten Grenzen vor Beginn des Krieges einigt, einschließlich der Abtretung aller elfisch besiedelten Gebiete in Philuriens Nordwesten und der Insel Hedral an die Herren des Westens. Dukas willigt ein. Sein formeller Verzicht auf diese Länder bestätigt ohnehin nur die Fakten. Er kann im Augenblick nichts dagegen tun und braucht die Waffenruhe dringend. Ende 429 v. Z. wird der Frieden in Pyrmeu beschworen. Unmittelbar danach ergeht der Befehl an Vereon den Krieg gegen die Hiliter unverzüglich einzustellen, die Armee zu demobilisieren und auf elfisches Territorium zurückzukehren.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

Vereon tobt vor Zorn, als ihn Nachricht und Order erreichen. Über seinen Kopf hinweg haben sich die Magistrate mit dem Feind verständigt und sind ihm in den Rücken gefallen. Vereon empfindet den Sieg als gestohlen. Nicht zum ersten Mal fühlt sich der Stratege von den Stadtvätern im Stich gelassen: Nach seinem Sieg über die Etten, nach der Eroberung Hedrals und jetzt nach seinem Triumph über Philurien. Er darf regelmäßig den Kopf hinhalten, und nach getaner Arbeit wird ihm wie einem lästigen Gast die Tür gewiesen. Doch diesmal stehen die Dinge anders. Unter seinem Kommando stehen 80.000 Mann, ein jeder seinem siegreichen Feldherrn treu ergeben. Vereon denkt gar nicht daran sich zu fügen und beiseite schieben zu lassen. Er ist kein Mann der halben Sachen. Wenn nötig, wird er diesmal bis zum Äußersten gehen, um seine Ziele durchzusetzen.

## Elvar gegen Elvar

### 1. Elvarischer Bürgerkrieg oder Vereons Machtergreifung (428 bis 418 v. Z.)

→ Karte „8. Arigon - 1. & 2. Elvarischer Bürgerkrieg 428 bis 409 v. Z.“

Zunächst kehrt Vereon ins obere Evendatal zurück. In den befreiten Gebieten ist seine Anhängerschaft groß, und die zurückeroberten Städte werden von seinen Truppen gehalten. Er schickt Adonar mit einer Heeresabteilung voraus in die Hochebene von Loriath, um sich das Einfallstor in die Elfenlande dahinter zu sichern, ehe es seine Widersacher tun können. Von dieser gefestigten Stellung übermittelt er dem Bundesrat seine Forderungen: Beibehaltung des stehenden Heeres in voller Stärke, Aufstockung des Soldes für die Soldaten, Landzuweisung für altgediente Veteranen, Fortführung des Krieges gegen Philurien und natürlich seine Bestätigung als Bundesfeldherr auf unbestimmte Zeit. Bei all diesen Forderungen weiß Vereon seine Männer hinter sich. Indem er ihre Ziele mit seinen eigenen verknüpft, bindet er sie noch enger an sich.

Die Magistrate der Stadtstaaten dagegen sind wenig erbaut. Empört weisen sie seine selbstherrlichen Forderungen zurück. Sie haben gerade das Gegenteil beschlossen und wollen sich nicht erpressen lassen. Eine Weile gehen diplomatische Noten mit zunehmender Schärfe hin und her, ehe der Bundesrat die Absetzung Vereons beschließt und ihn ultimativ auffordert sein Kommando niederzulegen. Gleichzeitig stellen die Städte ein eigenes Heer auf, um Vereon notfalls mit Gewalt Einhalt zu gebieten. Als klar wird, dass die Magistrate nicht einlenken werden, geht Vereon in die Offensive. 428 v. Z. steigt er aus der Hochebene von Loriath herab und greift elfisches Territorium an. Der 1. Elvarische Bürgerkrieg hat begonnen.

Auf denselben Wegen, die kurz zuvor noch Arnakos benutzt hat, marschiert nun Vereon. Sogar die Strategien gleichen sich: Der Nordosten der elvarischen Lande Odians ist das erste Ziel, von der Landenge von Porylon bis Alandeth, von Tireon bis Avarida. Während der Talesser aber überall auf erbitterten Widerstand traf, hat der rebellische Bundesstrategie viele Sympathisanten. Besonders beim einfachen Volk – aber nicht nur dort – ist Vereon ausgesprochen populär. In den Volksvertretungen der Städte bilden sich zwei große Lager: Anhänger und Gegner des Renegaten. Die Auseinandersetzungen zwischen den Parteien sind hitzig und nicht immer friedlich. Vereinzelt kommt es sogar zu regelrechten Straßenschlachten.

Verwundert blickt der Betrachter auf die hochschießenden Emotionen der sonst so kühlen Elfen. Man glaubt zweierlei zu erkennen: Zum einen die aufgeheizte Stimmung und abgesenkte Gewaltschwelle nach dem langen und blutigen Krieg gegen Philurien und zum anderen erstmals das Hervortreten des menschlichen Elements. Seit die elvarischen Eroberer arigonischen Boden betreten haben, sind sie nicht mehr unter sich. Sie gebieten über viele Besiegte, und das sind Menschen – im Norden überwiegend Etten, im Süden Maraner und Hiliter. Und bei den Menschen spielen Emotionen eine größere Rolle als bei den Herren des Westens. Das bringt Unruhe in die Reihen der vernunftbetonten Elvar, so auch jetzt.

Im Laufe des Jahres 428 v. Z. nimmt Vereon Thagena, Aquinara und Valun ein, teils mit Gewalt, teils öffnet man ihm freiwillig die Tore. Dann rennt er sich allerdings – wie einst Arnakos – vor Tireons massiven Mauern fest. Die Übereinstimmungen beider Feldzüge sind stellenweise wirklich frappierend.

Auch in Tireon ist man sich keineswegs einig, doch haben Vereons Gegner im Magistrat das Sagen und die Lage in der Stadt unter Kontrolle.

In der Zwischenzeit bieten die Städte im Westen Odians ein Heer gegen den Rebellen auf.

Zum Bundesstrategen bestellen sie Girondar Elvethiar (\* 477 v. Z., + 427 v. Z.), den

Strategen Atraions. Dieser rückt Ende des Jahres 428 v. Z. mit 100.000 Mann gegen Vereon



vor. Die Stärke der Armeen nach dem verlustreichen Großen Philurischen Krieg belegt die hohe Bevölkerungsdichte in den Elfenlanden, aber auch die zunehmende Integration von Menschen in die Streitkräfte. Dennoch dürfen die hohen Zahlen nicht darüber hinwegtäuschen, dass dies die Reserven sind. Vereon bricht die Belagerung Tireons ab und zieht seinem Herausforderer entgegen. Vor Aquinara kommt es zur großen Schlacht. 100.000 Unionssoldaten gegen 70.000 Rebellen. Das Verhältnis spricht für Girondar, doch kommandiert er einen zusammengewürfelten Haufen. Einige haben einst unter Vithelion Ilandar gegen Arnakos gekämpft und konnten Kampferfahrung sammeln. Doch viele sind frisch ausgehoben und ziehen zum ersten Mal in den Krieg, oder es sind ausgediente Veteranen, die ihre besten Jahre schon hinter sich haben. Vereons Soldaten dagegen sind durchweg kampferprobt, bilden eine eingespielte Einheit und sind auf ihren Feldherrn eingeschworen. Der Kampf dauert keine zwei Stunden, dann brechen die Schlachtreihen der Unionstruppen auseinander und eine heillose Flucht setzt ein. Doch Vereon verbietet seinen Männern die Verfolgung. Er will nicht zum gewissenlosen Schlächter des eigenen Volkes werden. Vielmehr hofft er nach seinem schnellen und klaren Sieg auf ein Einlenken seiner Gegner in den Magistraten der Stadtstaaten. So lässt er den geschlagenen Feind entkommen. Auch wenn wir bei Vereon oft vergeblich danach suchen, hier zeigt sich seine elvarische Vernunft und humanitäre Erziehung. Eine typisch elfische Handlung. Doch seine Gnade wird sich als Fehler erweisen. Vor Aquinara hätte es enden können, ehe es richtig begonnen hatte. So aber sammelt Girondar seine zersprengten Truppen wieder ein, zieht sich hinter die Landenge von Porylon zurück und bereitet einen neuen Angriff vor.

Mittlerweile kommen einige Elfenstaaten Erachs den bedrängten Städten Odians zur Hilfe und landen Truppen in Tireon an. Sie stehen unter dem Befehl des Strategen Thenedons, Cardian Muniar (\* 472 v. Z., + 391 v. Z.). Vielen Magistraten des Nordens ist klar, dass ein Erfolg des Rebellen in Odian wohl nicht in Odian enden würde. Vereon stammt selbst aus dem Norden, aus Edrigon. Nur die Wasser der Arvea<sup>148</sup> Elvara<sup>149</sup> trennen Erach vom Kontinent im Süden. Das ist kein ernsthaftes Hindernis für die seefahrenden Elfen.

Vereon droht nun zwischen zwei Heeren eingeklemmt zu werden. Also versucht er Anfang 427 v. Z. den Durchbruch durch die Landenge von Porylon. Doch Girondars Truppen stehen gut hier. Vereon wird zurückgeschlagen. Alle Versuche, seinen Gegner anschließend aus der leicht zu verteidigenden Engstelle herauszulocken, bleiben erfolglos. Girondar macht nicht den gleichen Fehler zweimal. Vereon lässt sich nach Thagena zurückfallen. Er hat die Initiative verloren. Er kann Girondar nicht besiegen, ihm aber auch nicht den Rücken kehren. Notgedrungen teilt der Rebell sein Heer und schickt Adonar mit gut 10.000 Mann gen Tireon, um Cardians Entsatzarmee im Auge zu behalten. Adonars Truppen können es gegen die Übermacht aus dem Norden nicht aufnehmen, reichen aber aus, um einen möglichen Vormarsch auszubremsen und wertvolle Zeit zu gewinnen. Wochenlang belauern sich die Bürgerkriegsparteien tatenlos. Vereon und Adonar können nicht angreifen – der eine hat es bereits vergeblich versucht, der andere ist in Unterzahl –, Girondar und Cardian wollen nicht angreifen. Sie fürchten trotz eigener numerischer Überlegenheit die kampferprobten Truppen Vereons und dessen militärisches Geschick.

Im Sommer 427 v. Z. wird die Situation noch verfahrenener. Philuriens König Dukas taucht mit einer großen Armee an der oberen Evenda auf. Östlich des Flusses – noch auf philurischem Terrain – schlägt er sein Lager auf und wartet. Sowohl Vereon als auch Girondar schicken Gesandtschaften zum Philurerkönig, um seine Absichten zu erforschen und ihn auf ihre Seite

---

<sup>148</sup> Arvea: Elvarunisch für „Meerstraße, Seepassage“. Von „Ar“ = „das Meer, die See“ und „Vea“ = „Straße, Weg“.

<sup>149</sup> Arvea Elvara (elvarunisch für „Elfische Seestraße“): Üblicherweise einfach „Elfenstraße“ genannt. Breite Meerstraße zwischen Erachs Süd- und Odians Nordküste.

zu ziehen. Doch Dukas bleibt gegenüber beiden Seiten unverbindlich. Es sieht ganz danach aus, als warte er darauf, dass die Elvar sich gegenseitig zerfleischen, um als lachender Dritter über die Leiber der Erschlagenen hinwegzusteigen und die Früchte des Sieges für Philurien zu pflücken. Nun ist Vereon von allen Seiten eingeschlossen. Im Westen hält Girondar die Landenge von Porylon besetzt, im Osten steht Cardian mit dem erachischen Entsatzheer, die Küste im Norden wird von der überlegenen elfischen Unionsflotte kontrolliert und im Süden steht Agras Dukas mit Heeresmacht. Die Situation des Renegaten wird zunehmend schwieriger. Die von ihm gehaltenen Gebiete sind vom Krieg ausgeblutet und kaum in der Lage seine Riesenarmee zu versorgen. Vereon ist mattgesetzt. Girondar weiß das und will warten. Doch im Gegensatz zu seinem Widersacher Vereon, kann der offizielle Bundesfeldherr des Südens nicht allein entscheiden. Jede Stadt, die Truppen stellt, schickt ihren eigenen Strategen mit. Wenn Girondar auch der nominelle Oberbefehlshaber ist, so teilt er sich in Wahrheit doch das Kommando mit seinen zahlreichen Unterstrategen. Die drängen zum Losschlagen. Die Rebellenarmee sei eingekesselt und am Ende. Girondar zögert. Er kennt die Schlagkraft des Feindes von der Schlacht bei Aquinara. Außerdem spielt die Zeit für ihn. Vereon kann sich nicht rühren und wird mit jeder Woche schwächer. Je länger man wartet, desto sicherer ist der Sieg. Als aber Ende 427 v. Z. eine starke eanitische Streitmacht die Voyra überschreitet und sich mit den aufständischen Maranern des Avinar vereinigt, muss Girondar handeln. Er verlässt seine sichere Deckung bei Porylon und rückt auf Vereons Hauptstreitmacht bei Thagena vor. Gleichzeitig kommt ihm Erachs Bundesfeldherr Cardian aus Tireon entgegen, um die Rebellen in die Zange zu nehmen. Darauf hat Vereon gewartet. Endlich bricht die starre Front auf. Er reagiert schnell und unerwartet. Statt sich Girondars Hauptheer zu stellen, eilt er zu Adonar, der den Gegner mit Rückzugsgefechten in Atem hält und dessen Vormarsch verzögert. Gemeinsam stürzen sie sich in Überzahl südwestlich von Valun auf Cardians Heer und schlagen es vernichtend. Damit ist die Bedrohung von dieser Seite ausgeschaltet. Mit wieder vereinten Streitkräften jagen sie nun Girondar entgegen. Der belagert gerade Thagena, als ihn auf dem Seeweg die Nachricht von Cardians totaler Niederlage erreicht. Er will kehrt machen und zurück zur Landenge von Porylon, doch seine Unterstrategen überstimmen ihn. Sie glauben die Rebellen geschwächt und erschöpft. So kommt es am letzten Tag des Jahres 427 v. Z. zur Schlacht von Thagena. Sie dauert den ganzen Tag und ist blutig und erbittert. Schließlich wanken Girondars Reihen und brechen. Ein blutroter Sonnenuntergang beleuchtet ein blutrotes Schlachtfeld. Vereon hat neuerlich triumphiert. Diesmal kennt er keine Gnade. Diesmal gibt er dem Feind keine zweite Chance. Erbarmungslos lässt er die Fliehenden verfolgen und töten. Bei Valun und Thagena verlieren schätzungsweise 40.000 elvarische Soldaten ihr Leben. Einer von ihnen ist Girondar Elvethiar selbst.

Schon am nächsten Tag schickt der Sieger seinen Unterstrategen Adonar mit der gesamten Reiterei zur Landenge von Porylon. Vereon will sie in seine Hand bekommen, ehe sich der Feind dort neu formieren kann. Adonar überrennt die wenigen verbliebenen Verteidiger und nimmt diesen strategisch wichtigen Punkt im Handstreich.

### **3. Philurischer Krieg oder Philurischer Eidbrecherkrieg (426 v. Z.)**

→ Karte „8. Arigon - 1. & 2. Elvarischer Bürgerkrieg 428 bis 409 v. Z.“

Kaum erfährt König Dukas von der blutigen Schlacht bei Thagena, bestätigt er alle Befürchtungen. Er bricht den vor etwas mehr als zwei Jahren in Pyrmeu beschworenen Friedensvertrag, setzt über den Eolan<sup>150</sup> und marschiert in elfisches Gebiet ein. Das obere Evendatal ist von über 20 Jahren Krieg und Bürgerkrieg völlig ausgezehrt. Das Land ist verwüstet, und es gibt kaum noch kampffähige Männer in den Städten und Dörfern. Entweder

---

<sup>150</sup> Eolan: Kleiner Fluss im Nordwesten Odians. Entspringt im südwestlichen Meral und mündet in die Evenda.

dienen sie unter Vereons Standarten, liegen erschlagen auf den zahlreichen Schlachtfeldern oder sind kampfunfähige Krüppel. Es ist niemand mehr da, der Dukas die Stirn bieten könnte. So rückt der Philurerkönig ohne nennenswerten Widerstand vor. Die einzig intakte elfische Streitmacht Odians steht unter Vereons Kommando. Doch auch der meidet die Konfrontation. Seine Verluste vor Thagena waren erheblich. Notgedrungen räumt er die Stellung, gibt das Land preis und zieht sich – wie vor ihm Girondar Elvethiar – hinter die gut zu verteidigende Landenge von Porylon zurück. An der schmalsten Stelle beginnt er mit dem Bau einer mächtigen Festung, um diesen wichtigen strategischen Punkt für die Zukunft zu sichern, Arelon.

Vereon hatte Philurien schon besiegt, stand kurz vor der endgültigen Entscheidung, als ihm die Stadtväter Odians in den Rücken fielen und einen kurzlebigen Frieden mit dem Feind schlossen. Jetzt geht alles wieder von vorne los. Die Eifersucht der Magistrate und seine eigene Milde nach dem Sieg vor Aquinara 428 v. Z. haben dies verschuldet. So zumindest sieht es der Renegat. Vom Föderalismus der Elvar, dem Selbstbestimmungsrecht der Städte und den geltenden demokratischen Prinzipien hat Vereon genug. Sie stehen seinen Plänen und seinem Machtanspruch im Wege. Und mit Dukas' neuerlichem Einfall in die Elfenlande ist für den Rebellen der Beweis erbracht, dass die alten Strukturen in neuer Zeit nichts mehr taugen. Nach der Reform des elvarischen Heeres muss es aus seiner Sicht auch eine Reform der elvarischen Herrschaftsstrukturen geben – selbstverständlich unter seiner Federführung. Während Dukas östlich von Porylon wütet, stellt Vereon den Stadtstaaten Odians seine Bedingungen: Die unbefristete Ernennung zum Bundesfeldherrn mit dem Oberkommando über die gesamten Streitkräfte Odians, die Bewilligung aller nötigen Finanzmittel zum Unterhalt von Armee und Flotte und freie Hand im Krieg gegen Philurien. Das kommt gefährlich nahe an die Vollmachten eines Diktators heran, doch Odians Städte haben keine Wahl mehr. Im Norden steht Agras Dukas, im Süden die Eaniten und im Osten aufständische Maraner. Vereon verfügt über die einzige Armee, die es mit den vielköpfigen Aggressoren aufnehmen kann. Nach über zwei Jahrzehnten Krieg sind die Elvar erschöpft, besonders im schwer gebeutelten Odian. Keine Familie, die nicht den Verlust eines Vaters, Bruders oder Sohnes zu beklagen hat, kein Jahr ohne Leid und Tod. Viele Elfen sind bereit für die Wiederherstellung von Ruhe und Ordnung mit ihren angestammten Freiheitsrechten zu bezahlen. Überdies: Vereon könnte sich ohnehin einfach nehmen was er will. Nach seinen Siegen über Girondar und Cardian kann ihn keiner mehr hindern. Also lenkt die Mehrzahl der Elfenstädte ein und kommt den Forderungen des Renegaten nach. Der Bundesrat Odians ernennt Vereon zum Bundesstrategen auf unbefristete Zeit und stattet ihn mit weitreichenden Vollmachten aus.

Endlich hat Vereon die ersehnte Legitimität. Und er nutzt sie sofort. Er sammelt alle verfügbaren Kräfte, auch Girondars und Cardians versprengte Truppen. Dann teilt er das Heer. Etwa ein Drittel lässt er unter Adonars Kommando an der Landenge von Porylon zurück. Er selbst überquert mit dem Gros des Heeres den hohen Calura-Pass über den Avinar. Der Höhenweg liegt gut 2.000 Metern über dem Meer und ist damals nicht mehr als ein schmaler Hirtenpfad. Die elfischen Pioniere leisten in kurzer Zeit Erstaunliches. Sie sichern die Gefahrenstellen und verbreitern den Weg zur Straße. So gelingt die Überquerung praktisch ohne Verluste und mit schwerem Kriegsgerät. Eine militärische Glanztat und der Beweis dafür, was die neue elvarische Armee zu leisten imstande ist, wenn sie von einem fähigen und entschlossenen Feldherrn befehligt wird. Völlig unerwartet taucht der Strategon Unis im Tal des Orandal<sup>151</sup> auf. Er kämpft sich den Weg durch das Tal frei und steht nun im Rücken des Feindes. Dukas erkennt die Gefahr sofort und eilt über die Hochebene von Loriath zurück ins obere Evendatal. Entsprechend Vereons Befehl verlässt Adonar die

---

<sup>151</sup> Orandal: Fluss im Norden Odians. Entspringt im nordöstlichen Avinar und mündet in die Evenda.

Landenge von Porylon und setzt sich hinter die abrückende philurische Armee. Jetzt haben sie Dukas in der Zange. Bei Falesion kommt es 426 v. Z. zur großen Schlacht. Vereon und Adonar kesseln das hilitische Heer ein und reiben es fast vollständig auf. Dukas wird verwundet und gerät in Gefangenschaft. Das ist die Entscheidung im 3. Philurischen Krieg. Der wortbrüchige Dukas muss neuerlich den Frieden beschwören und behält dafür sein Leben. Doch Vereon geht kein Risiko mehr ein und behält den König als Gefangenen. Der Reihe nach ergeben sich die hilitischen Besatzungen in den Elfenstädten Odians. Überall zieht Vereon als Befreier ein. Der einstige Rebell ist zum umjubelten Helden geworden. Aber der Bundesfeldherr lässt sich nicht blenden. In jeder befreiten Stadt stationiert er loyale Truppen, Besatzungstruppen, wie seine Feinde behaupten. Ende 426 v. Z. hat Vereon die vollständige Kontrolle über alle Elfenstädte Odians. Nur Tireon hält seine Tore geschlossen und verweigert ihm weiterhin die Gefolgschaft. Der siegreiche Stratege muss es hinnehmen, wenigstens vorläufig. Noch sind nicht alle äußeren Feinde bezwungen.

## **2. Eanitenkrieg oder Philurischer Bundesgenossenkrieg (444 bis 425 v. Z.) und der Maranische Aufstand (444 bis 425 v. Z.)**

→ Karte „8. Arigon - 1. & 2. Elvarischer Bürgerkrieg 428 bis 409 v. Z.“

Der 2. Krieg gegen die Eaniten dümpelt viele Jahre vor sich hin. Vithelions effiziente Defensivmaßnahmen hielten die Feinde im Süden lange in Schach. Im Durcheinander des Elvarischen Bürgerkrieges gelingt einem starken eanitischen Heer mit maranischer Flankendeckung aus dem Avinar 427 v. Z. schließlich doch der Durchbruch. 425 v. Z. stehen die Feinde bereits am Oveal<sup>152</sup>. Vereon hat jeden Mann in den 3. Philurischen Krieg gegen den Eidbrecher Dukas geworfen. Der Süden ist völlig entblößt. Einzig Adonar sichert seit kurzem als Vorauskommando die Front am Oveal und kämpft gegen die seit Jahren revoltierenden Maraner. Vereon tritt den langen Marsch nach Süden an, vereinigt sich mit Adonar und stellt Eaniten und Maraner 425 v. Z. bei Agreth zur Schlacht. Der Bundesfeldherr siegt und drängt die Eindringlinge hinter die Voyra zurück. Vereon setzt nach, überquert den alten Grenzfluss, siegt neuerlich bei Sibli Aled, dem späteren Vilandeth, und entscheidet damit den Krieg. Er entreißt den Eaniten das Land bis zum Venerion und zwingt die Maraner wieder in elfische Gefolgschaft. Es ist ein durchschlagender Erfolg. Vereon ist auf dem Gipfel seiner Popularität. Vor dem strahlenden Sieger verstummen die Kritiker. Das elvarische Odiän ergibt sich dem Triumphator und seiner mächtigen Armee. Auf dem Kontinent hält einzig Tireon seine Opposition aufrecht. Dem wendet sich der Bundesfeldherr nun zu.

Vereon hat die widerspenstige Stadt 428 v. Z. schon einmal belagert, damals ohne Erfolg. Doch diesmal ist die Situation eine andere. Im Gegensatz zum letzten Mal gebietet Vereon als Oberbefehlshaber aller Streitkräfte diesmal auch über die gesamte Flotte Odians. 424 v. Z. schließt er die Stadt zu Lande und zu Wasser ein. Nach 9-monatiger Belagerung kapituliert Anfang 423 v. Z. die Metropole an der Ildecormündung<sup>153</sup> und öffnet den Belagerern die Tore. Der Sieger zeigt sich gnädig und verschont die Stadt. Nur seine Gegner im Magistrat lässt er einkerkern, doch auch sie behalten ihr Leben. Nicht zum ersten Mal ist Vereon bemüht den Eindruck des grausamen Tyrannen zu vermeiden. Nun gebietet er über alle Elfenlande Odians. Kein Elvar vor ihm – weder in Arigon noch in der kaladorischen Heimat – hielt je solche Macht in Händen. Doch Vereon ist das nicht genug.

---

<sup>152</sup> Oveal: Kleiner Fluss im Westen Odians. Entspringt im westlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

<sup>153</sup> Metropole an der Ildecormündung: Gebräuchliche Umschreibung für die große Stadt Tireon im Norden Odians.

## Der Angriff auf Erach 423 v. Z.

→ Karte „8. Arigon - 1. & 2. Elvarischer Bürgerkrieg 428 bis 409 v. Z.“

Vereon ist kein Mann der halben Sachen. Odian alleine reicht ihm nicht. Er strebt nach der Herrschaft über alle Elvar Arigons, also auch über die elfischen Teile Erachs. Die Ausgangslage ist günstig. Der Bundesstrategie des Südens gebietet über die größte und schlagkräftigste Armee im gesamten Westen des Kontinents, verfügt über eine starke Flotte und hat zudem auch im Norden viele Anhänger. Dennoch ist die Mehrheit der Elfenstädte auf der großen Insel nicht bereit, sich dem selbtherrlichen Kriegsherrn zu beugen, zumal Erach in deutlich besserer Verfassung ist als Odian. Der Große Ettenkrieg ist mit dem Großen Philurischen Krieg nicht zu vergleichen, seine negativen Auswirkungen auf Land und Leute bei weitem geringer. Seit 10 Jahren herrscht wieder Frieden im Land. Der elfische Norden hat sich erholt.

Aber die Stadtstaaten Erachs sind sich uneinig. Sie finden nicht zur geschlossenen Gegenwehr zusammen. Im Gegenteil: Manche Städte sympathisieren sogar mit dem forschenden Bundesfeldherrn Odians. Am Ende steht eine Koalition mehrerer Städte unter der Führung Edrigons gegen den Eroberer aus dem Süden. Interessanterweise zählt die Heimatstadt Vereons zu seinen erbittertsten Gegnern, wenn auch nicht das Volk, so doch große Teile des Magistrats. Dort hat man ihm sein Gebaren nach dem 7. Ettenkrieg nicht vergessen und nicht verziehen.

Für eine Invasion braucht Vereon die Kontrolle auf See. Er schickt seine Flotte nach Norden, wo sie 423 v. Z. in der Straße von Riven auf die elfische Koalition des Nordens trifft. Der Strategie beweist, dass seine militärischen Fähigkeiten nicht auf das Festland beschränkt sind und siegt. Damit steht der Landung in Erach nichts mehr im Wege.

Vereon lässt seinen getreuen Adonar mit einem Teil der Truppen als Statthalter in Odian zurück, setzt selbst 422 v. Z. über die Arvea Elvara und landet im verbündeten Maglar Nian. Noch im gleichen Jahr treten ihm bei Vendron, dem heutigen Wendra, die Koalitionstruppen entgegen, werden aber von ihm geschlagen. Damit ist der Bürgerkrieg eigentlich entschieden. Die Städte Süderachs öffnen Vereon die Tore. Allerdings versperrt Etira den Weg in den Norden der Insel. 436 v. Z. kam der Bundesstrategie als Retter in der Not vor den anstürmenden Etten, diesmal kommt er als Eroberer. Zwei Monate wehrt sich Etira, dann streckt die Stadt Anfang 421 v. Z. die Waffen. Vereon verfährt nach bewährtem Muster: Die Bewohner werden verschont, doch seine Gegner im Magistrat müssen büßen. Sie werden in Ketten gelegt und nach Odian verschifft. Dieses Vorgehen schafft Vereon viele Freunde beim einfachen Volk. In ihren Augen ist er jemand, der nicht den kleinen Mann büßen lässt, sondern die Verantwortlichen. Überhaupt liegt die Machtbasis des Eroberers in Odian wie Erach bei den unteren Schichten, nicht bei der Aristokratie, deren alte Vorrechte er rücksichtslos beschneidet.

Nach dem Fall Etiras ist der Weg in Erachs Norden frei. Die Städte kapitulieren der Reihe nach kampflos vor der Übermacht des Triumphators. Nur Edrigon verharret in unversöhnlicher Feindschaft und bietet Vereon die Stirn. Da kommt dem Bundesstrategen ein Putsch zur Hilfe. Seine Anhänger stürmen den Magistrat, übernehmen die Macht in der Stadt und öffnen die Tore. Edrigon, die größte und mächtigste Stadt des Nordens, ist in Vereons Hand. Allerdings entkommen viele seiner Feinde und schlagen sich nach Eda und Albrond durch. Dort stacheln sie die Inselstädte zum Widerstand gegen Vereon auf. Der Bürgerkrieg geht weiter.

Vereon versucht 420 v. Z. die Landung auf Eda, wird aber in der Seeschlacht bei Doronor unter schweren Verlusten zurückgeschlagen. Die Inseln im Alten Meer verfügen über die stärksten Flotten der Elvar. Daraufhin lässt Vereon in allen elfischen Küstenstädten von Therion im Norden bis Gilnada im Süden Kriegsschiffe bauen. Zwei Jahre später nimmt er

mit einer gewaltigen Armada einen neuen Anlauf. Diesmal gelingt es. Er schlägt die gegnerischen Flotten vor Calcarda und erzwingt die Landung auf Albrond. Nach kurzer Gegenwehr kapituliert Erolon. Die anderen Inselstädte folgen dem Beispiel und geben auf. 418 v. Z. ist der Kampf entschieden und der Bürgerkrieg zu Ende. Vereon säubert die Magistrate der Inselstädte von seinen Gegnern. Sie werden inhaftiert, bleiben aber am Leben. Die Aufwiegler aus Edrigrion trifft jedoch sein ganzer Zorn. Verbittert darüber, dass ausgerechnet die Magistrate seiner Heimatstadt seine unversöhnlichsten Feinde sind, statuiert Vereon ein Exempel und lässt sie allesamt hinrichten.

## **Der Diktator Vereon**

Vereon ist nun unumschränkter Herr über die gesamten Elfenlande und demonstriert dies auch. Bei seinem triumphalen Einzug in Edrigrion 418 v. Z. lässt er sich zum Unionsstrategen auf Lebenszeit ausrufen. Von den einen wird er als Retter des Vaterlandes und Einiger der Elvar verehrt, von den anderen als Initiator des Bürgerkrieges und selbtherrlicher Despot verflucht. Seit Thecandor Navidar hat kein Mann die elvarische Gesellschaft so tief gespalten wie Vereon. Bei ihm scheint es keine Mitte zu geben, nichts Ausgleichendes, nur Links oder Rechts, Schwarz oder Weiß. Das beweist auch seine nächste Handlung.

Seit alters her beherrscht der Adel die Magistrate der Elfenstädte. Einige wenige Patrizierfamilien teilen sich die Regierungsgewalt. Zwar hat sich das einfache Volk in vielen Städten Mitbestimmungsrechte erstritten, doch die Aristokraten bleiben dominant – Oligarchien mit demokratischen Ansätzen. Das galt für Kalador und gilt nun für Arigrion. Vereons Abneigung und tiefes Misstrauen gegenüber den alten Herrschergeschlechtern ist bekannt und resultiert aus seinen eigenen Erfahrungen. Er entmachtet die Stadträte kurzerhand und setzt ihnen einen von ihm persönlich ausgewählten Gouverneur (elvarunisch „Guvernar“) vor. Vereon lässt die Institution des Magistrats in den Städten zwar bestehen, doch ohne Befugnisse. Das degradiert die Stadtväter zum Debattierclub. Die Entscheidungen trifft fortan Vereons Vertrauensmann, der Guvernar. Spätestens jetzt fühlen sich die Warner bestätigt, die in Vereon schon immer den Diktator sahen.

## **Vereons Ende**

415 v. Z. wird Vereon 68 Jahre alt. Seit 3 Jahren hält er das Szepter der Elfenlande fest in Händen. Er ist noch rüstig, weiß aber, dass seine besten Tage bereits ein gutes Stück hinter ihm liegen. Der Bundesfeldherr will den Fortbestand seines Lebenswerkes sichern und macht sich Gedanken über seine Nachfolge. Lange Jahre galt Adonar Velioron, sein fähiger und treuer Unterstratege und Stellvertreter, als Kronprinz. Jetzt jedoch schiebt sich Vereons einziger Sohn Marthian (\* 453 v. Z., + 409 v. Z.) in den Vordergrund. Von ihm haben wir all die Jahre nichts gehört, und das hat seinen Grund. Marthian war ein verantwortungsloser Lebemann. Alle Versuche seines Vaters, ihn zur Raison zu bringen, scheiterten, bis Vereon schließlich aufgab. Erst das Ende der väterlichen Einmischungen hatte dann den gewünschten Effekt. Marthian änderte seinen Lebenswandel und kehrte zum Vater zurück. Gegen Ende des Bürgerkrieges diente er als Offizier in Vereons Stab, wo er nach und nach zu dessen engstem Vertrauten aufstieg. Vater und Sohn haben sich schließlich doch noch gefunden. Adonar dagegen ist weit. Er sichert Odian für seinen Feldherrn Vereon. Die Lücke, die seine Abwesenheit reißt, füllt bald Marthian. Und wie jeder Vater wünscht sich auch Vereon, dass sein Werk auf sein eigen Fleisch und Blut übergeht. So fordert er 415 v. Z. die Magistrate der Elfenstädte auf, Marthian offiziell als Nachfolger anzuerkennen. Nicht genug, dass sich Vereon wie ein Monarch gebärdet, nun will er auch noch den Grundstein zu einer Dynastie legen. Das ist zu viel für viele republikanisch gesinnte Elvar. Bislang konnten sie sich damit trösten, dass Vereon nicht ewig leben wird. Viele hofften darauf, dass mit dem Tod des

Diktators auch die Diktatur enden würde. Mit Marthians geplanter Inthronisierung zerplatzt diese Hoffnung. Mehrere Ratsherren aus verschiedenen Städten wollen das nicht hinnehmen und verschwören sich gegen den Diktator. Vereon macht es ihnen leicht. Er hält sich für unangreifbar und agiert zunehmend sorgloser. Man erkennt beim Bundesstrategen bereits einen gewissen Realitätsverlust – nicht ungewöhnlich bei Alleinherrschern. Die einen werden paranoid, die anderen leichtsinnig. Bei den großen Feierlichkeiten in Edrigon zu Ehren der Erhebung Marthians zum Nachfolger schlagen die Verschwörer los. In den zusammengerollten Ernennungsurkunden ihrer Heimatstädte haben sie Dolche verborgen. Damit stürmen die Stadträte auf Vereon ein und stechen ihn nieder. Auf den Stufen der Regnaria<sup>154</sup> stürzt der tödlich verwundete Diktator zu Boden und haucht sein Leben aus. Einer der größten Feldherrn und umstrittensten Politiker der Geschichte ist tot.

## **Der 2. Elvarische Bürgerkrieg oder der Nachfolgerkrieg (414 bis 409 v. Z.)**

→ Karte „8. Arigon - 1. & 2. Elvarischer Bürgerkrieg 428 bis 409 v. Z.“

Die Attentäter waren erfolgreich, aber nicht konsequent. Nur Vereon war ihr Ziel, niemand sonst. Die hohen Offiziere des Diktators, seine Vertrauten in den Magistraten, ja sogar sein Sohn Marthian bleiben allesamt unangetastet. Die Verschwörer wollen nicht zu Schlächtern werden. Sie betonen im Gegenteil die Rechtmäßigkeit des Tyrannenmordes als äußerstes, aber legitimes Mittel zur Selbstverteidigung und Bewahrung der Freiheit. Das mag edel gedacht sein, zielführend ist es nicht. Als sich die erste Aufregung gelegt hat, beginnt Marthian die Getreuen seines Vaters um sich zu scharen. Auch die Armee, das zentrale Machtinstrument Vereons, schlägt sich überwiegend auf die Seite des Sohnes. Bald verfügt Marthian in Erach über eine solide Machtbasis.

Ein ähnliches Bild in Odian. Hier sammeln sich Vereons Anhänger um Adonar, und auch das Heer stellt sich hinter ihn.

Dagegen wird bei den Verschwörern bald deutlich, dass sich deren Einigkeit in erster Linie auf die gemeinsame Ablehnung Vereons beschränkte. Mit dessen Tod endet dann auch der Zusammenhalt. Schon bald verlieren sich die Stadtstaaten wieder in ihren Einzelinteressen. Die Front gegen den Diktator, die sowieso nie breit und geschlossen war, bröckelt auseinander. Die Hoffnung der Tyrannenmörder, dass alles wieder so wie früher wird, erweist sich rasch als Utopie. Nicht lange, und Marthian fordert Stellung und Rechte seines Vaters ein. Viele Magistrate weisen dieses Ansinnen entschieden zurück. Damit ist ein neuer Bruderkrieg vorprogrammiert. 414 v. Z. kommt es zur Schlacht von Etira. Marthians Sieg über die Koalition der Republikaner ist die Vorentscheidung in Erach. In den beiden Folgejahren bringt er den gesamten elfischen Norden in seine Gewalt, einschließlich der flottenstarken Inseln Eda und Albrond.

Gleichzeitig kämpft Adonar in Odian gegen die Republikaner und schlägt deren Aufstände nieder. Der Traum der Stadtstaaten von der alten Selbständigkeit ist dahin. Die Frage lautet schon längst nicht mehr „Unabhängigkeit oder Einheitsstaat?“, sondern nur noch „Wer lenkt den Einheitsstaat? Marthian oder Adonar?“ Während der Erhebungen operieren die beiden als Verbündete – der eine im Norden, der andere im Süden. Jetzt wo die Lage wieder unter Kontrolle ist, werden sie erwartungsgemäß zu Rivalen. Marthian fordert das Erbe seines Vaters ein, also die Herrschaft über alle Elvar. Doch Adonar ist nicht bereit seinen Platz kampflos zu räumen. Zu lange galt er als Vereons Nachfolger.

Für eine kurze Weile herrscht trügerischer Friede. Aber das ist nur das Luftholen vor dem Sprung. Beide Seiten rüsten fieberhaft für den entscheidenden Schlag. 410 v. Z. übernimmt Marthian die Initiative und greift an. Da beide die Seehoheit für eine nachfolgende Landung in Odian oder eben Erach brauchen, ist die erste Schlacht folgerichtig eine Seeschlacht. Vor

---

<sup>154</sup> Regnaria: Bezeichnung für das Magistratsgebäude in Edrigon.

Kap Tagelion, der äußersten Nordspitze Odians, treffen die verfeindeten Flotten aufeinander. Es ist ein verbissenes, blutiges Ringen. Am Ende des Tages triumphiert Adonar. Der unterlegene Marthian entkommt und kann sich nach Erach retten. Dort bereitet er alles auf die Invasion Adonars vor. Er muss nicht lange warten. Noch im gleichen Jahr setzt Adonar über die Arvea Elvara und landet im Süden der großen Insel. Bei Caliodor tritt ihm Marthian entgegen. Hier zeigt sich, dass Marthian wohl Titel und Macht von seinem Vater geerbt hat, nicht aber dessen überragendes Feldherrntalent. Adonar hingegen, seit seiner Jugend Soldat und stets an Vereons Seite, versteht sein Handwerk vorzüglich. Er durchschaut den Schlachtplan seines Gegners, durchkreuzt ihn und siegt. Doch wieder schlüpft ihm Marthian durch die Finger. Er flieht nach Norden und versucht sich neu zu formieren. Adonar sichert zunächst den Süden Erachs. Anfang 409 v. Z. marschiert er dann nordwärts. Etira öffnet ihm kampflos seine Tore. Die Stadt an der Nahtstelle Erachs hat genug von den Bürgerkriegen und ergibt sich einfach dem Stärkeren. Jetzt ist der Weg für die endgültige Entscheidung frei. Doch es kommt nicht mehr zur Schlacht. Die demoralisierten, unterlegenen Truppen Marthians desertieren und gehen zu Adonar über. Als Marthian den Deserteuren entgegentritt und ihnen mit drakonischen Strafen für ihre Fahnenflucht droht, erschlagen ihn seine Männer kurzerhand.

Ohne Widerstand zieht Adonar Richtung Edrigon, das ihn bereitwillig einlässt. Die Elvar sind am Ende ihrer Kräfte. Sie wollen und können nicht mehr kämpfen. Von kurzen Friedensperioden abgesehen, liegen fast 4 Jahrzehnte Krieg hinter ihnen. Schätzungsweise ein Viertel der elfischen Bevölkerung hat in den Kämpfen, durch Hunger oder Krankheit ihr Leben verloren – ein erschöpftes Land, das nach Frieden lechzt.



## Das Goldene Zeitalter (409 v. Z. bis 315 v. Z.)

### Die Entstehung des Edrischen Reiches 408 v. Z.

Eine formelle Gründung des Edrischen Reiches<sup>155</sup> findet nicht statt, im Gegenteil. Adonar hat aus den Fehlern Vereons gelernt und geht behutsamer vor. Er vermeidet die unverbrämte Machtpolitik seines Ziehvaters. Wo immer er kann, belässt er die traditionellen Strukturen. Dort wo er Änderungen für notwendig hält und auch durchführt, agiert er leise und versucht den Schein des Althergebrachten zu wahren.

So schafft er beispielsweise in den Städten das von Vereon eingeführte, ungeliebte Amt des Gouverneurs wieder ab und legt die Macht in die Hände der gewählten Magistrate zurück. Doch im Gegenzug fasst er mehrere Stadtstaaten zu einer Provinz (elvarunisch „Provinthia“) zusammen und unterstellt diese einem Mann seines Vertrauens, eben jenem Guvernar. Damit gibt er den Städten ihre Selbstbestimmung zurück ohne auf die eigene, übergeordnete Kontrolle zu verzichten.

Noch deutlicher wird Adonars Bestreben, jeden Anschein des Tyrannen zu vermeiden, an ihm selbst. Als er 408 v. Z. alle inneren und äußeren Kriege für beendet erklärt und endlich den ersehnten Frieden ausruft, legt er auch das Amt des Bundesfeldherrn nieder. Wie in alten Zeiten braucht es im Frieden keinen Oberbefehlshaber. Außerdem verbinden zu viele mit dem Unionsstrategen den Diktator Vereon. Die erste Zeit führt Adonar gar keinen Titel, nur den eines Magistrats. Erst als sich gar zu viele devote Paladine darin zu übertreffen suchen, ihn mit schmeichelnden Ehrennamen zu überhäufen, wählt er einen eigenen. Wenn man ihn schon mit einem Titel ehren wolle, lässt er wissen, dann mit dem eines Steuermannes. Der Caithar<sup>156</sup> ist die alte elvarische Bezeichnung für den Mann am Steuerruder (elvarunisch „Caia“ = „Steuer“, „Thar“ = „Mann“) – ein naheliegender Begriff für die seefahrenden Elvar. Es ist kein Zufall, dass Adonar nicht den Titel des „Cavithan“, des „Kapitäns“ wählt, sondern sich mit dem Steuermann begnügt. Kalkulierte Bescheidenheit und dezente Machtausübung; dieses Understatement zieht sich wie ein roter Faden durch Adonars Regierungszeit. Er behält alle Fäden der Herrschaft in seinen Händen, doch er macht kein Aufheben darum. Es gibt keine Krönungszeremonie, keine Jubelfeiern, keine Selbstdarstellung. Der mächtigste Mann des Abendlandes regiert im Hintergrund und ohne Allüren. Er sitzt als einfacher Magistrat zwischen anderen Magistraten auf den schlichten Holzbänken der edrighoner Regnaria. Die demonstrative Zurschaustellung kaiserlicher Machtvollkommenheit späterer Jahrhunderte ist noch fern, wo der einstige Steuermann den Titel Imperator<sup>157</sup> führt und als Zeichen seiner Überhöhung für alle sichtbar den Purpurmantel und das mit vier Edelsteinen besetzte silberne Stirnband trägt. Adonar wahrt erfolgreich den Schein, nur ein Erster unter Gleichen zu sein. Das Primat nennt man diese frühe Phase des Elfenreiches, im Unterschied zum späteren Imperiat.

Selbst bei der Bezeichnung des geeinten Elfenreiches wahrt Adonar das liebgewonnene Althergebrachte. In seinen Tagen spricht noch niemand vom „Imperion“, dem „Reich“, am allerwenigsten der Caithar selbst. Anfangs sind sogar noch mehrere Bezeichnungen für den neuen Einheitsstaat im Umlauf: „Elvarische Union“, „Edrighonische Union“, „Arighonische Union“, manchmal einfach nur „Die Union“. An eine Union – gleich in welcher konkreten Zusammensetzung – sind die Elvar schon von Glutland her gewöhnt. Im Begriff der Union steckt ein freiwilliger Zusammenschluss. Auch wenn es mit der Freiwilligkeit schon seit Vereon nicht mehr weit her ist, belässt Adonar die Fassade. Er vermeidet es, seine Landsleute

---

<sup>155</sup> Edrisches Reich: Eigentlich „Edrighonisches Reich“. Die Bezeichnung „Edrisches Reich“ ist eine Abkürzung aus späterer Zeit, die sich bis heute erhalten hat.

<sup>156</sup> Caithar (elvarunisch für „Steuermann“): Alte elvarische Bezeichnung für den Steuermann eines Schiffes. Ehrentitel für Adonar I. den Weisen. Vom elvarunischen „Caithar“ leitet sich im gundischen Sprachraum später der Herrschertitel „Kaiser“ ab.

<sup>157</sup> Imperator: Elvarunisch für „Gebietler, Herr, Befehlshaber“.

unnötig zu verprellen, in dem er ihnen seine eigene Macht vor Augen führt. Der neue Staat mag heißen wie er will, Adonar beherrscht ihn, und diese Tatsache genügt ihm. Der Begriff des „Imperion Edrigon“, des „Edrischen Reiches“, setzt sich erst später durch. Abgeleitet von Edrigon, der ersten und lange Zeit auch größten elfischen Gründung im Abendland, das anfangs auch Kaisersitz ist, wird aus der Edrigonischen Union das Edrigonische Reich. Die Kurzform „Edrisches Reich“ entsteht erst nach dem Untergang des Imperion Edrigon und ist eine gundische Prägung. Möglicherweise geht diese Abkürzung auf einen Übersetzungsfehler zurück oder aber auf den faulen Volksmund. Gleichwohl hat sie sich im gundischen Sprachraum bis heute erhalten. Auch wir verwenden diese etablierte Kurzform.

## **Adonars I. lange Friedensjahre**

Nach Adonars Sieg über Marthian kehrt der ersehnte Frieden in die Elfenlande zurück. Der Bürgerkrieg ist gewonnen, die äußeren Feinde – Etten, Hiliter, Eaniten und Maraner – sind besiegt. Adonar schafft den schwierigen Übergang vom Soldaten zum Zivilisten. Das gelingt nicht vielen Herrschern. Die meisten berauschen sich so lange am eigenen Kriegserfolg, bis ihnen Fortuna ihre Gunst entzieht und sie hinwegfegt – verglühende Sternschnuppen am Firmament der Geschichte. Nicht so Adonar: Seine Umsicht und Anpassungsfähigkeit bescheren den gebeutelten Elvar bis zu seinem Lebensende eine Periode der Ruhe und des Friedens. Nach seinem Tode wird er als Friedensfürst in die Analen eingehen, und das, obwohl er den größten Teil seines Lebens in blutigen Schlachten gefochten hat.

In Adonars Regierungsjahren erreichen auch die letzten elvarischen Schiffe aus Kalador die Gestade der Alten Welt. Die Landsleute aus der alten Heimat fliehen vor den andarischen Eroberern und setzen die Segel ostwärts. Der Caithar forciert diesen Exodus. Die Hochkultur seiner Ahnen liegt im Sterben und ist nicht zu retten. Die Elfen im Abendland dagegen haben triumphiert und eine glänzende Zukunft vor sich. Adonar kann die Auswanderer gut gebrauchen, um die schweren Kriegsverluste auszugleichen. Er schickt sogar zahlreiche eigene Schiffe nach Glutland, um jeden Elvar einzusammeln, der ein neues Leben in Arigon beginnen will. Es folgt ein später Zustrom aus dem Land der Väter. Kurz nach der Wende zum 4. Jahrhundert v. Z. verlässt das letzte elvarische Schiff die Gestade Glutlands und segelt gen Arigon. Dann reißt der Kontakt ab, und die alte Heimat gerät in Vergessenheit. Nur in Liedern und Sagen behält Kalador seinen Platz in den Herzen der Elvar, wenn wandernde Barden wehmütig den tragischen Untergang des geliebten Vaterlandes besingen. Diese finale Einwanderung bringt den Elvar in der Alten Welt den entscheidenden Vorteil. Während sich die ebenfalls vom Krieg gezeichneten Nachbarn aus eigener Kraft reproduzieren müssen, erhalten die Elfen zusätzlichen Nachschub von außen. So finden die Herren des Westens schneller zu ihrer alten Stärke zurück als ihre Rivalen. Das wird sich in den kommenden Jahrzehnten bemerkbar machen.

Adonar stirbt 383 v. Z. im auch für Elfen respektablen Alter von 84 Jahren in seiner Heimatstadt Edrigon. Er gehört ohne Zweifel zu den bemerkenswertesten und erfolgreichsten Persönlichkeiten der Weltgeschichte. Er ist die Gestalt, zu der das Abendland durch die Jahrhunderte aufschauen wird. Seine Siege an Vereons Seite und später alleine im Bürgerkrieg gegen Marthian, seine Wandlung vom Feldherrn zum Staatsmann, sein dezenter, aber effizienter Herrschaftsstil und seine bescheidene Art werden oft kopiert und nie erreicht. Adonar setzt Maßstäbe für kommende abendländische Herrscher. Schon zu Lebzeiten nennen ihn seine Landsleute „Sapiendar“ (elvarunisch „der Weise“). Kaum sonst ein Herrscher hat diesen Ehrennamen so verdient wie Adonar.

## Innere Struktur des Edrischen Reiches

Bei der Schaffung des neuen Edrischen Reiches greift Adonar der Weise auf viele bestehende Strukturen der alten elvarischen Föderation Arigons zurück, passt diese aber verschiedentlich an und ergänzt Neues hinzu.

An der Spitze des Reiches entsteht ein neues Amt, das des Steuermannes, des Caithar (elvarunisch „Caia“ = „Steuer“, „Thar“ = Mann“). Aus diesem Begriff leitet sich der frühmittelalterliche lordische<sup>158</sup> Kaiser ab. Die Macht des Caithar beruht in erster Linie auf dem Oberbefehl über die elfischen Streitkräfte. In dieser Hinsicht ist der Caithar lediglich die Weiterführung des bisherigen Bundesfeldherrn (elvarunisch „Strategon Unis“) unter neuem Namen, mit den umfassenden Befugnissen, die Vithelion und in noch stärkerem Maße Vereon innehatte.

Doch die Position des Caithar geht über den rein militärischen Aspekt hinaus. Adonar und seine Nachfolger bestimmen über die Gesetzgebung, sind oberste Richter und Oberpriester. In ihren Händen vereinigt sich die militärische, zivile und spirituelle Macht des Staates. Dennoch herrschen die edrischen Kaiser nicht unumschränkt und absolut. Auch für sie gelten die bestehenden Gesetze. Adonar trägt über Jahre die Vorschriften der einzelnen Elfenstädte zusammen, sichtet sie und lässt sie schriftlich niederlegen. Dieses kodifizierte Edrische Recht wird die Rechtsauffassung und Gesetzgebung Arigons und der Welt bis heute entscheidend prägen.

Dem Caithar steht der Bundesrat zur Seite (elvarunisch „Magistrun Unis“). Adonar übernimmt auch diese altherwürdige elvarische Einrichtung, ändert aber Zusammensetzung, Aufgaben und Befugnisse der Ratsherren. Bisher sandte jeder Stadtstaat – unabhängig von seiner Größe – genau zwei Vertreter aus dem Stadtrat (elvarunisch „Magistrun Urbas“) in den Bundesrat. Adonar schafft dieses paritätische System ab. Die Anzahl der Ratsmitglieder hängt künftig von der Größe einer Provinz ab, genauer gesagt von deren Einwohnerzahl. Der alte Bundesrat tagte nur bei besonderen Anlässen, meist in Krisenzeiten. Wechselnde Vertreter der elvarischen Stadtstaaten trafen sich in unregelmäßigen Abständen an unterschiedlichen Orten und versuchten sich auf ein gemeinsames Vorgehen gegen eine Bedrohung zu einigen. Die Mitglieder waren lediglich der verlängerte Arm ihrer Heimatstädte und trotz aller elfischer Solidarität letztlich nur diesen verpflichtet. Eine schwerfällige Einrichtung, deren gegenläufige Einzelinteressen oft nur mühsam und manchmal gar nicht unter einen Hut zu bringen waren.

Das ändert Adonar. Er macht aus dem gelegentlichen Treffen der Elfenstädte eine regelmäßig tagende, etablierte Institution mit festem Sitz in Edrigon. Ist ein Mitglied einmal gewählt, kann es nicht ohne weiteres von der entsendenden Provinz wieder abberufen werden. Bewusst entkoppelt Adonar die unmittelbare Abhängigkeit des Ratsherrn von dessen Heimat. Ein Bundesmagistrat soll in erster Linie dem Reich verpflichtet sein, nicht einer Provinz und nicht einer Stadt.

Diese formale Aufwertung darf aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass der Unionsmagistrat nur beratende Funktion hat. Er kann zwar Vorschläge machen, alle wesentlichen Entscheidungen trifft jedoch der Caithar selbst. Der Bundesrat dient in erster Linie dazu, eine politische und militärische Elite auszubilden, die den Kaiser bei der umfangreichen Regierungsarbeit in der Hauptstadt und den Provinzen unterstützt und als Truppenführer zur Verfügung steht. Aus der Mitte der Ratsmitglieder rekrutieren sich die Männer für die hohen Ämter in Staat und Armee.

Der Zuschnitt der Staatsführung auf eine einzelne Person macht das Edrische Reich faktisch zu einer Monarchie, auch wenn Adonar große Anstrengungen unternimmt, diese Tatsache zu kaschieren. Und wie jede Monarchie trägt auch die elfische dynastische Tendenzen in sich,

---

<sup>158</sup> Lorden: Großes Gundenreich im Nordwesten Arigons ab Ende des 3. Jahrhunderts n. Z.

also das Bestreben des Vaters die Herrschaft nach dem eigenen Tode an den Sohn oder einen anderen Blutsverwandten zu übergeben. Doch die Erbfolge überlagert das alte Prinzip von der Herrschaft der Besten nur, verdrängt es aber nicht. Die kommenden Jahrhunderte sehen ein Miteinander beider Herrschaftsprinzipien. Mehr als einmal wählt der Bundesrat nicht den direkten Erben zum Nachfolger des Caithar, sondern ein anderes Familienmitglied oder gar jemanden außerhalb des Herrscherhauses und abseits aller Blutsbande, wenn ihnen dieser tauglicher erscheint. Bei den vernunftorientierten Elfen funktioniert diese Praxis. Es beweist auch, dass der Unionsmagistrat mehr ist als ein reines Akklamationsinstrument für den Kaiser, und sehr wohl Einfluss behalten hat. Diese fruchtbare Wechselwirkung von Staatsraison und Dynastie wird charakteristisch für die Reichsführung Edrigons und ist ein wesentlicher Grund für den Erfolg und langen Bestand dieses Imperiums.

Adonar fasst mehrere Stadtstaaten zu einer Provinz zusammen. Die Zusammensetzung der Provinzregierung ähnelt dabei sehr der früheren Stadtregierung. An der Spitze steht ein vom Kaiser eingesetzter Gouverneur (elvarunisch „Gubernar“). Er führt den Oberbefehl über alle Streitkräfte der Provinz. Ihm zur Seite steht der Provinzrat (elvarunisch „Magistrun Provinthias“). Dieser Provinzrat ist nichts anderes als die Gesamtheit der Stadträte einer Provinz. Aus ihrer Mitte wählen die Provinzmagistrate den Ersten Magistrat (elvarunisch „Magistar Primon“). Er ist Leiter der Zivilverwaltung und oberster Richter der Provinz. Die Aufteilung von ziviler und militärischer Gewalt war schon in den Stadtstaaten der Unionszeit gängige Praxis und bleibt auch im Edrischen Reich charakteristisch für die Reichsverwaltung. Adonar setzt auf Gewaltenteilung. Teile und herrsche!

Mit der Ausweitung des Edrischen Reiches steigt die Anzahl der Provinzen. Zu Adonars Zeiten sind es noch 9, die während der Hochzeit des Imperiums auf beeindruckende 24 angewachsen werden.

An die Stelle der allgemeinen Wehrpflicht der elfischen Stadtstaaten tritt ein stehendes Heer aus Berufssoldaten. Größte militärische Einheit wird die etwa 4.100 Mann starke Division, die später durch ein zusätzliches Reiterregiment auf ca. 4.600 Mann aufgestockt wird. Beweglich konzipiert, dient die Armee zur Grenzsicherung, der Befriedung des Hinterlandes und der Offensive. Der Dienst in den Divisionen ist ausschließlich Elfen vorbehalten – eine exklusive, elitäre Waffengattung. Doch die schweren Verluste im Großen Philurischen Krieg haben schon Vithelion gezwungen, fremde Hilfstruppen anzuwerben und auch die unterworfenen, menschliche Bevölkerung zum Kriegsdienst heranzuziehen. Dieses Provisorium etabliert Adonar als festen Bestandteil der edrischen Armee. Menschen dienen fortan in eigenen Einheiten, den sog. „Secundarias“ (elvarunisch „Secunda“ = „die zweite, die nachfolgende“), kommandiert von elfischen Offizieren. Diese Zweiteinheiten sind deutlich kleiner als die Divisionen und haben überwiegend defensive Aufgaben, in erster Linie die Grenzverteidigung.

Der Caithar ernennt auch die Kommandeure der einzelnen Truppenteile (kaiserliche Garde, Divisionen und Secundarias, Flotte). In und um Edrigon wird ein Truppenverband in Doppeldivisionsstärke konzentriert, die kaiserliche Garde (elvarunisch „Garda unia“, später Garda imperia“). Diese Eliteeinheit dient sowohl dem persönlichen Schutz des Kaisers und ist zugleich die schnell verfügbare Kerntruppe großer Feldzüge.

Die Flotte (elvarunisch „Armada“) ist nach geographischen Erfordernissen und strategischen Überlegungen gruppiert. In fast allen abendländischen Meeren finden sich ihre Stützpunkte. Der größte Verband, die Flotte des Alten Meeres, die „Armada Anthi“, liegt in der großen Festung Doronor im Norden von Eda. Auffallend ist, dass die Seestützpunkte fast ausnahmslos auf Inseln gelegen sind. Nur die „Armada Lenis“ wird auf dem Festland stationiert, aber nur deshalb, weil es im Sanften Meer keine Inseln gibt. Da die edrische Flotte die arigonischen Meere faktisch uneingeschränkt beherrscht, sind die jeweiligen Heimathäfen

auf den Inseln so gut wie unangreifbar. Als Beherrscherin der See wird die elvarische Armada zum Bindeglied der weit auseinander liegenden Reichsteile und macht die Meere der Alten Welt zum edrischen Herrschaftsraum.

## **Die langen Friedensjahre Adonars und Actharions**

Vor seinem Tode empfiehlt Adonar dem Magistrat seinen einzigen Sohn Actharion als Nachfolger. Der Magistrat folgt dem Wunsch und proklamiert nach Adonars Tod 383 v. Z. Actharion Velioron (\* 435 v. Z., + 362 v. Z.) zum neuen Caithar.

Actharion I. ist 52 Jahre alt, als er die Herrschaft über das Elfenreich antritt. Er ist im Großen Philurischen Krieg und den elfischen Bruderkämpfen aufgewachsen. Wir finden ihn als jungen Offizier an der Seite seines Vaters während des 2. Elvarischen Bürgerkrieges bei der Niederschlagung der Aufstände nach Vereons Ermordung 415 v. Z. und in den großen Schlachten von Tagelion und Caliodor gegen Marthian. Dennoch wird aus Actharion nie ein Soldat. Man glaubt bei ihm sogar eine gewisse Abneigung gegen alles Militärische zu erkennen. Vielleicht hat er in seiner Jugend zu viel Leid und Tod gesehen. Als sein Vater 408 v. Z. die Bürgerkriege für beendet erklärt, streift Actharion die Militärtunika ab und legt sie nur noch bei Militärparaden und Truppeninspektionen ausnahmsweise wieder an. Es ist ein bisschen überraschend, dass die Armee diesen überzeugten Zivilisten widerspruchslos als Oberbefehlshaber akzeptiert. Wahrscheinlich ist es der Nimbus des siegreichen Vaters, der auf den Sohn abstrahlt und ihn bei der Truppe stützt.

Actharion I. hat andere Stärken. Er ist ein fleißiger Arbeiter und glänzender Administrator, ein Mann mit Überblick und dennoch einem guten Auge fürs Detail. Die Grenzen sind sicher. So kann der Caithar seinen Blick ins Innere des Reiches wenden. Er schließt erfolgreich ab, was sein Vater begonnen hat.

Von ihm erhält die Kodifizierung des Edrischen Rechts den letzten Schliff. Damit ist der Grundstein jener abendländischen Rechtsauffassung gelegt, die bis heute Bestand hat.

Unter seiner Regierung setzt sich der elvarische Dialekt Celargons, der großen kaladorischen Gründerstadt Edrigons und anderer arigonischer Kolonien, endgültig als elfische Hochsprache im Edrischen Reich durch, das Elvarun.

Actharion ist es auch, der das elvarische Münzwesen vereinheitlicht. Schon sein Vater Adonar hatte dazu angesetzt, beschränkte sich aber gemäß seiner behutsamen Politik der Nichteinmischung auf die Festsetzung der vielen verschiedenen Wechselkurse zur neuen edrigonischen Leitwährung. Actharion I. geht einen Schritt weiter und führt ein einheitliches Währungssystem für das ganze Reich ein. Das ist ein Schub für den Handel.

Außerdem gibt der zweite Caithar der Berufsarmee ihre endgültigen Strukturen, die beinahe 5 Jahrhunderte überdauern sollen. Mag sein, dass Actharion persönlich nicht viel für das Militär übrig hat, doch er erkennt sehr wohl dessen Notwendigkeit und handelt danach. Actharion regelt die Besoldung und das Abfindungssystem in Geld und Land bei Dienstende. Auch wenn er selbst nie einen Feldzug anführt, haben die Offiziere und Soldaten in ihrem Caithar einen umsichtigen Befehlshaber, der sich für ihre Belange einsetzt. Und manch anderem Provisorium in der Reichsverwaltung gibt er seine endgültige, tragfähige Form.

Für sein Volk – gleich ob herrschende Elfen oder unterworfenen Menschen – ist der friedliebende Kaiser ein Glücksfall. Von einigen Grenzscharmützeln abgesehen, herrscht während seiner gesamten Regierungszeit Frieden. Das von langen Kriegen ausgezehrt Land erholt sich gut und schöpft neue Kräfte. Erst gegen Ende seiner Regierungszeit rühren sich alte und neue Feinde wieder. Als „Goldenes Zeitalter“ werden die Elvar diese Epoche rückblickend einst bezeichnen, jene Periode der Prosperität und des relativen Friedens

zwischen Adonars I. des Weisen Sieg im Bürgerkrieg 409 v. Z. bis zu Adonars II. katastrophaler Niederlage bei Ivira 315 v. Z. gegen die Eaniten. Actharion I. trägt wesentlich zu diesen glücklichen Zeiten bei. Seine Zeitgenossen verleihen ihm den Ehrentitel „Pathamor“, „der Friedliebende“. Actharion I. regiert 21 Jahre lang als umsichtiger Sachwalter des von seinem Vater gegründeten Imperiums. Bei seinem Tod 362 v. Z. hinterlässt er ein stabiles, glänzend organisiertes Reich.

### Staatsraison vor Erbrecht

Actharion hat zwei Söhne, Elron (\* 408 v. Z., + 365 v. Z.) und Dagenor (\* 397 v. Z., + 363 v. Z.). Doch beide sterben kurz hintereinander und vor der Zeit – der Ältere mit 43 Jahren, der Jüngere gar schon mit 34. Der Tod gleich beider Söhne in schneller Folge ist ein fürchterlicher Schicksalsschlag für Actharion, an dem der Caithar schließlich auch zerbricht. Nur ein Jahr nach Dagenors Tod stirbt Actharion als gebeugter Greis kurz vor seinem 73. Geburtstag. Der Erstgeborene, Elron, hat bereits selbst einen Sohn, Eleathar (\* 383 v. Z., + 333 v. Z.). Dieser ist bei Actharions I. Tod 21 Jahre alt und damit nach elvarischem Recht gerade volljährig. Doch der Bundesrat befindet ihn für zu jung und bestimmt aus seiner Mitte einen anderen zum neuen Caithar. Die Wahl fällt auf den 42-jährigen Garian aus dem Geschlecht der Malidor (\* 404 v. Z., + 336 v. Z.). Dieser hat bereits eine glänzende politische Karriere hinter sich und auch sein militärisches Talent schon unter Beweis gestellt. Gegen den fähigen und erfahrenen Garian hat der junge Eleathar wenig aufzubieten. Hier siegt die Staatsraison erstmals über die Dynastie. Es ist ein Beleg für den verbliebenen Einfluss des Unionsmagistrats, der stark genug ist, sich über einen berechtigten dynastischen Anspruch hinwegzusetzen. Schon bei diesem zweiten Thronwechsel des jungen Staates zeigt sich jene Praxis, die Jahrhunderte Bestand haben wird: Das fruchtbare Wechselspiel zwischen Kaiser und Magistrat, zwischen Dynastie und Staatsraison. Sie wird das Imperium lange Zeit erfolgreich tragen.

Freilich gibt es im Vorfeld zwischen den beiden Prätendenten erhebliches Gerangel um den Thron. Der Preis der Herrschaft lohnt den Kampf. Doch bei aller Härte und allen Intrigen ist nie ein Leben in Gefahr. Und als Eleathar unterliegt, fügt er sich und akzeptiert die Entscheidung. Trotz seiner Machtmittel und Anhänger gibt es kein Aufbäumen. Nach dem Votum für Garian stellt Eleathar seine Kräfte übergangslos in den Dienst des Reiches. Im Gegenzug belohnt der neue Kaiser seinen loyalen Rivalen. Er gibt ihm 361 v. Z. seine 19 Jahre junge Tochter Grathidia (\* 380 v. Z., + 298 v. Z.) zur Frau und macht ihn 360 v. Z. sogar zum Guvernar Provinthias Dilaria<sup>159</sup>, zum Militärgouverneur dieser damals südlichsten elfischen Provinz. Bei jedem anderen Volk wäre solch eine Entscheidung höchst bedenklich, wenn nicht gar undenkbar. Der Unterlegene würde seine Stellung mit großer Wahrscheinlichkeit dazu nutzen, eine Revolte anzuzetteln, um doch noch an die Macht zu gelangen. Nicht so der Elf Eleathar. Er hält treu zu seinem Kaiser, der er selbst hätte werden können. Nicht jeder Elvar hätte so reagiert. Eleathar tut es, macht sich und seinem Geschlecht Ehre und bewahrt das Reich vor einem neuen Bürgerkrieg. Diese elfische Besonnenheit erklärt einen wesentlichen Teil des Erfolges dieser Rasse.

---

<sup>159</sup> Dilaria: Edrische Provinz im Westen Odians mit überwiegend maranischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Oveal im Norden bis zum Venerion im Süden und von der Küste des Ewigen Meeres im Westen bis ins Hochgebirge des Avinar im Osten.

## Gundisch-ettische Völkerbewegungen im Norden

→ Karte „9. Arigon - Kleine Gundenwanderung, 1. Nirkumer Krieg“

Zu Garians I. Zeiten verstärkt sich der Druck an den Grenzen wieder. Im Großen Arigonischen Becken<sup>160</sup> expandieren die kriegerischen Gunden<sup>161</sup> und bringen Bewegung in die Völker des Nordens. Eine leichte Abkühlung des Klimas sorgt für Ernteauffälle und zwingt die Völker auf Wanderschaft. Noch vor der Jahrhundertmitte verlassen mehrere nordgundische Stämme ihre Heimat und stoßen auf der Suche nach neuem Land südostwärts vor. Dabei schieben sie andere Völker vor sich her: Flowische Stämme<sup>162</sup> weichen nach Osten aus, westgundische Stämme nach Westen. Bei ihrer Ausweichbewegung treffen die Westgunden auf die Kontinentaletten, die nun ihrerseits noch weiter westlich ausweichen. Dort prallen zuerst die Etten und dann auch die nachdrückenden Gunden auf elvarisches Gebiet. 353 v. Z. fallen westgundische Stämme in die elfischen Länder nördlich der Meerenge von Walan ein. Sie belagern Andaria, können die gut befestigte Stadt aber nicht nehmen. Die undisziplinierten Heerhaufen verlieren bald das Interesse an dieser harten Nuss, plündern noch ausgiebig das Umland und machen sich dann auf der Suche nach leichterer Beute davon (1. Gundenkrieg oder Belagerung Andarias 353 v. Z.).

Die ettischen Vorstöße in den Westen verlaufen weniger glimpflich. 351 v. Z. erzwingen mehrere Ettenstämme den Übergang über die Walch (Aval), vernichten ein elfisches Aufgebot und schließen Githor ein. Die Stadt fällt, ehe Entsatz eintrifft. Der 8. Ettenkrieg, auch Kontinentaler Ettenkrieg genannt (351 bis 341 v. Z.), hat begonnen. Nur wenige Wochen später überqueren die Barbaren die Eistenach und schicken sich an Foreth das gleiche Schicksal wie Githor zu bereiten.

Kaiser Garian I. massiert seine Streitkräfte in Edrigon, setzt über die Meerenge von Lauden und zieht dem Feind entgegen. Im heutigen Glommtal<sup>163</sup>, dem „Valeth Calmis“ („Tal des Calmun“) jener Tage, kommt es 350 v. Z. zur Schlacht. Der Caithar gewinnt die Oberhand und wirft die Etten über die Eistenach zurück. Doch der Sieg bringt nur kurzzeitige Entlastung. Neue Stämme drängen nach und reißen die einheimischen Etten Laudens<sup>164</sup> mit. Die Elvar geraten mehr und mehr in die Defensive. Über Jahre ziehen sich harte Kämpfe zwischen den ettischen Eindringlingen und dem Elfenreich. Garian muss die ganze Kraft des jungen Imperiums aufbieten, um den Angreifern Herr zu werden. Erst der elfische Sieg bei Thelesal, dem heutigen Dessling, bringt 346 v. Z. die Wende. Garian geht nun seinerseits in die Offensive und unterwirft der Reihe nach die ettischen Stämme Laudens. Er will diese Bedrohung ein für alle Mal ausschalten. Doch es soll noch weitere 5 Jahre dauern, ehe nach Garians Sieg am Dorovan, der Strowel unserer Zeit, 341 v. Z. die letzten ettischen Krieger die Waffen strecken. Der Caithar rückt bis zur Walch (Aval) vor, lässt das westliche Flussufer befestigen und stationiert eine Division in Githor und eine zweite weiter nördlich im Landesinneren. Damit ist dem weiteren Vormarsch der Barbarenvölker ein Riegel

---

<sup>160</sup> Großes Arigonisches Becken: Ausgedehntes Tieflandgebiet in Nordostarigon. Es reicht vom Laudan und den Korvanten im Westen bis zum Sevir im Osten, und vom Nordmeer bis zum Araitangebirge im Süden.

<sup>161</sup> Gunden: Menschenvolk. Gehört mit Hilitem, Etten, Ayruna (incl. der kalschanischen Oberschicht) und Flowen zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker.

<sup>162</sup> Flowen: Menschenvolk. Gehört mit Hilitem, Etten, Ayruna (incl. der kalschanischen Oberschicht) und Gunden zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker.

<sup>163</sup> Glomm: Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südwestlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

<sup>164</sup> Laudan (elvarunisch „Laudia“): Edrische Provinz seit 341 v. Z. mit überwiegend ettischer, ab 319 v. Z. auch gundischer Bevölkerung. Die Provinz Laudan erstreckt sich von der Küste der Sturmsee im Norden bis zum Tillunger Horn im Süden und von der Meerenge von Lauden im Westen bis zur Walch (Aval) im Osten. Sie ist nach dem angrenzenden Laudangebirge benannt.

vorgeschoben und das Hinterland von der Meeresküste bis zum Laudan<sup>165</sup> in elfischer Hand. Der Unionsrat verleiht dem siegreichen Feldherrn daraufhin den Titel „Victor vey Etithonth“, „Ettenzieger“ (wörtlich „Sieger über die Etten“).

## Zerstrittenes Philurien

→ Karte „9. Arigon - Kleine Gundenwanderung, 1. Nirkumer Krieg“

Der Norden ist nicht der einzige Kriegsschauplatz jener Tage. In Odian kommt es verstärkt zu Reibereien mit Philurien. Seit dem mörderischen Krieg gegen den Talesserkönig Arnakos sind die Zeiten alter Freundschaft zwischen Elvar und Hilitern vorüber. Gegenseitiges Misstrauen prägt seither das Verhältnis beider Völker. Zum Glück für die Elfen ist Philurien jedoch zerstritten. Nach der Gefangennahme von Arnakos' Sohn Dukas durch Vereon nach der Schlacht bei Falesion 426 v. Z. kommt es im Hiliterreich zu Thronwirren. Das Reich destabilisiert und die Ränder bröckeln ab. In Garians I. Regierungsjahren halten die schwachen Könige in Pyrmeu gerade noch das philurische Kernland. Im Westen, Süden und Osten hat der Adel die Gelegenheit genutzt und unabhängige Fürstentümer errichtet. Mit diesen selbstherrlichen Kleinkönigen haben es die Elvar jetzt an ihrer Ostgrenze zu tun – ein permanenter Fehdezustand mit wechselnden Bündnissen. Keine Seite ist stark genug, um die Oberhand zu gewinnen. Der hilitische Adel ist untereinander heillos zerstritten und die elfischen Kräfte sind im Norden gegen die Kontinentaletten gebunden. Es ist ein Kleinkrieg ohne Entscheidung – belastend für die Elvar, aber keine existentielle Bedrohung.

## Die neue Großmacht Odians – Nirkum

Anders tief im Süden. Während die einst geeinten Hiliter zersplittern, finden die lange zersplitterten Eaniten zur Einheit. An den Ufern des großen Mindulinsees<sup>166</sup> entsteht um die Wende vom 5. zum 4. Jahrhundert v. Z. das Reich von Nirkum<sup>167</sup>. In mehreren Kriegen erobern die Könige von Nirkum die zahlreichen eanitischen Kleinreiche, bis sie schließlich kurz vor der Jahrhundertmitte alle Fürsten der Eanitischen Tiefebene<sup>168</sup> bis hinauf zum Venerion unter ihr Szepter gebeugt haben.

Ean ist die Kornkammer Arigons und seit alters her dicht besiedelt. Nirgendwo sonst wächst so viel Getreide wie hier, und an keinem anderen Ort grasen so große Rinderherden. Die umliegenden Gebirge Avinar, Cavela<sup>169</sup> und Teron<sup>170</sup> liefern Erze und Holz – wichtige Rohstoffe für Wirtschaft und Militär gleichermaßen. Außerdem führen die Karawanenstraßen und Schifffahrtsrouten aus den Gewürzländern der Alider an der Südspitze Odians mitten durch das neue Reich hindurch oder an seiner Küste entlang. Das spült reichlich Gold in die Schatzkammern der Könige vom Mindulinsee<sup>171</sup>. Eine hohe Population, genügend Rohstoffe aller Art und großer Reichtum: Alle Voraussetzungen für eine Großmacht. Und in der Tat soll Nirkum zur größten Bedrohung der Elvar seit dem Philurerkönig Arnakos werden.

---

<sup>165</sup> Laudan (elvarunisch ebenfalls „Laudan“): Großes Gebirge im Norden Arigons, dessen Ausläufer vom Alten Meer bis zum Nordmeer reichen.

<sup>166</sup> Mindulinsee (elvarunisch „Lagon Mondolan“): Großer Süßwassersee im Osten Eans, eingebettet zwischen den Gebirgen Teron und Cavela sowie dem Höhenzug des Elion.

<sup>167</sup> Nirkum: Großes Eanitenreich im Südwesten Odians zwischen ca. 400 v. Z. und 251 v. Z.

<sup>168</sup> Eanitische Tiefebene: Auch „Tiefebene von Ean“ genannt. Ausgedehntes Tieflandgebiet im Südwesten Odians. Es wird im Westen und Süden vom Ewigen Meer begrenzt, reicht im Norden bis zum Venerion und im Osten an die Ausläufer des Avinar, der Cavela und des Teron.

<sup>169</sup> Cavela: Gebirge in Zentralodian, das die fruchtbare Tiefebene von Ean im Westen von den Wüstenregionen im Osten trennt.

<sup>170</sup> Teron: Gebirge im Südwesten Odians.

<sup>171</sup> Könige vom Mindulinsee: Umschreibung für die Könige von Nirkum.



## 1. Nirkumer Krieg oder Unvollendeter Nirkumer Krieg (348 bis 347 v. Z.)

→ Karte „9. Arigon - Kleine Gundenwanderung, 1. Nirkumer Krieg“

Seit dem Einfall der Etten in die elvarischen Gebiete auf dem Kontinent im Jahr 351 v. Z. zieht Kaiser Garian I. mehr und mehr Truppen aus Odian ab und wirft sie in Lauden gegen die anstürmenden Barbaren in den Krieg. Als die Kämpfe im Norden ihren Höhepunkt erreichen, hält der nirkumer König Balgonbassa (\* 394 v. Z., + 330 v. Z.) den Zeitpunkt zum Angriff für günstig. Die elfische Südgrenze am Venerion ist stark ausgedünnt. Unter dem Vorwand die alten eanitischen Gebiete zurückerobern zu wollen, die einst an Vereon Delor verlorengingen, setzt der nirkumer Sugal<sup>172</sup> 348 v. Z. mit einer großen Streitmacht über den Venerion und fällt im Elfenreich ein. Der schnelle Vorstoß trifft die Elvar völlig unvorbereitet. Dazu sind sie deutlich in Unterzahl. Rasch wird die schwache Grenzverteidigung überrannt und die Eaniten stoßen ohne großen Widerstand ins Hinterland vor. Vilandeth wird im Sturm erobert und Cavarna fällt nach mehrwöchiger Belagerung in die Hände der Angreifer. Der Guvernar Provinthias Dilaria ist seit 12 Jahren Eleathar Velioron. Das ist eine ungewöhnlich lange Zeitspanne für einen Provinzgouverneur, zeigt aber, dass er seine Sache offensichtlich gut macht und der Kaiser ihm vertraut. Der Urenkel Adonars I. des Weisen, der als junger Mann bei der Wahl zum Caithar gegen den erfahrenen Garian unterlag, ist längst selbst zum erfahrenen Politiker, Verwalter und Feldherrn gereift. Ihm wird schnell klar, dass das zusammenschmolzene Provinzheer nicht ausreicht, um es mit den Invasoren aufzunehmen. Er meidet die Konfrontation und zieht seine Truppen hinter die Voyra zurück. Jenseits des Flusses errichtet er die erste Verteidigungslinie. Und in der Tat bringt er den Vormarsch des Feindes hier zum stehen, wenigstens für eine Weile. Doch Dilarias Kräfte allein sind bei weitem zu gering gegen die Übermacht des Feindes. Jetzt müsste der Caithar eingreifen und dem Feind mit der gebündelten Militärmacht des Reiches entgegentreten. Doch Kaiser und Heer stehen im Norden, verwickelt in schwere Kämpfe mit den Etten. Ehe die Nachricht vom Angriff Nirkums Garian erreicht, vergehen Wochen und dann wieder Wochen, ehe Nachricht zurückkommt, und sicher Monate, bevor sich Kaiser und Armee in Odian einschiffen können, wenn Garian angesichts der Lage im Norden dazu überhaupt in der Lage ist. So lange kann Eleathar nicht warten. Also nimmt er das Heft der Handlung selbst in die Hand. Ohne Legitimation übernimmt er den militärischen Oberbefehl über ganz Odian. Er ist Garians I. Schwiegersohn, seine Loyalität zum Caithar steht außer Zweifel und der Nimbus seines Urahnen Adonar macht aus ihm so etwas wie einen informellen Führer. Die Gouverneure und Provinzmagistrate Calduns<sup>173</sup>, Loriaths<sup>174</sup> und Maraniens<sup>175</sup> zögern einen Moment, dann folgen sie ihm und unterstellen sich seinem Kommando.

Bemerkenswert ist die Reaktion Garians, als ihn die Nachrichten von der Machtaneignung Eleathars erreicht. Eine Anekdote erzählt, dass sich der Caithar in seinem Feldherrnzelt wortlos an seinen schmucklosen Klappstisch setzte und eigenhändig Eleathars Ernennung zum Bundesfeldherrn ausstellte. „*Ich kann nicht überall sein,*“ ist sein knapper Kommentar, mehr nicht. Der Kaiser vertraut seinem Gouverneur vollständig. Mit einem Federstrich in höchster

---

<sup>172</sup> Sugal: Eanitischer Königstitel.

<sup>173</sup> Caldun: Edrische Provinz im Nordwesten Odians mit überwiegend maranischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Falan im Norden bis zum Oveal im Süden und von der Küste des Ewigen Meeres im Westen bis ins Hochgebirge des Avinar im Osten.

<sup>174</sup> Loriath: Edrische Provinz im Norden Odians mit überwiegend maranischer und hilitischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich von der Küste der Elfenstraße im Norden bis zum Orandal im Süden und vom Falan im Westen bis ins Hochgebirge des Meral und dem Eolan im Osten.

<sup>175</sup> Maranien (elvarunisch „Marania“): Edrische Provinz im äußersten Norden Odians mit überwiegend maranischer Bevölkerung. Die Provinz erstreckt sich vom Kap Tagelion im Norden bis zum Deruan im Süden und vom Hochgebirge des Meral im Westen bis zur Küste des Alten Meeres im Osten. Ebenso zählen die Inseln Valida, Yridon und Nendar zur Provinz Maranien.

Not ist das lange verwaiste Amt des Unionsstrategen wieder eingeführt, womit Eleathar nachträglich die nötige Legitimation erhält. Der alte Titel ist wieder hoffähig. Der letzte Bundesfeldherr, Vereon Delor, hatte sich selbst und das Amt mit seinem Griff nach der Alleinherrschaft diskreditiert. Noch Adonar I. der Weise und Actharion I. der Friedliebende ließen das Amt ruhen und mieden auch sonst jede Parallele zu dem Diktator. Doch zwei Generationen später ist Vereon rehabilitiert. Mehr noch, ein regelrechter Glorifizierungsprozess hat eingesetzt. Die Mehrheit von Garians I. Zeitgenossen sehen in Vereon nicht mehr den Tyrannen, sondern vielmehr den Retter des Vaterlandes und Einiger der Elvar. Vereons Ermordung trägt ihren Teil zu dieser neuen Sichtweise bei, macht sie aus dem Diktator doch das Opfer und setzt die Täter ins Unrecht. So kann Kaiser Garian I. das Amt des Bundesstrategen getrost wieder einführen, ohne Staub aufzuwirbeln. Allerdings führt er es in seiner ursprünglichen Konzeption ein, d. h. aufgabenspezifisch und zeitlich befristet. Kann oder will der Caithar als Oberbefehlshaber aller Streitkräfte einen großen Feldzug nicht selbst anführen, ernennt er dafür einen Stellvertreter, eben jenen Strategon Unis. Ist der Auftrag erfüllt, ruht auch das Amt des Bundesfeldherrn so lange, bis es der Kaiser wieder aufleben lässt.

Neu ist diese militärische Doppelspitze jedoch nicht. Schon zu Zeiten der elvarischen Föderation gab es in Kriegszeiten bisweilen zwei Unionsstrategen gleichzeitig – der eine im Norden, gewählt von den Stadtstaaten Erachs, der andere im Süden, ernannt von den Städten Odians. Gleichzeitige Kriege an verschiedenen Fronten des elfischen Herrschaftsraumes machten diese Aufgabenteilung schon früher erforderlich.

Eleathar, der anfangs inoffizielle und jetzt auch offizielle Oberbefehlshaber Odians, verliert keine Zeit. Er zieht die verbliebenen Truppen zusammen und mobilisiert die Reservisten. Anfang 347 v. Z. rückt er dann mit einem mächtigen Entsatzheer gegen die Eaniten ins Feld. Die stehen mittlerweile bereits am Murenon<sup>176</sup> und belagern Murena (oder Adonaria wie es nun zu Ehren Adonars I. des Weisen genannt wird). Vor den Toren der Stadt kommt es zur Schlacht. Eleathar siegt und schlägt die Eindringlinge zurück. Doch er kann den Vorteil nicht ausnutzen. Sein Kaiser ist im Norden in arger Bedrängnis und braucht dringend Verstärkung. So muss sich Eleathar mit der Sicherung der alten Grenze am Venerion begnügen und schickt große Teile seiner Armee zur Unterstützung Garians nach Lauden. Der triumphiert ein Jahr später – nicht zuletzt dank Eleathars frischen Truppen – bei Thelesal und kann auch diesen Krieg zu Gunsten der Herren des Westens wenden.

### **Eleathar Velioron – Diener des Staates**

Nachdem der letzte Eanite abgezogen ist, legt Eleathar das Amt des Bundesfeldherrn nieder und kümmert sich als Statthalter Dilarias darum, die Schäden des Krieges in seiner Provinz zu beseitigen. Doch er bleibt nicht mehr lange Gouverneur. 344 v. Z., noch während der ettische Krieg in Lauden tobt, holt ihn Garian nach Edrigon. Der Kaiser überträgt ihm die Regierungsgeschäfte, deren Zügel durch seine lange Abwesenheit im Felde schleifen. Eleathar meistert auch diese Aufgabe und wird zum verlässlichen Administrator im Hintergrund.

Als Garian 336 v. Z. im Alter von 68 Jahren ohne eigene Söhne stirbt, besteht über seine Nachfolge kein Zweifel. Unmittelbar nach der Totenehrung für den verschiedenen Herrscher, erhebt der Unionsmagistrat einstimmig Eleathar Velioron, den Sieger von Murena (Adonaria) und Regenten des Reiches, den Urenkel Adonars I. des Weisen und Schwiegersohn des verstorbenen Garian I. zum neuen Caithar des Edrischen Reiches. So hat er es am Ende doch noch geschafft. Nachdem als 21-Jähriger alles verloren schien, hat er sich durch

---

<sup>176</sup> Murenon: Kleiner Fluss im Westen Odians. Entspringt im westlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

Selbstdisziplin, Fleiß und unverbrüchliche Treue den Weg an die Spitze des Reiches erarbeitet. Mit Eleathar kehrt das Geschlecht der Velioron auf den elvarischen Thron zurück.

Eleathar regiert nicht lange. Nach nur 3 Jahren an der Spitze des Reiches rafft den erst 50-jährigen eine Krankheit viel zu früh dahin. Die Zeit seiner Herrschaft währt zu kurz, um nachhaltigen Einfluss auf das Zeitgeschehen zu nehmen und eine Epoche zu prägen wie seine drei Vorgänger. Bei Eleathar erinnern sich die Elfen an einen Mann von beispielhaftem Pflichtbewusstsein und unerschütterlicher Loyalität. Schon zu Lebzeiten nennen sie ihn „Fidar“, „den Treuen“. Dieser Ehrentitel wird seinen Tod überdauern und die Erinnerung an einen vorbildlichen Staatsmann wach halten.

## **Eleathars I. Erben**

Eleathar ist Vater von drei Söhnen: Adonar (\* 360 v. Z., + 315 v. Z.), Menandor (\* 358 v. Z., + 309 v. Z.) und Elarion (\* 353 v. Z., + 314 v. Z.). Der Kaiser hat sie früh in die Pflicht genommen und an den Staatsdienst herangeführt. Schon in jungen Jahren bekleiden die drei Männer hohe Ämter in Militär und Verwaltung. Als der Kaiser sein Ende nahen fühlt, ruft er sie zusammen und schärft ihnen ein, bei allem Tun das Wohl des Reiches über das eigene zu stellen. Sie sollen bei der Wahl des neuen Caithar auf den Bundesrat vertrauen und dessen Entscheidung akzeptieren wie einst er selbst. Anschließend gibt der Sterbende seine Befugnisse als Caithar an Unionsmagistrat zurück, aus dessen Händen er sie bei Amtsantritt einst empfangen hatte.

Aber seine Söhne teilen das selbstlose Pflichtbewusstsein ihres Vaters nicht unbedingt. Vor der Wahl zum Caithar nehmen sie massiv Einfluss auf die Magistrate, um an die Macht zu gelangen. Die Brüder verfügen über eine große Anhängerschaft, besonders in der Armee. Am Ende bleibt dem Bundesrat kaum eine andere Wahl als dem Druck nachzugeben, um keinen Bürgerkrieg zu riskieren. Nach einigem Hin und Her votiert der Magistrat schließlich mehrheitlich für den 28-jährigen Adonar. Vielleicht gäbe es bessere Männer für den Thron, doch keine mächtigeren.

Trotz des Drucks erzielt Adonar aber nur eine knappe Mehrheit. Das Ergebnis überrascht und ist der Beweis für die Eigenständigkeit der Magistratsmitglieder und deren Zivilcourage. Eleathar I. hat ihnen viel Raum für eigene Entscheidungen eingeräumt, mehr noch als selbst der behutsame Adonar I. der Weise und der häufig abwesende Ettensieger Garian I. Die Bundesmagistrate haben sich an dieses Mitregieren gewöhnt und sind nicht bereit, ihre gewachsene politische Bedeutung einfach wieder aus der Hand zu geben. Hätten sie sich ohne Einflussnahme der Velioron-Brüder gegen Adonar entschieden oder umgekehrt mit großer Mehrheit für ihn? Diese Frage muss offen bleiben. Anfang 332 v. Z. besteigt Eleathars I. ältester Sohn als Adonar II. den elvarischen Thron.

Der neue Caithar revanchiert sich prompt für die zögerliche bis ablehnende Haltung des Unionsmagistrats und stellt ihn weitgehend kalt. Stattdessen besetzt er die Schlüsselstellungen in Armee und Verwaltung mit eigenen Vertrauensleuten. Es ist bezeichnend, dass während Adonars II. gesamter Regierungszeit gerade mal ein Dutzend Gesetzesvorlagen des Magistrats vom Kaiser angenommen und umgesetzt werden. Zum Vergleich: In Eleathars 3 kurzen Regierungsjahren waren es knapp 50 Gesetze oder Gesetzesänderungen, die aus der Feder des Bundesrates stammten.

Unter Adonar II. gerät das Gleichgewicht aus Monarchie und Republik erstmals in Schiefele. Der Caithar setzt seinen Anspruch auf Alleinherrschaft auf Kosten der demokratischen Strukturen des Elfenreiches durch. Statt auf die gewählten Magistrate, verlässt sich Adonar auf handverlesene Gefolgsleute, um nicht zu sagen Günstlinge. Bestätigt von den Jasagern in seinem selbst geschaffenen Umfeld, nimmt der Kaiser bald keinen kritischen Rat mehr an und hört nur noch auf sich selbst.

Adonar II. ist es auch, der einer weit verbreiteten arigonischen Tradition folgt und eine Krone einführt: Ein schmales silbernes Stirnband mit vier weißen Edelsteinen, die im Abstand von jeweils 90 Grad zueinander angebracht sind, sichtbares Symbol für den elvarischen – oder besser Adonars II. – Herrschaftsanspruch in alle vier Himmelsrichtungen. Im Vergleich zu den oft wuchtigen, überladenen Kronen der Alten Welt, wirkt das schlichte edrische Stirnband dezent und geschmackvoll. Nichtsdestotrotz ist es eine Abkehr von der Politik seiner Vorgänger, die bewusst auf solche Symbole der Überhöhung verzichteten. Auch äußerlich läutet Adonar II. eine Zeit ein, die den Kaiser aus der Masse der Magistrate und Minister heraushebt und seine Dominanz unterstreicht. Aus dem Ersten und Gleichen wird mehr und mehr ein Herr über Untergebene.

## **Elfenprinzen im nirkumer Exil**

Anfangs harmoniert das mächtige Triumvirat der Veliorons. Der neue Caithar hievt seine jüngeren Brüder an die Schaltstellen der Macht. Doch nach einigen Jahren brechen erste Differenzen aus. 328 v. Z. mutmaßt der Kaiser eine Verschwörung Menandors und Elarions. Bis heute ist unklar, ob diese tatsächlich eine Revolte planten oder ob Adonar nur einen Vorwand suchte, seine lästig gewordenen Mitregenten loszuwerden. Auf jeden Fall schickt der Monarch seine Häscher aus, um die beiden Männer zu verhaften. Aber seine Brüder werden rechtzeitig gewarnt und können fliehen. Sie entwischen dem Caithar und retten sich ins Reich von Nirkum. Dort herrscht seit kurzem König Mederpad (\* 370 v. Z., + 323 v. Z.), der Sohn jenes Balgonbassas, der vor 15 Jahren das Elfenreich attackierte und von Eleathar I. dem Treuen zurückgeschlagen wurde. Bei den alten eanitischen Feinden der Elvar brauchen sie eine Auslieferung an ihren kaiserlichen Bruder nicht zu fürchten. Getreu dem Grundsatz „der Feind meines Feindes ist mein Freund“, nimmt Mederpad die Flüchtlinge mit offenen Armen auf.

Adonar II. wertet die Flucht seiner Brüder als Schuldeingeständnis. Da er die beiden nicht mehr erreichen kann, sucht er in deren Umfeld nach vermeintlichen Mitverschwörern. Eine regelrechte Säuberungswelle setzt ein, die an den 1. Elvarischen Bürgerkrieg (428 bis 418 v. Z.) erinnert, als Vereon seine Gegner aus den Magistraten der Stadtstaaten gewaltsam entfernen ließ. Wie damals müssen auch jetzt Stadträte und Militärs den Weg in die Verbannung antreten, landen in Kerkern oder enden gar als Hochverräter unter dem Beil des Scharfrichters. Wer kann, flieht. Viele als Parteigänger Menandors und Elarions Verdächtige folgen den geflohenen Brüdern ins Exil nach Nirkum. Dieser Exodus der Velioron-Brüder und eines Teils der geistigen und militärischen Elite des Elfenreiches wird noch Folgen haben.

Nirkums König Mederpad ist nicht gerade ein Elfenfreund, doch er erkennt sehr wohl die Chance, die sich mit den Exilanten bietet. Diese Leute standen an der Spitze des edrischen Staates und kennen ihn genau – die Strukturen, das Militär und die lenkenden Persönlichkeiten dahinter. Dieses Wissen gedenkt Mederpad für die eigenen Zwecke zu nutzen. Als ihm die Flüchtlinge ihre Dienste anbieten, nimmt er nur zu gerne an. Schon bald finden wir elfische Ratgeber an der Seite des Königs und elfische Offiziere als Ausbilder im eanitischen Heer. Der elvarische Staat ist der modernste seiner Zeit und er gebietet über die schlagkräftigste Armee seiner Zeit. Mit den Exilanten verfügt Nirkum nun über das nötige Know How, um den elfischen Vorsprung aufzuholen und gleichzuziehen. Kein Zweifel: Mederpad bereitet sein junges Reich auf den nächsten Waffengang mit den Herren des Westens vor. Dazu schaut er sich vieles von seinem überlegenen Nachbarn im Norden ab und kopiert es.

Bei vielen seiner Landsleute stößt die diese Elvarisierung Eans jedoch auf strikte Ablehnung, zumal der König bei den Reformen in Verwaltung und Heer nicht gerade rücksichtsvoll

vorgeht. Mit eiserner Hand peitscht Mederpad sein Reich in die Moderne, und das bedeutet damals die Ausrichtung an Edrigon. Seine kompromisslose Härte schafft ihm viele Feinde. Am Ende sind derer zu viele. Ehe er sein Modernisierungswerk vollenden kann, wird der König 323 v. Z. von einer Gruppe Nationalisten ermordet. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass elvarisches Gold aus Adonars II. Schatzkammern ihre Dolche beflügelte.

Die Attentäter setzen einen der ihren auf den freigeräumten nirkumer Thron, Narimassal (\* um 375 v. Z., + 318 v. Z.). Die Königsmörder versuchen auch Mederpads einzigem Sohn Sargidu (\* 347 v. Z., + 314 v. Z.) habhaft zu werden. Der 24-jährige Kronprinz gilt als enger Vertrauter seines ermordeten Vaters und teilt dessen Gesinnung. Doch die Klingen der Killer verfehlen ihr Ziel. Gedeckt von der elfischen Leibgarde seines Vaters, entwischt Sargidu aus der Hauptstadt Egintessa, dem späteren Aeginda, und kann sich retten.

Für die elvarischen Exilanten wird die Situation nun lebensbedrohlich. Nach Hause können sie nicht zurück und im nirkumer Exil sind sie bei vielen verhasst. Es kommt zu Ausschreitungen unter der Bevölkerung gegen die Fremdlinge. Der Kronprinz und die Hoffnung, dass dieser die elfenfreundliche Politik seines Vaters fortsetzen wird, ist ihre einzige Chance. Geschlossen stellen sich die Elvar Eans hinter Sargidu. Verglichen mit den Eaniten ist ihre Zahl verschwindend gering, doch halten sie einige Schlüsselstellungen in der Reichsverwaltung und Armee besetzt. Elfische Offiziere schwenken auf die Seite des Kronprinzen und reißen loyale eanitischen Regimenter mit. Hinter dieser elvarischen Speerspitze versammeln sich bald andere. Die Zahl der Anhänger Sargidus wächst. Der Prinz hat gegenüber Narimassal einen klaren Vorteil: Als Mederpads Sohn und Erbe steht das Recht eindeutig auf seiner Seite. Narimassal dagegen ist der Thronräuber. Solange noch ein legitimer Nachfolger aus Mederpads Linie am Leben ist, kann seine Herrschaft bestritten werden. Das macht sein Regime ziemlich wackelig.

## **Der Nirkumer Bürgerkrieg (322 bis 318 v. Z.)**

322 v. Z. fühlt sich Sargidu stark genug, um gegen den Usurpator zu Felde zu ziehen. Der eanitische Bürgerkrieg ist entbrannt. 3 Jahre zieht er sich mit wechselndem Kriegsglück hin. Am Ende gewinnt der Kronprinz die Oberhand. 319 v. Z. schlägt er seinen Gegner entscheidend und rückt auf die Hauptstadt am Mindulinsee vor. Dort verschanzt sich Narimassal. Noch einmal dauert es Monate, ehe das ausgehungerte Egintessa Anfang 318 v. Z. fällt. In einem fürchterlichen Blutbad rächt sich Sargidu an seinen Feinden. Unter den Opfern ist auch der Königsmörder und Thronräuber Narimassal. Dann setzt sich der Prinz die Schwingenkronen Nirkums aufs Haupt. Kaum im Amt, nimmt er die Modernisierungspolitik seines Vaters wieder auf.

## **Zug der Nordlandbarbaren (Noriger, Amuronen, Lanacha, Ortaver) 325 bis 319 v. Z.**

→ Karte „10. Arigon - Zug Nordlandbarbaren, 2. Nirkumer Krieg“

Edrigon muss dem Treiben in Ean weitgehend tatenlos zusehen. Wohl erkennt Adonar II. die gefährliche Entwicklung bei dem südlichen Nachbarn, an der seine Brüder und die anderen Exilanten maßgeblich beteiligt sind, doch hat der Caithar im Moment ganz andere Sorgen. Auf der Suche nach Land verlassen die nordgundischen Noriger<sup>177</sup> ihre Heimat an der Nenda<sup>178</sup> und stoßen zwischen Vorlaudan<sup>179</sup> und Kleinen Korvanten<sup>180</sup> hindurch ins Kleine

---

<sup>177</sup> Noriger: Früher nordgundischer Stamm vor der Entstehung der großen nordgundischen Stämme der Adelungen, Marlungen und Tyrlungen im 2. Jahrhundert v. Z.

<sup>178</sup> Nenda: Großer Strom im Westen des Großen Arigonischen Beckens. Entspringt im westlichen Araithan und mündet ins Nordmeer.

<sup>179</sup> Vorlaudan: Östlicher Gebirgsausläufer des Laudan. Der Vorlaudan und die Kleinen Korvanten trennen gemeinsam das Kleine Arigonische Becken im Westen vom Großen Arigonischen Becken im Osten.

Arigonische Becken<sup>181</sup> vor. In nicht allzu ferner Zukunft werden andere Gundenstämme den gleichen Weg einschlagen, den harschen arigonischen Nordosten verlassen und an die milderen Gebiete um das Alte Meer wandern. Sie geben der Passage zwischen den beiden Gebirgen dereinst den Namen: Die Gundische Pforte<sup>182</sup>.

Die Noriger reißen auf ihrem Weg andere Stämme mit sich: Westgundische Amuronen<sup>183</sup> und kontinentalettische Lanacha und Ortaver. 321 v. Z. prallt die gewaltige Marschsäule von vielleicht einer Viertelmillion Menschen mit über 50.000 Kriegeren auf die elfische Grenze an der Walch (Aval). Doch die Elvar sind gewarnt. Der Gouvernar Provinthias Laudia, Elganor Faldar (\* 388 v. Z., + 312 v. Z.), massiert seine Streitkräfte am Grenzfluss und schlägt den schweren Angriff ab. Gunden und Etten ziehen sich zurück, wenigstens für den Moment.

Doch schon ein Jahr später nehmen sie einen neuen Anlauf. Diesmal marschieren sie das Tylnirtal<sup>184</sup> hinauf, überqueren die Vorgebirge des Laudan, überschreiten den Oberlauf der Walch und kämpfen sich unter großer Mühsal bis ins Eistenachtal durch. Dort schließen sich ihnen ettische und trollische Gebirgsstämme an. Völlig unerwartet steht der Völkerzug nun im Rücken der Elfen und ist stärker als zuvor. Elganor Faldar will den Vormarsch der Eindringlinge aufhalten und verlegt ihnen im Eistenachtal den Weg. Die Schlacht im Tal der Eneva 320 v. Z. wird zum Debakel für die Elvar. Der Feind ist dreifach in Überzahl und zum äußersten entschlossen. Und hier gibt es für die Herren des Westens kein schützendes Bollwerk aus Palisaden und Wasser wie an der Walch. Die Barbaren durchbrechen die Reihen der Verteidiger und schlagen sie in die Flucht. Nur die hereinbrechende Dunkelheit rettet die elvarischen Truppen vor der totalen Vernichtung. Zwei Divisionen und fast ebenso viele Sekundärtruppen geschlagen und in alle Winde zerstreut. Eine schlimme Niederlage für die Elvar, die erste größere seit dem Großen Philurischen Krieg gegen Arnakos vor über 100 Jahren. Nun ergießen sich Gunden, Etten und Trolle nach Laudan. Dort erhebt sich zu allem Überfluss auch noch die unterworfenen ettische Bevölkerung gegen ihre elfischen Herren.

Adonar II. bereitet den Gegenschlag vor und versammelt sein Heer vor den Toren Edrigons. Im Angesicht der vorausgegangenen schweren Niederlage seines Provinzgouverneurs geht der Kaiser auf Nummer sicher und zieht alle verfügbaren Einheiten aus dem gesamten Reich zusammen. Auch aus Odian werden Divisionen und Sekundärtruppen nach Erach verschifft. Im Süden tobt seit zwei Jahren der eanitische Bürgerkrieg und garantiert zumindest im Moment Ruhe an dieser Grenze.

319 v. Z. ist die elfische Streitmacht in voller Stärke versammelt und geht zum Gegenangriff über. Mit 50.000 Mann setzt der Caithar über die Meerenge von Laudan und zieht dem Feind entgegen. Er stellt die Invasoren an der Minidia, der heutigen Mynd<sup>185</sup>. Die heimatentwurzelten Barbaren kämpfen mit dem Mute der Verzweiflung, doch unterliegen sie schließlich den bestens ausgerüsteten, professionellen elfischen Berufssoldaten. Am Ende ergreifen sogar die Frauen die Waffen ihrer gefallenen Männer, um die drohende Niederlage

---

<sup>180</sup> Kleine Korvanten: Mittelgebirge nördlich der Korvanten (zur besseren Unterscheidung auch „Große Korvanten“ genannt). Die Kleinen Korvanten und der Vorlaudan trennen gemeinsam das Kleine Arigonische Becken im Westen vom Großen Arigonischen Becken im Osten.

<sup>181</sup> Kleines Arigonisches Becken: Ausgedehntes Tieflandgebiet in Nordarigon. Es wird im Westen und Norden durch den Laudan, im Osten durch die Korvanten und im Süden durch Altes Meer und Kleines Meer begrenzt.

<sup>182</sup> Gundische Pforte: Relativ schmale Tieflandpassage zwischen Vorlaudan und Kleinen Korvanten, die vom Großen ins Kleine Arigonische Becken führt.

<sup>183</sup> Amuronen: Früher westgundischer Stamm vor der Entstehung der großen westgundischen Stämme der Lorder, Athringer, Isdinger, Argunder, Troder und Werder im 2. Jahrhundert v. Z.

<sup>184</sup> Tylnir (elvarunisch „Thilun“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

<sup>185</sup> Mynd (elvarunisch „Minidia“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südwestlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

abzuwenden, doch vergeblich. Adonar schlägt das gundisch-ettisch-trollische Völkergemisch vernichtend. Danach bricht auch der ettische Aufstand in Lauden in sich zusammen. Die Überlebenden nordischen Migranten siedelt der Kaiser weiträumig verteilt über ganz Lauden an. Er kann deren Arbeitskraft in der ausgebluteten Grenzprovinz gut gebrauchen und nutzt zugleich die Gelegenheit, die einheimischen ettischen Stammesstrukturen durch Ansiedlung der besiegten Fremdlinge aufzuweichen. Der Plan gelingt. Die Reste der Noriger, Amuronen, Lanacha und Ortaver vermischen sich in den folgenden Generationen mit alteingesessenen laudischen Etten und neu zugewanderten Elfen. Die Namen ihrer Stämme geraten in Vergessenheit. Einmal an die fremde elvarische Zivilisation gewöhnt, übernehmen die einstigen Barbaren die neue Lebensweise und verschmelzen über die Jahrhunderte hier wie im ganzen Edrischen Reich zu einem bunten Völkergemisch mit einheitlicher Kultur, den Edrigonern<sup>186</sup>. Nach 319 v. Z. gibt es in Lauden nie wieder einen Aufstand gegen die Elvar.

Dieser neuerliche Einbruch von Nordländern<sup>187</sup> in Lauden ist nur ein Vorgeschmack auf die großen Völkerbewegungen, die Jahrhunderte später mit unwiderstehlicher Macht aus dem inneren Arigons nach Westen drängen werden. Diesen frühen Ansturm haben die Elfen, wenngleich mit erkennbarer Mühe, erfolgreich abgeschlagen.

## **Der Nordlandfeldzug Adonars II. (318 bis 315 v. Z.)**

→ Karte „10. Arigon - Zug Nordlandbarbaren, 2. Nirkumer Krieg“

Es ist bereits das zweite Mal, dass nordische Barbaren in die elfischen Gebiete auf dem Kontinent einfallen, und das in kurzer Folge. Garians I. hart erkämpfter Sieg vor gut 20 Jahren gegen kontinentale Ettenstämme konnte dieses Problem offensichtlich nicht lösen. Deshalb plant Adonar II. die unruhigen Völker des Nordens durch Eroberung unter Kontrolle zu bringen. 318 v. Z. überschreitet er mit seinem starken Heer die Walch und rückt in unerforschtes Gebiet ein.

Doch der Kaiser hat die unermesslichen Weiten des Landes unterschätzt. Riesige Wälder und tückische Sümpfe überziehen praktisch den gesamten Nordosten des Kontinents. Nur entlang der großen Flüsse und in mühsam geschlagenen Lichtungen des Hinterlandes siedeln Menschen – kultivierte Inseln inmitten eines grünen Meeres aus undurchdringlichem, menschenfeindlichem Urwald.

In dieser Wildnis gerät Adonars Feldzug bald ins Stocken. Etten und Gunden haben der edrischen Militärmaschinerie nicht viel entgegenzusetzen und weichen einer offenen Konfrontation aus. Stattdessen lassen sie die Invasoren ins Leere laufen und beschränken sich auf eine Zermürbungsstrategie aus blitzartigen Überfällen mit schnellen Rückzügen. 317 v. Z. kommt es dann an der Antha, der heutigen Antz, doch noch zu einer größeren Schlacht. Die Herren des Westens triumphieren, doch die unterlegenen Etten entkommen in die Wälder und entziehen sich ihren Verfolgern. Der Sieg verpufft weitgehend wirkungslos. Zwei weitere Jahre noch jagt Adonar den unsichtbaren Feind, dann zwingen ihn Ereignisse im Süden zur Umkehr. Unverrichteter Dinge zieht sich der Kaiser aus den nordischen Wäldern zurück. Der großangelegte Eroberungsfeldzug kommt über eine mehrjährige Strafexpedition mit zweifelhaftem Erfolg nicht hinaus. Auf seinem Marsch nach Hause verstärkt der Caithar die Befestigungen an der Walch und beginnt an der mittleren Eistenach mit dem Bau der Festung

---

<sup>186</sup> Edrigoner: Im engeren Sinne sind damit die Bewohner der Stadt Edrigon gemeint. Im weiteren Sinne meint Edrigoner jedoch alle Bewohner des Edrischen Imperiums. Ethnisch steht Edrigoner auch für das bunte Gemisch verschiedener Rassen und Völker, das sich im Laufe der Jahrhunderte innerhalb des Elfenreiches entwickelt.

<sup>187</sup> Nordländer: Auch als „Nordlandbarbaren“ bezeichnet. Sammelbegriff für die Menschenvölker Nordarigons (Etten, Gunden, Flowen). Manchmal auch nur zur Umschreibung eines der nordischen Menschenvölker oder für einen einzelnen Stamm verwendet.

Envor, der späteren Dilburg, deren ausgedehnte Verteidigungsanlagen schon einige Jahre später das gesamte Tal sperren werden. Künftig soll es keinem Angreifer mehr möglich sein, den Elvar über die Pässe des Laudan in den Rücken zu fallen.

## 2. oder Blutiger Nirkumer Krieg (315 bis 310 v. Z.)

→ Karte „10. Arigon - Zug Nordlandbarbaren, 2. Nirkumer Krieg“

Im Jahre 315 v. Z. hält König Sargidu die Zeit für seinen Angriff auf das Edrische Reich für gekommen. Die Reformen in Nirkums Heer und Verwaltung sind abgeschlossen und ein Großteil der elvarischen Streitkräfte ist im Norden gegen Gunden und Etten gebunden. So überschreitet Sargidu mit Heeresmacht den Grenzfluss Venerion und fällt im Elfenreich ein. An seiner Seite finden wir die Brüder des Caithar, Menandor und Elarion, als Kommandeure elfischer Renegaten sowie eanitischer Regimenter.

Als Adonar II. vom Angriff Nirkums erfährt, bricht er unverzüglich seinen ohnehin wenig erfolgreichen Nordlandfeldzug ab, marschiert zurück nach Edrigon und eilt von dort zur Südspitze Erachs, wo er seine gewaltige Armee in mehreren Wochen über die Arvea Elvara nach Odian übersetzen lässt. Kaum wieder festen Boden unter den Füßen, jagt er dem vorrückenden Feind in Eilmärschen entgegen. Völlig abgekämpft von einem langen Krieg in den nordischen Wäldern und einem kräfteraubenden Marsch in Odians Sommerhitze erreichen die elvarischen Divisionen Sargidus kampfbereite Truppen. Nirkums Sugal ist über seinen Gegner bestens informiert. Menandor und Elarion kennen ihren Bruder genau, seine Art zu Denken und zu Handeln. Umgekehrt weiß Adonar II. über Sargidu so gut wie gar nichts. Und er weiß auch nichts über die Heeresreform nach edrischen Vorbild beim südlichen Nachbarn oder misst diesem Umstand nicht genug Bedeutung bei. Er vertraut auf die Stärken seiner Armee sowie die eigenen Fähigkeiten und geht zum Angriff über. Darauf hat Sargidu gewartet. Seine Eaniten sind ausgeruht und er kann das Schlachtfeld bestimmen. So kommt es wie es kommen muss: Adonars überhastete Attacke, vorgetragen von todmüden elfischen Soldaten, prallt am dicht gestaffelten und günstig postierten Gegner ab. Nirkums Gegenangriff bringt die Entscheidung. Die angeschlagenen edrischen Schlachtreihen brechen auseinander und eine heillose Flucht setzt ein. Der Kampf wird zum Gemetzel. Am Ende des Tages liegen 30.000 erschlagene Elfen auf dem Schlachtfeld von Ivira (eanitisch „Hibiri“). Drei volle Divisionen und Sekundärtruppen in gleicher Zahl haben aufgehört zu existieren. Auch der Caithar selbst findet inmitten seiner Gardetruppen kämpfend den Tod. Die Elvar, genauer gesagt der Bundesrat, belegt ihn mit dem Beinamen „Vintheror“, „der Besiegte“. Seine militärischen Leistungen gegen die Nordlandbarbaren<sup>188</sup> ignorieren die Magistrate vollständig – späte Rache für den ungeliebten Herrscher.

Gedrillt von elfischen Offizieren, haben die Eaniten die edrische Kampfweise kopiert und die als schier unbesiegbar geltende elfische Berufarmee buchstäblich mit den eigenen Waffen geschlagen. Schlimme Erinnerungen an vergangene Zeiten werden wach. Diese furchtbare Niederlage ist nur mit den militärischen Katastrophen gegen den Philurerkönig Arnakos vor über 100 Jahren zu vergleichen. Ist dies der Auftakt zu einem neuen jahrelangen Krieg mit tausenden Toten und ungewissem Ausgang wie damals? Nach Ivira sieht es ganz danach aus. Der siegreiche Sargidu marschiert tief in den elfischen Süden hinein. Es ist niemand mehr da, der ihn aufhalten könnte.

---

<sup>188</sup> Nordlandbarbaren: Auch als „Nordländer“ bezeichnet. Sammelbegriff für Menschenvölker Nordarigons (Etten, Gunden, Flowen). Manchmal auch nur zur Umschreibung eines der nordischen Menschenvölker oder für einen einzelnen Stamm verwendet.



## Das Zeitalter der Macht (314 v. Z. bis 70 v. Z.)

### Das elvarische Original gegen die nirkumer Kopie

→ Karte „10. Arigon - Zug Nordlandbarbaren, 2. Nirkumer Krieg“

In dieser überaus prekären Lage erhebt der Bundesmagistrat den Guvernar Provinthias Loriath, Cevaron Althar (\* 362 v. Z., + 288 v. Z.) zum neuen Caithar. Dieser hat sich im Kleinkrieg mit den hilitischen Fürsten im Westen Philuriens mit einigen ebenso spektakulären wie erfolgreichen Aktionen einen Namen gemacht und gilt gemeinhin als bester elfischer Heerführer jener Tage. Ihm, dem Soldaten, überträgt man die Reichsleitung, um die gefahrvolle Situation im Süden wieder in den Griff zu bekommen.

Obwohl erbberechtigt, bleiben Adonars Brüder bei der Wahl des Kaisers völlig außen vor. Das ist auch nicht weiter verwunderlich, haben sich die beiden doch auf die Seite der Feinde geschlagen und die Katastrophe von Ivira wesentlich mitverschuldet. Sie sind diskreditiert. Menandor und Elarion wissen das. Keiner von beiden macht auch nur den Versuch, auf den elvarischen Thron zu gelangen. Der Unionsmagistrat ist stark genug, um das Erbrecht zweier Renegaten ignorieren zu können. Die Dynastie im edrischen Altertum hat bei weitem nicht den gleichen Stellwert wie dereinst im Mittelalter. Keiner der Bundesräte zieht Menandor oder Elarion ernstlich als Thronfolger in Erwägung, mögen die Blutsbande zum Vorgänger auch noch so eng sein.

Der neue Caithar Cevaron handelt schnell und zielstrebig. Noch 315 v. Z. beginnt er mit den Vorbereitungen für seine große Gegenoffensive. 314 v. Z. rückt er dann an der Spitze der gesammelten edrischen Streitkräfte gegen die Eaniten vor.

Sargidu hat das vergangene Jahr genutzt und praktisch alle Elfenstädte Dilarias erstürmt oder zur Kapitulation gezwungen. Mittlerweile steht er tief im Reich und belagert Agreth am Oveal. Der neue Kaiser hat aus Adonars II. Niederlage gelernt. Er begeht nicht den Fehler diese neue eanitische Armee nach elvarischem Vorbild zu unterschätzen. Vielmehr bietet er die ganze Macht des Elfenreiches gegen die Feinde auf, also auch die Flotte. Während er selbst mit dem Gros des Heeres nördlich des Oveal Stellung bezieht und Agreth entsetzt, schickt er die Flotte unter dem Kommando seines ältesten Sohnes und Bundesfeldherrn Liverian (\* 341 v. Z., + 272 v. Z.) zusammen mit zwei Divisionen in den Süden, um dem Feind in den Rücken zu fallen und die Nachschublinien abzuschneiden. Der Plan gelingt. Liverian kann die eanitische Besatzung in Cavarna überraschen und gewinnt die Stadt im Handstreich zurück. Von dieser gesicherten Position aus sendet er Schiffe in den breiten Venerion und zerstört Brücken und Fähren. Bald sind die Versorgungsrouten gekappt und Sargidu im Norden abgeschnitten. Nirkums König erkennt die Gefahr und wendet sich südwärts, um die Lage in seinem Rücken wieder in den Griff zu bekommen. Doch Cevaron lässt ihn nicht so einfach ziehen, sondern setzt sich dicht hinter ihn und beharkt die Eaniten unablässig. Unter beständiger Feindeinwirkung und mit zunehmenden Versorgungsschwierigkeiten kämpft sich Sargidu bis zum Venerion durch. Doch hier verstellt ihm Liverian mit der elfischen Flotte und knapp 10.000 Mann den Weg. Bei Vilandeth – 425 v. Z. schon einmal Schauplatz einer Auseinandersetzung zwischen Vereon und einem großen eanitischen Aufgebot – kommt es 314 v. Z. zur Entscheidungsschlacht. Eingekeilt zwischen zwei Armeen und ohne Rückzugsmöglichkeit über den Fluss, wird die nirkumer Streitmacht völlig aufgerieben. Die Kräfteverhältnisse sind wieder zurechtgerückt. Am Ende erweist sich das elfische Original der eanitischen Kopie überlegen. Unter den zahllosen Toten auf nirkumer Seite sind auch Sugal Sargidu und Elarion Velioron, einer der beiden hochgeborenen elvarischen Renegaten. Einzig Menandor überlebt verletzt und gerät in elfische Gefangenschaft. Im Folgejahr 313 v. Z. erobert Cevaron alle verlorenen elfischen Städte und Burgen zurück und säubert Dilaria von den letzten eanitischen Besatzungstruppen.

312 v. Z. überschreitet ein Elfenheer erstmals den Venerion und stößt in eanitisches Kernland vor. Nach dem Tod Sargidus in der Schlacht von Vilandeth fehlt Nirkum die einheitliche Führung. Rasch treten die alten eanitischen Territorialgewalten wieder auf den Plan und das mächtige Reich zersplittert in die einstigen Fürstentümer. Zwei Jahre durchzieht der edrische Kaiser den Norden Nirkums, knackt Burgen und erobert Städte. 310 v. Z. setzt Cevaron sogar über den Istral<sup>189</sup> und marschiert in Zentral-Ean ein, doch zwingt ihn ein Aufstand der frisch unterworfenen Eaniten in seinem Rücken (1. Eanitenaufstand oder Kleiner Eanitenaufstand 310 v. Z.) zur Umkehr. Die neue Südgrenze des Edrischen Reiches ist fortan der Istral.

Auf einem unvergleichlichen Triumphzug in Atraion 309 v. Z. entlädt sich die ganze Erleichterung der Zeitgenossen über den raschen Sieg Cevarons in überschwänglicher Freude. Hier verkündet der Kaiser unter nicht enden wollendem Jubel auch die Wiederaufstellung der drei bei Ivira vernichteten Divisionen. Fortan tragen alle drei Armeen stolz den Zusatz „D. M.“ für „dos Mortam“ („nach dem Tode“). Diese Handlung hat mehr psychologische als militärische Bedeutung. Sie symbolisiert wenn schon nicht die absolute Unbesiegbarkeit, so doch die letztliche Unüberwindlichkeit des Edrischen Reiches.

Interessant ist, dass der Triumphzug nicht in der Hauptstadt Edrigon, sondern in Atraion stattfindet. Dafür mag es eine Reihe praktischer Gründe geben: Für eine Siegesfeier in der Hauptstadt müssten die Truppen erst wieder aufwendig über die Arvea Elvara nach Erach übergesetzt werden. Außerdem war der Norden vom eanitischen Angriff nicht betroffen und kann den Sieg gar nicht in dem Maße schätzen wie der elfische Süden. Doch dahinter erkennt man bereits die gewachsene Bedeutung der elvarischen Länder Odians und deren größter Stadt Atraion. Der klimatisch begünstigte, expandierende Süden des Elfenreiches läuft dem kühleren Norden den Rang ab. Schon jetzt hat Odiar wirtschaftlich und bei der Bevölkerungszahl deutliches Übergewicht zu Erach und Lauden, und das trotz der verlustreichen Kriege gegen Philurien und Nirkum. Die großen Städte Atraion, Tireon und Erolon haben jede für sich bereits mehr Einwohner als Edrigon. Anfang des 3. Jahrhunderts v. Z. wird die altehrwürdige Hauptstadt an der Meerenge von Lauden schon mehr durch ihren Nimbus und Tradition getragen als durch ihre ökonomische Bedeutung. Nicht mehr lange und die edrischen Imperatoren werden diesem Umstand Rechnung tragen und den Kaisersitz mehr ins Zentrum des Reiches verlegen, nach Atraion. Cevarons Triumphzug dort ist der erste Schritt dazu.

Mit dem gefangenen Menador kennen die Elfen kein Erbarmen. Er wird des Hochverrates angeklagt und verurteilt. Er muss keinen Foltertod erleiden wie er sonst in Arigon für Kapitalverbrechen Gang und Gäbe ist. Das elvarische Strafrecht kennt Folter nur in Ausnahmefällen und selbst dann nur solche Methoden, die beim Delinquenten keine bleibenden körperlichen Schäden hinterlassen. Doch als Hochverräter muss er sterben. Menador, Bruder des bei Ivira erschlagenen Kaisers Adonar II., fällt beim Triumphzug im Jahre 309 v. Z. unter dem Beil des Henkers auf dem großen Marktplatz in Atraion. Mit seinem Tod findet das berühmte Geschlecht der Velioron sein Ende, angefangen vom Sieger des 1. und 2. Maranischen Krieges, dem Bundesfeldherrn Aleandar Velioron (\* 672 v. Z., + 596 v. Z.) über den Gründer des Edrischen Reiches, Adonar I. den Weisen, Actharion I. den Friedliebenden, Eleathar I. den Treuen und Adonar II. den Besiegten bis zu den Hochverrättern Elarion und zuletzt Menador.

---

<sup>189</sup> Istral: Fluss im Südwesten Odians. Entspringt im südlichen Avinar und mündet ins Ewige Meer.

## 4. Philurischer Krieg oder Philurischer Fürstenkrieg (307 bis 301 v. Z.)

→ Karte „10. Arigon - Zug Nordlandbarbaren, 2. Nirkumer Krieg“

Cevaron verweilt nicht lange. Schon 307 v. Z. führt er seinen nächsten Feldzug, diesmal gegen Philurien. Es scheint fast so, als ob er mit den Machtmitteln des Kaisers zu Ende bringen will, wofür seine Kräfte als Provinzgouverneur von Loriath zuvor nicht ausreichten. Er besiegt eine Koalition westhilitischer Fürsten 306 v. Z. auf dem Feld von Thigalda und erobert in den Folgejahren in zähem Kleinkrieg große Teile Westphiluriens bis zum Ormurin<sup>190</sup> und dem Unterlauf des Gyan. Der einst so mächtige Nachbar Philurien ist auf sein Kernland zusammengestutzt und nur noch ein Schatten seines vergangenen Glanzes.

Aufstände sowohl der Eaniten (2. Eanitenaufstand oder Ildor-Aufstand von 300 bis 292 v. Z.), als auch der Hiliter (1. Hiliteraufstand oder Westhilitischer Aufstand von 299 bis 290 v. Z.) in den beiden frisch eroberten Provinzen Ildor<sup>191</sup> und Hilitia Minara<sup>192</sup> – kräftig geschürt und massiv unterstützt durch Nirkum und Philurien – binden danach die edrischen Truppen und setzen der Expansionspolitik Cevarons ein Ende. Die räumliche Distanz der beiden Unruheherde voneinander erschwert die Niederschlagung der Erhebungen. Erst nach jahrelangen harten Kämpfen bekommt der Kaiser die Situation 290 v. Z. schließlich unter Kontrolle.

### Cevaron – der erste Soldat auf dem Kaiserthron

Kaum ist er wieder Herr der Lage, plant der über 70-Jährige seinen nächsten Angriff. Unschwer hat er als treibende Kräfte hinter den Aufständen auf der einen Seite Nirkum und auf der anderen Philurien ausgemacht. Diese Gefahr will er durch einen Präventivschlag für die Zukunft ausschalten. Sein erstes Ziel ist Philurien. 289 v. Z. beginnt er mit den Vorbereitungen für einen großangelegten Feldzug. Doch Cevaron erkrankt schwer und stirbt wenige Monate später Anfang 288 v. Z. im Alter von 74 Jahren.

Cevaron war Soldat, bevor er den elvarischen Thron bestieg und blieb es zeitlebens. Das Feldlager war sein zu Hause. Vom einfachen Klappstuhl des Befehlshabers aus lenkte er das Reich. Den Schwenk vom General zum Zivilisten – wie er beispielsweise Adonar I. dem Weisen vorzüglich gelang – vollzog dieser Kaiser nie. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass der Militär Cevaron auch militärisch dachte und handelte. Seine Reformen richten das Reich deutlich stärker an den Erfordernissen der Streitkräfte aus als das bisher der Fall war. In seinen Tagen entstehen die großen Rüstungsschmieden des Reiches, die Waffen und Körperschutz in beinahe industriellem Maßstab produzieren. Die Strukturen von Armee und Flotte sowie deren Ausrüstung und Bewaffnung erhalten ihre endgültige Form, die fast unverändert bis zum Untergang des Reiches beibehalten werden. Er forciert den Straßenbau, um seine Truppen schneller in die immer weiter entfernten Reichsteile senden zu können. Entlang dieser Routen lässt er in regelmäßigen Abständen Relaisstationen zur Versorgung marschierender Einheiten und reitender Boten anlegen. Der Geheimdienst wird ausgebaut, deutlich professioneller und als selbständige militärische Einheit etabliert. Seine Außenpolitik ist offensiver als die seiner Vorgänger. Militärische Aktion bestimmt die neue elfische Militärdoktrin und löst die überwiegend reaktive Strategie der Elfenkaiser vor

---

<sup>190</sup> Ormurin (elvarunisch „Imrion“): Fluss in Odian. Entspringt im östlichen Avinar und mündet in den Lumirsee, wo er sich mit dem Gyan vereinigt.

<sup>191</sup> Ildor: Edrische Provinz seit 310 v. Z. mit überwiegend eanitischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Venerion im Norden bis zum Istral im Süden und von der Küste des Ewigen Meeres im Westen bis ins Hochgebirge des Avinar im Osten.

<sup>192</sup> Hilitia Minara: Elvarunisch für „Kleinhilitien“. Edrische Provinz seit 301 v. Z. mit überwiegend hilitischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Meral im Norden bis zum Ormurin im Süden und vom Avinar im Westen bis zum Gyan im Osten.

ihm ab. Die moralische Frage nach der Rechtmäßigkeit eines Krieges tritt darüber in den Hintergrund. Unter diesem kraftvollen, energischen Kaiser verliert das Edrische Reich jene spielerische Leichtigkeit und Eleganz, welche es sich seit seiner Gründung dank klarer Überlegenheit über weite Strecken leisten konnte. Emotionslos, mit dem nüchternen Blick des Soldaten, passt Cevaron die alten Reichsstrukturen den neuen, härteren Realitäten an. Edrigan geht eines Teils seines Zaubers, seines Charmes verlustig und gewinnt dafür an Macht. Das Goldene Zeitalter des Edrischen Reiches ist nun endgültig vorüber. Schon unter Adonar II. blätterte der Schimmer ab. Mit Cevaron beginnt das Zeitalter der Macht. Kennzeichnend dafür ist, dass in jenen Tagen die alte Bezeichnung „Union“ für das Elfenreich verschwindet. Stattdessen spricht man nun vom „Imperion“, dem elvarischen Wort für „Befehl“, „Macht“ und „Herrschaft“.

Doch so notwendig Cevarons Maßnahmen auch sein mögen, seine Landsleute sind davon wenig begeistert. Sie machen den Kaiser trotz seiner Siege mit zunehmender Regierungszeit unpopulär. Kaum ist Nirkum niedergedrungen, verblasst die Erinnerung an die Gefahr. So ist zu erklären, warum ihm seine Zeitgenossen nach seinem Tode trotz seiner herausragenden militärischen wie administrativen Leistungen einen ehrenden Beinamen verweigern. Erst ein anderer umstrittener Soldatenkaiser, Maron Thelor Valudan, „der Starke“ (\* 102 v. Z., + 21 v. Z.), wählt sich Cevaron zum Vorbild. Über 200 Jahre nach Cevarons Tod setzt Maron die Ehrung „Sieger über Nirkum“ (elvarunisch „Victor vey Nircumal“) für sein Idol durch.

### **Liverian Althar (\* 341 v. Z., + 272 v. Z.)**

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Noch zu Lebzeiten bestimmt Cevaron seinen Sohn Liverian zum Nachfolger und fordert den Unionsmagistrat auf, seine Entscheidung zu bestätigen. Da ist keine Rede von der Unabhängigkeit des Bundesrats und der Entscheidungsfreiheit seiner Mitglieder. Der befehlsgewohnte Kaiser drückt seinen Willen durch. Auch daran sieht man den neuen Stil, der seit Adonar II. Einzug in die Politik gehalten hat. Befehl und Gehorsam ersetzen zunehmend Diskussion und Abstimmung. Die Machtfülle des Imperators drängt die demokratischen Elemente in der Reichsregierung mehr und mehr zurück. Formal ändert sich nichts. Die Institution des Bundesmagistrats bleibt unangetastet und seine Mitglieder genießen überall hohes Ansehen. Doch der tatsächliche Einfluss der ehrenwerten Väter schwindet. Nur bei langer Abwesenheit des Kaisers übt der Bundesrat die Regierungsgeschäfte aus, und auch das eher verwaltend als innovativ. Nur bisweilen blitzt bei einer Kaiserwahl nach dem Tode des Imperators der alte Einfluss des Bundesrates noch einmal auf, wenn sich die Ratsmitglieder gegen einen legitimen Erben und für einen Dritten entscheiden. Doch auch das gelingt nur, wenn der Kaisersohn zu schwach ist, um seinen Anspruch durchzusetzen. Durch Adonar II. und Cevaron wird der Unionsmagistrat endgültig vom einflussreichen Entscheidungsträger zum bloßen Zünglein an der Waage herabgestuft.

Obwohl Liverian alle wichtigen politischen Ämter durchlaufen hat, ist er wie sein Vater Cevaron in erster Linie Soldat. Wir finden ihn früh im Range eines Strategon Unis mit einem selbständigen Kommando im 2. Nirkumer Krieg, wo der damals 27-Jährige dem Eanitenkönig<sup>193</sup> Sargidu in den Rücken fällt, ihn vom Nachschub abschneidet und dessen Rückzug erzwingt. Während der Aufstände in Ildor und Kleinhilitien zwischen 300 und 290 v. Z. operiert der Sohn immer dort, wo der Vater gerade nicht sein kann. Gemeinsam ringen Caithar und Bundesfeldherr die Rebellionen in den verschiedenen Reichsteilen nieder. Der Kaiser schätzt seinen Sohn und dessen Fähigkeiten, besonders die militärischen. Das Verhältnis der beiden ist über die Jahre hinweg eng und vertrauensvoll. Es ist also nicht

---

<sup>193</sup> Eanitenkönig: Umschreibung für den König von Nirkum (eanitisch „Sugal“).

verwunderlich, wenn der durch das väterliche Vorbild geprägte Liverian die Politik seines Vaters fortsetzt, zumal er diese schon zu dessen Lebzeiten aktiv mitgestaltet hat.

Doch zunächst muss er sich neuer Aufstände erwehren, die beim Tode Cevarons gleichzeitig in Ildor (3. Eanitenaufstand oder Eanitischer Thronwechsellaufstand von 288 bis 287 v. Z.) und Hilitien (2. Hiliteraufstand oder Kleinhilitischer Aufstand von 288 bis 284 v. Z.) ausbrechen.

Nirkum hat die 25-jährige Schwächephase nach der Niederlage gegen die Elfen und dem Tode König Sargidus 314 v. Z. überwunden. Der neue starke Mann ist Fürst Elilbana (\* um 340 v. Z., + 276 v. Z.), der Ean nach jahrelangen Kämpfen wieder eint und sich 290 v. Z. in Egintessa die Schwingenkronen auf die Haupt setzt. Er und Philuriens König Aurikas (\* 330 v. Z., + 271 v. Z.) setzen alles daran, die Vorwärtsbewegung des Edrischen Imperiums aufzuhalten und verlorenes Terrain zurückzugewinnen. Im Bündnis überschreiten die Könige 288 v. Z. zeitgleich an der Spitze ihrer Armeen die Grenzflüsse – im Norden den Ormurin, im Süden den Istral – und greifen aktiv an der Seite ihrer Landsleute in die Revolten ein. Während Philurien und Nirkum das Elfenreich von Osten und Süden her packen und in einen Zwei-Fronten-Krieg verwickeln, weilt Liverian gerade bei der Kaiserwahl in Edrigon. Für ausgedehnte Krönungsfeiern bleibt keine Zeit. Kaum hat ihm der Bundesmagistrat den silbernen Stirnreif auf die Haupt gesetzt, rüstet der neue Kaiser Heer und Flotte für den Krieg.

Nach seiner Landung in Odian wendet sich Liverian zuerst den Eaniten zu und marschiert südwärts. Gleichzeitig wirft er seine diplomatischen Netze gegen Philurien aus, um Kelezar und Kalschan zum Angriff auf den alten Rivalen aufzuwiegeln. In Kalschan hat der Kaiser kein Glück. Dort herrscht gerade Bürgerkrieg. Angestachelt von seinen Priestern und geführt vom einheimischen Adel, erhebt sich das Volk um 290 v. Z. gegen die Fremdherrschaft der Tioter. Seit 220 Jahren herrschen die ayrunischen Reiter dort. Selbst für die an Gehorsam und Unterdrückung gewohnten Kalschaner ist das eine ausnehmend lange Zeit und nur dadurch zu erklären, dass die Ayruna beständig Nachschub ihrer Landsleute aus der angrenzenden Steppe erhalten. Doch nun ist ihre Zeit abgelaufen. Eine nationalreligiöse Erhebung fegt die tiotische Herrschaft in wenigen Jahren hinweg und zertrümmert ihre Götzenbilder in den Tempeln. Was bleibt ist die militärische Hinterlassenschaft der Steppenkrieger. Kalschan setzt auch nach dem Ende der Tioterherrschaft auf die bewegliche Kampfweise der Steppe und verfügt bald über die stärkste und effektivste Reiterei in der gesamten Alten Welt – leichte berittene Bogenschützen und schwergepanzerte Kataphrakten<sup>194</sup>. In nicht allzu ferner Zukunft wird das Reich in der großen Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur<sup>195</sup> zum letzten großen Rivalen des Edrischen Imperiums werden. Dass es den Kampf mit dem machtvollen elfischen Nachbarn aufnehmen kann, verdankt Kalschan wesentlich dem militärischen Erbe der gehassten und jetzt gestürzten ayrunischen Herren.

Erfolgreicher sind die elvarischen Emissäre in Kelezar. Dort gelingt es ihnen König Naldum (\* 336 v. Z., + 255 v. Z.) zum Angriff auf Philurien zu bewegen. Der Zwergenkönig überschreitet noch 288 v. Z. den Kendel und fällt König Aurikas in den Rücken. Dieser muss daraufhin seinen Feldzug gegen die Elfen abbrechen, um seine Ostflanke zu schützen. Damit ist Philurien neutralisiert und Liverian hat nun beide Hände gegen Nirkum frei.

---

<sup>194</sup> Kataphrakten: Aus dem Althilitischen „Kathaphrakti“. Ursprünglich eine Bezeichnung der Philurer für die schwergepanzerten ayrunischen Lanzenreiter. Später meint Kataphrakten jede Form von Kavallerie, bei der sowohl Reiter als auch Pferd durch eine schwere Rüstung geschützt sind.

<sup>195</sup> Purshan und Dhagur: Die beiden großen Halbinseln bilden zusammen das Land Kalschan. Purshan reicht vom Sanften Meer und Korallenmeer im Westen bis zum Golf von Bahir im Osten; Dhagur schließt sich ostwärts bis zum Venidischen Meer an. Die Bezeichnung „Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur“ ist eine Umschreibung für Kalschan.

### 3. Nirkumer Krieg oder Eanitischer Rebellenkrieg (288 bis 287 v. Z.)

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Getragen von der Rebellion seiner Landsleute in Ildor, ist König Elilbana bereits bis zum Astaron<sup>196</sup> vorgestoßen. Dort tritt ihm Liverian Ende 288 v. Z. entgegen und es kommt zur großen Schlacht. Am Ende des Tages triumphieren die Elfen. Die Eaniten fliehen und Elilbana mit ihnen. Der Kaiser setzt seinem geschlagenen Gegner nach, muss die Verfolgung jedoch kurz darauf abbrechen, als ihn ein Hilferuf von König Naldum vom zweiten Kriegsschauplatz in Odians Nordosten erreicht. Dort hat Philuriens König Aurikas den kelezarischen Einfall auf dem Feld von Losyma zurückgeschlagen und marschiert nun seinerseits gegen das Zwergenreich. Der Kaiser springt seinen bedrängten Bundesgenossen bei, bricht seinen Gegenangriff auf Nirkum ab und eilt nach Norden, um Philurien von Westen her zu attackieren.

### 5. Philurischer Krieg oder die Unterwerfung Philuriens (288 bis 284 v. Z.)

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Der Entlastungsangriff bringt den gewünschten Erfolg. Aurikas lässt von Naldum ab und wendet sich Liverian zu. Nach längerem Taktieren und Manövrieren beider Seiten bietet der König bei Falisko (elvarunisch „Valiscon“) Ende 287 v. Z. die Schlacht an und der Kaiser akzeptiert. Wieder tragen die Herren des Westens den Sieg davon. Die Schlagkraft des edrischen Heeres ist beeindruckend. Der letzte Schliff seines Vaters Cevaron an der Organisation und Bewaffnung der Streitkräfte hat sich gelohnt. Niemals zuvor existierte in Arigon eine solch effiziente Kriegsmaschinerie.

Jetzt setzt der edrische Imperator zum entscheidenden Schlag an und zielt auf das philurische Kernland zwischen Gyan und der Hyrmalb. Anfang 286 v. Z. schließt er Pyrmeu ein, die Hauptstadt des Hiliterreiches. Nach mehrmonatiger Gegenwehr kapituliert die Metropole am Lumirsee<sup>197</sup>. Spätestens jetzt ist die Entscheidung gefallen und Philuriens Schicksal besiegelt. Doch noch geht der Krieg weiter. Liverian dringt unaufhaltsam ostwärts vor. Der Reihe nach erobert er die Städte und Burgen der einstigen hilitischen Großmacht. Als das Ende absehbar ist, öffnen ihm viele freiwillig die Tore, um sinnloses Blutvergießen zu vermeiden. König Aurikas kämpft auf verlorenem Posten. Seine Armee ist geschlagen und von zwei Seiten dringen die Feinde in sein schrumpfendes Reich ein, von Westen die Elvar, von Norden die Zwerge. Noch zwei Jahre führt Philuriens König einen Guerillakrieg, dann streckt er die Waffen. 284 v. Z. reitet er alleine ins Lager Liverians und unterwirft sich auf Gedeih und Verderb der Gnade des Siegers.

Bezeichnend ist, dass Aurikas ins Lager der Elvar reitet und nicht in das der Kurzen. Offensichtlich baut er auf die elfische Großmut, für die die Herren des Westens bekannt sind. Hier darf er auf sein Leben und gute Behandlung hoffen, wovon er bei den Kelezarern nicht unbedingt ausgehen kann. Aurikas wird nicht enttäuscht. Er muss alle hilitischer Lande westlich des Gyan und nördlich des Ormurin offiziell an das Elfenreich abtreten und den Treueid auf den Kaiser schwören. Dafür behält er nicht nur sein Leben, sondern sogar sein Reich, wenn auch als edrischer Vasall. 284 v. Z. wird der Frieden in Pyrmeu feierlich beschworen und aus den Händen Liverians erhält Aurikas seine Krone zurück. Der Kaiser krönt den König – eine Geste mit Symbolkraft für das ganze Abendland. Noch Jahrhunderte später können die Autorität und der Nimbus edrischer Imperatoren sogar aus einem

---

<sup>196</sup> Astaron: Kleiner Fluss im Westen Odians. Entspringt im südwestlichen Avinar und mündet in den Venerion.

<sup>197</sup> Metropole am Lumirsee: Gebräuchliche Umschreibung für Philuriens Hauptstadt Pyrmeu (elvarunisch „Pirmon“).

namenlosen Emporkömmling einen König machen und seiner Herrschaft Legitimität verleihen.

Enttäuschter Dritter ist König Naldum. Kelezars Herrscher wollte den gesamten Osten des Hiliterreiches für sich und nicht nur die paar Ländereien südlich des Kendel, die ihm der Kaiser vom großen philurischen Kuchen gnädig zugesteht. Dabei vergisst Naldum, dass er schon besiegt war und nur durch Liverians Eingreifen gerettet wurde. Kelezars Herrscher muss die Entscheidung des siegreichen Imperators akzeptieren. Einverstanden ist er nicht. Die seit jeher schwierigen Beziehungen zwischen Elfen- und Zwergenreich bleiben belastet. Ein neuer Konflikt ist vorgezeichnet.

## Neue Reiche im Norden Arigons – Zarnum und Narga

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Liverians Großzügigkeit gegenüber Aurikas und Philurien hat einen praktischen Hintergrund: Das Reich wächst zu schnell. Die neu gewonnen westhilitischen und nordeanitischen Provinzen haben den elvarischen Herrschaftsraum auf Odian in wenigen Jahren fast verdoppelt. Und die heftigen Aufstände hier wie dort zeigen, dass diese Länder keineswegs befriedet sind. Die Geschwindigkeit der edrischen Expansion droht die Integrationskräfte des Imperiums zu überfordern. Der Caithar braucht Zeit, um die neuen Territorien zu konsolidieren. Vor diesem Hintergrund wird die Rolle deutlich, die Liverian dem philurischen Reststaat zgedacht hat: Ein Puffer; stark genug, um an Edrigons Ostgrenze für Ruhe sorgen, aber zu schwach, um dem Imperium noch einmal gefährlich werden zu können. Philurien als ungefährlicher Selbstläufer, darauf setzt der Kaiser. Er muss es tun, denn seine Aufmerksamkeit wird anderswo gebraucht. Er und sein Vater haben den Norden des Imperiums lange vernachlässigt. Die Kriege gegen Nirkum und Philurien banden die Kräfte des Reiches und die Präsenz der beiden Kaiser für lange Zeit in Odian. Ohne die ordnende und gestaltende Hand des Herrschers, blieben sich Erach und Laudan über drei Jahrzehnte weitgehend selbst überlassen. Es ist nur natürlich, dass die Provinzen des Nordens innenpolitisch beginnen ein gewisses Eigenleben zu entwickeln und ein wenig aus dem Ruder laufen.

Auch außenpolitisch hat sich dort einiges getan. Im Aldan und Laudan haben sich in überraschender Parallelität, wenngleich völlig unabhängig voneinander, zwei Reiche gebildet, Zarnum<sup>198</sup> und Narga<sup>199</sup>. Die Zentren beider Staaten liegen im Gebirge und beide fußen auf zwergischer Volkssubstanz und Kultur. Sogar die Ursachen für ihre Entstehung ähneln sich. Äußerer Druck erzwingt die Staatenbildung als Mittel zur organisierten Selbstverteidigung. Auf Erach sind es die Elvar und auf dem Kontinent die Gunden, die jeweils mit ihrer Ausbreitung immer mehr Etten ins Gebirge schieben. Hier wie dort schließen sich die Kurzen zusammen, um den vordringenden Menschevölkern als größere Einheit gewachsen zu sein. Die konkreten äußeren Einflüsse, die den beiden Reichsgründungen vorangehen, sind gut erkennbar: Zarnum entsteht kurz nach dem Zusammenschluss der Elvar zum Edrischen Imperium 408 v. Z., Narga kurz nach der sog. „Kleinen Gundenwanderung“ zwischen 360 und 350 v. Z. Neben dem Elfenreich sind sie nun die einzigen echten Staaten des arigonischen Nordens. Wirtschaftliche Grundlage sind die Rohstoffe der Berge: Erze, Edelsteine und Salz. Zu allen Zeiten waren sie die Haupteinnahmequelle vieler Gebirgsbewohner: Wertvolle Gemmen, Edelmetalle, Gebrauchsgegenstände aus Kupfer und Bronze, harte Waffen und Brünnen aus Eisen und das zum Würzen und Haltbarmachen von Lebensmitteln unverzichtbare weiße Gold, das Salz.

---

<sup>198</sup> Zarnum: Reich im Zentralmassiv des Aldangebirges in Erach mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

<sup>199</sup> Narga: Reich im Zentralmassiv des Laudangebirges mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

Sie sorgen für Wohlstand in den engen Gebirgstälern, deren harsches Klima und begrenzte Anbauflächen keine hohen landwirtschaftlichen Erträge zulassen. Mit der zwergischen Staatenbildung tritt der Bergbau im Aldan und Laudan in eine neue Phase. Die jetzt gebündelten Kräfte ermöglichen den Abbau im großen Stil und machen Zarnum und Narga zuerst reich, dann mächtig. Die vielen Sagen von alten Zwergenhorten, von vergessenen Schätzen in versteckten Höhlen tief im Gebirge kommen nicht von ungefähr.

Damit enden jedoch die Gemeinsamkeiten der beiden Zwergenstaaten. Während Zarnum überwiegend defensiv agiert und sich auf die Sicherung der Hochtäler rund um die großen Seen des Aldan beschränkt, nutzt Narga seine Einigkeit, um in die Offensive zu gehen. Bald erstreckt sich das Laudanreich<sup>200</sup> von Edrigons laudischer Grenze im Westen bis zum Telz im Osten und vom Gauskar<sup>201</sup> im Norden bis an die Gestade des Alten Meeres im Süden.

Es gab schon einmal solch ein Reich an gleicher Stelle, auch ein Zwergenreich, Narigan. Anfang des 3. Jahrtausends v. Z. beherrschte dieses allererste Nordlandreich den Laudan und die angrenzenden Tieflande. Dort wurde die Bronze erfunden. Waffen aus diesem neuartigen Metall sicherten über zwei Jahrhunderte die militärische Überlegenheit und den Erfolg dieser frühen nordischen Großmacht. Schon vor langer Zeit ist sie zerfallen. Doch der Mythos blieb. Auf ihm errichten die Erben nun ihr neues Reich. Schon der Name Narga ist nichts anderes als die neutarilische<sup>202</sup> Bezeichnung für das altitarilische Vorbild Narigan. Der Mythos aus der Vorzeit wird zur Triebfeder und Legitimation für die Eroberungen des neuen Staates. Dabei zieht Narga seine spirituelle Kraft nicht allein aus der Glorie einer längst vergangenen Großmacht. Das neue Reich betet auch zu neuen Göttern, zwei neuen Göttern genaugenommen. Der gute Gott des Lichts, der Sonnengott, und der böse Gott der Finsternis, der Mondgott. Der Dualismus von Gut und Böse, verkörpert in den beiden großen Gestirnen des Firmaments. In einer Zeit, als trollische Schamanen in jedem Tier, Baum oder Stein einen Geist erblicken, als die nordischen „Barbaren“ wie die Hochkulturen des Südens und sogar das fortschrittliche Elfenreich einen ganzen Götterpantheon anbeten und ihren Ahnen opfern, sind nur zwei Götter wahrhaft revolutionär. Der Monotheismus des Gotteszeugen<sup>203</sup> ist nur noch eine Armlänge entfernt. Die Legenden um das einstige Narigan und der neue Glaube beflügeln Nargas irdische Ambitionen. Die Elvar merken bald, dass das neue Reich im Norden ein größeres Kaliber ist als die notorisch zerstrittenen Etten- und Gundenstämme.

Zarnum dagegen operiert weniger offensiv. Das mag verschiedene Gründe haben: So fehlen hier alter Mythos und neuer Glaube als Motivation wie in Narga.

Vielleicht lässt sich aus der defensiveren Haltung Zarnums aber auch noch etwas anderes ableiten: Bedingt durch die exponierte Lage auf einer Insel am Rande der Alten Welt, ist die zwergische Volkssubstanz im Aldan noch deutlich reiner als im Laudan, in den schon viel früher und in stärkerem Maße Menschenvölker einwanderten. Gleiches gilt übrigens auch für die Trolle der beiden Gebirge. Aldanzwerge sind kleiner und kompakter als ihre Vettern im Laudan, Aldantrolle umgekehrt größer und kräftiger als ihr Pendant jenseits der Meerenge von Laudan. Durch die stärkere Durchmischung der Laudanzwerge und Laudantrolle mit Menschen fanden mehr menschliche Gene Eingang in die beiden Altrassen<sup>204</sup> und mit ihnen

---

<sup>200</sup> Laudanreich: Gebräuchliche Umschreibung für Narga.

<sup>201</sup> Gauskar (elvarunisch „Gisara“, laudantrollisch „Kasur“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im nordwestlichen Laudan und mündet in die Sturmsee.

<sup>202</sup> Itaril: Sprache der Zwerge im Laudan.

<sup>203</sup> Zeuge (\* unbekannt, + 12 n. Z.): Auch „Zeuge Eduns“, „Gotteszeuge“ oder „Großer Zeuge“ genannt: Großer Religionsstifter. Er predigte zwischen den Jahren 0 bis 12 im Edrischen Imperium vom allumfassenden Gott Edun. Ab dem Frühmittelalter beginnt sich das Jahr seines Erscheinens in der Stadt Edrigo als Jahr 0 einer neuen Zeitrechnung in Arigo durchzusetzen.

<sup>204</sup> Altrassen: Zwerge (Kurze) und Trolle (Riesen) zählen ethnisch zu den beiden Altrassen.



mehr menschliche Wesenszüge wie eine gesteigerte Aggressivität. Menschliches Blut als Erklärung für Nargas Expansion und Zarnums Zurückhaltung? Wer weiß?

Doch selbst das defensive Zarnum verändert die Gegebenheit auf Erach nachhaltig. Die neue Macht im Zentralmassiv des Aldan riegelt die Rückzugsmöglichkeiten der vor dem edrischen Vormarsch zurückweichenden Etten ab. Immer mehr ettische Stämme drängen sich in den schrumpfenden Ländern zwischen Elfenreich und Gebirge. Ihrer letzten

Ausweichmöglichkeit beraubt, wehren sich die Etten mit zunehmender Heftigkeit gegen die elvarische Okkupation. Noch einmal schwellen die Kämpfe zwischen Etten und Elfen auf Erach zu echten Kriegen an. Sie spiegeln den Freiheitsdrang und die Verzweiflung der noch freien Stämme wider, die sich mit allen Mitteln gegen die Vereinnahmung durch die elvarische Großmacht stemmen.

Zarnum stützt den ettischen Widerstand nach Kräften. Das junge Zwergenreich ist alleine nicht stark genug, um langfristig gegen die Herren des Westens bestehen zu können und braucht deshalb die ettischen und trollischen Stämme Erachs als Verbündete und Puffer. Die Großmächte in Erachs östlichen Tieflanden auf Distanz zu halten – erst das Edrische Imperium, im Mittelalter dann das Lordische Reich – wird zur großen Konstante der zarnumer Außenpolitik. Durch die kommenden Jahrhunderte hindurch scharft das Zwergenreich im Angesicht einer Bedrohung die heillos zerstritten Aldanvölker mehrmals um sich und kann die fragile Allianz immerhin solange beisammen halten, bis die Gefahr vorüber ist.

### **9. Ettenkrieg oder die Unterwerfung Süderachs (284 bis 280 v. Z.)**

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Kaum sind die Verhältnisse in Odian einigermaßen geregelt, bricht der Kaiser nach Erach auf. Die durch die Kriege im Süden des Kontinents ausgedünnten Provinztruppen der nordischen Insel geraten gegen die Etten zunehmend in die Defensive. Unter zarnumer Führung vereint, gelenkt von seinem Gold und ausgestattet mit Waffen und Rüstungen aus seinen Schmieden, werden die längst besiegt geglaubten Stämme Erachs noch einmal zur Bedrohung für die elfische Herrschaft im Norden. Als die ersten Grenzforts fallen und die Etten ins edrische Hinterland vordringen, sieht sich Liverian 283 v. Z. gezwungen selbst einzugreifen.

3 Jahre und die geballte Militärmacht des Elfenreiches braucht der Caithar, um die Allianz aus Etten, Zwergen und Riesen niederzuringen. In den Schlachten am Fuße der Höhscheid 283 v. Z. und an der Elm (Limal) 281 v. Z. bezwingen die Elvar die letzten großen ettischen Aufgebote und ihre zarnumer und trollischen Bundesgenossen. Am Ende des Krieges haben die Herren des Westens den Völkern Erachs den Osten der Insel endgültig entrissen. Das Edrische Imperium reicht nun dicht an den Aldan heran.

## Die Zwergenkriege (gegen Zarnum, Narga und Kelezar)

### 1. Zarnumer Krieg oder die Plünderung Toins 279 v. Z.

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Unschwer hat Liverian Zarnum als treibende Kraft des 9. Ettenkrieges ausgemacht. Die neue Macht im Zentralmassiv des Aldan bringt eine neue Qualität in die Auseinandersetzungen mit den Völkern Erachs. Um weiteren Agitationen des Zwergenstaates vorzubeugen, führt der Kaiser 279 v. Z. einen Feldzug ins Gebirge. Der Imperator fackelt nicht lange. Er will das junge Aldanreich<sup>205</sup> zerschlagen und zielt direkt auf sein Herz, die weite Hochebene um den Rior-<sup>206</sup> und Oldersee<sup>207</sup>. An der Spitze seiner Divisionen zieht Liverian das Altroggtal aufwärts, durchbricht die Verteidigungsstellungen seiner Gegner, siegt am Oldersee über ein zwergisch-ettisch-trollisches Aufgebot, erobert Toin<sup>208</sup> und lässt es plündern. Dies ist das erste und einzige Mal, dass ein fremdes Heer die Hauptstadt Zarnums einnimmt. Andere Invasoren folgen, doch sie alle werden scheitern. Im Angesicht der zahlenmäßigen Überlegenheit ihrer Feinde, entwickeln die Zwerge des Aldan den Festungsbau über die Jahrhunderte zur Meisterschaft. Sie verlegen ganze Städte in den Berg hinein und sichern die Zugänge mit solcher Finesse, dass diese praktisch uneinnehmbar sind.

Diesmal müssen die Verteidiger jedoch vor den siegreichen edrischen Divisionen weichen und ziehen sich in unzugängliche Gebirgsregionen zurück. Die Kurzen sind angeschlagen, aber nicht besiegt. Noch verfügen sie andernorts über genügend schwer einzunehmende Bergfestungen und Städte, und sie halten die Pässe dorthin. Liverian weiß, dass es viel Zeit und massive Militärpräsenz bräuchte, um Zarnum und den Aldan zu unterwerfen. Beides hat er nicht zur Verfügung. Der Wintereinbruch und gleich zwei neue Brandherde zwingen ihn seine Eroberungspläne in Erachs großem Gebirge aufzugeben. So zieht er sich im Herbst 279 v. Z. aus dem Aldan zurück. Am Zusammenfluss von Altrogg und Eisel<sup>209</sup> lässt er die große Festung Luvar errichten, das heutige Lower, als Sperrriegel gegen die „Barbaren“ der Berge.

### 1. Narganischer Krieg oder der Große Küstenmarsch 278 v. Z.

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Eines der beiden neuen Probleme heißt Narga. Das zweite Zwergenreich des Nordens drückt auf die laudische Grenze der Elvar und bedroht die küstennahen elfischen Siedlungen und Handelsstützpunkte zwischen Walch (Aval) und Telz (Dalida). Die Situation ähnelt in vielerlei Hinsicht der im Aldan vor wenigen Jahren. Ein buntes Völkergemisch aus dem Gebirge und um das Gebirge – Kurze, Riesen und Etten – finden unter zwergischer Führung zur Einheit zusammen und fordern mit ihrer neu gewonnenen Stärke das Edrische Imperium heraus. Die Übereinstimmung zwischen Zarnum und Narga ist verblüffend, doch kann es keinen Zweifel an der Eigenständigkeit beider Entwicklungen geben. Das Meer und das Elfenreich trennen Aldan und Laudan so weit voneinander, dass man trotz der Parallelen eine gemeinsame Wurzel dieser Entwicklung guten Gewissens ausschließen kann.

---

<sup>205</sup> Aldanreich: Gebräuchliche Umschreibung für Zarnum.

<sup>206</sup> Riorsee (elvarunisch „Lagon Rior“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Kiorvan“): Einer der drei großen Seen im Aldangebirge neben dem Oldersee und dem Malchsee.

<sup>207</sup> Oldersee: (elvarunisch „Lagon Haldar“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Ardivan“): Einer der drei großen Seen im Aldangebirge neben dem Riorsee und dem Malchsee. Am Nordende des Oldersees liegt Zarnums Hauptstadt Toin.

<sup>208</sup> Toin: Hauptstadt Zarnums am Nordende des Oldersees im Aldan.

<sup>209</sup> Eisel (elvarunisch „Ithal“, aldanettisch „Isila“): Kleiner Fluss in Mittelerach. Entspringt im südwestlichen Ibling und mündet in die Altrogg.

Auch Liverians zweites Problem geht von einem Zwergenreich aus, von Kelezar. König Naldum nutzt die lange Abwesenheit des Kaisers im Norden und nimmt sich, was ihm der Imperator am Ende des 5. Philurischen Krieges nicht geben wollte. 279 v. Z. attackiert er den philurischen Rumpfstaat. Diesmal ist der Zwergenherrscher besser gerüstet als bei seinem überhasteten Angriff vor 9 Jahren. Die lange, umsichtige Vorbereitung bringt den Erfolg. Naldum schlägt die Hiliten bei Inagun und nimmt König Aurikas gefangen. Die Armee geschlagen, der Agras gefangen – jetzt steht dem Sieger Philurien offen.

Philuriens Hilferuf erreicht Liverian mitten im Feldzug gegen Zarnum. Das hilitische Restreich ist seit einigen Jahren edrischer Vasall. Der Treueid, den Aurikas dem Kaiser einst leistete, bedeutet nach elfischem wie abendländischem Verständnis Rechte und Pflichten für beide Seiten. So ist es die Pflicht des Herrn seinen Vasallen zu schützen, wenn dieser es selbst nicht kann. Liverian muss also reagieren, wenn er seinen Teil der Vereinbarung einhalten will. Er tut es, zieht sich aus dem Aldan zurück und marschiert nach Edrigan, wo das Heer sein Winterlager bezieht. Kaum weicht der Schnee dem Frühjahr, setzt der Caithar 278 v. Z. über die Meerenge von Lauden auf den Kontinent über. Er will zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen, Narga und Kelezar, wenn schon nicht gleichzeitig, so doch kurz hintereinander. Sein Plan ist es, von der edrischen Grenze an der Walch (Aval) durch den Süden von Nargas Machtbereich bis zur Meerenge von Walan zu ziehen. Das Laudanreich soll – quasi im Vorbeigehen – durch die erdrückende Übermacht und militärische Überlegenheit der elfischen Divisionen zur Raison gebracht werden. Ist die Armee dann an der Meerenge angelangt, können die edrischen Landstreitkräfte mit Hilfe der Flotte übersetzen und Kelezar im Rücken attackieren. Das würde Naldum zwingen, von Philurien abzulassen und sich der neuen Bedrohung aus dem Norden zuzuwenden.

Seinen militärischen Plan flankiert der Imperator mit wirtschaftlichem Druck. Das Elfenreich boykottiert alle Waren aus Narga und Kelezar und sperrt mit seiner haushoch überlegenen edrischen Armada die Seehandelswege der beiden Zwergenreiche in einem riesigen Halbkreis vom Nordmeer<sup>210</sup> bis zum Endmeer. Damit bricht den Kurzen der größte und zahlungskräftigste Handelspartner weg. Fraglos leiden auch die Herren des Westens unter diesem Boykott, doch sind ihre ökonomischen Alternativen bei weitem besser als die der Zwerge und der elfische Atem folglich länger.

Derweil arbeiten sich die edrischen Truppen mühsam durch die nordischen Wälder, schlagen Schneisen, bauen Brücken, errichten Marschlager. Nargas Armeen weichen der überlegenen edrischen Militärmaschinerie aus und ziehen sich in den Norden zurück. Obwohl es auf den ersten Blick so aussehen mag – und das ist gegenüber Narga sicherlich auch beabsichtigt –, plant Liverian nicht die Eroberung der Länder, durch die er zieht. Dazu hat er weder Zeit noch genug Truppen übrig, die er zurücklassen müsste, um die gewonnenen Gebiete zu sichern. Seine Strategie basiert auf Einschüchterung und ist hinter dieser Fassade ein großer Bluff.

Der Coup gelingt. Als die Divisionen immer weiter vordringen, schickt Narga Emissäre ins Lager der Elfen, um vorsichtig die Möglichkeit eines Ausgleichs auszuloten. Die elvarische Handelsblockade führt zu empfindlichen Einbußen und der Vormarsch der Divisionen droht das Laudanreich vom Alten Meer abzuschneiden, dem größten und lukrativsten Handelsraum des Abendlandes. Liverian lässt sich eine Weile bitten, dann willigt er gegen eine einmalige Tributzahlung und einen Friedensvertrag in den Abzug seiner Truppen ein. Klammheimlich lacht er sich ins Fäustchen. Der erste Brandherd ist ohne einen Schwertstreich gelöscht.

---

<sup>210</sup> Nordmeer (elvarunisch „Ar Nerador“): Auch „Eismeer“ genannt. Großer Ozean nördlich der Kontinente Arigon, Kardien und Veneria.

## 2. Kelezarischer Krieg oder das Kelezarische Manöver (278 bis 277 v. Z.)

→ Karte „11. Arigon - 3. Nirkumer, 5. Philurischer & 9. Ettenkrieg, Zwergenkriege“

Im Sommer 278 v. Z. erreichen die edrischen Divisionen unversehrt die Meerenge von Walan. Die Nordküste ist seit dem Kelezarischen Handelskrieg von 511 bis 506 v. Z. fest in elfischer Hand und wird von der mächtigen Festung Andaria geschützt. Von dieser gesicherten Rückraumdeckung aus bereitet der Kaiser die Invasion Kelezars vor. Irgun Naldum ist vom Auftauchen einer großen elfischen Armee an seiner Nordgrenze vollkommen überrascht. Er wähnte den Kaiser im Kampf gegen die Zwergenreiche des Aldan und Laudan. Hastig bricht er seinen Eroberungskrieg gegen Philurien ab und eilt nach Norden, um den Elvar die Landung zu verwehren. Auch Liverians zweiter Plan ist aufgegangen und Philurien gerettet. Im Angesicht der anrückenden kelezarischen Streitmacht bläst der Kaiser den Angriff über die Meerenge ab, wenn dies überhaupt je seine Absicht war. Die Risiken eines großangelegten Landemanövers von See her in Feindesland sind erheblich wie der Fehlschlag von Itinur 511 v. Z. im 1. Krieg gegen Kelezar schmerzvoll belegt. Möglicherweise bluffte der Imperator auch hier. Stattdessen lässt er nun einen Teil der gewaltigen elfischen Armada mit großem Gepränge und gut sichtbar für die Kurzen in der Fareta Valana<sup>211</sup> kreuzen. Sie sollen die Zwerge in Atem halten. Gleichzeitig und klammheimlich verläßt er seine Truppen auf die übrigen Schiffe und segelt weitab der Küste ungesehen nach Philurien, wo er seine Streitkräfte im Rücken des Gegners absetzt. Dort wirft er binnen Jahresfrist die verbliebenen kelezarischen Besatzungstruppen aus dem Osten des Landes und marschiert Anfang 277 v. Z. zusammen mit hilitischen Verbänden nordwärts gegen das Zwergenreich.

König Naldum wurde nach Strich und Faden ausgekontert und ist besiegt, ehe der Kampf richtig begonnen hat. Der zwergische Monarch weiß das. Vor der Übermacht der anrückenden elfisch-philurischen Truppen sucht er kurz darauf um Frieden nach. Liverian gewährt ihm den gewünschten Frieden, doch er stellt Bedingungen: Kelezar muss all jene Gebiete an Philurien zurückgeben, die es während des letzten Philurischen Krieges (5. Philurischer Krieg von 287 bis 284 v. Z.) hinzugewonnen hat und den gefangenen König Aurikas freilassen. Ferner fordert der Kaiser zwei Küstenstreifen südlich der Meerenge von Walan und südlich der Meerenge von Lurn. Nun beherrschen die Elvar die beide Seiten der schmalen Seepassagen und damit uneingeschränkt den Seehandelsweg vom Alten Meer über Kleines Meer und Endmeer bis zu den Karawanenstraßen Innerarigons. Naldum akzeptiert. Er hat keine Wahl und kann froh sein, dass er so glimpflich davon kommt. Liverians verhältnismäßig geringer Preis hat einen Grund, denselben Grund wie nach Philuriens Niederlage gegen die Elvar: Der Imperator muss sein rasch wachsendes Reich konsolidieren, und dazu braucht er endlich Frieden. Wenig genug hatte er davon in seinen bisherigen Regierungsjahren, die vom Kampf an vielen Fronten geprägt waren. Elvarische Politik war zu allen Zeiten die Integration der besiegten Völker und keine dumpfe Unterdrückung. Eine dauerhafte, hohe Militärpräsenz ist schlicht zu teuer und mit den begrenzten Humanressourcen der Elvar in der Fläche kaum zu leisten. Vielmehr setzen die Elfen auf die Errungenschaften ihrer fortschrittlichen Zivilisation, die sie den Unterworfenen bringen: Wohlstand, Sicherheit, Gerechtigkeit, Bildung, medizinische Versorgung und dergleichen mehr. Dass manch einer diese Segnungen nicht zu schätzen weiß und lieber in seiner eigenen, „barbarischen“ Kultur leben möchte, ignorieren die Herren des Westens selbstbewusst. Sie sind von ihrem Sendungsbewusstsein für eine bessere, eine elvarische Welt überzeugt. So tolerant die Elfen in Glaubensfragen sind, nimmt die Verbreitung ihrer Kultur dagegen geradezu missionarische Züge an – Bekehrung für das Diesseits, nicht das Jenseits. Aus diesem Gefühl des weltlichen Heilsbringers beziehen die Elvar ihre moralische Legitimation für ihre Führungsrolle in Arigon.

---

<sup>211</sup> Fareta Valana: Elvarunisch für „Meerenge von Walan“.

Damit die elvarische Zivilisation in den eroberten Gebieten greifen kann, braucht es Frieden. Nur im Frieden kann Wohlstand gedeihen, der die Unterworfenen von den Vorteilen der elfischen Kultur überzeugt, zu zufriedenen Bürgern macht und damit schließlich assimiliert. Krieg schafft nur Unruhe und verschlingt Unsummen an der falschen Stelle. Im Mittelalter wird dereinst einer der Leitsprüche der Edunischen Kirche lauten: „*Bekehrte Feinde sind Freunde.*“ Abgewandelt auf das Edrische Imperium könnte es heißen: „*Zivilisierte Feinde sind Freunde.*“ Eine Form der irdischen Bekehrung.

Dass Liverian die Gefahr einer Überdehnung der elfischen Kräfte erkennt – der militärischen wie zivilen – und trotz seiner bisherigen Erfolge nicht blindwütig den ruhsüchtigen Eroberer spielt, spricht für seine Weitsicht: Ein glänzender Feldherr, den seine Einsicht zu einem großen Staatsmann macht. Nach dem Friedensvertrag mit Kelezar schweigen endlich die Waffen. Über mehrere Jahre herrscht Ruhe im Reich und an den Grenzen. Liverian kann sich der Innenpolitik widmen. Das bedeutet in erster Linie die Eingliederung der teilweise schon von seinem Vater Cevaron hinzugewonnen Territorien: Westhilitien, Nordean und die kürzlich von ihm selbst eroberten ettischen Länder Erachs. Überall dort muss die neue elvarische Infrastruktur aufgebaut werden: Straßen, Ämter, Schulen, Krankenhäuser, Tempel, Theater, Kasernen, Rechtsprechung, landwirtschaftliche Flurbereinigung, usw. Ein Mammutvorhaben, wenn man die Größe der eroberten Gebiete und die Anzahl der Projekte bedenkt. In seinen letzten fünf Regierungsjahren widmet sich der alternde Kaiser fast ausschließlich dieser Aufgabe. Der Feldherr wird zum Administrator. Am Ende ist die Zeit zu kurz, als dass all die begonnenen Maßnahmen schon hätten greifen können, die Liverian initiiert hat. Beim Tode des Imperators 272 v. Z. brechen neuerlich Revolten aus. Das zeigt, dass der Caithar richtig lag mit seiner Einschätzung über die Grenzen der elvarischen Integrationskräfte.

### **Flavial Althar (\* 314 v. Z., + 241 v. Z.)**

→ Karte „12. Arigon - Unterwerfung Philuriens & Nirkums, 1. Ostkrieg“

Liverian hat zwei Söhne: Der ältere Flavial (\* 314 v. Z., + 241 v. Z.) stammt von seiner ersten Frau Thilina und von seiner zweiten Minera der Nachzügler Esgaron (\* 297 v. Z., + 225 v. Z.). Schon etliche Jahre vor seinem Tod regelt Liverian die Nachfolge zugunsten seines Ältesten. So ernennt er Flavial 281 v. Z. zum Strategon Unis. Spätestens seit Cevaron – mit Einschränkungen schon seit Garian I. – hat der Nachfolger des Caithar zuvor dieses Amt inne. Der Bundesfeldherr wird zum Titel für den zweiten Mann im Staat, eine Art kaiserlicher Juniorgrad für den Thronfolger.

Die Wahl Flavials zum Kaiser durch den Bundesmagistrat im Jahr 272 v. Z. ist nur noch Formsache.

Wie schon beim Tode von Flavials Großvater Cevaron, kommt es nun auch beim Tode seines Vaters Liverian zu Unruhen in den Provinzen und zu kriegesischen Auseinandersetzungen an den Grenzen. Die Feinde des Imperiums versuchen das Machtvakuum nach dem Hinscheiden des Kaisers auszunutzen und machen mobil. Im Norden erheben sich einige Ettenstämme in den frisch unterworfenen Ländern Erachs (Ettenaufstand in Süderach von 272 bis 271 v. Z.), und Kelezar greift die jüngst an die Elvar abgetretenen Gebiete südlich den Meerengen von Walan und Lurn an (3. Kelezarischer Krieg oder Kelezarischer Küstenkrieg von 272 bis 266 v. Z.).

Noch bedrohlicher ist die Lage im Süden. Wieder einmal brechen in Ildor (4. Eanitenaufstand von 272 bis 268 v. Z.) und Hilitien (3. Hiliteraufstand von 272 bis 271 v. Z.) Aufstände los. Deren Drahtzieher, Nirkum und Philurien, kommen schon bald aus der Deckung und greifen offen in das Geschehen mit ein. Nirkums König Elilnursa (\* 309 v. Z., + 255 v. Z.) überschreitet den Istral und kommt seinen rebellierenden Landsleuten zu Hilfe. Dasselbe in

Philurien, wo König Aurikas über den Gyan setzt, in die elfische Provinz Hilitia Minara (Kleinhilitien) einfällt und damit den 6. Philurischen Krieg von 272 bis 271 v. Z. (auch Aurikas-Verräterkrieg genannt) lostritt. Der Verrat des Agras wiegt in den Augen der Elvar besonders schwer. Flavials Vater Liverian hatte ihm nach dem 5. Philurischen Krieg von 287 bis 284 v. Z. Gnade gewährt, ihn wieder in Amt und Würden eingesetzt und später sogar aus kelezarischer Gefangenschaft befreit.

Die Bilder gleichen sich seit Jahrzehnten. In Ildor ist es bereits der vierte Aufstand gegen die elvarische Herrschaft, in Hilitien immerhin der dritte. Und jedes Mal stecken die Mutterländer dahinter, Nirkum und Philurien. Deren Gold, Waffenlieferungen und Truppen ermöglichen all die Rebellionen überhaupt erst. Flivial kommt zum Schluss, dass es keinen Frieden in den eanitischen und hilitischen Provinzen geben kann, solange Nirkum und Philurien existieren. Elvarische Integrationskräfte hin oder her, erst die Vernichtung der äußeren Feinde wird nach seiner Meinung Ruhe im Inneren des Reiches bringen.

### **Edrisches Gold für philurische Königsmörder**

→ Karte „12. Arigon - Unterwerfung Philuriens & Nirkums, 1. Ostkrieg“

Unmittelbar nach seiner Krönung in Edrigon 272 v. Z. rüstet der neue Kaiser zum großen Krieg. Doch selbst die Kräfte des Elfenreiches sind zu begrenzt für einen erfolgversprechenden Eroberungskrieg an mehreren Fronten gleichzeitig, besonders bei so dicken Brocken wie Kelezar, Philurien und besonders Nirkum. So ernennt er seinen Bruder Esgaron zum Bundesfeldherrn und beauftragt ihn mit der Niederschlagung der Etenaufstände in Erach. Einen Teil der Flotte schickt er zur Unterstützung der elfischen Besitzungen an die Nordküste Kelezars. Flivial selbst setzt noch 272 v. Z. nach Odian über und marschiert im Folgejahr in die aufständische Provinz Kleinhilitien ein. Derweil zettelt der edrische Geheimdienst eine Revolte gegen Philuriens wortbrüchigen König Aurikas an. Viel elfisches Gold bringt manchen loyalen Hiliter ins Wanken. 271 v. Z. fällt Aurikas einer Palastintrige zum Opfer und wird ermordet. Flivial installiert dessen proelvarisch gesinnten Halbbruder Serentos (\* 325 v. Z., + 259 v. Z.) als Nachfolger. Der entzieht dem Aufstand seiner Landsleute gegen die Herren des Westens prompt die Unterstützung. Im Angesicht der edrischen Divisionen und ohne Hilfe aus Philurien, bricht die hilitische Rebellion rasch in sich zusammen. Der erste Brandherd ist gelöscht.

## Die Unterwerfung Nirkums und Philuriens

### 4. Nirkumer Krieg oder die Unterwerfung Eans (272 bis 263 v. Z.)

→ Karte „12. Arigon - Unterwerfung Philuriens & Nirkums, 1. Ostkrieg“

Das ermöglicht es Flavial, schon 271 v. Z. Truppen aus Hilitien abzuziehen und unter dem Kommando seines Sohnes Ascendor (\* 291 v. Z., + 259 v. Z.) an die eanitische Front in den Süden zu verlegen. Der 20-jährige Prinz soll den anstehenden Feldzug vorbereiten. Wie Esgaron, der Bruder des Kaisers, bekleidet auch Ascendor den Rang eines Strategon Unis. 270 v. Z. ist das edrische Heer dann in voller Stärke versammelt, und Vater und Sohn gehen zum Angriff auf König Elilnursa über. Unweit von Scalon siegen die Elfen im gleichen Jahr und werfen Nirkums Streitkräfte über den Istral zurück. 2 Jahre braucht Flavial, dann hat er die letzten Aufrührer in Ildor niedergedrückt. Seine Geduld mit den rebellischen Provinzen Kleinhilitien und Ildor ist zu Ende. Scheinbar interpretieren sowohl Hiliter als auch Eaniten die moderate elvarische Herrschaft als Schwäche und nutzen jede Gelegenheit sich zu erheben. Seit den Tagen seines Großvaters Cevaron wiederholen sich die blutigen Revolten gegen die Herren des Westens. Offensichtlich wissen die beiden undankbaren Völker die Wohltaten der Elfen nicht zu schätzen, so wenigstens sieht es der Kaiser. Damit ist nun Schluss. Flavial friert die Aufbauprojekte seines Vaters in den eroberten Ländern ein und installiert stattdessen eine harte Militärdiktatur. „*Kasernen statt Schulen*,“ lautet die neue Devise. Für den Moment sorgt die massive edrischen Truppenpräsenz für Ruhe in den Provinzen. Doch der Kaiser wird bald feststellen müssen, dass Herrschaft mittels Kriegsrecht ohne flankierende wirtschaftliche Aufbauarbeit zu keinem Ergebnis führen kann.

268 v. Z. beginnt er dann seinen großen Eroberungsfeldzug gegen Nirkum. In der Schlacht am Istral erzwingt er den Übergang über den Grenzfluss, knackt der Reihe nach Burgen und Städte und siegt 266 v. Z. neuerlich bei Othenza. Darauf schließt er Nirkums Hauptstadt Egintessa ein, die sich 2 volle Jahre verbissen wehrt, aber 264 v. Z. schließlich doch kapitulieren muss. Elilnuras letztes Aufgebot schlagen die Elvar 263 v. Z. auf der Ebene von Mugada. Der Eanitenkönig entkommt in die Berge des Teron, doch das ändert nichts am Resultat. Nach 9 Jahren Kampf ist Nirkum geschlagen. Edrigons gefährlichster Feind seit den Tagen Adonars II. des Besiegten existiert nicht mehr. Nur in und um die Gebirge von Cavela und Teron halten sich noch eine Handvoll eanitischer Fürstentümer. Sie sind keine ernste Gefahr mehr für das Elfenreich. Der Kaiser glaubt die Eaniten vollständig und endgültig besiegt. Wie sicher er sich wähnt, zeigt sich daran, dass er seinen Sohn Ascendor als Militärgouverneur über die eroberten eanitischen Territorien einsetzt, während er selbst mit dem Gros der Streitkräfte zurück nach Norden marschiert. Eine fatale Fehleinschätzung. Schon bald muss der Kaiser bitter erfahren, dass Ean zwar erobert, aber keineswegs befriedet ist.

### Die Annexion Philuriens 261 v. Z.

→ Karte „12. Arigon - Unterwerfung Philuriens & Nirkums, 1. Ostkrieg“

Schon während des 4. Nirkumer Krieges (272 bis 263 v. Z.) erscheinen mehrere philurische Gesandtschaften im Feldlager des Kaisers. Es sind Flüchtlinge aus dem Hiliterreich, darunter hochrangige Fürsten und Amtsträger, die bei Flavial um Gerechtigkeit nachsuchen. In ihrer philurischen Heimat hat Serentos eine Schreckensherrschaft errichtet. Der Agras weiß als elfischer Parteigänger um seine geringe Popularität und versucht sein wackeliges Regime durch Terror zu behaupten. Jedwede Opposition wird gnadenlos unterdrückt. Denunziantentum und Willkür sind an der Tagesordnung. Schon ein Verdacht reicht zur Verurteilung.

Den Elfen gegenüber ist Serentos jedoch loyal. Diese Verlässlichkeit ist für das Imperium während des 4. Krieges gegen Nirkum entscheidend. Flivial kann in seinem Rücken keinen weiteren Unruheherd gebrauchen. So lässt er den Despoten gewähren. Die Hilferufe der Unterdrückten und Verfolgten verhallen ungehört.

Das ändert sich nach dem Sieg über Elilnursa und die Eaniten. Der Kaiser hat nun wieder Augen und Ohren für andere Belange sowie die nötigen Mittel, um Veränderung durchzusetzen. Serentos' Terrorherrschaft ist längst zur Belastung für die Elfen geworden. Seine ruchlosen Methoden stehen in so krassem Gegensatz zu den elvarischen Herrschaftsprinzipien, dass er als Alliiertes des Imperiums schon längst nicht mehr tragbar ist. Es kann nur eine Frage der Zeit sein, bis sich der Volkszorn in einem Aufstand entlädt. Dann wird sich der aufgestaute Hass nicht nur gegen Serentos und seine Schergen richten, sondern auch gegen die Elvar, die sein Regime installiert und gestützt haben. Um dem vorzubeugen, handelt Flivial.

Als er die Verhältnisse in Ean einigermaßen geordnet hat, marschiert er 261 v. Z. an der Spitze seiner Divisionen gegen Philurien. Dabei geschieht etwas Unerwartetes. Schon in der edrischen Provinz Hilitia Minara wird der Kaiser freudig begrüßt. Die Menschen hier haben das Leid ihrer Landsleute jenseits der Grenze über Jahre hautnah miterlebt. Flüchtlinge berichten über schockierende Gräueltaten, und die wachsende Zahl der Emigranten wird zur zunehmenden Belastung für die Grenzregion. Man setzt seine Hoffnungen nun auf den Imperator, der Abhilfe schaffen soll. In Philurien selbst wird Flivial jubelnd als Befreier begrüßt. Wann hat es das zuletzt gegeben? Hiliter, die einem Elvar zujubeln. Erinnerungen an glücklichere Tage werden wach, als Elfen und Philurer traditionelle Verbündete waren und über Jahrhunderte Seite an Seite kämpften. Namen wie Dymon Mantinar (\* 590 v. Z., + 513 v. Z.) und Thorondal Vorendar (\* 555 v. Z., + 478 v. Z.) fallen einem ein. Der erste stand im Philurischen Erbfolgekrieg von 530 bis 519 v. Z. treu zum Prinzen und späteren König Lissas, der zweite verteidigte beim großen Ayrunafeldzug von König Tarnas 497 v. Z. die Pontonbrücke über den Darnim unerschütterlich gegen eine gewaltige Übermacht ayrunischer Mergeten. Doch das ist lange her. Dazwischen liegen sechs blutige Kriege und drei Aufstände mit unzähligen Toten auf beiden Seiten. Und dennoch jubeln sie dem edrischen Kaiser zu. Doch sie würden jedem zujubeln, der sie vom Tyrannen befreit. Serentos weiß, dass er ausgespielt hat. Er macht nicht einmal den Versuch zur Gegenwehr. Vom eigenen Volk gehasst und die edrischen Divisionen vor der Haustür, bricht sein Regime wie ein Kartenhaus in sich zusammen. In Verkleidung und umgeben von einer Handvoll Getreuer, stiehlt er sich heimlich aus Pyrmeu davon und flüchtet sich zu Flivial. Der Kaiser erweist seinem immerhin treuen Vasallen einen letzten Dienst, setzt ihn auf ein Schiff und lässt ihn außer Landes bringen, weit weg von Philurien und dem lynchenden Mob. Die Insel Tornom<sup>212</sup>, hoch im Norden, umspült von der rauen Sturmsee, wird Serentos' neue und letzte Heimat. Es ist eine Mischung aus Freistadt und Gewahrsam. Hier beschließt der letzte philurische König 2 Jahre später im Alter von 66 Jahren sein Leben. Philurien aber erhält einen Gouverneur und wird edrische Provinz.

## **1. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Verlorener Ostkrieg (260 v. Z.)**

Nachdem Flivial den Despoten Serentos abgesetzt und Philurien annektiert hat, will er nun auch das kelezarische Problem lösen. Dort hat sein Halbbruder Esgaron 270 v. Z. die Verteidigung der Küstenstreifen südlich der Meerengen von Walan und Lurn übernommen, nachdem er bei den Etten Erachs für Ruhe gesorgt hat. Nach mehrjähriger Gegenwehr musste er die edrischen Stellungen 266 v. Z. aber schließlich doch aufgeben. Während König Naldum die gesamte Militärmacht des Zwergenreiches in die Waagschale werfen konnte,

---

<sup>212</sup> Tornom (elvarunisch „Lominor“): Kleine Insel inmitten der Sturmsee.



hatte der Bundesfeldherr Esgaron nur das zur Verfügung, was sein kaiserlicher Bruder gegen Nirkum gerade entbehren konnte. Am Ende war das zu wenig gegen einen zahlenmäßig überlegenen, entschlossenen Feind. Seit seinem Rückzug muss sich der Unionsstrategie nun darauf beschränken, die kelezarischen Küsten mit der elfischen Flotte zu beharken und die Kurzen in Atem zu halten. Eine Politik der Nadelstiche, mehr nicht.

Das Kräfteverhältnis ändert sich, als der Caithar mit Heeresmacht von Philurien aus gegen das Zwergenreich vorrückt.

Doch auch König Naldum ist nicht untätig geblieben. Durch die rasche Ausdehnung des Edrischen Imperiums nach Osten fühlen sich nicht nur die Kurzen bedroht, sondern ebenso die anderen neuen Nachbarn des Elfenreichs, Danurer und Kalschaner. So fällt es dem Zwergenkönig nicht schwer, die beiden für ein Bündnis gegen Edrigo zu gewinnen. Als Flavial 260 v. Z. gegen Kelezar zu Felde zieht, hat er es plötzlich mit drei Gegnern zu tun. Auf der Ebene von Daruveth entbrennt die Schlacht, und prompt werden die edrischen Divisionen von den Koalitionstruppen geschlagen. Das ist die erste größere Schlappe eines elvarischen Heeres seit der Katastrophe von Ivira vor genau 55 Jahren. Seit Vereons Triumph über den Philurerkönig Arnakos 430 v. Z. – das liegt immerhin 170 Jahre zurück – lassen sich die militärischen Niederlagen der Elvar an einer Hand abzählen. Die Überlegenheit der edrischen Kriegsmaschinerie ist ehrfurchtgebietend. Aber der Kampf in der Ebene von Daruveth zeigt, dass die Herren des Westens nicht unbesiegbar sind. Ihre Schwäche ist nach wie vor die Reiterei. Seit der Heeresreform des Vithelion ab dem Jahr 445 v. Z. haben die Elfen ihre berittenen Kontingente beständig aufgestockt. Das reichte gegen Hiliter und Eaniten, die wie die Elvar primär auf Infanterie setzten. Aber gegen einen überwiegend zu Pferd kämpfenden Gegner wie die Ayruna oder Kalschaner ist es zu wenig.

Flavial verliert und muss sich zurückziehen. Er hat Glück, dass die Allianz seiner Gegner ihren Sieg über die Elfen nicht überdauert. Ihres gemeinsamen Feindes beraubt, brechen bald die alten Gegensätze wieder auf und sprengen das Bündnis. So kann der Kaiser seine angeschlagene Armee unbedrängt nach Westen führen, um neue Kräfte für einen weiteren Anlauf zu schöpfen. Doch der Boden, über den er marschiert, ist heiß. Die Nachricht vom Sieg über die Unbesiegbaren verbreitet sich wie ein Lauffeuer im Reich und ruft genau jene subversiven Elemente wieder auf den Plan, die nur auf ein Anzeichen elfischer Schwäche gewartet haben. Die Dankbarkeit der hilitischen Bevölkerung gegenüber dem Imperator für die Befreiung vom Tyrannen Serentos währte nur kurz. In Philurien und Kleinhilitien schmeckt die Luft nach Aufstand. Flavial stoppt seinen Rückmarsch und geht mit aller Entschiedenheit und Härte gegen die Aufrührer vor. Dank massiver Militärpräsenz wird die Revolte im Keim erstickt.

## **5. Eanitenaufstand oder die Große Erhebung Eans (259 bis 251 v. Z.)**

→ Karte „12. Arigon - Unterwerfung Philuriens & Nirkums, 1. Ostkrieg“

Anders in Ean. Dort hält der geflohene König Elilnursa die Zeit seiner Rückkehr für gekommen. Er verlässt sein Exil in den Bergen und marschiert 259 v. Z. an der Spitze einer großen Armee von Freiwilligen direkt auf Egintessa. Er hat kaum sein altes Reich betreten, da züngeln überall im Land die Flammen der Rebellion hoch. Das geschieht zu synchron, um zufällig oder spontan zu sein. Elilnursa hat seine Heimkehr lange und gründlich vorbereitet.

Im Brennpunkt des Geschehens steht zunächst Egintessa oder Aeginda, wie es die Elfen jetzt nennen. Die alte Hauptstadt Nirkums hat doppelte Symbolkraft. Sie war einst Residenz der Herrscher vom Mindulinsee<sup>213</sup> und ist jetzt Sitz des edrischen Statthalters und Kaisersohnes Ascendor. Ihm stehen eine volle Division und Sekundärtruppen in annähernd gleicher Zahl

---

<sup>213</sup> Herrscher vom Mindulinsee: Umschreibung für die Könige Nirkums.

für die Verteidigung der Metropole zur Verfügung. Doch die Übermacht der Feinde ist erdrückend. Als es Elilnursas Sympathisanten gelingt, eines der Stadttore für die Belagerer zu öffnen, ist das Schicksal der Elvar besiegelt. Gleichzeitig von außen und innen bedrängt, geht die 6. edrische Division samt allen angegliederten Truppenkörpern kämpfend unter. Prinz Ascendor fällt im Gefecht.

Nun gibt es kein Halten mehr. Schon nach kurzer Zeit sind die edrischen Besatzungstruppen im ganzen Land von Feinden umzingelt – kleine elfische Inseln inmitten eines tobenden eanitischen Meeres. Einige elvarische Verbände versuchen sicheres Terrain im Norden zu erreichen oder schlagen sich zur Küste durch, wo sie auf Rettung durch die Marine hoffen. Das ganze Land ist ein einziger Hexenkessel.

Die Nachricht vom Tode seines einzigen Sohnes trifft Flavial schwer. Erfüllt von Trauer und Zorn, will er sofort mit der gesamten edrischen Streitmacht nach Süden marschieren und Rache nehmen. Nur mit Mühe kann ihn sein Halbbruder von diesem übereilten Schritt abhalten. Esgaron weiß, dass die beiden aufsässigen hilitischen Provinzen nur solange Ruhe geben, wie genug Truppen im Land stehen, um sie niederzuhalten. Wenn sich der Kaiser jetzt mit Mann und Maus gegen Ean wendet, bricht der gerade verhinderte Aufstand am Ende doch noch los. Dann wiederholt sich in Kleinhilitien und Philurien, was gerade in Ean geschieht. Andererseits machen die Ausmaße der eanitischen Erhebung bald deutlich, dass es der ganzen Macht der Elvar bedarf, um der Rebellion Herr zu werden. Der Kaiser lässt sich schließlich überzeugen und entscheidet sich für einen taktischen Kompromiss. Er teilt sein Heer. Etwa ein Drittel lässt er unter dem Kommando seines Bruders in Hilitien zurück, mit zwei Dritteln marschiert er noch 259 v. Z. nach Süden gegen die Eaniten. Er wählt den langen Weg um den Avinar herum und nimmt nicht einen der Pässe darüber. Das vermeidet unnötige Verluste und verschafft ihm Zeit, seine Armee unterwegs mit zusätzlichen Truppen aufzustocken. Er überquert den Venerion und muss sich neuerlich mühsam durch das revoltierende Ildor kämpfen. Das von ihm dort schon vor Jahren verhängte Kriegsrecht zeigte offenbar keine Wirkung, im Gegenteil. Die Elvar werden jetzt erst Recht als Besatzer empfunden. Flavials harte Hand trieb lediglich die gemäßigten Kräfte in die Arme der Hardliner. Während der Imperator seine rebellische Provinz erneut in zähem Kleinkrieg niederringen muss, erobert Elilnursa die Länder südlich des Istral Stück für Stück von den Elfen zurück. 258 v. Z. rückt er dann mit einem gewaltigen Aufgebot gegen Flavial selbst vor und fordert ihn südlich von Ecthelia zur Schlacht heraus. Obwohl deutlich in Unterzahl, nimmt der Kaiser an. Elilnursa verfügt zwar über ein gewaltiges Heer von etwa 200.000 Mann, doch nur ein Bruchteil davon sind ausgebildete Krieger. Das Gros besteht aus Freiwilligen – kampfhungrig zwar, aber nicht kampferprobt. Flavial kann „nur“ 70.000 Mann dagegen setzen. Er vertraut auf die Schlagkraft seiner glänzend ausgebildeten und erstklassig bewaffneten Berufssoldaten.

In den frühen Morgenstunden am 3. Tag des Lichtmonds<sup>214</sup> 258 v. Z. überschreitet er den Fluss stellt sich zum Kampf. Die Schlacht von Ecthelia dauert volle drei Tage und ist eine der schwersten und blutigsten in der Geschichte des Altertums. Am Ende gewinnen die Elfen die Oberhand, doch sie sind zu erschöpft, um dem fliehenden Feind nachzusetzen. Die Walstatt ist von tausenden Toten beider Seiten übersät.

Flavials Sieg ist sehr wohl ein Vorteil, aber nicht die Entscheidung. Der Krieg geht unvermindert weiter. Die Eaniten wissen, dass es für sie ums Ganze geht. Das ist ihre letzte Chance, sich gegen die elvarische Okkupation zu wehren. Je länger der Kampf dauert, desto härter und unerbittlicher wird er. 256 v. Z. kommt es erneut zu einer großen Schlacht. Die Elvar triumphieren bei Oriacon. Langsam kippen die Gewichte zu ihren Gunsten.

---

<sup>214</sup> Lichtmond: 6. Monat des edrischen Kalenders und 3. Frühlingsmonat. Der 3. Tag des Lichtmonds entspricht dem 26. Mai.

Ein Jahr später kommt den Herren des Westens das Schicksal zu Hilfe. König Eilnursa stürzt vom Pferd und bricht sich das Genick. Damit sind die Eaniten ihrer Integrationsfigur und treibenden Kraft beraubt. Sein Sohn Eninpedi (\* 287 v. Z., + 251 v. Z.) tritt in die Fußstapfen des Vaters, doch kann er das Ende nur noch hinauszögern, aber nicht mehr abwenden. Mit elfischer Disziplin und Gründlichkeit ringen die Herren des Westens den Aufstand langsam aber sicher nieder. Es dauert noch 4 weitere Jahre, ehe der letzte Brandherd ausgetreten ist. König Eninpedi kapituliert 251 v. Z. und überantwortet sich und die Seinen dem Sieger. Doch wenn er auf Schonung hoffte, so tat er dies vergeblich. Vier Nirkumer Kriege, fünf eanitische Aufstände und der Tod seines Sohnes Ascendor haben Flaviales Gnade erschöpft. Im Herzen des Kaisers ist kein Platz mehr für Milde und Vergebung. Nicht zuletzt ist es wohl die wiederholte, schroffe Zurückweisung der ausgestreckten Hand der Elvar, ihrer Werte und Lebensart, was den Kaiser und seine Landsleute so erbittert. König Eninpedi wird im Schnellverfahren zusammen mit seinem Gefolge wegen Hochverrats abgeurteilt und allesamt hingerichtet. Dann trifft die Überlebenden der ganze Zorn des Imperators. Da alle bisherigen Versuche scheiterten, Eaniten und Hiliter zu befrieden, greift Flavian nun zum äußersten Mittel, der Deportation.

### **Vertreibungen in Ean und Hilitien 251 und 250 v. Z.**

Es beginnt in Ean. Unmittelbar nach dem Ende des Krieges ordnet der Kaiser Zwangsumsiedlungen im großen Stil an. Hunderttausende werden mit Gewalt aus ihrer Heimat vertrieben. Ein endloser Menschenzug aus allen Landesteilen Eans tritt den beschwerlichen Weg durch die edrischen Provinzen Dilaria, Caldun und Loriath nach Kleinhilitien und Philurien an. In der damaligen Zeit sind das unvorstellbare Distanzen. Eaniten und Hiliter sind ja nicht einmal Nachbarn. Selbst der kürzeste Weg aus dem Norden Eans über einen der Pässe des Avinar in den Westen Hilitiens misst immer noch viele hundert Kilometer. Für jemanden aus Südean ist Hilitien oder gar Philurien schlicht unerreichbar, erst recht nicht mit einer ganzen Familie im Schlepptau – Frauen, Kinder, Alte, Kranke. Die Strapazen sind buchstäblich mörderisch. Die entwurzelten Wanderer sterben wie die Fliegen. Der unendlich lange Marsch wird zum Todesmarsch. Die Gräber unzähliger Namenloser säumen die Straßen nach Norden.

Für die vertriebenen Eaniten soll in den beiden hilitischen Provinzen Hilitia Minara und Philuria<sup>215</sup> Platz geschaffen werden. Der Kaiser befiehlt, dass dort die gleiche Anzahl Menschen nach Ean deportiert werden soll. Flavian will beide Völker so zerstreuen, dass sie sich nie wieder gegen die Elvar erheben können. In der Fremde soll ihr Widerstand ein für alle Mal gebrochen werden.

Angesichts der Erfahrungen aus der edrischen Vergangenheit und seiner eigenen Erlebnisse mag man ein gewisses Verständnis für die drakonischen Maßnahmen des Imperators aufbringen. Doch Flavian verletzt damit die elvarische Werteordnung eklatant. Das Selbstverständnis der Herren des Westens fußt wesentlich auf dem Gefühl moralischer Überlegenheit gegenüber den „barbarischen“ Sitten der Alten Welt. Mit seinen Massendeportationen stellt sich der Kaiser jedoch auf eine Stufe mit den schlimmsten Despoten Arigons.

So sieht das auch sein Halbbruder Esgaron. Der Bundesfeldherr ist Militärgouverneur in den beiden hilitischen Provinzen. Er verweigert den Befehl seines kaiserlichen Bruders zur Vertreibung der Hiliter und zieht ihm entgegen, um ihn zu Vernunft zu bringen. Doch Flavian hat sich längst allen Argumenten und guten Worten verschlossen. Esgaron beißt auf Granit

---

<sup>215</sup> Philuria: Elvarunisch für „Philurien“. Edrische Provinz seit 261 v. Z. mit überwiegend hilitischer, ab 250 v. Z. auch eanitischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich von der Küste des Alten Meeres im Norden bis zur Vareta im Süden und vom Gyan im Westen bis zur Hyrmalb und Dyrra im Osten.

und erreicht gar nichts, im Gegenteil. Der Imperator enthebt seinen ungehorsamen Bruder des Amtes und verbannet ihn auf die Insel Hedral. Vor Ort in Kleinhilitien und Philurien sorgt der Caithar selbst für die Durchführung seiner Deportationsbefehle. Hier wiederholt sich nun das gleiche menschenverachtende Schauspiel, das wir schon aus Ean kennen. Der siegreiche Feldherr und umjubelte Eroberer ist zum unbarmherzigen Tyrannen mutiert. Immerhin hat der Imperator aus der unvorstellbaren Tragödie in Ean wenigstens so viel gelernt, dass er nun starke Flottenverbände zum Transport der Vertriebenen abkommandiert. Doch die lange Fahrt auf überladenen Schiffen um halb Odian herum ist kaum besser. Zusammengepfercht auf dem Unterdeck, die Männer in Ketten wie Sträflinge, rafften auch hier Hunger und Krankheiten Tausende dahin.

Nicht wenige Historiker unterstellen Flavial Genozid. Und tatsächlich spricht einiges dafür, dass der Kaiser zumindest eine gezielte Dezimierung der beiden Völker betrieb. Flavial wollte die hilitischen und eanitischen Provinzen zur Ruhe zwingen. Und immerhin das hat er erreicht – die dumpfe Ruhe zweier gebrochener Nationen. Die Eaniten und Hiliter der betroffenen Reichsteile erheben sich nie wieder gegen die Herren des Westens. Doch der Preis ist immens hoch, wirtschaftlich ebenso wie ethisch. Kriege und Vertreibung fordern unzählige Opfer und zeichnen beide Länder schwer. Ganze Landstriche sind entvölkert und veröden. Die wirtschaftlichen Einbußen sind gigantisch. Es wird ein volles Jahrhundert brauchen, ehe sich Ean und Hilitien davon erholen.

Mindestens ebenso schwer lastet die moralische Komponente dieser Tragödie auf den Herren des Westens. Freilich hatte es auch früher schon nicht zu rechtfertigende Gewaltakte der Elvar gegen die Abendländer gegeben. Die Vorstellung von den Elfen als weisen, gutherzigen Pazifisten ist eine Mär. Ein Imperium wie das Edrische schafft man nicht mit Samthandschuhen. Doch nie zuvor wurde durch Elvar in solchem Ausmaß offensichtliches, furchtbares Unrecht begangen. Flavials Deportationen verändern das Image der Herren des Westens von großmütigen Kulturbringern zu erbarmungslosen Tyrannen. Das beraubt die Elfen ihrer ethischen Legitimation für ihre Herrschaft über fremde Völker. Es entzieht ihrem Sendungsbewusstsein die geistige Grundlage. Nackte Gewalt tritt an die Stelle der Überzeugungskraft einer überlegenen Zivilisation und ihrer Werte. In den Augen der Besiegten sind die neuen Herren nicht besser als die alten, eher schlimmer. Passend dazu erhält Flavial nach seinem Tode von seinen Landsleuten gleich zwei Beinamen: Flavial Althar, genannt der Harte, Eroberer des Südens.

### **Menschen stellen die Mehrheit im Elfenreich**

Flavial regiert bis zum Jahre 241 v. Z. mit eiserner Hand. Er stellt neue Divisionen und Sekundäreinheiten auf, um die eroberten Gebiete zu sichern. Die riesigen, neuen Ländereien machen die Elvar auf eigenem Territorium erstmals zur Minderheit gegenüber den unterworfenen Menschen. Etten, Maraner, vor allem aber Hiliter und Eaniten stellen zusammen nun die Mehrheit der Bevölkerung im Reich. Mit ihrer Zahl wächst auch der Einfluss der Menschen – langsam zwar, aber stetig. Die menschliche Arbeitskraft entwickelt sich zum dominierenden Wirtschaftsfaktor des Imperiums. Auch in Armee und Reichsverwaltung werden immer mehr Menschen gebraucht, um die begrenzten elfischen Humanressourcen zu entlasten. Über den Staatsdienst – sei es an der Waffe oder mit dem Griffel – gewinnen sie das edrische Bürgerrecht und werden zu Trägern der elvarischen Kultur, zu einem stützenden Pfeiler des Imperiums. Nicht mehr lange, und wir finden Menschen in hohen Staatsämtern Seite an Seite mit Elfen.

Parallel dazu setzt eine zunehmende Vermischung der Rassen und Völker ein. Heiraten zwischen Elvar und Menschen gab es auch früher schon, doch grenzte das elvarische Bürgerrecht Herren und Untertanen klar voneinander ab. Nur wenige Elfen übersprangen

diese Hürde und riskierten den gesellschaftlichen Abstieg durch eine unstandesgemäße Ehe. Der zunehmende soziale Aufstieg vieler Menschen in edrischen Diensten ändert diese Situation. Jetzt vermählen sich zwar immer noch zwei unterschiedliche Rassen, doch beide als edrische Bürger. Das überwiegt die ethnische Herkunft. Wer einmal Bürger ist, der gehört dazu. Eine bemerkenswerte Toleranz- und Integrationsleistung der Elvar. Mit den Eroberungen Flavials beschleunigt sich eine Entwicklung, die elfische Herren und menschliche Untertanen in den kommenden Jahrhunderten miteinander verschmilzt. Dieses Völkergemisch wird nie völlig homogen sein. Selbst mit elvarischem Blut in den Adern, sind die Völker der einzelnen Reichsteile zu verschieden. Aussehen, Temperament und die eigenen kulturellen Wurzeln unterscheiden den Etto-Elfen deutlich vom Hilito-Elfen und den Eanit-Elfen vom Marano-Elfen. Und dennoch verstehen sich die Bürger des Imperiums mehr und mehr als Einheit, eine Wertegemeinschaft unterschiedlichster Völker. Unter dem Dach der gemeinsamen elvarischen Kultur entsteht das bunte Reichsvolk der Edrioner.

## **Der Kaiserbruder Esgaron bleibt Priester**

Flavial stirbt ohne lebende Nachkommen im Jahre 241 v. Z. Nach seinem Tode reist eine Abordnung des Bundesrats nach Hedral, wo Esgaron, der jüngere Bruder des verstorbenen Kaisers, seit seiner Verbannung 251 v. Z. lebt. Dem Erbrecht folgend, ist er der nächste in der Thronfolge. Seine Fähigkeiten als Feldherr und Verwalter hat er in den Kämpfen gegen Etten, Kelezarer und Hiliten sowie als Militärgouverneur in den eroberten Provinzen unter Beweis gestellt. Dazu hat er Mut und Rückgrat bewiesen, als er den Befehl seines Bruders zur Deportation der Hiliten verweigerte. Das alles spricht für ihn. So bieten ihm die Magistrate aus Überzeugung den kaiserlichen Stirnreif an. Doch Esgaron lehnt ab. Er hat schon vor Jahren der Welt entsagt und dient den Göttern als Priester. Gut möglich, dass ihn seine Erinnerungen an die vielen Kriege und Leiden der Menschen zu diesem Schritt bewogen haben. Zwar versuchen ihn die Ratsmitglieder umzustimmen, doch vergeblich. Der Kronprätendent will Priester bleiben und nicht in die Welt zurückkehren. Hätte Esgaron die verhängnisvollen Entwicklungen vorausgesehen, die nun ihren Lauf nehmen, dann hätte er vielleicht anders entschieden. Doch die Zukunft haben ihm die Götter nicht offenbart. Unverrichteter Dinge reist die Gesandtschaft wieder nach Edrion ab. Dort einigen sich die ehrwürdigen Väter nach einigem Hin und Her Anfang 240 v. Z. auf Coronar I. Irion (\* 292 v. Z., + 223 v. Z.), den amtierenden Premierminister dieses Jahres, als neuen Caithar.

## **Der Kompromisskandidat Coronar I. Irion**

Coronar entstammt altem elvarischem Adel, der sich bis nach Kalador zurückverfolgen lässt. Er ist Großgrundbesitzer und Herrscher, ein solider Vertreter des Establishments. Seinen Aufstieg zum Minister Primon<sup>216</sup> verdankt er seiner Herkunft, seinen Beziehungen und seinem Reichtum; seine Wahl zum Caithar seiner konservativen Haltung und Unauffälligkeit. Schon die lange Suche nach einem Nachfolger für Flavial verrät, dass Coronar ein Kompromisskandidat der verschiedenen Fraktionen im Bundesrat ist. Die Magistrate einigen sich auf einen Durchschnittstypen aus ihrer Mitte, von dem keine Gefahr für die eigenen Interessen ausgeht, jemanden, der sich heraushält und alles so lässt wie es ist. Dabei hätte das Reich Impulse und Veränderungen bitter nötig.

---

<sup>216</sup> Minister Primon (elvarunisch für „Premierminister“): Ranghöchstes Regierungsmitglied im Edrischen Imperium nach dem Caithar.

## **Sozialer Umbruch im Elfenreich**

### **Verarmte Massen**

Flavials Massendeportationen von Eaniten und Hilitem 10 Jahren zuvor betrafen nicht nur die Verschleppten selbst, sondern sollten auch massive Auswirkungen auf die elvarische Bevölkerung in anderen Reichsteilen haben. Flavials ursprünglicher Plan war, dass Eaniten und Hiliter die Plätze tauschen: Eaniten sollten in den gewaltsam geräumten Ländereien Hilitiens angesiedelt werden, umgekehrt die Hiliter in Ean. Doch das funktionierte in dem Chaos aus Krieg und Vertreibung nicht. Kaum hatten die beiden Völker Haus und Hof verlassen, waren elvarische Großgrundbesitzer und Spekulanten zur Stelle, die das herrenlose Land mit dubiosen Methoden an sich brachten. Als die entwurzelten Völker in ihrer neuen Heimat ankamen, fanden sie ihre zugewiesenen Güter besetzt. Und als Besiegte fehlten ihnen Mittel und Fürsprecher, um die Zusage auf Grund und Boden in der Fremde einfordern zu können. Ihnen blieb nichts anderes übrig, denn sich als Tagelöhner auf den eigenen Feldern zu verdingen, über die nun ein anderer gebot. Nicht abreißende Ströme von Flüchtlingen sorgten bald für ein Überangebot an Arbeitskräften auf den großen Latifundien der elvarischen Grundherren. Die Löhne der eanitischen und hilitischen Arbeiter sanken ins Bodenlose und ihr Status wurde de facto auf den von Sklaven herabgedrückt.

Die zahllosen billigen Arbeiter und die Synergien aus den riesigen Landgütern erlaubten den Großgrundbesitzern viel und günstig zu produzieren. Die elvarischen Kleinbauern konnten da nicht mithalten. Der Preisverfall für landwirtschaftliche Produkte ruinierte binnen weniger Jahre zahllose kleine und mittelständische bäuerliche Betriebe. Sie mussten ihre Höfe aufgeben und verkaufen. Und natürlich waren wieder die Großgrundbesitzer und Spekulanten zur Stelle, um die verlassenen Güter zu Schleuderpreisen aufzukaufen. Auf der Suche nach einer neuen Existenz drängten elfische Bauern zusammen mit heimatlosen Eaniten und Hilitem in die großen Städte. In den 240er Jahren explodierten die urbanen Zentren des Imperiums förmlich und schwollen zu unkontrollierbaren Molochen an. Auch dort führte das Überangebot an Arbeitssuchenden bald zu einer ähnlichen Situation wie auf dem Land. Dumpinglöhne in den großen Manufakturen ließen die Preise einbrechen und ruinierten die Existenzen der handwerklichen Familienbetriebe.

Während eine dünne Oberschicht immer größere Profite einstreicht, füllt ein neues Proletariat die Straßen – heimatlos, mittellos, unruhig. Sie sind bereit jedem Rattenfänger zu folgen, der ihnen ein besseres Leben verspricht – gefährlicher sozialer Sprengstoff.

Dagegen bricht der tragende Unterbau des Imperiums weg, seine selbständigen Bauern und Handwerker. Dabei sind es gerade sie, aus denen sich die edrische Berufarmee rekrutiert. Das Gros der Freiwilligen sind die Söhne von Bauern und Handwerkern aus geordneten Verhältnissen, Männern, die die alten Tugenden der Elvar verkörpern und für die elvarischen Werte einstehen. Sie bildeten bislang das militärische Rückgrat des Imperiums. Trotz des Überangebots an Arbeitslosen in den Städten – mit oder ohne edrischem Bürgerrecht – sind die Rekrutierungserfolge dort bescheiden. Das mag auf den ersten Blick paradox erscheinen, wird bei genauerer Betrachtung aber verständlich. Den verarmten Massen bedeutet das Edrische Imperium und seine Werte nicht viel. Schließlich verdanken sie ihr missliches Schicksal eben diesem Imperium. Der Staat hat sie im Stich gelassen und kann nun umgekehrt nichts von ihnen erwarten. Es ist schwer für eine Sache zu kämpfen, an die man nicht glaubt. Das galt damals wie heute.

### **Erste Unruhen im Elfenreich**

Als Coronar I. den Thron besteigt, kommt es bereits zu den ersten Unruhen in den Städten und Rekrutierungsengpässen bei der Armee. Doch der durchschnittliche Magistrat, Minister und Premierminister bleibt auch als Kaiser durchschnittlich. Statt die Ursachen dieser

bedrohlichen Fehlentwicklungen anzugehen, bekämpft er die Symptome. Er schlägt die Revolten in den Städten nieder und verlegt mehr Truppen in die Stadtmauern hinein, um für Ruhe zu sorgen. Da er dafür bald nicht mehr genug Soldaten übrig hat, installiert er ein System von Bürgermilizen. Doch diese Lösung scheitert kläglich. Entweder missbrauchen die Herrschenden die Milizen als Privatarmee oder sie verkommen zu Schlägertrupps von Unterweltbossen. In vielen Metropolen liefern sich die Anhänger der verschiedenen Fraktionen blutige Straßenschlachten. Im ganzen Reich, besonders aber auf Odian, führt die Verarmung großer Bevölkerungsteile zur Polarisierung der Gesellschaft und zu sozialem Aufruhr. Die Schere zwischen Arm und Reich hat sich bereits gefährlich weit geöffnet.

## **Verbliebene Feinde**

Während sich die Probleme im Inneren weiter verschärfen, rühren sich alte und neue Feinde an den Grenzen. Und die edrischen Grenzen sind mittlerweile lang, tausende Meilen lang. Zwar sind die gefährlichsten Gegner besiegt, Philurien und Nirkum, doch kommen mit jeder weiteren Eroberung neue Nachbarn hinzu, die sich durch das rasch expandierende Imperium bedroht fühlen und verständlicherweise eine feindselige Haltung einnehmen: So das mächtige Kalschan – der letzte verbliebene Riese der Alten Welt neben dem Elfenreich –, die ayrunischen Danurer und Kelezar – wobei das Verhältnis zu den Zwergen des Dairon seit jeher problematisch war –, die wilden Bergstämme der Schasten<sup>217</sup> in Cavela und Teron sowie die Wüstenstämme der Ulachen. Und auch manch alter, nicht wohlgesonnener Nachbar ist geblieben – zurückgedrängt, aber nie vollständig niedergedrungen: Im Norden Etten, Trolle, Zarnum, Narga und immer mehr die westwärts drängenden Gunden; im Süden Reste der Hiliten südlich des Ormurin, die hilitisierten Talesser im Varetagebirge sowie einige eanitische Fürstentümer östlich des Mindulinsees. Abgesehen von Kalschan, kann keines dieser Reiche und Völker dem Imperium wirklich gefährlich werden, doch macht es die langgestreckte Grenzlinie schwierig, wenn nicht gar unmöglich all die vielen Feinde gleichzeitig in Schach zu halten. Edrigan ist stark, aber nicht unverwundbar. Immer wieder gelingt es den Gegnern durch massierte Angriffe die Grenzverteidigung an dieser oder jener Stelle zu durchbrechen und ins Elfenreich einzudringen. Ehe ein Bundesfeldherr oder der Kaiser selbst mit der gebündelten Schlagkraft der elvarischen Divisionen eintrifft, ist der Schaden bereits angerichtet. Die Verteidigung des Reiches wird zur Sisyphusarbeit. Kaum ist ein Brandherd ausgetreten, lohen neue Flammen anderswo auf.

Dieser Mechanismus erklärt zu einem guten Teil die Expansionspolitik vieler edrischer Imperatoren. Nur durch Eroberung lässt sich ein Gegner endgültig ausschalten. Und am Ende steht die Weltherrschaft. Kein Feind ist mehr übrig und alle Völker unter dem edrischen Szepter geeint. Aus unserer heutigen Sicht ist dies eine utopische Vorstellung, aus dem eingeschränkten geographischen Blickwinkel jener Tage aber ein durchaus realistisches Ziel. Allzu viele Gegner gibt es in Arigon nicht mehr, die es mit den Elvar aufnehmen könnten. Doch die Herren des Westens werden feststellen, dass die verbliebenen Widersacher außerordentlich zäh sind. Die meisten von ihnen werden das Imperium überdauern.

## **Siege ohne Wirkung**

→ Karte „13. Arigon - Kaiser Coronars I. unvollendete Kriege 236 bis 223 v. Z.“

Coronar I. hat – wie die meisten Magistrate – eine solide militärische Ausbildung hinter sich. Ein großer Feldherr ist er deshalb aber noch nicht. 236 v. Z. führt er einen Feldzug gegen die unabhängigen hilitischen Fürsten südlich des Ormurin (1. Hilitischer Fürstenkrieg oder Erfolgloser Hilitischer Fürstenkrieg von 236 bis 235 v. Z.). Er kann sogar einige Punktsiege

---

<sup>217</sup> Schasten: Menschenvolk. Sie gehören mit Maranern, Eaniten, Ulachen, Alidern und Shuranis zur Gruppe der altarigonischen Völker. Sie siedeln in und um die Cavela und den Teron.

verbuchen, muss die Invasion aber abbrechen, weil ein Bündnis aus Kelezarern und Danurern den Osten Philuriens bedroht (2. Ostkrieg oder Halber Ostkrieg 235 bis 233 v. Z.). 234 v. Z. kann er die beiden Eindringlinge zwar zurückdrängen, ohne jedoch eine Entscheidung herbeigeführt zu haben. Sein Gegenangriff auf das Zwergenreich 233 v. Z. ruft Kalschan auf den Plan, welches das Gleichgewicht der Kräfte bedroht sieht und sich zusammen mit den Danurern an die Seite der Kurzen stellt. Den Kampf mit drei Gegnern wagt Coronar I. nicht. Er mag an Flavials Niederlage gegen die gleichen Widersacher auf der Ebene von Daruveth 260 v. Z. gedacht haben. Wieder bricht er den Vormarsch ab und schließt stattdessen Frieden. 231 v. Z. ruft ihn ein Angriff Nargas auf Lauden in den Norden (2. Narganischer Krieg oder Unvollendeter Narganischer Krieg 231 bis 230 v. Z.). Er schlägt die Kurzen 230 v. Z. bei Viral (Altorn) zurück und bereitet eine großangelegte Invasion des Gebirges vor. Er will entlang der Antz in narganisches Kernland vorstoßen, so wie es einst Kaiser Liverian vor bald 50 Jahren entlang der Altrogg gegen Zarnum tat. Doch der Einfall einiger westgundischer Stämme in die elfischen Besitzungen nördlich der Meerenge von Walan vereitelt diese Pläne. Der Imperator muss sich mit den paar gewonnenen Ländereim im Nordosten Laudens begnügen und wendet sich dieser neuen Bedrohung zu.

Er besiegt die gundische Allianz 229 v. Z. an der Isura, dem heutigen Ensling<sup>218</sup> (2. Gundenkrieg oder Westgundenkrieg 230 bis 229 v. Z.). Statt nun zu seinen Angriffsplänen gegen Narga zurückzukehren, nimmt er neuerlich Kelezar ins Visier. Mit den an der Meerenge von Walan versammelten Divisionen will er das Zwergenreich von Norden her packen. Doch sofort schaltet sich Kalschan wieder ein und setzt Truppen gegen das edrische Philurien in Marsch. Coronar I. bläst den Angriff auf Kelezar ab und schifft sich unverrichteter Dinge in Odian ein. 226 v. Z. finden wir den Kaiser in Ean, wo er knapp 4 Jahre lang versucht die eanitischen Reste zu unterwerfen (1. Osteinitenkrieg oder Erfolgloser Osteinitenkrieg 226 bis 223 v. Z.) und die Übergriffe der Schasten aus dem Cavela-Gebirge auf edrisches Territorium zu unterbinden (1. Schastenkrieg oder Coronars I. Schastenkrieg 225 bis 223 v. Z.). Auf diesem Feldzug verstirbt der Kaiser, und der Krieg endet ohne greifbares Ergebnis.

### **Das Elfenreich in Schiefelage**

Der Kaiser verzettelt sich in den zahllosen innen- und außenpolitischen Problemen. Er bringt nichts zu Ende. Wenn sich dann doch einmal die Chance zur Entscheidung bietet, knickt er ein. Coronar I. ist sicher kein Feigling. Seine militärischen Erfolge belegen, dass er sehr wohl Qualitäten hat. Insgesamt besehen ist er den Anforderungen seines hohen Amtes aber nicht gewachsen. Seine ganze Karriere bis hinauf zum Caithar verdankt er weniger seinen Fähigkeiten als seinem Reichtum, seinen politischen Freunden und seinem angepassten Verhalten. Coronar I. wächst nicht mit der Herausforderung, sondern bleibt letztlich der kleine Magistrat, der Amt und Würden von seinem Vater und Großvater geerbt hat. Zeit seines Lebens ist er ein Vertreter der herrschenden Klasse und hält starr am Althergebrachten fest. Statt die sozialen Probleme des Reiches anzugehen, sieht er sich von ihnen bedroht und versucht das morsche Fundament mit überholten Rezepten nur noch fester einzumauern. Die wachsende Opposition progressiver Kräfte im eigenen Lager, die eine Änderung der Politik fordern, hält er von allen politischen Ämtern fern und stellt sie kalt. 17 Jahre lenkt er das Reich. Als er 223 v. Z. im Alter von 69 Jahren stirbt, ist das Edrische Imperium bereits bedrohlich in Schiefelage geraten.

---

<sup>218</sup> Ensling (elvarunisch „Isura“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den Fehringbergen und mündet ins Kleine Meer.



### **Die verhängnisvolle Doppelwahl von 223 v. Z.**

Coronar I. hinterlässt keine männlichen Nachkommen und hat zu Lebzeiten auch keinen Nachfolger aufgebaut. So fällt die Entscheidung dem Bundesrat zu. Doch die ehrwürdigen Väter sind tief entzweit. Auf der einen Seite stehen die Konservativen. Vom toten Kaiser nach Kräften begünstigt, halten sie alle Schlüsselposition der Reichsregierung und stellen die Mehrheit im Magistrat. Auf der Gegenseite befinden sich die Reformer. Ihnen hat Coronar alle hohen Staatsämter verwehrt und sie auf die machtlosen Oppositionsbänke verdrängt. Obwohl ihre Zahl in den letzten beiden Jahrzehnten beständig angewachsen ist, bleiben sie im Unionsrat gegenüber den Konservativen doch in der Minderheit. Aber sie wissen, dass sie in der Bevölkerung längst die Mehrheit hinter sich haben.

Zwischen beiden Fraktionen wird erbittert gestritten. An einen gemeinsamen Kandidaten wie zu früheren Zeiten ist nicht zu denken. Schließlich drücken die Konservativen einen der ihren gegen den heftigen Widerstand der Opposition durch. Dabei spielen sich tumultartige Szenen in der edrigoner Regnaria ab. Unter den wütenden Protesten der Reformer setzen die rückwärtsgewandten Magistrate Garian Venathar (\* 278 v. Z., + 215 v. Z.) als Garian II. auf den edrischen Thron. Brüskiert verlassen daraufhin die Progressiven geschlossen den Magistrat. Sie kehren Edrigon den Rücken und schiffen sich in Atraion ein. Dort wählen sie nun ihrerseits einen Caithar: Fulvian I. Nerion (\* 262 v. Z., + 218 v. Z.). Allein das Alter der beiden Prätendenten spricht für sich: Der konservative Garian zählt bereits 55 Jahre. Er hat seine besten Tage längst hinter sich. Der fortschrittliche Fulvian ist noch keine 40 und steht in der Blüte seines Lebens. Beide sind zum Äußersten entschlossen. Der eine will starr bewahren, der andere radikal verändern. Alles läuft auf einen Bürgerkrieg hinaus.

## Bürgerkriege im Edrischen Imperium

### 3. Elvarischer Bürgerkrieg oder die Gescheiterte Revolution (222 bis 219 v. Z.)

→ Karte „14. Arigon - 3. & 4. Elvarischer Bürgerkrieg 222 bis 205 v. Z.“

Die Geschehnisse in Edrigon und Atraion zeigen wie aufgeheizt die Stimmung bei den sonst so vernunftorientierten Elfen ist. Die scharfen Gegensätze im Bundesrat spiegeln die tiefe Spaltung der elvarischen Gesellschaft wider.

Sofort machen sich beide Anwärter daran ihre Anhänger um sich zu scharen. Dabei spielt das Militär die Schlüsselrolle. Die meisten hohen Offiziere – als Adelige oder neureiche Aufsteiger allesamt Vertreter der Oberschicht – stehen überwiegend loyal zum rechtmäßig gewählten Imperator. Je nach persönlicher Autorität und Charisma können die Kommandeure ihre Einheiten beisammen halten oder eben nicht. Die Überläufer zum Herausforderer kommen mehrheitlich aus den unteren Rängen des Heeres. Es sind dies die Söhne jener Bauern und Handwerker, die unter Flavial und Coronar I. ihre Existenz verloren haben. Sie sehen in den Reformern ihre Chance auf Wiederaufstieg und Wohlstand. Von Anfang an trägt die Auseinandersetzung die Züge eines Klassenkampfes.

Schon zu Beginn ist Fulvian I. zahlenmäßig unterlegen. Die strenge militärische Disziplin innerhalb der edrischen Streitkräfte hält die meisten einfachen Soldaten bei der Stange und verhindert Desertionen zum Gegenkaiser. So muss Fulvian seine Streitmacht mit Freiwilligen aufstocken. Diese strömen ihm zwar in Scharen zu – ein Beweis für die Sehnsucht der verarmten Massen nach Veränderung –, doch es sind überwiegend Zivilisten. Seit Einführung der Berufarmee vor rund 200 Jahren gibt es die allgemeine Wehrpflicht nicht mehr. Die Zeiten, in der jeder männliche Elvar zwischen 18 und 50 an der Waffe ausgebildet wurde und ein Krieger war, sind lange vorüber. So hat Fulvian bald ein großes Heer unter seinem Befehl, doch es ist schlecht ausgerüstet, schlecht ausgebildet und unerfahren. Im Gegensatz zu Garian II. verfügt er nur über wenige kampferprobte Veteranen.

221 v. Z. haben sich beide Seiten formiert. Die Konservativen haben das Gros ihrer Divisionen in Erach zusammengezogen, wohingegen die Reformer ihre Basis in Odian haben. Doch insgesamt verläuft die Bürgerkriegsfront sehr uneinheitlich. Während die eine Stadt zum Kaiser steht, kann schon die Nachbarstadt mit den Revolutionären sympathisieren. Und selbst innerhalb der Städte ist die Bevölkerung gespalten. Diese Zerrissenheit durchzieht alle Reichsteile. Will man eine Tendenz erkennen, dann bestenfalls die, dass die Anhänger der Rebellen in Odian zahlreicher sind als in Erach und Lauden. Der edrische Süden war von den Deportationen der Eaniten und Hiliter direkt betroffen und litt deutlich stärker unter dem sozialen Niedergang als die nördlichen Provinzen. So herrscht zum Auftakt des Kampfes ein ziemliches Durcheinander.

Mit seinen zweitklassigen Truppen scheut Fulvian I. die offene Feldschlacht. Stattdessen versucht er schon die Landung seiner Gegner zu verhindern und sie auf See abzufangen. Doch er unterliegt im Seegefecht am Kap Tagelion an der Nordspitze Odians. Das bringt Garian II. die endgültige Vorherrschaft auf dem Meer und ermöglicht ihm die unbedrängte Landung in Odian. Im kaisertreuen Tireon geht er an Land.

Da sein Plan gescheitert ist, verlegt sich der Rebellenkaiser notgedrungen auf die Defensive und blockiert die Küstenstraße östlich von Aquinara, wo die Ausläufer des Meral dicht ans Meer heranreichen und eine leicht zu verteidigende Engstelle bilden. Doch Garian II. hat die passende Antwort. Er teilt seine Streitkräfte, umgeht den Meral weiträumig im Süden und taucht unerwartet in der Hochebene von Loriath auf. Fulvian I. droht nun zwischen zwei Heere zu geraten. Er gibt seine Stellungen auf und zieht sich eilig Richtung Westen zurück, wo er sich in und um die Festung Arelon an der Landenge von Porylon neuerlich einigelt.

Garian II. bringt nun den von seinem Widersacher geräumten Norden Odians unter Kontrolle, dann marschiert er 220 v. Z. gegen die Reformer. Ein Durchbruchversuch gegen Fulvian bei Porylon scheitert allerdings, ebenso alle Anstrengungen die von den Rebellen gut verteidigten Pässe über den Avinar zu nehmen. So bleibt dem Kaiser nichts anderes übrig, als den Feind in einem aufwendigen und risikoreichen Seelandemanöver zu umgehen. 219 v. Z. verläßt er eine Hälfte seiner Armee auf die Flotte und steuert Linessalon an. In der Stadt haben die Reformer das Sagen. Doch der Imperator hat Spitzel vor Ort, die mit den entmachteten Konservativen in Verbindung stehen. Sie sollen die anrückende Armada einlassen. In einem nächtlichen Coup schalten die Verschwörer die Wachen aus und öffnen den Angreifern die Hafentore. Die Verteidiger werden überwältigt. Mit Linessalon verfügt Garian II. nun über eine sichere Landungsbasis direkt im Rücken des Feindes. Fulvian I. sitzt in der Falle und muss reagieren. Wenn es ihm nicht gelingt die Umklammerung zu sprengen, ist er erledigt. Er gibt seine defensive Strategie auf und geht zum Angriff über. Ein paar tausend Mann lässt er zur Verteidigung der Landenge von Porylon zurück. Mit der Hauptmacht marschiert gegen den Kaiser in Linessalon. Der verfügt nur über die Hälfte seiner Truppen – die andere Hälfte liegt östlich vor Porylon – und ist drei zu eins unterlegen. Dennoch bietet er die Schlacht an. Er vertraut auf die Elite der edrischen Berufssoldaten. Von ihnen hat er bei weitem mehr als sein Gegner Fulvian. Und Garian soll Recht behalten. Ihre haushohe Überzahl nützt den Rebellen nichts. Die langjährige Kampferfahrung und bessere Ausrüstung der regulären Truppen geben den Ausschlag. Die Konservativen siegen. Fulvian bleibt nichts anderes übrig, als sich wieder nach Arelon zurückzuziehen. Doch mit der Niederlage wird seine Situation so gut wie aussichtslos. Er kann weder vor noch zurück und ist von jedem Nachschub abgeschnitten. Als die Nahrung knapp wird, schickt er Unterhändler in Garians Lager. Doch der Kaiser will nicht verhandeln. Er hat alle Trümpfe in der Hand und ist zu keinerlei Zugeständnissen bereit. Er hört Fulvians Boten nicht einmal an, sondern lässt ihnen von einem seiner Offiziere knapp ausrichten, dass er von den Rebellen nichts anderes als die bedingungslose Kapitulation entgegennähme. Nach dieser niederschmetternden Antwort startet Fulvian noch einen letzten verzweifelten Ausbruchversuch, diesmal Richtung Nordosten. Er kämpft sich bis Thagena vor, wird dann aber vom zweiten kaiserlichen Heer vor den Mauern der Stadt neuerlich geschlagen. Der Krieg ist verloren und die Rebellion am Ende. Fulvian I. kapituliert und mit ihm zehntausende Rebellen. Ihr Traum von einer gerechteren Welt ist ausgeträumt. Binnen Jahresfrist bricht die bewaffnete Opposition vollständig in sich zusammen.

### **Restauration statt Reformation**

Der siegreiche Garian II. greift hart durch. Fulvian I. wird als Hochverräter verurteilt und 218 v. Z. in Atraion vor allem Volke gehängt. Viele hohe Offiziere und Magistrate auf Seiten der Rebellen teilen sein Schicksal. Eine konservative Säuberungswelle durchzieht das Land und hinterlässt eine blutige Spur. Schmerzhaftes Erinnerungen an vorangegangene dunkle Kapitel elvarischer Geschichte werden wach, Erinnerungen an die schwarzen Listen des Diktators Vereon und Kaiser Adonars II., die Gefängnis oder Tod brachten. Konsequenterweise werden alle Reformkräfte aus dem Bundesrat und den regionalen Parlamenten entfernt. Diejenigen der Rebellen, die ihr Leben behalten, verlieren das edrische Bürgerrecht und allen Besitz. Entrechtet und mittellos verstärken sie das Heer der Proletarier in den Städten und auf dem Land.

Doch mit seiner harten Linie erweist Garian II. sich und dem Reich einen Bärendienst. Seine rückwärtsgewandte Politik löst keines der sozialen Probleme, sondern spitzt sie nur noch weiter zu. In seiner Furcht vor einer neuen Rebellion der Reformer, schwenkt er ganz und gar auf den Kurs der konservativen Hardliner ein. Eine Weile können sich er und seine Standesgenossen der Illusion hingeben, die alte Ordnung gerettet zu haben, doch die Ruhe ist

mit dem Schwert erzwungen und trügerisch. Die Zustände der verarmten Massen sind mittlerweile so unhaltbar geworden, dass die nächste Erhebung nur eine Frage der Zeit sein kann.

Es gibt wohl Ansätze einiger konservativer Magistrate, die kritische soziale Situation im Reich zu entschärfen. Aber letztlich bleiben die Gegenmaßnahmen halbherzig und stecken voller fauler Kompromisse. Die Mehrheit der Stadtväter scheut sich davor das Übel an der Wurzel zu packen. Als besitzende und herrschende Klasse haben sie am meisten zu verlieren und fürchten die Konsequenzen. Nur wenn der Kuchen neu verteilt würde, gäbe es eine Chance auf Besserung. Das würde Verzicht bedeuten, freiwilligen Verzicht auf Eigentum und Macht. So weit reicht jedoch nicht einmal die hochgelobte elvarische Einsicht. Die Mehrzahl der ehrwürdigen Väter – der Kaiser eingeschlossen – zieht nicht mit. Viele haben noch den letzten Bürgerkrieg vor Augen und fürchten, dass die Situation außer Kontrolle gerät, sobald man den Proletariern den kleinen Finger reicht. Also lassen sie alles wie es ist. Die Reformen bleiben Stückwerk und ändern weder etwas an der unerträglichen Situation der unteren Bevölkerungsschichten noch an den Rekrutierungsschwierigkeiten der Armee.

Garian II. kann sich seines Triumphes über die Reformer nicht lange erfreuen. Er stirbt bereits 215 v. Z. im Alter von 63 Jahren. Die Bundesmagistrate ehren ihn mit dem Titel „Sieger des Bürgerkrieges“; treffender wäre „Gefährder des inneren Friedens“ gewesen. Der Kaiser hat seine Augen kaum geschlossen, da kommt es vielerorts schon wieder zu Unruhen. Es sind Hungerrevolten, die besonders in Odian ausbrechen, das vom sozialen Niedergang der Massen besonders betroffen ist. Doch die Unionsmagistrate halten unbeirrt an ihrem Kurs fest. Die Opposition ist ausgeschaltet, und so erheben die ehrwürdigen Väter mit überwältigender Mehrheit und unwidersprochen Garians II. Sohn Thidar Venathar (\* 257 v. Z., + 214 v. Z.) zum neuen Imperator. Er steht für Kontinuität und soll die Politik des Vaters fortsetzen.

### **3. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Schwerer Ostkrieg (215 bis 210 v. Z.)**

→ Karte „14. Arigon - 3. & 4. Elvarischer Bürgerkrieg 222 bis 205 v. Z.“

Der neue Caithar hat es bei seinem Amtsantritt gleich mit zwei Gegnern zu tun, einem inneren und einem äußeren. In Odian löst die Nachricht vom Tode Garians II. heftige Aufstände aus. Dabei handelt es sich nicht mehr um nationale Erhebungen wie das bei zahlreichen maranischen, hilitischen oder eanitischen Rebellionen der Vergangenheit der Fall war. Es ist die breite Masse eines verarmten Volkes, die über ethnische Grenzen hinweg gegen ihr drückendes Schicksal aufbegehrt. Sicher schwingen in Hilitien und Ean nationale Beweggründe mit, doch in erster Linie geht es um Unten gegen Oben. Maraner, Hilitier und Eaniten recken die Fäuste gemeinsam mit Elvar gegen die untätigen, selbstgerechten Regierenden. Thidar hat Glück, dass den Aufständischen die einheitliche Führung fehlt. So bleiben es verstreute, schlecht organisierte Revolten von Verzweifelten, die hie und da einen Punktsieg erringen können, gegen die überlegene Schlagkraft der überwiegend regimetreuen Armee aber letztlich chancenlos sind.

Anders steht es da mit den äußeren Feinden. Kalschan, Kelezar und die Danurer haben neuerlich zu einem Bündnis gegen die Herren des Westens zusammengefunden. Sie nutzen die Unruhen im Elfenreich für einen konzentrierten Angriff auf die Ostgrenze des Imperiums. In einer Zangenbewegung von Norden und Osten sprengen der Zwergenprinz Darkandal (\* 269 v. Z., + 198 v. Z.) und Dulan Ophedir (\* um 260 v. Z., + 187 v. Z.) die edrischen Provinztruppen 215 v. Z. bei Felgun auseinander und marschieren in Ostphilurien ein. Gleichzeitig überquert Kalschans Shadar Kandar (\* 254 v. Z., + 208 v. Z.) den unteren Darnim und vereinigt sich mit seinen kelezarischen und ayrunischen Verbündeten. Kaiser

Thidar muss die Niederschlagungen der Aufstände abbrechen und die neue Bedrohung ins Auge fassen. Er versammelt seine Divisionen in Westphilurien, von wo aus er dem Feind Anfang 214 v. Z. entgegenzieht. Der Imperator hat nicht die gesamte Schlagkraft des Reiches zur Verfügung. Etliche Verbände musste er zurücklassen, um die Revolten in Schach zu halten. Dazu ist die edrische Armee nicht mehr dieselbe wie noch vor 30 Jahren. Durch die Entwurzelung großer Teile der elfischen Landbevölkerung schwindet das Rekrutierungspotenzial der Streitkräfte seit über drei Jahrzehnten dahin. Die Folge sind sinkende Anforderungen bei der Musterung und halbvolle Regimenter. Schon Kaiser Flavia hatte 46 Jahre zuvor auf der Ebene von Daruveth einen schweren Stand gegen die kombinierten Heere Kalschans, Kelezars und der Danurer. Er unterlag und musste weichen. Thidars jetzige Streitmacht kann es weder an Zahl noch an Qualität mit der damaligen aufnehmen. So kommt es wie es kommen muss. Bei Adissa, dem späteren Telhast, erleiden die Elvar eine vernichtende Niederlage. Um der Gefangennahme zu entgehen, stürzt sich der Imperator in sein Schwert. Nun bezahlen die Machthaber des Elfenreiches den Preis für ihre rücksichtslose Politik der wirtschaftlichen Ausbeutung des Volkes. Die Front im Osten bricht zusammen und die Sieger ergießen sich tief nach Philurien hinein. Von vielen Hilitem und deportierten Eaniten werden die Invasoren sogar als Befreier begrüßt. Dieses Verhalten des einfachen Volkes zeigt vielleicht am deutlichsten wie weit sich die Herren des Westens von ihren eigenen moralischen Werten entfernt haben.

### **Arnadal I. Trimon (\* 249 v. Z., + 197 v. Z.)**

→ Karte „14. Arigon - 3. & 4. Elvarischer Bürgerkrieg 222 bis 205 v. Z.“

Die katastrophalen Ereignisse in Odian spülen einen ebenso charismatischen wie fähigen Mann nach oben. Arnadal Trimon (\* 249 v. Z., + 197 v. Z.) entstammt elfischem Adel. Sein Vater galt als Reformier. Er kämpfte zwar nicht an der Seite des Rebellenkaisers Fulvian, teilte aber dessen politische Gesinnung. Das brachte ihn nach dem Zusammenbruch der Revolution auf die schwarze Liste Garians II. Mehrere Jahre im Gefängnis folgten. Dieser Makel haftet seither am Sohn. Obwohl ein herausragender Offizier und tüchtiger Verwalter, bleibt Arnadal der Weg in die hohen militärischen und zivilen Ämter versperrt. In der Schlacht bei Adissa finden wir den 35-Jährigen als Kommandeur eines einfachen Secundaria-Regiments bei der kämpfenden Truppe. Er könnte mehr, doch er darf nicht. Erst mit der verlorenen Schlacht eröffnen sich ihm die lange verwehrten Chancen. Arnadal packt die Gelegenheit energisch beim Schopf und betritt die weltpolitische Bühne.

Dabei deutet am Anfang nichts auf seinen Aufstieg hin. Nach der Niederlage auf dem Schlachtfeld von Adissa sieht es übel für die Elfen aus. Tausende edrische Soldaten verloren ihr Leben, der Rest ist heillos zerstreut auf der Flucht. Einer von ihnen ist Arnadal. Doch schon jetzt, mitten in der Katastrophe, blitzen seine Fähigkeiten zum ersten Mal auf. Ihm als einzigem gelingt es, sein Regiment einigermaßen beisammenzuhalten und einen leidlich geordneten Rückzug einzuleiten. Noch auf der Flucht sammelt er andere Truppen ein und unterstellt sie seinem Kommando. Einige Tage nach dem Desaster stehen bereits mehrere tausend Soldaten unter dem Befehl des einfachen Regimentskommandeurs. Das ist umso bemerkenswerter, als Arnadal keineswegs der ranghöchste überlebende Offizier ist. Selbst in seinem eigenen Lager befinden sich übergeordnete Dienstgrade. Und dennoch befiehlt Arnadal und keiner der anwesenden Stabsoffiziere. Seine Ausstrahlung und die bedingungslose Ergebenheit seiner Männer machen ihn zum neuen Befehlshaber. Schließlich bringt er die zurückflutende edrische Armee tatsächlich zum Stehen. Während die Sieger die Elfen noch immer auf der Flucht wännen, plant Arnadal bereits den Gegenschlag. Er setzt alles auf eine Karte, lässt das Heer kehrt machen und greift an. Allein, dass ihm die demoralisierten und abgekämpften Soldaten zurück in die Schlacht folgen, ist ein

eindrucksvoller Beweis für sein Charisma und seine Fähigkeiten in der Menschenführung. Und tatsächlich erwischt er die Invasoren auf dem falschen Fuß. Ihre Einheiten sind bereits über ein weites Gebiet verstreut, wo sie ausgiebig plündern und letzte Widerstandsnester ausräuchern. Mitten in diese aufgelöste Formation hinein stößt Arnadal. Er stürmt das schwach besetzte kalschanische Feldlager und treibt die Eindringlinge auseinander. Doch der überraschende Sieg von Pirea 214 v. Z. ist bestenfalls ein Punktgewinn, mehr nicht. Bald haben sich die Feinde wieder sortiert. Sie sind bei weitem zahlreicher und mit ihren starken kalschanischen und danurischen Reiterverbänden deutlich beweglicher als die überwiegend zu Fuß kämpfenden Elvar. Gleichwohl ist die symbolische Bedeutung des kleinen Triumphs nicht zu unterschätzen. Auf der einen Seite macht Pirea den Alliierten klar, dass mit den vermeintlich besiegten Elfen sehr wohl noch zu rechnen ist. Das zwingt sie zur Vorsicht und verlangsamt ihren Vormarsch. Auf der anderen Seite katapultiert das gewonnene Gefecht Arnadal ganz nach oben. Er ist der Mann der Stunde. In ihn setzt das elfische Odian nun all seine Hoffnungen. Nur wenige Tage nach der Schlacht erheben ihn das Heer und eine Reihe Magistrate aus den umliegenden Städten zum Bundesfeldherrn. Das ist eigentlich Sache des Kaisers, doch der ist tot. Also greifen die Ratsherren auf ihr altes, lange verwaistes Recht zurück und handeln eigenständig. Noch ehe die Nachricht von der schweren Niederlage bei Adissa den Unionsmagistrat in der weit entfernten Hauptstadt Edrigon erreicht, organisiert der frisch gekürte Unionsstrategie bereits den Widerstand in Odian.

Dabei sind Kalschaner, Kelezarer und Danurer nicht Arnadals einziges Problem. Die Kunde vom Desaster bei Adissa und dem Tode Kaiser Thidars facht die Volksaufstände nur noch stärker an. Und es gibt nicht genug Truppen, um die Aufrührer niederzuhalten. So greift der Bundesfeldherr zu höchst unkonventionellen, um nicht zu sagen ungesetzlichen Mitteln, um die innere und äußere Bedrohung in den Griff zu bekommen. Er muss seine ausgebluteten Divisionen und Sekundärtruppen schleunigst wieder auffüllen. Dazu braucht er neue Soldaten für die Front und Ruhe im Hinterland. Also verspricht er jedem Mann, der jetzt in die Armee eintritt, die volle Abfindung in Land schon nach Ende dieses Krieges und nicht erst nach den üblichen 20 bis 25 Jahren Dienst. Darüber hinaus sichert er jedem vertriebenen Hiliter und Eaniten, der unter edrischen Standarten dienen will, die Rückkehr in die alte Heimat zu und die Rückgabe aller beschlagnahmten Ländereien. Dem Proletariat der Städte stellt er für den Fall seines Sieges Arbeit und Mindestlöhne in Aussicht.

Mit seinen weitreichenden, eigenmächtigen Zusagen überschreitet Arnadal seine Befugnisse als Bundesfeldherr – dessen rechtmäßige Ernennung noch dazu angezweifelt werden kann – bei weitem. Selbst ein Kaiser würde angesichts der herrschenden Machtverhältnisse dabei Kopf und Kragen riskieren. Arnadals Versprechungen greifen die Ideen der Revolutionäre des 3. Elvarischen Bürgerkriegs um den Rebellenkaiser Fulvian I. Nerion wieder auf, reichen stellenweise sogar darüber hinaus und spiegeln zum Gutteil seine eigene, väterlich geprägte Weltanschauung wider. Das bringt ihn in schärfsten Gegensatz zu den konservativen Machthabern. Wenn er zu halten gedenkt, was er versprochen hat, geht das nur mit Gewalt und das kann nichts anderes bedeuten, als einen neuen Bürgerkrieg. Das muss Arnadal klar gewesen sein. Nicht wenige Historiker haben die Frage gestellt, ob er bereits zu diesem frühen Zeitpunkt den Kaiserthron im Auge hatte. Wenn man die weiteren Geschehnisse verfolgt, mag man es fast glauben. Bei diesem Mann ist nichts unüberlegt oder zufällig. Ein brillanter Kopf, der jeden seiner Schritte sorgfältig plant und dabei weit in die Zukunft blickt. Dabei versucht er immer mehrere Fliegen mit einer Klappe zu schlagen. So auch diesmal: Ruhe in Odian und Soldaten für seine Streitmacht. Und tatsächlich: Nach seinen Versprechungen flauen die Aufstände ab und zahlreiche Freiwillige strömen zu den Waffen. Ob sie diesem neuen Bundesstrategen wirklich glauben? Auf jeden Fall wollen sie ihm glauben. Rasch füllen sich die dezimierten Divisionen. Der Zulauf ist so groß, dass Arnadal sogar neue Einheiten aufstellen kann. Schon bald verfügt er über mehr als genug Soldaten.

Sein Problem ist, dass seine Rekruten Zivilisten sind. Sie gegen einen kampferprobten Feind in den Krieg zu führen wäre Wahnsinn. Die Niederlagen des Rebellenkaisers Fulvian I. trotz Überzahl gegen Kaiser Garian II. haben das erst vor kurzem blutig bewiesen. Also hält er den Gegner mit seinen Veteranen hin und meidet die Schlacht, während er die neuen Regimenter ins Hinterland verlegt und für den Ernstfall trainiert. Das hält auch die umliegenden Städte ruhig, in denen die meisten Magistrate mittlerweile eine feindselige Haltung gegen den Bundesfeldherrn und seine revolutionären Ideen eingenommen haben. Gestützt auf die Armee und das einfache Volk, bekommt Arnadal zumindest die in seiner Nähe liegenden elfischen Provinzen Odians langsam unter Kontrolle.

Das Gegenteil jedoch gilt für den Norden des Imperiums. Nach seinem Sieg bei Pirea noch als Held gefeiert, schlägt die Stimmung beim Unionsmagistrat nach seinen weitreichenden Versprechungen an das Volk schlagartig um. Die ehrwürdigen Väter befinden sich mitten in der Kaiserwahl und sind über die Eigenmächtigkeit Arnadals und seine die Grundfesten der edrischen Gesellschaft erschütternden Pläne zutiefst erbost. Bei vielen werden schlimme Erinnerungen an den letzten Bürgerkrieg gegen Fulvian I. und die Reformer wach. Sofort entheben sie den selbstherrlichen Bundesfeldherrn seines Kommandos und bestellen ihn umgehend nach Edrigan. Arnadal ignoriert die Order schlicht. In der Zwischenzeit wählen die Magistrate 214 v. Z. den 49-jährigen Ethairon Murondal (\* 263 v. Z., + 198 v. Z.) zum neuen Caithar, einen erfahrenen General mit konservativer Gesinnung versteht sich. Der schickt eine letzte Warnung an Arnadal, die dieser wie zu erwarten neuerlich ignoriert. Das heißt wieder Bürgerkrieg.

#### **4. Elvarischer Bürgerkrieg oder die Revolution von oben (213 bis 205 v. Z.)**

→ Karte „14. Arigon - 3. & 4. Elvarischer Bürgerkrieg 222 bis 205 v. Z.“

Bevor sich Ethairon dem Rebellen Arnadal zuwenden kann, muss er erst in Erach und Lauden für Ruhe sorgen. Das einfache Volk und die unterdrückte Opposition sympathisieren mit dem Bundesfeldherrn. In vielen Städten herrscht Aufruhr. Der Kaiser marschiert mit Heeresmacht quer durch den Norden und stellt die alte Ordnung mit Waffengewalt wieder her. Gleichzeitig ernennt er Ascendor Ilandar (\* 266 v. Z., + 208 v. Z.) zum Strategon Unis für Odian. Er ist ein Nachfahre des berühmten Strategen Vithelion Ilandar (\* 497 v. Z., + 423 v. Z.), der im 2. Philurischen Krieg mit einigem Erfolg gegen König Arnakos kämpfte und Initiator der großen militärischen und gesellschaftlichen Reformen war. Arnadal hat den elfischen Süden Odians noch nicht unter Kontrolle. Hier soll Ascendor den Hebel ansetzen und die umkämpften Provinzen für den Imperator gewinnen. Ethairon selbst versammelt im Frühjahr 212 v. Z. seine Flotte in der Meerstraße von Riven und bereitet die Invasion Odians vor.

Doch er zögert. Wenn er jetzt angreift, zieht er Arnadal zwangsläufig auf sich und entblößt damit die Front gegen Kalschaner, Kurze und Ayruna. Vielleicht spekuliert er auch darauf, dass der rebellische Feldherr nun die Entscheidung gegen die Invasoren suchen muss. Mit dem angriffsbereiten Kaiser im Genick, droht Arnadal sonst ein Zweifrontenkrieg. Dem geschwächten Sieger dieses Waffenganges gedenkt Ethairon dann den Rest zu geben. Doch Arnadal spielt nicht mit. Er nutzt die Zeit, die ihm der unschlüssige Imperator lässt, um sich Ascendors zu entledigen, des kaiserlichen Bundesfeldherrn im Süden Odians. Er überquert die Pässe des Avinar, taucht unerwartet in Dilaria auf, zieht in Eilmärschen südwärts und stellt den überraschten Ascendor 212 v. Z. bei Porolida zur Schlacht. Arnadal hat das Überraschungsmoment auf seiner Seite, verfügt über mehr Truppen und ist der bessere Feldherr. Sein Sieg ist durchschlagend. Ascendor wird auf der Flucht eingeholt und gerät in Gefangenschaft. Damit ist der erste Widersacher ausgeschaltet. Arnadals junge Regimenter haben ihre erste Bewährungsprobe bestanden. Die Überlebenden gegnerischen

Soldaten gliedert der Sieger seinen eigenen Streitkräften an, wobei er sie sorgsam auf seine Divisionen verteilt. Dann kehrt er um und marschiert zurück nach Norden.

Ethairon befindet sich noch immer in Erach, als er von der vernichtenden Niederlage und Gefangenschaft seines Bundesstrategen vor Porolida erfährt. Nun muss er handeln. Arnadal wird eher stärker als schwächer und die fremdländischen Invasoren dringen immer tiefer in edrisches Territorium ein. So gibt der Kaiser den Befehl zum Angriff auf Odian.

Der kaiserlichen Seemacht ist Arnadal nicht gewachsen. Wohl stehen die Flotten der ihm ergebenen Küstenstädte Odians unter seinem Kommando, doch die Admiräle der großen Marinestützpunkte des Imperiums halten loyal zu Ethairon. Ein Seegefecht wäre aussichtslos. Arnadal kann die Landung seines Gegners also nicht verhindern. Er muss seine Chance zu Lande suchen.

Im Herbst des Jahres 212 v. Z. betreten die ersten kaiserlichen Truppen zwischen Avandar und Aquinara odianischen Boden. Eine sichere Landebasis steht nicht zur Verfügung.

Arnadal hält alle Städte und Festungen entlang der Nordküste Odians fest in der Hand und hat sie mit zusätzlichen Einheiten verstärkt. Ethairon muss also auf ungeschütztem, freiem Felde anlanden. Ein gewagtes Unterfangen im Angesicht eines nahen Feindes. Arnadal liegt zu diesem Zeitpunkt vor Thagena. Von dieser günstigen strategischen Position aus kann er in drei Richtungen marschieren und hat alle Optionen offen. Er musste warten, wo sein Gegner an Land geht. Jetzt weiß er es. Er bricht sofort auf und zieht Ethairon entgegen. Der Bundesfeldherr will dem Kaiser gar nicht erst Gelegenheit zur Entfaltung geben.

Die Einschiffung verläuft nicht glatt. Stürmisches Wetter hat die Flotte bei der Überfahrt verstreut. Es dauert Tage, bis die letzten Schiffe den vereinbarten Treffpunkt erreichen.

Einige bleiben ganz aus. Außerdem gibt es an der felsigen Küste keinen Strandabschnitt, der breit und flach genug wäre, um gleichzeitig zehntausende Soldaten ans Ufer zu setzen. Die Anlandung muss also in mehreren Wellen erfolgen und zieht sich mehrere Tage lang hin. Das gewaltige Landungsunternehmen ist noch nicht ganz abgeschlossen, da melden die Vorposten dem Kaiser das Nahen der Rebellen. In aller Eile ordnet Ethairon seine Reihen und stellt sich zum Kampf. Doch die Schlacht am Strand von Panadalun 212 v. Z. bringt keine Entscheidung. Als die Sonne sinkt, trennen sich die völlig erschöpften Kombattanten voneinander. In den Folgetagen versucht Arnadal mehrfach das gegnerische Lager einzunehmen, in dem sich der Kaiser nun verschanzt, doch es gelingt ihm nicht. Da er ihn nicht vertreiben kann, nagelt er den Imperator fest. Er lässt um Ethairons Stellungen Gräben ausheben und Erdwälle dahinter aufwerfen, um jeden Durchbruchversuch von vorn herein zu unterbinden. Dank seiner überlegenen Flotte kann der Caithar seine Armee zwar versorgen, doch auch das nicht mehr lange. Bald wird der Winter kommen und mit ihm die Winterstürme. Ethairon erkennt die Aussichtslosigkeit seiner Lage und befiehlt den Rückzug. Arnadal hat bei seinen Angriffen genug Blutzoll bezahlt und lässt ihn gewähren.

Unverrichteter Dinge segelt die Flotte nach Norden davon. Für eine Weile hat der rebellische Bundesfeldherr nun Ruhe. So kann er sich den äußeren Feinden zuwenden.

Kalschaner, Kelezarer und Danurer haben mittlerweile die wenigen verbliebenen edrischen Verteidiger niedergekämpft und den größten Teil Philuriens erobert. Einzig Durena, Lingun und Pirmon halten noch stand, doch alle drei liegen unter Belagerung.

Um die Kräfteverhältnisse zu seinen Gunsten zu drehen, wirbt Arnadal bei den unabhängigen hilitischen Fürstentümern südlich des Ormurin und bei den Ulachen zahlreiche Söldner an. Er braucht vor allem Kavallerie, um ein Gegengewicht zu den großen Reiterarmeen der Danurer und Kalschaner zu schaffen.

Während er sich selbst verstärkt, trachtet er danach, die militärische Schlagkraft des Gegners zu schwächen. Der Bundesstratege weiß, dass es unter Kelezarern, Kalschanern und Danurern kriselt. Die Verbündeten sind eigentlich Rivalen. Allein die Furcht vor der Übermacht der Elvar hat sie zusammengebracht. Eine fragile Allianz. Elfische



Vertrauensleute im Lager der Feinde versuchen einen Keil zwischen die Bündnispartner zu treiben. Mit allerlei Versprechungen, vor allem aber mit Gold, viel Gold wirken die Agenten im Dienste des Imperiums auf die verschiedenen Seiten ein. Der Danurerfürst Ophedir erliegt als erster den Verlockungen. Er nimmt das edrische Gold und schert aus dem Bündnis mit Kelezar und Kalschan aus. Reich beladen mit Beute, tritt er mit seinen Steppenkriegern die Heimreise in die Mittelarigonischen Grasebene an.

In der Zwischenzeit sind auch die hilitischen und ulachischen Hilfstruppen eingetroffen. Jetzt haben die Elvar Übergewicht. Arnadals Mannen hatten im Bürgerkrieg ausreichend Gelegenheit, Kampferfahrung zu sammeln. Sie sind bereit für die große Schlacht. Anfang 211 v. Z. setzt der verfemte Unionsstrategie über den Lumirsee und zieht in Pirmon ein. Er sprengt den Belagerungsring vor der Stadt, setzt nach und schlägt Kurze und Kalschaner neuerlich vor Durena. Das ist die Entscheidung. Die geschlagenen Invasoren fluten in heilloser Flucht zurück nach Osten, Arnadal dicht hinter sich.

Die letzten Invasoren sind noch nicht ganz aus Philurien vertrieben, da nutzt Kaiser Ethairon die Abwesenheit des rebellischen Bundesfeldherrn und startet einen neuen Landungsversuch im Norden Odians. Arnadal und das Rebellenheer sind weit. Die zurückgelassenen Truppen sind über zahlreiche Garnisonen verteilt und bei weitem nicht stark genug, um dem großen Invasionsheer des Imperators entgegenzutreten. Und so gelingt diesmal die Landung problemlos. Die Divisionen des Nordens ergießen sich nach Odian.

Diesmal zögert Ethairon nicht. Es gibt keinen äußeren Feind mehr, auf den er Rücksicht nehmen müsste und gegen einen Mann wie Arnadal darf man sich keine Fehler erlauben. Sofort beginnt der Kaiser mit schwerem Gerät den Angriff auf die rebellischen Burgen und Städte. Mit erdrückender Übermacht knackt der Imperator der Reihe nach die unterbesetzten Stellungen des Feindes oder zwingt sie zur Kapitulation. In wenigen Monaten bringt er weite Teile des elfischen Nordens von Odian unter seine Kontrolle. Angespornt von seinem Erfolg, treten die konservativen Kräfte überall im edrischen Süden wieder auf den Plan. In den Städten kommt es reihenweise zu Umstürzen oder Umsturzversuchen gegen die von Arnadal eingesetzten neuen Volksvertreter. Dem Bundesstrategen bleibt schließlich keine andere Wahl, als den Krieg gegen Kalschan und Kelezar abubrechen und sich dem rasch vorrückenden Kaiser zuzuwenden. Ohne einen endgültigen Sieg gegen die Eindringlinge errungen zu haben, schließt er 210 v. Z. Frieden mit dem steinalten Irgun Oromun (\* 301 v. Z., + 208 v. Z.) und Shadar Kandar. Danach macht Arnadal kehrt und marschiert gegen Ethairon. Den Winter liegen sich Kaiserliche und Rebellen lauernd gegenüber. Im Frühjahr 209 v. Z. suchen dann beide Seiten die Entscheidung. Vor Verunia prallen die Bürgerkriegsparteien aufeinander. Die deutlich größere Anzahl Reiterei auf Seiten Arnadals gibt den Ausschlag. Der Bundesfeldherr triumphiert. Ethairon zieht sich geschlagen nordwärts zurück. Stück für Stück entreißt Arnadal darauf dem Kaiser die verlorenen Stellungen wieder. Schließlich ist Ethairon bis auf Tireon und Avandar zurückgeworfen. Ohne Aussicht auf Erfolg, räumt der Imperator 208 v. Z. die beiden Stützpunkte und segelt wie vor 3 Jahren zurück nach Erach. Er hat es wieder nicht geschafft. Ethairons Herrschaft bleibt auf den Norden beschränkt.

## **Kaiserkrönung des Rebellen**

Dem siegreichen Arnadal ist sehr wohl bewusst, dass er erst Ruhe haben wird, wenn Ethairon ausgeschaltet ist. Von der gesicherten Basis in Erach aus, gedeckt durch die überlegene kaiserentreue Armada, kann es der Imperator wieder und wieder versuchen. Irgendwann mag er Erfolg haben. Das wäre dann das Ende des Rebellen und seiner Anhänger.

Außerdem ist Ethairon formal im Recht. Er ist der Kaiser, Arnadal nur ein abtrünniger Bundesfeldherr. Dieses formelle Ungleichgewicht will der Renegat nun beseitigen. Nachdem der Kaiser in den Norden zurückgewichen ist, zieht der siegreiche Unionsstrategie nach

Atraion. Unter dem Jubel der Massen krönen ihn die versammelten Magistrate Odians – allesamt handverlesene Parteigänger und Reformer – 208 v. Z. zum Caithar. Zum zweiten Mal in der Geschichte wird die Metropole am Meniatar<sup>219</sup> zum Krönungsort eines edrischen Kaisers, eines Gegenkaisers. Wie schon bei der Erhebung des Rebellenkaisers Fulvian I. im Jahre 223 v. Z., ist Atraion eine Notlösung. Der 200-jährigen Tradition seit Adonar I. dem Weisen folgend, krönt der Bundesmagistrat den neuen Kaiser in der edrighoner Regnaria – niemand sonst und nirgendwo sonst. Doch das Ereignis unterstreicht auch die Bedeutung Atraions als der größten Stadt des Elfenreiches. Bald wird Atraion keine Notlösung mehr sein, sondern Edrighon als Hauptstadt ablösen. Die beiden Rebellenkaiser Fulvian I. und jetzt Arnadal I. beschleunigen diese Entwicklung, die sich von alten Traditionen abwendet, hin zu den Gegebenheiten und Anforderungen der Gegenwart.

Doch auch wenn er nun den Kaisertitel führt, bleibt er gegenüber dem rechtmäßig gewählten Ethairon doch der Usurpator. Solange Ethairon auf dem Thron sitzt, kann Arnadals Herrschaftsanspruch angefochten werden. Um Ethairon jedoch vom Thron zu stürzen, braucht Arnadal die Seeherrschaft. Nur so kann er nach Erach übersetzen. So startet er noch 208 v. Z. ein ehrgeiziges Flottenbauprogramm. In allen Häfen Odians läuft Schiff um Schiff vom Stapel. Hier zeigt sich die wirtschaftliche Überlegenheit des Südens, der den Norden schlicht überrüstet.

## Reformen in Odian

Während seine Armada wächst, geht Arnadal I. die innenpolitischen Probleme an. Seine Herrschaft gründet auf der breiten Zustimmung des einfachen Volkes und der Armee. Beiden hat er viel versprochen. Wenn er glaubwürdig bleiben und den Rückhalt behalten will, muss er seine Versprechungen einlösen. Arnadal tut es. Die Schnelligkeit und Konsequenz, mit der er die Veränderungen herbeiführt, ist ein starkes Indiz dafür, dass seine Zusagen keine populistischen Äußerungen waren, sondern vielmehr seiner innersten Überzeugung entsprangen. Der Rebell hält tiefgreifende Reformen für unumgänglich, um die wirtschaftlichen, sozialen und gesellschaftlichen Fehlentwicklungen des Reiches aufzuhalten und wenn möglich umzukehren. Die Stärke der Elvar fußt wesentlich auf ihren freien und selbständigen Bauern und Handwerkern. Sie waren durch die Jahrhunderte das Rückgrat der elfischen Kultur und Zivilisation in Kalador wie Arighon. Aus ihren Reihen rekrutierten sich die einstigen Wehrpflichtigen ebenso wie die jetzigen Berufssoldaten. Nur wenn er diesen geschwächten und entrechteten Stand wieder stärkt, kann er verlorene Kraft für das Imperium zurückgewinnen. Und so geht der Sohn eines geächteten Reformers ans Werk.

Er entlässt all diejenigen aus seinem Heer, die gehen wollen. Sie erhalten die versprochene volle Abfindung in Land und Geld. Um das zu bezahlen, enteignet Arnadal rigoros den besitzenden Adel. Dieser steht ohnehin unversöhnlich gegen ihn, und so braucht er keine Rücksicht zu nehmen. Die großen Latifundien werden zerstückelt und den Kindern und Enkeln ihrer einstigen Besitzer zurückgegeben.

Den Hilitern und Eaniten, die für ihn gekämpft haben, erlaubt der Rebellenkaiser die Rückkehr in die alte Heimat, aus der ihre Väter und Großväter unter Flavial dem Harten vertrieben wurden. Auch sie erhalten ihre alten Ländereien zu Lasten der Großgrundbesitzer zurück.

In den Städten Odians führt Arnadal ein staatliches Fürsorgesystem für die Ärmsten der Armen ein und legt eine Untergrenze bei der Entlohnung fest. Viele der großen Manufakturen werden verstaatlicht. Eine Welle der Sozialisierung überzieht Odian.

Bei diesen gewaltigen Umwälzungen behält der Renegat erstaunlicherweise sowohl den Überblick als auch ein gutes Auge fürs Detail. Mit ungeheurer Energie modernisiert Arnadal

---

<sup>219</sup> Metropole am Meniatar: Gebräuchliche Umschreibung für die große Stadt Atraion im Nordwesten Odians.

das Edrische Imperium, wenigstens den südlichen Teil. Er schläft so gut wie nie, zwei bis drei Stunden genügen ihm. Manche Nacht arbeitet er ganz durch. Er fordert sich selbst alles ab und fordert auch von allen anderen täglich deren Maximum. Halbheiten gibt es bei ihm nicht. Arnadal I. ist sicher eine der bemerkenswertesten Persönlichkeiten der Weltgeschichte. Ein Revolutionär von oben, hochintelligent, atemraubend dynamisch und mit bannschlagendem Charisma.

## **Angriff auf den Kaiser**

→ Karte „14. Arigon - 3. & 4. Elvarischer Bürgerkrieg 222 bis 205 v. Z.“

2 Jahre rüstet Arnadal seine Flotte auf. Im Jahr 206 v. Z. hält er sich dann für stark genug, es mit dem Kaiser auch auf See aufnehmen zu können. An der Ostküste von Riven entbrennt die gewaltige Seeschlacht vor Gavalon, dem heutigen Teggant. Arnadal triumphiert und stellt damit erstmals auch seine Fähigkeiten als Flottenadmiral unter Beweis. Nach der Landung in Erach kommt es 205 v. Z. bei Nargon (Larnach) zur letzten großen Schlacht des Bürgerkrieges. Die nach der schweren Schlappe vor Gavalon im Jahr zuvor angeschlagenen Kaiserlichen unterliegen endgültig und flüchten in den Norden der Insel. Daraufhin nehmen die Rebellen im Laufe des Jahres den Süden Erachs praktisch kampflos ein. Nach Arnadals letztem Sieg bei Nargon gewinnen die Reformkräfte auch in den nördlichen Provinzen die Oberhand und reißen allerorts die Führung an sich. Die meisten Städte öffnen dem Rebellenkaiser bereitwillig die Tore, und das einfache Volk bereitet ihm einen jubelnden Empfang. Arnadal I. wird wie ein Befreier gefeiert. Auch Etira gibt kampflos auf, und gibt den Weg nach Edrigon frei. Der Renegat schließt die Stadt 204 v. Z. zu Lande und zu Wasser ein, doch er greift nicht an. Der Kampf um Reich und Thron ist entschieden, noch mehr Opfer sind nicht nötig. Arnadal will die ehrwürdige Hauptstadt des Reiches wenn möglich ohne Blutvergießen einnehmen. Diese Ruhe und Überlegtheit des Rebellen so dicht vor dem Ziel und nach so vielen Jahren blutigem Bruderkampf ist erstaunlich und bewundernswert. Volle zwei Monate harren Imperator und Magistrat in Edrigon aus. Schließlich geben sie auf. Sie wissen, dass sie am Ende sind und handeln danach. An der Spitze der Ratsmitglieder begibt sich Kaiser Ethairon ins Lager Arnadals. Er händigt dem Sieger den kaiserlichen Stirnreif aus und legt sein Amt nieder. Arnadal zeigt sich gnädig. Seine langjährigen, erbitterten Feinde behalten ihr Leben. Doch der neue Imperator geht kein Risiko ein und verbannt allesamt unter Bewachung auf die Insel Lominor (Tornom) in die nördliche Sturmsee, dem Verbannungsort so mancher unliebsamer Gegner. So findet ein blutiger Bürgerkrieg immerhin einen unblutigen Abschluss.

## **Reformen im Norden**

Arnadal I. sitzt noch nicht richtig auf dem edrioner Thron, da beginnt er auch schon den Norden nach dem Vorbild Odians zu reformieren. Mit ungebrochenem Elan treibt er seine gewaltigen Umstrukturierungen voran: Bodenreform auf dem Lande, Verstaatlichung in den Städten, Umbau der Regierungsorgane, Ausbau der Verwaltung, neue Gesetze, neue Straßen, neue öffentliche Bauten. Rastlos strebt er vorwärts, als wüsste er, dass ihm nicht viel Zeit bleibt. Er soll Recht behalten. Arnadal stirbt 197 v. Z. mit nur 52 Jahren. Das ist ziemlich jung für einen Elfen, selbst damals. Der Vergleich mit einer Kerze drängt sich auf, die zu hell loderte und sich zu früh verzehrte. Gerade 7 Jahre lenkte dieser Komet unter den elfischen Herrschern das Imperium – 15, wenn man nur Odiar rechnet –, doch reichte diesem Mann die kurze Zeit aus, um das Reich vollständig umzukrempeln.

Eine Serie von Fehlentscheidungen sowie die Unfähigkeit oder Unwilligkeit der Herrschenden dem entgegenzusteuern hatte tragende Säulen der elvarischen Gesellschaft zum Einsturz gebracht. Militärische Niederlagen, Aufstände und Bürgerkriege waren die Folge.

Arnadal I. richtet die gestürzten Pfeiler auf einem neuen, einem sozialistischen Fundament wieder auf. An mehreren Stellen schießt der große Reformers dabei allerdings deutlich über das Ziel hinaus. Heute wissen wir, dass Staatswirtschaft die Privatwirtschaft nur unzureichend ersetzen kann. Der Staat als unübersichtlicher Moloch und Träger Monopolist kann es nie mit der Effizienz privater Initiative aufnehmen. Die Rolle des Staates muss sich darauf beschränken die notwendigen Rahmenbedingungen für ein geordnetes und gerechtes Wirtschaftsleben zu schaffen und zu dauerhaft gewährleisten – eine ordnende Hand, die nur dann eingreift, wenn die selbstregulierenden Kräfte des Marktes versagen oder den Interessen der Bevölkerungsmehrheit entgegenstehen. Dann jedoch müssen die Regierenden eingreifen, rechtzeitig und entschieden. Das hatten die Herrschenden im Elfenreich viel zu lange versäumt und damit die Aushöhlung der alten Ordnung und ihren eigenen Niedergang befördert. Arnadals Erfolg fußt wesentlich auf dem Versagen der elvarischen Eliten. Allerdings konnte der Rebellenkaiser auf keine Erfahrungen zurückgreifen. Bei der Umsetzung seiner revolutionären Ideen war er der erste. Und er war ein Kind seiner Zeit. Er hatte das völlige Versagen des freien Marktes erlebt und glaubte deshalb dieser Fehlentwicklung mit massiven staatlichen Eingriffen begegnen zu müssen. Das ist eine typische Pendelbewegung zwischen zwei Extremen wie man sie immer wieder beobachten kann. Es wird seinen Nachfolgern auf dem edrischen Thron überlassen bleiben diese Überregulierung wieder herunterzufahren.

Das soll die Lebensleistung dieses großen Feldherrn und Reformers jedoch nicht schmälern. Vor Arnadal I. drohte das Elfenreich durch seine sozialen Konflikte zu einem tönernen Riesen zu degenerieren. Diese Entwicklung hält er nicht nur auf, sondern kann sie sogar umkehren. Dadurch, dass er das Volk hinter sich bringt, setzt er neue Kräfte frei, wirtschaftliche, militärische und nicht zuletzt mentale. Seine Siege über äußere wie innere Feinde, der wirtschaftliche Aufschwung überall im Reich und das Ende der Volksaufstände sind der Beweis für ein überragendes Lebenswerk. Noch zu Lebzeiten nennen sie ihn „den Reformator“. Das ist wahr, denn als er stirbt, hat sich im Elfenreich vieles zum Guten gewandelt.

## **Der lange Friede 204 bis 158 v. Z.**

### **Der Volksfreund Agenor Duvalion (\* 229 v. Z., + 156 v. Z.)**

Arnadal I. hat keine männlichen Nachkommen, wohl aber drei Töchter. Eine von ihnen ist mit Agenor Duvalion verheiratet. Dessen Vater Theron (\* 256 v. Z., + 209 v. Z.) war ein früher Weggefährte Arnadals I. Er kämpfte im Bürgerkrieg an der Seite des Rebellenführers und gehörte zu dessen engsten Vertrauten. Als Theron in der Schlacht von Verunia 209 v. Z. gegen die Kaiserlichen unter Ethairon fiel, nahm Arnadal den damals 20-jährigen Agenor unter seine Fittiche. Möglicherweise ersetzte er ihm den Sohn, den er selbst nie hatte. Der junge Mann entpuppt sich als fähiger Kopf, der scheinbar auch den ewig fordernden Arnadal überzeugte. Bald finden wir ihn unter den Ratgebern des Rebellenkaisers, in hohen politischen Ämtern und im Range eines Bundesfeldherrn bei der Armee. Auch hier überlässt Arnadal I. nichts dem Zufall und baut Agenor systematisch zu seinem Nachfolger auf. 202 v. Z. gibt ihm der Imperator seine Tochter Daianira (\* 225 v. Z., + 143 v. Z.) zur Frau und stattet ihn so mit der nötigen dynastischen Legitimität für seine Nachfolge aus. Noch zu Lebzeiten schwört Arnadal den Unionsmagistrat auf seinen Schwiegersohn ein. So ist Agenors Wahl zum Caithar durch den Bundesrat nach Arnadals I. Tod 197 v. Z. nur noch Formsache.

### **Nachjustierung von Arnadals I. Reformen**

Von Arnadals I. zahlreichen Reformen, die der neue Kaiser bei Regierungsantritt vorfindet, sind manche noch nicht umgesetzt, und von den umgesetzten etliche noch nicht eingeschliffen. Arnadal packte vieles gleichzeitig an und jagte dabei mit solcher Geschwindigkeit vorwärts, dass ihm seine Zeitgenossen kaum folgen konnten. Das rastlose Genie mochte selbst alles im Blick haben, doch für seine Landsleute kam zu viel zu schnell. So blieb einiges halbfertig liegen oder wurde noch gar nicht begonnen. Hier setzt Agenor an. Er vollendet das begonnene Werk seines Schwiegervaters. Dabei wird er aber nie zum reinen Erfüllungsgehilfen seines Vorgängers. Schon bald schert er aus Arnadals Spur aus und beschreitet eigene Wege. Er justiert und korrigiert dort wo er es für richtig und notwendig hält. Seine größte innenpolitische Leistung ist wahrscheinlich, dass er den Einfluss des Staates auf die Wirtschaft gezielt zurückfährt. Die Erträge der verstaatlichten Betriebe bleiben hinter den Erwartungen zurück und die wuchernde Bürokratie droht den Aufschwung im Reich zu ersticken. Agenor privatisiert die defizitären Staatsunternehmen wieder, streicht wirtschaftliche Knebelgesetze und verschlankt die Verwaltung. Außerdem amnestiert er die meisten der auf Lominor verbannten Adelligen und gibt ihnen zumindest Teile ihrer von Arnadal beschlagnahmten Güter zurück. In Agenor mag die Erkenntnis gereift sein, dass er die Oberschicht braucht, deren Kapital, Einfluss und wirtschaftliches Know How. Er kann nicht dauerhaft gegen sie regieren. Oben und unten sind nun einmal Teil des Systems. Allerdings schafft er alte Privilegien ab und erlegt den Besitzenden neue Verpflichtungen auf. So muss jeder Grundherr ab einer gewissen Fläche auch Pferde züchten und für die Armee bereitstellen. Diese Maßnahme soll endlich das alte Leiden elvarischer Heere beseitigen, den Mangel an Reiterei.

Trotz seiner Deregulierung und Desozialisierung, behält der Kaiser den grundsätzlichen Kurs Arnadals I. bei, d. h. eine auf das Wohl der Volksmehrheit gerichtete Politik. Wohlstand und persönliche Freiheit sind die Voraussetzung für inneren Frieden und militärische Stärke. Nur wer etwas zu verlieren hat, ist auch bereit dafür zu kämpfen. Arnadal hat das erkannt und entsprechend gehandelt. Agenor folgt ihm. Um die Rechte des einfachen Volkes abzusichern, das er so nötig für eine florierende Wirtschaft und seine Divisionen braucht, schafft Agenor eine neue Institution auf Reichsebene und spiegelbildlich in den Provinzen und Städten: Den Magistrun Populir, den Volksrat. Dabei handelt es sich um eine echte Volksvertretung, die als

zweite Kammer neben den Magistrun Unis tritt. Zugang haben nur männliche Edrighoner mit vollem edrischen Bürgerrecht, die *nicht* von Adel sind. Damit ist der Volksrat ebenso exklusiv dem Bürgertum vorbehalten wie der Unionsrat dem Adel. Agenor legt den Grundstein für die in der jüngeren Geschichte so häufig kopierte Konstellation von Unter- und Oberhaus. Der adelige Ministar Primon, der Premierminister, bekommt einen gleichberechtigten Vertreter des Unterhauses an die Seite gestellt, den Praesidal (Präsidenten). Die beiden können nur gemeinsam entscheiden und Gesetze müssen beide Kammern passieren. Freilich ist diese Demokratisierung der edrischen Regierung in der Praxis von untergeordneter Bedeutung. Seit Adonar I. dem Weisen hält faktisch der Kaiser alle Macht in Händen. Doch es zeigt, dass die alten Republiken der elvarischen Stadtstaaten nicht vergessen sind, sondern im Gegenteil als verklärtes Ideal der Vergangenheit weiterleben. Agenor schafft mit der Volksvertretung ein Instrument, das den Einfluss des Adels in Zukunft beschränken soll und die Politik auch für den einfachen Mann von der Straße zugänglich macht. Das erschließt ihm zusätzliches Potenzial an fähigen Köpfen für die Führungsposten in Armee und Reichsverwaltung.

## **Kalschans und Kelezars Angriff auf die Steppe**

→ Karte „15. Arigon - Langer Friede 204 bis 158 v. Z., Südkriege“

An den edrischen Grenzen herrscht weitgehend Ruhe. Die verbliebenen großen Gegner des Imperiums, allen voran Kalschan, aber auch Kelezar und die Ayruna, sind mit sich selbst beschäftigt. Nachdem Arnadal I. Trimon deren Angriff auf das Elfenreich im 3. Ostkrieg von 215 bis 210 v. Z. abschlagen konnte, fallen die Verbündeten von einst wieder übereinander her. In Nekatis hat nach Shadar Kandars frühem Tod 208 v. Z. dessen 25-jähriger Sohn Sheran (\* 233 v. Z., + 166 v. Z.) den Thron bestiegen. Der junge Monarch hat große Pläne und beginnt sie schon bald in die Tat umzusetzen. Da im edrischen Westen Bürgerkrieg herrscht, hat der König freie Hand im Osten. Er beginnt einen großangelegten Eroberungskrieg gegen die ayrunischen Tioter. Die einstigen Herren Kalschans wurden zwar schon vor drei Generationen aus dem Land gejagt, aber es gibt sie noch. Sie beherrschen die Ebenen zwischen Dunca, Vagor und Venidischem Meer. Doch sie haben seit ihrer Vertreibung deutlich an Schlagkraft verloren. Kalschan dagegen hat an Stärke zugelegt, besonders dank der großen Reiterverbände – einer militärischen Hinterlassenschaft eben jener Tioter. Die schnellen und beweglichen Kavallerieeinheiten ermöglichen es jetzt Shadar Sheran die Steppenkrieger in deren ureigenstem Element anzugreifen, dem offenen Grasland. Das verbliebene Territorium der Tioter ist klein, zu klein für Reiternomaden. Rückzugsmöglichkeiten gibt es keine. Im Süden und Westen der kalschanische Feind, im Osten die See und im Norden die weitaus mächtigeren ayrunischen Bruderstämme der Danurer und Mergeten. So ist das Ende nur eine Frage der Zeit. Der Kampf dauert dennoch fast 10 Jahre. Erst 197 v. Z. hat die haushoch überlegene kalschanische Kriegsmaschinerie den letzten tiotischen Widerstand blutig gebrochen. Der Osten Kalschans reicht nun bis an den Unterlauf des Vagor.

Damit begnügt sich Sheran jedoch nicht. Seine Ziele reichen viel weiter. Nach den Tiotern kommen die Danurer an die Reihe. Der Shadar will den Steppennomaden den gesamten Westen der Mittelarigonischen Grasebene entreißen. Aber Sheran ist Realist. Schon der lange Krieg gegen die vermeintlich schwachen Tioter hat ihm gezeigt, dass die kriegsgewohnten Ayruna ein harter Brocken sind. Der Kampf mit den Danurern wird ohne Zweifel bei weitem schwerer. Dafür braucht der Shadar Hilfe. Die ist schnell gefunden. Auch Kelezar versucht seit alters her in der Steppe Fuß zu fassen. Die Ayrunkriege von 501 bis 452 v. Z. haben diese Bestrebungen jedoch zunichte gemacht. Seither bildet die Varna (Wern) die Ostgrenze

des Daironreiches<sup>220</sup>. Die zwergischen Ländereien südlich und östlich des Flusses sind seit jenen Tagen verloren. Im Bündnis mit dem mächtigen Kalschan sieht Irgun Baragol (\* 240 v. Z., + 156 v. Z.) seine Chance auf eine Wiedergewinnung der alten Steppenterritorien. Als Vorwand für ihren Angriff auf die Danurer dient den beiden Königen der „Verrat“ von Dulan Ophedir (\* um 260 v. Z., + 187 v. Z.), der sich im 3. Ostkrieg von Kaiser Arnadal I. bestechen ließ, aus dem Bündnis mit Kalschanern und Kelezarern ausscherte und so die anschließende Niederlage gegen die Elvar verschuldete. Der untreue Ophedir lebt noch, und er ist immer noch Dulan. Sheran und Baragol deklarieren ihren Angriffskrieg als Rachefeldzug und nehmen die Danurer ab 195 v. Z. von Norden und Süden her in die Zange. Ein langer Krieg um die Steppe entbrennt. Der uralte Kampf zwischen sesshaften Bauern und wandernden Nomaden, zwischen umzäunten Äckern und offenen Weiden, geht in eine neue Runde.

## **Territoriale Abrundung des edrischen Südens**

→ Karte „15. Arigon - Langer Friede 204 bis 158 v. Z., Südkriege“

Das erlaubt es Agenor seinerseits einige lange liegegebliebene außenpolitische Probleme anzugehen. Auch wenn die eanitischen Provinzen mittlerweile befriedet sind, herrscht an ihren Außengrenzen ein permanenter Fehdezustand. Die wilden Bergstämme der Schasten fallen immer wieder über die Grenzregionen her, und sie sind nicht die einzigen. Ulachenstämme haben sich im Hochland von Taveral<sup>221</sup> zwischen Avinar und Cavela eingenistet, von wo aus sie Beutezüge ins eanitische Tiefland unternehmen. Und schließlich sind da noch die verbliebenen Eanitenfürsten östlich des Mindulinsees, die immer nur so lange Ruhe geben, wie das Elfenreich Stärke zeigt.

192 v. Z. geht der Kaiser diese Unruheherde mit der geballten Schlagkraft des wiedererstarteten Imperiums an. Er vertreibt die Ulachen aus dem Hochland von Taveral und dringt ein gutes Stück in die Halbwüsten- und Wüstenländer östliche der Gebirge ein (1. Ulachenkrieg oder Eroberung des Hochlands von Taveral 192 v. Z.). Agenor hat an den unwirtlichen Regionen im Inneren Odians kein Interesse. Die riesigen Weiten inmitten einer feindseligen Natur sind schwer zu erobern und kaum zu kontrollieren. Außerdem gibt es in der verdorrten Einöde nicht viel zu holen, mit wenigen Ausnahmen: Eine davon sind Pferde. Die feurigen, pfeilschnellen Ulachenpferde sind in ganz Arigon berühmt und hochbegehrt. Ihr Lebensraum sind die steppenähnlichen Landstriche am Rande der großen Wüsten. So geht es dem Imperator bei seinem Vormarsch um zweierlei: Um die Demonstration edrischer Stärke und um Pferde. Als er den Ulachen die Macht des Imperiums vor Augen geführt hat, schließt Agenor mit den Stämmen um die großen Salzseen Friedensverträge, die Lieferabkommen von Rössern beinhalten. Um künftigen Vorstößen der Wüstenvölker einen Riegel vorzuschieben, lässt er auf seinem Rückmarsch nach Ean gleich zwei Festungen errichten: An vorderster Front die Grenzburg Calithea im Hochland von Taveral; dahinter wird im ostantischen Tiefland die Stadt Coronal zu einem mächtigen Divisionslager ausgebaut.

Ein Jahr später nimmt sich der Kaiser die verbliebenen eanitischen Fürstentümer südlich und östlich des Mindulinsees vor (2. Ostantenkrieg oder Letzter Eanitenkrieg von 191 bis 189 v. Z.). 2 Jahre braucht er, dann sind die letzten Bastionen eingenommen. Agenor errichtet

---

<sup>220</sup> Daironreich: Gebräuchliche Umschreibung für Kelezar.

<sup>221</sup> Hochland von Taveral: Hochplateau zwischen den beiden Gebirgszügen des Avinar und der Cavela.

dort die neue Provinz Adlonien<sup>222</sup> – benannt nach dem beherrschenden Fluss, der sie durchquert, dem Adlon. Sie geht später in der größeren Provinz Schastien<sup>223</sup> (Sastia) auf.

In der Folgezeit unternimmt der Kaiser mehrere Vorstöße in Cavela und Teron gegen die Schasten (2. Schastenkrieg oder Unterwerfung der Innerschasten<sup>224</sup> von 188 bis 182 v. Z.). Er kann einige Erfolge verbuchen und zumindest die dem Imperium zuwandte Seite der Berge leidlich unter Kontrolle bringen. Doch letztlich erweisen sich die ungestümen Bergstämme als schwer zu bändigen. Auch unter edrischer Herrschaft bleiben sie ein ständiger Unruheherd und ein ewiges Ärgernis der Imperatoren.

## Der Wanderkaiser

Ab 184 v. Z. überlässt Agenor die Kriegsführung in den Bergen einem Bundesfeldherrn und wendet sich wieder der Innenpolitik zu. 183 v. Z. beginnt er der Reihe nach durch die Provinzen seines gewaltigen Reiches zu ziehen. Vor Ort sorgt er für die Umsetzung seiner Reformen, spricht Recht, ordnet, lenkt, gestaltet. War Arnadal I. der ruhelose Genius, der die Dinge ins Rollen brachte, ist Agenor der fleißige Arbeiter, ein bedachtsamer Realisierer mit einem guten Auge für das rechte Maß. Stadt und Land prosperieren, und langsam heilen die Wunden des 3. und 4. Bürgerkrieges. Während Agenors gesamter Regierungszeit gibt es keine einzige Erhebung im Inneren. Das spricht für die wirtschaftliche Erholung des Imperiums, die allen Reichsteilen und allen Bevölkerungsschichten zu Gute kommt.

## Die neue Hauptstadt am Meniatar

16 Jahre lang zieht Agenor samt seinem Hofstaat kreuz und quer durch das Imperium, eine wandernde Regierung. Mittlerweile zählt er 62 Jahre und kann nicht mehr so wie er will. Das Leben auf Achse fordert seinen Tribut. Der Kaiser wird sesshaft. Als ständigen Sitz wählt er aber nicht die alte Hauptstadt Edrigon, sondern Atraion. Für diese Entscheidung gibt es wenigstens zwei Gründe, einen persönlichen und einen politischen:

Das Klima im südlichen Atraion ist bei weitem angenehmer als in der alten Hauptstadt im Norden. Während über Edrigon ab dem Nebelmond<sup>225</sup> der kalte Nordwester streicht, der Frost und Schnee bringt, sind die Winter am Meniatar mild, und selbst in heißen Sommern weht immer eine frische Brise vom Meer her durch die Stadt. Für den in die Jahre gekommenen Kaiser ist dieser Vorzug nicht zu verachten.

Doch abseits solcher persönlicher Vorlieben, ist Agenors Schritt nur konsequent. Der elfische Süden hat den Norden an Bedeutung längst überflügelt. Die edrische Reichsfläche in Odian ist schon jetzt etwa dreimal so groß wie der elvarische Machtbereich in Erach und Laudan. Bei Bevölkerungszahl und Wirtschaftsleistung ist das Verhältnis zu Gunsten des Südens sogar noch deutlicher. Der Schwerpunkt des Imperiums liegt schon lange in Odian. Dabei verlegt Agenor die Hauptstadt nicht offiziell. Es ist ein schleicher Prozess. Da der Kaiser meistens in Atraion weilt, werden dort auch alle wesentlichen politischen Entscheidungen getroffen. Der Notwendigkeit folgend, verlegt zuerst der kaisernahe

---

<sup>222</sup> Adlonien (elvarunisch „Adlonia“): Edrische Provinz südlich und östlich des Mindulinsees mit überwiegend eanitischer Bevölkerung. In der Zeit zwischen 189 bis 97 v. Z. ist Adlonien eine eigenständige Provinz, wird nach den Eroberungen Erandors I. 96 v. Z. Teil der größeren Provinz Schastien und nach dem endgültigen Verlust von Cavela und Teron im Jahre 49 n. Z. nochmals selbständige Provinz, ehe Adlonien 99 n. Z. ganz aufgegeben werden muss.

<sup>223</sup> Schastien (elvarunisch „Sastia“): Edrische Provinz von 96 v. Z. bis 49 n. Z. Sie umfasst die Innenseite des Cavelabogens, die Tieflande östlich des Mindulinsees und den gesamten Teron.

<sup>224</sup> Innerschasten: Diejenigen Schastienstämme in Cavela und Teron, die den Tieflanden Eans zugewandt leben. Aus elvarischer Sicht hat der Bogen, den die beiden Gebirge beschreiben, eine Innen- und eine Außenseite. Die Innenseite blickt nach Ean, die Außenseite in die odianischen Wüsten.

<sup>225</sup> Nebelmond: 11. Monat des edrischen Kalenders und 2. Herbstmonat. Der Nebelmond entspricht überwiegend dem November.



Magistrun Populir seinen Sitz von Edrigo an den Meniatar. Einige Jahre später folgt der Magistrun Unis, um nicht vom Volksrat beiseite gedrängt und vom Zentrum der Macht abgekoppelt zu werden. Binnen eines Jahrzehnts hat die Sogwirkung der dauerhaften kaiserlichen Präsenz alle zentralen Entscheidungs- und Verwaltungsorgane des Reiches nach Atraion gezogen. Das macht die Stadt am Meniatar auch ohne offiziellen Titel faktisch zur neuen Hauptstadt des Elfenreiches. Edrigo dagegen bleibt nur der Nimbus vergangener Tage.

Agenor regiert volle 41 Jahre lang. Wie sein Vorgänger Arnadal I. ist auch er ein großer Reformier. Allerdings hat Agenor im Unterschied zu Arnadal mehr Zeit zur Umsetzung. In den mehr als vier Jahrzehnten seiner Herrschaft strukturiert er vieles neu und stabilisiert das ins trudeln gekommenen Imperium auf der Grundlage der wirtschaftlichen Prosperität breiter Volksmassen. Als er 156 v. Z. im Alter von 73 Jahren stirbt, ist das Edrische Imperium größer, stabiler und stärker als je zuvor. Nach seinem Tode ehrt man ihn mit dem Beinamen „Amicon Populir“, „Freund des Volkes“. Solch ein Titel gereicht jedem Monarchen zur Ehre. Sicher hätte er sich darüber gefreut.

## Die letzten Rivalen der Elvar

### Die Bildung der großen Gundenstämme

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

Im Laufe des 2. Jahrhunderts v. Z. formen sich im Inneren Nordarigons die großen Gundenstämme aus. Die anwachsende Bevölkerung erhöht den Siedlungsdruck. Konflikte zwischen den Stämmen und mit den Nachbarvölkern werden häufiger und härter. Kleine Stämme drohen in den Auseinandersetzungen zerrieben zu werden und schließen sich deshalb zu größeren Verbänden mit höherer Schlagkraft zusammen. Die größeren Stämme üben bald auch größeren Druck auf die Nachbarn aus. Das spüren noch vor der Jahrhundertmitte die Flowen im Osten und Narga im Westen. Bereits ab etwa 170 v. Z. drücken westgundische Stämme auf Nargas Grenze am Telz. Narga hält dagegen, wird aber 160 v. Z. von den Isdingern<sup>226</sup> unweit der Hedrinhöhen<sup>227</sup> entscheidend besiegt. Die Kurzen ziehen sich in den Laudan zurück und damit ist der Weg nach Westen für die Gunden offen.

Nach zwei kurzen Kriegen zwischen Elvar und Narganern<sup>228</sup> – der erste im Jahr 278 v. Z., der zweite von 231 bis 230 v. Z. – hatte sich das Verhältnis zwischen dem Imperium und dem Laudanreich zum Guten gewandelt. Das Zwergenreich brauchte seine Kräfte vor allem im Osten gegen die Gunden. Umgekehrt war und ist das Interesse der Elfen an den Urwäldern Nordostarigons gering. Edrigo erkannte sehr bald den Nutzen Nargas als befreundetem Pufferstaat gegen die Barbarenhorden Innerarigons und als verlässlichem Handelspartner. So ist die Nachbarschaft seit nunmehr 7 Jahrzehnten von friedlicher Koexistenz geprägt, zum gegenseitigen Vorteil.

Diese Situation ändert sich jetzt schlagartig. Als der narganische Sperrriegel am Telz bricht, stoßen Gunden in die herrenlosen Räume vor. Auf der Suche nach Land und Beute überziehen sie die Küstenländer entlang der Nordostküste des Alten Meeres mit Krieg. Leidtragende sind dabei besonders die elfischen Kolonien dieser Region. Hier gibt es was zu holen. Nicht lange und tausende Barbarenkrieger stehen zum wiederholten Male an der edrischen Grenze an der Walch und vor den Mauern Andarias an der Meerenge von Walan.

### 3. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Athringer) oder Fulvians Gundenjagd (157 bis 152 v. Z.)

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

Die Lage wird in der Tat derart bedrohlich, dass Kaiser Agenor 157 v. Z. gleich seine beiden Söhne Fulvian (\* 202 v. Z., + 141 v. Z.) und Arnadal (\* 199 v. Z., + 155 v. Z.) mit vier Divisionen samt Sekundäreinheiten in den Norden schickt. Der ältere, Fulvian, ist nach dem Rebellenkaiser Fulvian I. Nerion (\* 262 v. Z., + 218 v. Z.) benannt, der im 3. Elvarischen Bürgerkrieg gegen Kaiser Garian II. Venathar (\* 278 v. Z., + 215 v. Z.) unterlag. Der Zweitgeborene heißt nach dem Großvater Arnadal I. Trimon, ebenfalls ein Rebellenkaiser, und ein siegreicher noch dazu. Seit dem Sieg der Reformer über die Konservativen im 4. Elvarischen Bürgerkrieg (213 bis 205 v. Z.) sind die einst verfeimten Rebellenamen wieder hoffähig und erfreuen sich zunehmender Beliebtheit. Agenor hat sie für seine Söhne zweifellos mit Bedacht gewählt. Sie stehen für ein gesellschaftlich und sozial erneuertes Imperium und sind gleichsam ein dynastisches Versprechen, diesen Kurs fortzuführen.

---

<sup>226</sup> Isdinger: Die Isdinger entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Athringern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

<sup>227</sup> Hedrinhöhen: Höhenzug im Norden des Kleinen Arigonischen Beckens.

<sup>228</sup> Narganer: Bewohner Nargas, überwiegend Laudanzwerge.

Fulvian stößt im Frühjahr 157 v. Z. mit zwei Divisionen über die Walch nach Osten vor, Arnadal kommt ihm ebenfalls mit zwei Divisionen von Andaria Richtung Nordwesten entgegen. Die Prinzen nehmen die Gunden in die Zange. Die wuchtige edrische Militärmaschinerie drängt die Barbaren zurück. Fulvian siegt noch im gleichen Jahr in Hyrling<sup>229</sup> in der Hudirsklamm über die Isdinger und arbeitet sich weiter nach Osten vor. Gemeinsam schlagen die Brüder 156 v. Z. die Athringer<sup>230</sup> am Fuße der Fehringberge. Gerade ein Jahr ist vergangen, und der Krieg scheint schon gewonnen.

Der Sieg wird jedoch vom Tode des Kaisers überschattet. Kurz nach ihrem Triumph erreicht die beiden Feldherren die Nachricht vom Hinscheiden ihres Vaters Agenor. Die Brüder halten die Gunden für besiegt, und so teilen sie das Heer. Fulvian segelt mit der einen Hälfte nach Atraion, um seinem Anspruch auf den kaiserlichen Stirnreif – falls erforderlich – den nötigen Nachdruck zu verleihen, Arnadal bleibt mit der anderen Hälfte zurück. Mehr braucht es nach Meinung der Prinzen nicht, um die neu gewonnenen Gebiete zwischen der Walch und der Meerenge von Walan abzusichern. Eine verhängnisvolle Fehleinschätzung. Während sich Fulvian in der neuen Hauptstadt am Meniatar vom alten Unionsrat und neuen Volksrat zum Caithar ausrufen lässt und unter großem Gepränge seine Krönung feiert, formieren sich die Gunden im Norden neu. Es gibt einige Indizien, die darauf deuten, dass zwergisches Gold aus Kelezar die geschlagenen Stämme neuerlich zum Krieg anstachelt. Beweise gibt es nicht. Doch die weiteren Geschehnisse machen diese Mutmaßung zumindest wahrscheinlich.

Ende 156 v. Z. verlegt Prinz Arnadal seine Streitmacht in die Winterquartiere, nicht ahnend, dass Isdinger und Athringer bereits den nächsten Angriff planen. Treibende Kraft ist der isdinger Herzog<sup>231</sup> Atrigant (\* um 200 v. Z., + 143 v. Z.). Er inszeniert im Frühjahr des folgenden Jahres eine wohl dosierte Erhebung einiger Teilstämme zwischen Antz und Telz, um Arnadal aus seinen sicheren Stellungen zu locken. Der schluckt den Köder und marschiert schleunigst gegen die Revoltierer, um einem Flächenbrand vorzubeugen. Als sich die edrischen Divisionen in langen Marschsäulen durch die nordischen Wälder arbeiten, packen die Gunden mit ihrer gesammelten Schlagkraft zu. Der Prinz erkennt die tödliche Gefahr und macht sofort kehrt, um das stark befestigte Andaria zu erreichen. Atrigant verlegt ihm den Weg und es kommt zur Schlacht. Doch der isdinger Herzog hat die Schlagkraft edrischer Heere unterschätzt und wird prompt besiegt. Arnadal erzwingt den Durchbruch, wenngleich unter hohen Verlusten. Aber Atrigant lässt nicht ab, sondern ändert nur seine Strategie. Er meidet die offene Feldschlacht und beharrt die Elfen unablässig mit blitzartigen Vorstößen und schnellen Rückzügen. Unter den beständigen Angriffen der Gunden schmilzt Arnadals Heer dahin. Als klar wird, dass er Andaria nicht lebend erreichen wird, versucht er so viele seiner Männer wie möglich zu retten, indem er sie auf die wenigen begleitenden Versorgungsschiffe verlädt. Er selbst arbeitet sich mit den verbliebenen Truppen unbeirrt, aber mit schwindender Hoffnung der Küste entlang Richtung Südosten vorwärts. Beinahe erreichen sie das Ziel. Die Gunden können die sich erbittert verteidigenden Elfen einfach nicht niederringen. Am Ende muss Atrigant noch einmal seine Taktik ändern und doch die Schlacht wagen. In Sichtweite der Festung Andaria verstellt er Arnadal zum zweiten Mal den Weg. Die zu Tode erschöpften und stark dezimierten Elvar kämpfen mit dem Mute der Verzweiflung. So nah sind die rettenden Mauern. Es wird sogar noch einmal knapp, als die starke Burgbesatzung im Rücken der Gunden einen Ausfall macht. Am Ende hilft aber alles nichts. Die Übermacht des Feindes und seine Entschlossenheit löschen zwei edrische

---

<sup>229</sup> Hyrling: Landschaft zwischen der Walch (Aval) im Westen und dem Tynir (Thilun) im Osten.

<sup>230</sup> Athringer: Die Athringer entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Isdingern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

<sup>231</sup> Herzog: Hoher Fürstentitel bei den Westgunden; entspricht dem nord- und ostgundischen Jarl.

Divisionen und fast ebenso viele Sekundärtruppen aus. Arnadal fällt kämpfend inmitten seiner Leibgarde. Die einzigen Überlebenden sind jene, die der Prinz auf die Begleitschiffe verfrachten konnte, vor allem Verwundete und Kranke.

Eine bittere Niederlage, die den militärischen Katastrophen im 2. Philurischen Krieg gegen Arnakos oder gegen die Eaniten bei Ivira um nicht viel nachsteht. Spätestens jetzt wird klar, dass die Gunden ein anderes Kaliber sind als es die Etten je waren. Wenn man bedenkt, wie viele Kriege es brauchte und wieviel Blutzoll es kostete, um die Ettenstämme in Osterach und Lauden niederzuringen, wird die neue gundische Bedrohung deutlich.

Fulvian II. weilt in Odian, als er vom Tod seines Bruders und dem Untergang seiner Armee in den nordischen Wäldern erfährt. Der Kaiser ist tief getroffen. Die Brüder standen sich nahe und waren jeweils der engste Vertraute des anderen. Zu diesem schmerzlichen persönlichen Verlust kommt der von fast 20.000 erstklassigen Soldaten hinzu. Solche Mengen steckt auch das mächtige Elfenreich nicht ohne weiteres weg. Fulvian schwört Rache und schiffet sich 154 v. Z. an der Spitze eines Heeres von knapp 70.000 Mann im Norden ein. Kein Zweifel, der Kaiser geht aufs Ganze.

Während er seine mächtige Armee an der Walch (Aval) und der Faretta Valana (Meerenge von Walan) in Stellung bringt, sind seine Emissäre in Narga aktiv. Das Zwergenreich hat zwar seine Gebiete südlich des Laudan an die Isdinger verloren, ist sonst aber noch intakt. Fulvian will König Luadi Min Tursa (\* 204 v. Z., + 118 v. Z.) zum Angriff auf den gemeinsamen Feind von Norden her bewegen und hat Erfolg. Im Sommer attackieren Elvar und Zwerge die Gundenstämme der Isdinger und Athringer von drei Seiten. Dem kombinierten Vorstoß der zermalmenden edrischen Militärmaschinerie und ihren narganischen Verbündeten haben die Gunden wenig entgegenzusetzen und weichen zurück. Schon bald suchen die Athringer um Frieden nach. Doch Fulvian II. will von Frieden nichts wissen, er will Vergeltung. Unaufhaltsam rückt er vor. Gundische Dörfer werden dem Erdboden gleich gemacht, ihre Bewohner erschlagen, verjagt oder gefangen genommen. Die edrischen Divisionen hinterlassen eine Schneise der Verwüstung und verbreiten Angst und Schrecken.

Weniger erfolgreich sind dagegen die narganischen Verbündeten der Elvar. Deren Vormarsch gerät bald ins Stocken. Schließlich unterliegen die Kurzen 153 v. Z. sogar irgendwo an der mittleren Antz gegen die Isdinger unter ihrem Herzog Atrisant. König Luadi Min Tursa muss sich zurückziehen. Nun muss es der edrische Kaiser doch alleine zu Ende bringen. Mitten in den Feldzug platzt dann die Nachricht, dass Kelezar und Kalschan wieder einmal in Philurien eingefallen sind.

### **Der 4. Ostkrieg (gegen Kelezar und Kalschan) oder Kelezars Pech (153 bis 149 v. Z.)**

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

Um das Jahr 160 v. Z. haben die Verbündeten Kelezarer und Kalschaner den Kampf mit den Danurern um den Westen der arigonischen Grasebene für sich entschieden. Fast ebenso erstaunlich wie der Sieg über die einst so gefürchteten Ayruna ist die Langlebigkeit und Stabilität der zwergisch-kalschanischen Allianz. 35 Jahre währt der sog. Steppenkrieg (195 bis 160 v. Z.) und übersteht sogar je einen Regierungswechsel in beiden Reichen unbeschadet. Verständlicherweise blicken die Elvar mit wachsendem Argwohn auf diesen neuen, geschlossenen Machtblock an ihrer Ostgrenze. Schon bald sollen ihre Befürchtungen bestätigt werden.

Ausschlaggebend für den letztlichen Sieg der Verbündeten ist in erster Linie die starke Reiterei auf Seiten Kalschans. Dieses Erbe der tiotischen Fremdherrschaft versetzt das Reich in die Lage, es auch im offenen Gelände mit den beweglichen danurischen Steppenreitern aufzunehmen und die Räume für den Feind eng zu machen. Doch auch die Kurzen haben aus

ihren Niederlagen gegen die Ayruna gelernt und setzen seither verstärkt auf Bogenschützen – wengleich als Infanterie –, um den berittenen Feind auf Distanz zu halten. Aber auch Kavallerie nach kalschanischem Vorbild kommt vermehrt zum Einsatz. Nach ihrem Sieg über die Danurer sind Kalschan und Kelezar größer und stärker als je zuvor.

Das Zwergenreich nutzt seine neue Macht und besetzt 157 v. Z. den Ostrand des Endmeeres vom Luval<sup>232</sup> bis zum Terp. Damit schneiden die Kurzen das Edrische Imperium von den Karawanenstraßen nach Kardien ab. Das ist ein empfindlicher Treffer für den elfischen Fernhandel. Jetzt bleibt den Herren des Westens nur noch der weite und gefährliche Weg um den Süden Odians herum, um die lukrativen Märkte des Ostens zu erreichen.

Eine ähnliche Situation gab es schon einmal, als vor nunmehr 350 Jahren die Daironzwerge die Meerengen von Walan und Lurn für elvarische Schiffe sperrten und wie jetzt die Ostküste des Ar Final okkupierten. Damals kämpften die Elfen im 1. Kelezarischen Krieg von 511 bis 506 v. Z. – auch als Kelezarischer Handelskrieg bekannt – den Durchgang wieder frei und sicherten ihn durch die Anlage mehrerer Festungen an Schlüsselpositionen ab. Auch diesmal sind die Herren des Westens keineswegs bereit die Kappung einer vitalen Handelsschlagader kampflos hinzunehmen. Doch die Kurzen haben einen günstigen Zeitpunkt gewählt. Unter dem Befehl der Kaisersöhne Fulvian und Arnadal führen gerade 4 edrische Divisionen samt Sekundäreinheiten Krieg gegen die Gunden und stehen nicht zur Verfügung. Allerdings ist das mächtige Imperium sehr wohl in der Lage an mehreren Fronten gleichzeitig zu kämpfen. So beginnt Kaiser Agenor noch im gleichen Jahr mit den Vorbereitungen zum Angriff auf Kelezar. Aber der Imperator stirbt kurz vor Beginn des Feldzugs. Sein ältester Sohn und Nachfolger Fulvian II. nimmt nach seiner Krönung die Kriegspläne des Vaters wieder auf und treibt sie voran. Der neue Kaiser befindet sich 155 v. Z. bereits auf dem Marsch gen Kelezar, als ihn die Nachricht vom Tod seines Bruders und dem Untergang der beiden Divisionen gegen die Gunden erreicht. Erfüllt von Trauer und Zorn, vertagt er den Feldzug gegen das Daironreich und schiffet sich stattdessen im Norden ein. Dort führt er einen unerbittlichen, grausamen Krieg gegen Isdinger und Athringer. Selbst als Kelezarer und Kalschaner die Abwesenheit der edrischen Truppen nutzen und 153 v. Z. in Philurien einfallen, führt Fulvian den Kampf gegen die Barbaren unbeirrt fort. Er ignoriert die Geschehnisse im Süden schlicht. Wie besessen durchkämmt er die nordischen Wälder und jagt die Mörder seines Bruders, allen voran Herzog Atrisant. Doch den kann Fulvian einfach nicht fassen. Geschickt entzieht sich der isdingische Heerführer den elfischen Verfolgern und verlegt sich auf eine Guerillataktik.

Es bedarf der ganzen Überredungskunst seiner Umgebung, um die Aufmerksamkeit des rachedurstigen Imperators auf die weitaus größere Gefahr im Süden zu lenken.

Zähneknirschend schließt Fulvian II. 152 v. Z. Frieden mit den beiden Gundenstämmen. Die Küstenländer sichert er durch den Bau mehrerer vorgeschobener Festungen ab. Eine neue Provinz entsteht: Gundia Minara, Kleingundien. Drei volle Divisionen stationiert der Kaiser dort, vier, wenn man jene im nahegelegenen Githor an der Walch dazurechnet. Später kommt sogar noch eine fünfte hinzu. Das ist ein unerhörter militärischer Aufwand für den vergleichsweise kleinen, noch dazu wirtschaftlich unbedeutenden Raum zwischen Walch und Starna<sup>233</sup>. Doch der Kaiser denkt weiter. Hinter diesem Sperrriegel liegen gleich zwei edrische Schlüsselstellungen: Im Nordwesten die Meerenge von Laudan. Sie ist schmal und nicht allzu schwer zu überwinden. In sehr kalten Wintern friert sie sogar zu. Dann ist sie gar kein Hindernis mehr. Und dahinter liegt schon Erach, Edrigons Machtbasis im Norden.

---

<sup>232</sup> Luval (westgundisch „Lowin“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den südöstlichen Korvanten und mündet ins Endmeer.

<sup>233</sup> Starna (elvarunisch „Tarnath“): Fluss in Nordarigon. Entspringt im Westen der Kleinen Korvanten und mündet ins Kleine Meer.

Im Süden ist es die Meerenge von Walan. Sie ist das Tor zu den Karawanenstraßen nach Kardien und für den edrischen Fernhandel absolut unverzichtbar. Das letzte, was das Imperium brauchen kann, sind gundische Freibeuter, die im Bündnis mit Kelezar über elvarische Handelskonvois herfallen.

Vor diesem strategischen Hintergrund lässt sich der Aufwand für die neue Provinz sehr wohl rechtfertigen. Es ist eine Vorverteidigung. Und die Truppenstärke zeigt, dass Fulvian die gundische Bedrohung kein zweites Mal unterschätzen will.

Als im Norden das Nötigste geordnet ist, setzt der Kaiser 151 v. Z. mit dem Gros des Heeres nach Odian über. Dort tobt seit zwei Jahren der Krieg mit Kelezar und Kalschan. Der von Fulvian eingesetzte Bundesfeldherr Thorandal Varamon wurde im Jahr zuvor vom zahlenmäßig überlegenen Gegner in der Ebene von Valadun östlich der Stadt Vireth besiegt. Seither befinden sich die Elfen auf dem Rückzug. Mittlerweile haben die Eindringlinge weite Teile Philuriens in ihre Gewalt gebracht – wieder einmal, ist man versucht zu sagen.

Der Imperator zieht seine Streitkräfte bei Aconar zusammen. Der Feind ist stark, sehr stark sogar – über 100.000 Mann, wenn man den zeitgenössischen Quellen glaubt. Und dieses Heer besteht nicht aus frisch ausgehobenen Wehrpflichtigen, sondern ist gut bewaffnet, in langen Kriegen gegen die Danurer kampfgestählt und verfügt dazu über ein großes Kontingent Reiterei. Außerdem haben sich mehrere unabhängige hilitische Fürsten südlich des Ormurin und aus dem Varetagebirge mit den Invasoren verbündet und bedrohen das Imperium nun zusätzlich aus dem Inneren Odians heraus. Fulvian hat Mühe mitzuhalten. Allein aus dem Norden fehlen ihm fünf Divisionen: Die beiden, welche mit seinem Bruder untergingen und dann jene drei, die er zur Sicherung der jungen Provinz Gundia Minara zurückgelassen hat. Zusammen mit den Sekundärtruppen sind das fast 50.000 Mann. Das wäre schon eine mächtige Armee für sich. Dazu kommen die Verluste, die sein Strategon Unis Thorandal Varamon in der Ebene von Valadun gegen die Invasoren erlitten hat. Am Ende kann der Imperator 80.000 Soldaten versammeln, ohne die Grenztruppen in Erach und Odian gefährlich auszudünnen. Wird das reichen? Eigentlich eine überflüssige Frage. Eine elvarische Streitmacht von dieser Größe kann es zu jeder Zeit mit jedem Gegner aufnehmen. Doch das Heer, dem sich der Kaiser gegenüber sieht, ist das Beste, was Arigon außerhalb des Elfenreiches militärisch zu bieten hat. Der Feind ist mindestens ebenbürtig. Fulvian zögert. Wenn er unterliegt, droht der Zusammenbruch. Also wartet er und nutzt die Zeit, um neue Truppen auszuheben und sich weiter zu verstärken.

Da kommt Fulvian II. der Zufall zu Hilfe. Das Schicksal entzieht Kelezar und Kalschan seine lange gewährte Gunst und wechselt die Seiten. In Kalschans Hauptstadt Nekatis wird Anfang 150 v. Z. König Pashur von seinem jüngsten Sohn Sagudar vom Thron gestoßen und kurz darauf ermordet. Die Brüder des Usurpators, Tarash und Ajudim, führen gerade das kalschanische Heer gegen die Elvar. Auf die Nachricht von der Ermordung des Vaters und der Machtergreifung ihres Bruders brechen die beiden Prinzen den Feldzug ab und marschieren eilends nach Hause, um den Vater zu rächen, den Bruder zur Verantwortung zu ziehen, und natürlich um die Krone für sich selbst zu gewinnen. Mit einem Schlage verliert das Heer der Invasoren zwei Drittel seiner Stärke.

Sofort nutzt Fulvian II. diesen Vorteil, gibt seine abwartende Haltung auf und rückt in Philurien ein. Das neue Kräfteverhältnis drängt die verbliebenen zwergischen Truppen in die Defensive. Kelezars König Durgun (\* 214 v. Z., + 138 v. Z.) will den Vormarsch der Elvar am Dyphar (Stypa) aufhalten. Doch die Divisionen erzwingen den Übergang und schlagen die Kurzen zurück. Noch eine Weile versucht der Zwergenherrscher wenigstens den Osten Philuriens zu behaupten, kann aber auch den nicht halten und muss sich 149 v. Z. ganz zurückziehen. Wenn er jedoch glaubt, dass die Sache damit erledigt sei, hat er sich schwer getäuscht.

## **Die alte Feindschaft mit Kelezar**

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

Fulvian II. will der ständigen Bedrohung Odians von Osten her ein Ende setzen und nimmt Kelezar ins Visier. Seit Parteinahme der Elvar auf Seiten der Hiliten und gegen die Zwerge im Philurischen Erbfolgekrieg (530 bis 519 v. Z.) sind die Beziehungen zum Daironreich angeschlagen und erreichen mit dem Kelezarischen Handelskrieges kurz darauf (511 bis 506 v. Z.) einen ersten Tiefpunkt. Seither sind über 350 Jahre vergangen, in denen es zahlreiche Versuche gab, das Verhältnis zwischen Elfen und Kurzen wieder zu normalisieren, jedoch vergeblich. Grund dafür sind die während des Kelezarischen Handelskrieges von den Herren des Westens besetzten Meerengen von Walan und Lurn sowie der strategisch wichtigen Inseln im Kleinen Meer und Endmeer. Kelezar verliert mit den Seepassagen und Eilanden nicht nur ureigene Interessengebiete und Territorien, sondern auch die Kontrolle über eine der lukrativsten Handelsrouten Arigons. Vom Festland aus können die Kurzen die elvarischen Festungen und ziehenden Schiffe sehen, was sie beständig an ihre demütigenden Niederlagen, den Verlust von Heimaterde und den entgangenen Gewinn erinnert. Das hält die alte Feindschaft wach. Die beständige Expansion des Elfenreiches schürt bei den Zwergen zusätzliche Ängste. Die Folge sind mehrere Kriege gegen das Elfenreich. Allianzen zwischen Elfen und Zwergen sind dagegen eine seltene Ausnahme, reine Zweckbündnisse und nur von kurzer Dauer. Das Verhältnis zwischen Edrischem Imperium und Kelezar ist seit Jahrhunderten zerrüttet. Fulvian muss also keinerlei Rücksichten mehr nehmen. Aus Sicht des Kaisers räumt er mit dem Daironreich lediglich ein altes Problem aus dem Weg.

## **Der 2. Hilitische Fürstenkrieg oder der Schnelle Hilitische Feldzug (152 bis 149 v. Z.)**

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

Der Zeitpunkt ist günstig. In Kalschan tobt nach dem Tode König Pashurs der Bürgerkrieg. Damit fällt der mächtigste Verbündete der Kurzen weg. Im Edrischen Imperium selbst herrscht dagegen ein stabiler Frieden. Einzig an der hilitischen Grenze gibt es Kämpfe mit mehreren Fürsten, die den Angriff Kelezars und Kalschans auf das Imperium für ihre eigenen Zwecke ausnutzen wollen. Die nimmt sich Fulvian II. zuerst vor. Unmittelbar nach dem Abzug der letzten kelezarischen Truppen aus Ostphilurien 149 v. Z. wendet sich der Kaiser diesen hilitischen Kleinreichen zu. Er überquert den Ormurin und fällt in den feindlichen Gebieten ein. Schon das Auftauchen des gewaltigen Heeres genügt, um die aufsässigen Fürsten zur Raison zu bringen. Sie suchen um Frieden nach, und der Imperator gewährt ihnen gnädig. Fulvian hat Kelezar im Blick und im Moment keine Zeit für einen langwierigen Eroberungskrieg in Hilitien.

## **Der 4. Kelezarische Krieg oder die Eroberung Westkelezars (148 bis 141 v. Z.)**

→ Karte „16. Arigon - 3. Gundenkrieg, 4. Ostkrieg, Eroberung Westkelezars“

148 v. Z. setzt der Caithar seine Divisionen gegen das Zwergenreich in Marsch. Die Elfen siegen in der Schlacht am Kendel (Cirinal) und ein Jahr später nochmals bei Gileath, dem heutigen Falsbuhr. König Durgun flüchtet sich in die Berge, von wo aus er den Widerstand organisiert. Derweil erobert Fulvian II. der Reihe nach die Städte und Burgen in den Tieflanden des Zwergenreiches zwischen Altem Meer und Dairon. Bis 145 v. Z. hat er den Westen Kelezars vollständig unterworfen und formt daraus die Provinz Astolan<sup>234</sup>.

---

<sup>234</sup> Astolan: Edrische Provinz seit 145 v. Z. mit überwiegend kelezarischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Alten Meer im Westen bis zum Dairon im Osten und von der Meerenge von Walan im Norden bis zum Kendel im Süden.

Zur gleichen Zeit landet eine edrische Flotte unter dem Kommando seines ältesten Sohnes Avelar (\* 176 v. Z., + 128 v. Z.) an der Ostküste des Ar Final und kämpft den Durchgang zur nördlichen Karawanenstraße frei. Die wichtige Handelsroute ist wieder offen. Mit der Eroberung des kelezarischen Westens schließt sich der elvarische Ring um das Ar Anthian. Das Meer im Zentrum Arigons wird zum edrischen Meer – ein gewaltiger, gesicherter Wirtschaftsraum für den friedlichen Warenaustausch.

Im Folgejahr 144 v. Z. rückt der Kaiser ins Gebirge ein, um Durgun den Rest zu geben. Doch im Gegensatz zu den bisherigen raschen Eroberungen, gestaltet sich dieses Unterfangen schwierig. Der Dairon ist Kelezars Kernland und gut gesichert. Selbst in Unterzahl lassen sich die steilen Pässe und tiefen Schluchten leicht verteidigen. Manche Festung auf steilem Fels ist praktisch uneinnehmbar und muss langwierig ausgehungert werden. Die edrischen Divisionen rennen sich fest. Aus dem schnellen Feldzug im Flachland wird in den Bergen ein mühsamer Abnutzungskrieg. Dennoch arbeiten sich die elfischen Truppen systematisch vorwärts. 142 v. Z. erstürmen sie Kelor, die Hauptstadt des Feindes und belagern ein Jahr später Vendragun, die letzte verbliebene große Stadt im Gebirge und Krönungsort der Zwergenherrscher. Irgun Durgun hat sich hierher zurückgezogen und sitzt nun hinter den mächtigen Mauern in der Falle. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, bis Vendragun fällt und mit ihr der Zwergenkönig samt dem Rest seines kollabierenden Reiches. An einem kühlen Herbsttag des Jahres 141 v. Z. inspiziert Fulvian II. seine Stellungen vor der eingeschlossenen Stadt. Da trifft ihn ein gut gezielter Bolzen aus einer kelezarischen Pfeilschleuder am Kopf. Der Kaiser ist sofort tot.

Wie bei den Elvar üblich, erhält auch Fulvian II. postum einen Beinamen. Er geht als „Venator Gundaron el Concistor Kelecir“, „der Gundenjäger und Eroberer Kelezars“ in die Geschichte ein. Zwei Titel, die seine Taten und sein Lebenswerk besser beschreiben als es jeder Nachruf könnte.

### **Avelar Duvalion – ein Trunkenbold auf dem Elfenthron**

Während des gesamten Feldzugs gegen Kelezar ist Fulvians II. ältester Sohn Avelar mit dabei. Wie erwähnt ist er es, der das Landunternehmen gegen die kelezarischen Stellungen an der Ostküste des Endmeeres leitet, und das mit Erfolg. Er bekleidet den Rang eines Bundesfeldherrn und wird schon lange vor dem plötzlichen Tod des Kaisers als Nachfolger auf dem Elfenthron gehandelt. Derweil führt Fulvians zweiter Sohn Aridion (\* 174 v. Z., + 104 v. Z.), in Abwesenheit des Vaters und älteren Bruders, die Regierungsgeschäfte in Atraion.

Um seine Thronfolge zu sichern und den Bruder in der Hauptstadt gar nicht erst in Versuchung zu führen, beendet Avelar den Krieg gegen die Daironzwerge umgehend. Dicht vor dem Ziel zieht er sich aus dem Gebirge zurück und marschiert heim nach Atraion. Das ist die Rettung für König Durgun und Kelezar oder was davon übrig ist. Die Tatsache, dass Avelar keinen Frieden schließt, mag darauf hindeuten, dass er plant zurückzukehren und zu vollenden, was sein Vater begann. Doch die Chance ist vertan und wird nicht wiederkehren. Kelezar ist übel zusammengestutzt, aber es hat überlebt. Und auch wenn es im Moment wahrlich nicht danach aussieht: Das Daironreich wird das Edrische Imperium überdauern.

Avelar erreicht nach langem Marsch Anfang 140 v. Z. Atraion. Prinz Aridion hat keinerlei Versuche unternommen, sich den kaiserlichen Stirnreif selbst anzueignen – ob aus Loyalität gegenüber dem älteren Bruder oder wegen der anrückenden Divisionen, sei dahingestellt. So verläuft der Machtwechsel glücklicherweise friedlich. Magistrun Unis und Magistrun Populir proklamieren einhellig Avelar Duvalion zum neuen Caithar.



Nach seiner Wahl vertagt Avelar die Fortsetzung des Feldzuges gegen Kelezar auf unbestimmte Zeit und verweilt stattdessen in Atraion. Die Hauptstadt des Elfenreiches hat viel zu bieten, zumal für einen Kaiser. Auf die Krönungsfeierlichkeiten folgen Trauerfeiern zu Ehren seines Vaters, die ihrerseits wiederum nahtlos in die Siegesfeiern zum Triumph über Kelezar übergehen. Der frisch gekürte Imperator tauscht das harte Feldlager gegen den Luxus seines Palastes. Schon in seiner Jugend hatte Avelar eine Schwäche für Wein und Weib. Gesellig nannten ihn die einen, disziplinlos die anderen. Sein Vater hielt ihn möglichst dicht in seiner Nähe. Das tat er sicher, um ihn politisch und militärisch auf das höchste Amt im Staate vorzubereiten, wohl aber auch, um seinen Ältesten von dessen berüchtigten Eskapaden abzuhalten. Der alte Kaiser kannte beide Seiten seines Erstgeborenen, auch die bessere. Avelar verfügt über unbestrittene, herausragende Fähigkeiten. Er ist hochintelligent, selbstbewusst und führt Männer mit geradezu spielerischer Leichtigkeit. Im Krieg gegen Kelezar bewies er persönlichen Mut, Umsicht und großes militärisches Geschick. Seine Soldaten verehren ihn und folgen ihm blind. Zweifellos hoffte der Kaiser, dass sein Sohn mit den Jahren reifen würde und seine Jugendsünden hinter sich ließe. Und in der Tat sah es in den letzten Regierungsjahren Fulvians II. danach aus. Der Prinz schien sich die Hörner abgestoßen zu haben. Doch kaum fehlen die lenkenden Zügel des Vaters, fällt Avelar in seine alten Verhaltensmuster zurück. Nun, da er Imperator ist, gibt es niemanden mehr, der ihm sagen könnte, was er zu tun oder zu lassen hat. Avelar erliegt zunehmend den Verlockungen des süßen Lebens und wird zum Müßiggänger.

## **Vernachlässigte Grenzen**

Eine Weile geht das gut. Die Situation im Reich ist stabil und an den Grenzen herrscht weitgehend Ruhe, sieht man von sporadischen Überfällen der Etten im Norden und Schasten im Süden ab. Das ist zwar ärgerlich, aber nicht bedrohlich. Die neue Gundenprovinz zwischen Walch und Starna hält die Barbaren dank massiver Militärpräsenz auf Distanz, Kelezar ist besiegt und zur Hälfte unterworfen, Kalschan leckt sich die selbst geschlagenen Wunden nach 10 Jahren Bürgerkrieg und die unabhängigen hilitischen Fürsten scheinen ihre Lektion nach Fulvians II. Feldzug 149 v. Z. gelernt zu haben und halten still. Überdies haben die Danurer die Kriegswirren bei ihren Nachbarn Kelezar und Kalschan genutzt und sich den verlorenen Westen der Mittelarigonischen Grasebene vom Darnim bis zum Vagor wieder zurückgeholt. Das schwächt die beiden alten elfischen Rivalen zusätzlich und spielt den Herren des Westens in die Hände.

Doch hinter der Fassade vermeintlicher Sicherheit brauen sich bereits neue Gewitterwolken zusammen. Erste Anzeichen gibt es bereits. So initiiert Kelezars König Durgun 138 v. Z. einen Aufstand in Astolan gegen die neuen elfischen Herren, den er mit eigenen Truppen aus dem Dairon heraus massiv unterstützt (1. Kelezarischer Aufstand 138 v. Z.). Doch die Elvar haben Glück. Das Schicksal löst ihr Problem. Der Zwergenherrscher stirbt kurz nach Ausbruch der Revolte. Sein Sohn Farun (\* 188 v. Z., + 102 v. Z.) führt das Heer ins Zentrum des Daironreiches zurück, um seine Nachfolge abzusichern. Ohne Anführer und Unterstützung, bricht daraufhin die Erhebung rasch in sich zusammen. Doch es kann nur eine Frage der Zeit sein, bis der Erbe in Kelor einen neuen Anlauf zur Rückeroberung der an die Elfen verlorenen Gebiete nehmen wird. Farun muss es tun. Die ewig umkämpften Grasebenen zwischen Wern und Terp sind eine Sache, Astolan dagegen eine völlig andere. Der neue Irgun würde keine Woche auf dem Thron überstehen, wenn er den Verlust von uraltem Heimatboden kampflos hinnähme.

## **Kalschan erstarkt**

Auch Kalschan fängt sich wieder. 140 v. Z. endet der 10-jährige, blutige Bürgerkrieg. Keiner der drei Söhne König Pashurs hat es am Ende geschafft. Sagudar, Tarash und Ajudim liegen

erschlagen auf den zahllosen Schlachtfeldern des Bruderkampfes oder wurden ermordet. Ein anderer, ein Fremder triumphiert zum Schluss, General Irdashin (\* um 190 v. Z., + 123 v. Z.). Er räumt den letzten der drei Brüder, Ajudim, 140 v. Z. aus dem Weg und besteigt selbst den Thron in Nekatis.

Der neue Monarch ist ein überaus fähiger und kraftvoller Herrscher. Binnen kürzester Zeit stabilisiert er das gebeutelte Reich und reformiert es von Grund auf. Rücksichtslos zerschlägt er die großen Provinzen und formt daraus kleinere, leichter zu verwaltende und vor allem weniger gefährliche Einheiten. Damit entzieht er den einflussreichen Provinzfürsten einen Großteil ihrer vormaligen Macht und degradiert sie zu einfachen Befehlsempfängern. Um ihrer Loyalität ganz und gar sicher zu sein, installiert Irdashin ein System königlicher Boten, die die Provinzen regelmäßig inspizieren und ihm Bericht erstatten. Um jeder Verbrüderung mit den Regionalgouverneuren vorzubeugen, darf kein Bote eine Provinz zweimal besuchen. Außerdem muss jeder Statthalter seine Söhne zur Erziehung an den Hof nach Nekatis senden. Das ermöglicht die massive Einflussnahme auf die Heranwachsenden im Sinne des Shadars und ist darüber hinaus ein wirksames Druckmittel, um die Loyalität der Väter notfalls zu erzwingen. Denn letztlich sind die Kinder und Jugendlichen nichts anderes als hochgeborene und gut behandelte Geiseln. Keine ganz neue Idee in Kalschan, aber unverändert wirkungsvoll.

Kein kalschanischer Herrscher vor ihm verfügte je über solche Allmacht. Und das will etwas heißen, in einem Land, in dem der Absolutismus seit Jahrhunderten Tradition hat.

Irdashins umfassende Reformen betreffen auch und besonders die Armee. Seine Vorgänger verfügten über ein vergleichsweise kleines stehendes Heer, eine überwiegend berittene Eliteeinheit von einigen Tausend Mann. Sie war stark genug, um den Willen des Königs im Reich durchzusetzen, diente ihm als Leibgarde und bildete im Kriegsfall die Kerntruppe, um die sich die Aufgebote der Provinzen scharten. Irdashin nutzt seine schier unbegrenzten neuen Mittel und baut seine Garde zu einer mächtigen Berufarmee nach edrischem Vorbild aus. Im Unterschied zum Elfenreich lässt Kalschans König die feudal organisierten Provinztruppen jedoch weiterhin bestehen. Sie dienen als Reserve und zum Schutz der Heimat. Dank dieser Maßnahmen gebietet der Monarch bald über ein mächtiges stehendes Heer, dessen Verfügbarkeit nicht mehr von Aussaat und Ernte abhängt, sondern das dauerhaft einsatzbereit ist.

Als erstes bekommen das die Danurer zu spüren. Im Jahr 137 v. Z. – nur drei Jahre nach Ende des Bürgerkriegs und seiner Machtübernahme – startet Irdashin den Angriff auf die Mittelarigonische Steppe. Er braucht die weiten Grasebenen als Weideland für die großen Pferdeherden seines Reiterheeres. Wie bei der ersten Invasion Anfang des

2. Jahrhunderts v. Z., ist auch diesmal wieder Kelezar mit dabei. Irgun Farun nutzt die Gelegenheit, um sich die während des 3. Kelezarischen Krieges (149 bis 141 v. Z.) gegen die Elvar an die Danurer verlorenen Gebiete im Osten seines Reiches wiederzuholen. Sein Kriegseintritt ist außerdem eine gute Gelegenheit, Kalschan an die alte Freundschaft der beiden Staaten zu erinnern und Irdashin von der Verlässlichkeit des Zwergenreiches zu überzeugen. Farun braucht einen mächtigen Verbündeten, wenn sein geplanter Krieg gegen das haushoch überlegene Elfenreich Erfolg haben soll.

Nur zwei Jahre dauert der ungleiche Kampf. 135 v. Z. müssen die Danurer zum zweiten Mal nach 160 v. Z. vor der überlegenen Militärmacht des Feindes weichen. Wenn man bedenkt, dass die erste Auseinandersetzung dreieinhalb Jahrzehnte währte, ist diese schnelle Niederlage der Steppenreiter doch sehr erstaunlich. Mag sein, dass sich die Ayruna vom langen ersten Krieg noch nicht wieder erholt haben, mag auch sein, dass sie durch ihre damalige Niederlage auf eigenem Boden mental angeschlagen sind. Doch das ist nur die halbe Wahrheit. Die ganze Wahrheit liegt in Irdashins mächtiger, hochgerüsteter

Militärmaschinerie, allen voran die vielköpfige Reiterei, die ihre Schlagkraft eindrucksvoll unter Beweis stellt.

## **Samar und Magad – Hochkulturen am Rande der Wüste**

→ Karte „17. Arigon - 5. Ostkrieg, 4. Gundenkrieg, 10. Ettenkrieg, Aldankrieg“

Freilich ist einem Mann wie Irdashin die bloße Rückeroberung verlorener Gebiete nicht genug. Er will mehr. Doch wo? Im Norden grenzt das verbündete Kelezar an sein Reich. Das braucht er noch gegen Edrigon.

Im Nordosten geht die abendländische Grasebene in die unendlichen Weiten der Kardischen Steppe über. Das sind ganz andere Dimensionen als das Stückchen, welches man den Danurern entrissen hat, und auch das erst nach insgesamt knapp 40 Jahren Krieg. Außerdem ist das Land nicht unbewohnt, sondern wird von den Mergeten beherrscht, dem größten und mächtigsten Stamm der Ayruna. Noch mehr Steppe gegen einen noch stärkeren Feind? Geringer Nutzen bei wenig Aussicht auf Erfolg. Das ist nicht nach Irdashins Geschmack. Der Osten und Süden der Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur wird vom Venidischen Meer und dem Südmeer<sup>235</sup> umspült. Kalschan war jedoch nie eine Seemacht. Ausgedehnte Wasserflächen waren und sind eine Barriere.

Im Nordwesten gibt es am Darnim eine gemeinsame Grenze mit dem Elfenreich. Doch den Waffengang mit der Supermacht wagt Irdashin nicht, noch nicht.

Bleibt nur der Westen. Hier reicht die große Halbinsel Purshan gleich an zwei Stellen dicht an Odian heran, an der Meerenge von Dunvar und der Straße von Ormon<sup>236</sup>. Jenseits der schmalen Seepassagen liegen die Lande von Samar und Magad. Hier wie dort siedeln Ulachen; keine Wüstennomaden wie in Zentralodian, sondern sesshafte Völker, die auf eine lange eigenständige Vergangenheit zurückblicken, Hochkulturen am Rande der Wüste. Die Gebirge des Djebil<sup>237</sup> und Arat<sup>238</sup> machen es möglich. Die Gipfel ragen hoch hinauf, bis auf dreieinhalb tausend Meter. Hier fangen sich die wenigen Wolken und regnen ab, ganz oben als Schnee. Regen und Schmelzwasser füllen die Flüsse und bringen das lebensspendende Wasser ins Tal. Dort wird das kostbare Nass aufgefangen, über Bewässerungskanäle auf die Felder geleitet und macht aus dem Land eine einzige, riesige, blühende Oase. Hier gedeihen auch jene erlesenen Gewürze, die im kalten Norden so heißbegehrt sind und buchstäblich mit Gold aufgewogen werden. Zwei reiche Länder, die durch ihre Lage an den beiden Meerengen von Dunvar und Ormon zusätzlich Drehscheibe für den Seehandel in Nord-Süd-Richtung und den Landhandel in Ost-West-Richtung sind.

Zu allen Zeiten gab es Bestrebungen der mächtigen Nachbarn, sich Samar und Magad samt ihrer Reichtümer einzuverleiben. Als Philurien noch eine Großmacht war, gehörte Samar zeitweise als Provinz zum Hiliterreich. Seit dem Ende Philuriens ringen nun Elvar und Kalschan um Einfluss in Samar. Magad lag seit jeher im alleinigen Einflussbereich Kalschans. Je nachdem wie stark die Könige in Nekatis gerade waren, wechselte der Status durch die Jahrhunderte zwischen Vasall, formeller Oberhoheit und Unabhängigkeit hin und her.

König Irdashin will nun mit diesen Halbheiten der Vergangenheit aufräumen. Er plant die endgültige Eroberung beider Länder für Kalschan. 134 v. Z. läuft unter den Augen der

---

<sup>235</sup> Südmeer (elvarunisch „Ar Meridion“): Großes Meer zwischen dem Halbkontinenten Odian im Westen und Elim im Osten.

<sup>236</sup> Straße von Ormon (Elvarunisch „Arvea Ormona“): Meerstraße zwischen Magad in Odian und der großen Halbinsel Purshan.

<sup>237</sup> Djebil: Kleines Gebirge im Nordosten Odians, welches das fruchtbare Samar im Osten von der Takaruwüste im Westen trennt.

<sup>238</sup> Arat: Kleines Gebirge im Osten Odians, welches das fruchtbare Magad im Osten von der Jundwüste im Westen trennt.

untätigen Elvar in den kalschanischen Häfen des Ar Lenion und Ar Coral ein gewaltiges Flottenbauprogramm für die Invasion an. Und schon ein Jahr später setzt der Shadar an der Spitze eines mächtigen Heeres über die Straße von Ormon und landet in Magad. Bis 132 v. Z. hat er das kleine Land unterworfen.

131 v. Z. marschiert eine Heeresgruppe entlang der Westküste des Korallenmeeres nordwärts, während eine zweite die Meerenge von Dunvar überquert. Zeitgleich dringen die beiden Armeen in Samar ein. Im Angesicht der gewaltigen Streitmacht und ihres furchteinflößenden Anführers unterwerfen sich die Samaris<sup>239</sup> nach kurzer, uneinheitlicher Gegenwehr. Nach nur drei Jahren Feldzug beherrscht Irdashin den gesamten Küstenstreifen westlich des Sanften Meeres und Korallenmeeres. Doch das ist noch lange nicht das Endziel des ehrgeizigen Monarchen. Samar ist nur sein Sprungbrett für die Attacke auf das Elfenreich.

## **5. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und Hiliter) oder Blutiger Ostkrieg (129 bis 122 v. Z.)**

→ Karte „17. Arigon - 5. Ostkrieg, 4. Gundenkrieg, 10. Ettenkrieg, Aldankrieg“

Irdashin stimmt seinen Angriff mit König Farun von Kelezar ab und konspiriert mit hilitischen und talessischen Fürsten jenseits der elfischen Grenze. 129 v. Z. sind dann alle Vorbereitungen abgeschlossen. Der Generalangriff auf den Osten des Edrischen Imperiums beginnt.

Kaiser Avelar sitzt derweil untätig in Atraion. Von den systematischen Kriegsvorbereitungen Kalschans weiß er nichts. Er bekommt gar nichts mit. In den 11 Jahren seiner Herrschaft hat der Imperator mittlerweile ein ganzes Heer von Hofschranzen und Speichelleckern um sich versammelt, die jede missliebige Nachricht von ihm fern halten. Nichts soll dem vergnügungssüchtigen Monarchen die Laune verderben. Selbst als die feindlichen Heere auf breiter Front über den Osten des Reiches herfallen, dringt keine Nachricht zu Avelar durch. Schließlich verschafft sich sein Bruder Aridion Zutritt zum Kaiser. Die Geschwister stehen sich nicht besonders nahe. Sie sind einfach zu verschieden. Hier der extrovertierte Lebemann Avelar, dort der in sich gekehrte, ernste Aridion. Der Imperator hält seinen jüngeren Bruder von sich fern. Wahrscheinlich stört er ihn bei seinen Ausschweifungen und macht ihm ein schlechtes Gewissen. Doch Aridion ist der einzige, der Dank seiner familiären Nähe noch an den heimlichen Machthabern im Palast vorbeikommt. Ihm gelingt es, seinen kaiserlichen Bruder immerhin so weit aufzurütteln, dass dieser die Mobilmachung befiehlt. Freilich verspürt der Monarch keine Neigung die Genüsse seines Palastes gegen das harte Feldlager einzutauschen und die Armee selbst anzuführen. Stattdessen ernennt er seinen Bruder zum Bundesfeldherrn und beauftragt ihn mit der Kriegsführung.

Während nun Aridion die Divisionen zusammenzieht und den Gegenangriff vorbereitet, wirken Avelars zweifelhafte Ratgeber auf den Imperator ein. Sie wissen, dass Aridion sie hasst und fürchten ihn. Bislang war das kein Problem. Avelar hatte seinen jüngeren Bruder kaltgestellt. Doch als Befehlshaber eines großen Heeres könnte er zur Gefahr für den Kaiser und damit für sie selbst werden. So träufeln sie Avelar Gift ins Ohr und raunen sorgenvoll von Verschwörung und Putsch. Bald erliegt der Elfenherrscher den Einflüsterungen seiner Umgebung. Er klagt seinen Bruder des Hochverrats an, lässt ihn gefangen nehmen und einkerkern. Neuer Unionsstrategie wird Derocon Padeiran (\* 177 v. Z., + 128 v. Z.), bisher Befehlshaber der kaiserlichen Leibgarde. Derocon ist einer von Avelars Günstlingen und praktisch ohne militärische Ausbildung. Das mag für die Palastgarde im Frieden reichen, nicht aber für einen Krieg gegen einen starken Feind, und schon gar nicht gegen einen Feldherrn wie Irdashin. Wie vorauszusehen, erleidet der unerfahrene Bundesstrategie

---

<sup>239</sup> Samaris: Bewohner Samars, überwiegend Ulachen.

129 v. Z. bei Nevera eine herbe Niederlage gegen die verbündeten Kalschaner und Talesser und muss sich unter schweren Verlusten zurückziehen.

Erst jetzt reagiert Avelar. Er setzt seinen unfähigen Oberbefehlshaber ab und übernimmt selbst das Kommando. Wieder beim Heer, blitzt das lange brachliegende militärische Talent des Kaisers noch einmal auf. In der blutigen Schlacht bei Calidan 128 v. Z. ringt er Shadar Irdashin immerhin unentschieden ab und bringt den Vormarsch der feindlichen Armeen zum Stehen, wenigstens für den Moment.

### **Kaisermörder und Thronräuber**

Doch der in Ungnade gefallene Derocon sinnt auf Rache. 128 v. Z. trifft sein Dolch den Imperator im Feldlager.

Unter den vernunftorientierten Elvar ist Mord ausgesprochen selten. Verbannung, Gefängnis oder Hinrichtungen nach Kapitalverbrechen, ja. Aber feiger Mord? In der Tat ist Avelar der erste Caithar, der auf diese Weise umkommt – der Diktator Vereon nicht mitgerechnet; und damals war es ein zumindest hypothetisch gerechtfertigter Tyrannenmord. Diese Tatsache lohnt einen zweiten Blick auf Avelars Mörder. Der Name ist zwar elvarisiert, kann seine hilitische Herkunft aber dennoch nicht verbergen. Derokis Padeiras dürfte er im Original lauten. Der Kommandeur der Leibwache ist also kein Elvar, sondern Hiliter. Bei den weitaus emotionaleren, manchmal irrationalen Menschen kommt Mord häufiger vor. Erstmals vertraut ein Imperator sein Leben einem Menschen an, und prompt wird ihm das zum Verhängnis. Doch wir wollen nicht vorschnell urteilen und alles der Unzuverlässigkeit des menschlichen Charakters anlasten. Keine der Kreaturen, die Avelar um sich versammelt hatte, taugte viel, egal ob Elf oder Mensch. Sie waren allesamt Schönwetterfreunde, die ihrem Gönner in guten Zeiten kritiklos zujubelten und klammheimlich das Weite suchten, sobald es brenzlich wurde – moralischer Bodensatz, gierig, machtgeil und skrupellos. „*Wie man sich bettet, so liegt man*“, heißt das Sprichwort. Avelar hatte sich sehenden Auges miserabel gebettet und zahlt nun den Preis dafür. Bei diesen „Freunden“ ist es eher verwunderlich, dass es überhaupt so lange gut ging. Was für ein Kaiser hätte Avelar werden können, hätte er seine überragenden Fähigkeiten besser genutzt! Was für eine Verschwendung von Potenzial! Seine Landsleute quittieren seine verpfuschte Lebensleistung mit dem treffenden Beinamen „Potor“, „der Trinker“.

Der Mörder ist kein Narr und seine Tat kein Affekt. Er hat diesen Schritt von langer Hand vorbereitet und sich abgesichert. Die kaiserliche Garde ist handverlesen, und zwar von ihm. Und er hat Freunde in den Reihen der Divisionsoffiziere. In den 12 Jahren auf dem Thron kümmerte sich der Kaiser kaum um die Staatsgeschäfte. Das überließ er seinen „Getreuen“. Und sein engster Vertrauter war niemand anderes als Derocon Padeiran. Zusammen mit einer Clique von Günstlingen lenkte vor allem er das Reich. Über eine lange Zeit war der Hiliter der eigentliche Machthaber hinter dem Elfenthron. So ist es nicht verwunderlich, dass er jetzt über ein weitläufiges Netz wertvoller Beziehungen verfügt. Nun steigt er über die Leiche des von seiner Hand ermordeten Kaisers hinweg und greift selbst nach dem edrischen Stirnreif. Das ist sehr wohl gewagt, jedoch keineswegs aussichtslos. Viele hohe Würdenträger in Armee und Verwaltung verdanken ihm ihre Stellung. Sie sind die Machtbasis, auf die der Usurpator jetzt baut. So lässt sich Derocon über der erkaltenden Leiche Avelars von seiner ihm ergebenen Garde zum neuen Imperator ausrufen. Diejenigen Kommandeure, deren Loyalität er sich nicht sicher ist, werden kurzerhand verhaftet. Zwei Offiziere widersetzen sich ihrer Festnahme und kommen im Handgemenge mit Derocons Schergen um. Von den Ereignissen überrollt und eingeschüchtert, beeilen sich die übrigen Offiziere dem Thronräuber ihre Treue zu versichern. Ehe die Nacht vorüber ist, jubeln zehntausende Soldaten Derocon als ihrem neuen Caithar zu. Der Hiliter scheint am Ziel seiner Träume.

## **Aridion Duvalion – Verteidiger des Imperiums**

→ Karte „17. Arigon - 5. Ostkrieg, 4. Gundenkrieg, 10. Ettenkrieg, Aldankrieg“

Derocon schließt hastig Frieden mit den Invasoren, der das Papier nicht wert ist, auf dem er steht. Er braucht Zeit, um nach Atraion zu marschieren und seine Herrschaft abzusichern. Umgekehrt braucht Irdashin Zeit, um sich nach dem verlustreichen Gefecht bei Calidan neu zu sortieren. Beide wissen, dass es nur eine Atempause ist, mehr nicht.

Das Siegelwachs unter dem Vertrag ist noch nicht trocken, da bricht der Usurpator an der Spitze des Heeres nach Westen auf, Richtung Hauptstadt. Ihm ist sehr wohl klar, dass sein Thronraub auf Widerstand stoßen wird. Den soll seine riesige Armee im Keim ersticken oder mit Gewalt brechen. Doch wenn er annahm, dass alle Elvar vor der Größe seiner Streitmacht in banger Furcht erstarren, so sieht er sich bald getäuscht. Als die Nachricht von der Ermordung Avelars Atraion erreicht, handeln die Magistrate des Bundesrates und Volksrates überraschend schnell und einträchtig. Mord ist in jeder Kultur geächtet, doch bei den Elvar gilt er als vollkommen und absolut inakzeptabel. Kein Mittel zum Zweck kann ihn rechtfertigen, kein noch so großer Erfolg ihn vergessen lassen und keine Sühne ihn heilen. Mit ihrer eindeutigen Position gegen dieses und andere Kapitalverbrechen haben die Herren des Westens seit ihrer Ankunft in Arigon neue ethische Maßstäbe gesetzt. Die meisten Elvar hatten für den trunkenen, vergnügungssüchtigen Avelar nicht viel übrig. Doch ein Kaisermörder auf dem edrischen Thron, noch dazu ein Hiliter, kommt für die überwältigende Mehrheit unter keinen Umständen in Frage. Was jetzt geschieht, lässt noch einmal die alte elvarische Solidarität aufblitzen und beweist die souveräne Handlungsfähigkeit des Magistrats in einer äußerst kritischen Situation. Die ehrwürdigen Väter reißen die Macht in der Hauptstadt gewaltsam an sich, holen den inhaftierten Prinzen Aridion aus dem Kerker und krönen ihn in Windeseile zum Caithar. Der verliert keine Zeit und tut als erstes, was er schon lange tun wollte: Er jagt die ganze Bagage der Hofschranzen aus dem Palast. Dann sammelt er alle schnell verfügbaren Kräfte und zieht in Eilmärschen zur Landenge von Porylon, um Derocon den Weg zu verlegen. Herolde werden in alle Teile des Reiches entsandt, um jedem Edrioner zu verkünden, dass das Imperium einen neuen Kaiser hat, einen elvarischen Kaiser, rechtmäßiger Erbe dem Blute nach und in alter Tradition gekrönt von den Magistraten vor allem Volke. Und sie berichten ausführlich von der unentschuldbaren, frevelhaften Tat des Kaisermörders und Hochverrätters Derocon.

Auch der Usurpator hält zielstrebig auf Porylon zu. Die Engstelle zwischen den nördlichen Ausläufern des Avinar und dem Ar Eterniar ist der Schlüssel für die Herrschaft über den elfischen Westen Odians. Doch schon während des Marsches schrumpft seine Streitmacht zusammen. Der Hiliter muss feststellen, dass die durch Drohungen erpressten Eide seiner Offiziere und Mannschaften nicht viel wert sind. Ganze Einheiten machen sich in günstigen Augenblicken davon und wechseln zu Aridion hinüber. Der Thronräuber begegnet dieser zunehmenden Fahnenflucht mit drakonischen Strafen. Seine Macht gründet einzig und allein auf der militärischen Stärke seiner Armee. Spätestens seit der Krönung Aridions ist klar, dass Derocon seine Thronansprüche nur gewaltsam durchsetzen kann. Er muss seine Männer also unter allen Umständen beisammenhalten. Folglich versucht Derocons Leibwache die Disziplin mit allen Mitteln aufrechtzuerhalten. Ein wahres Terrorregime hält Einzug bei der Truppe. Doch auch mit brutaler Gewalt lässt sich der Trend nicht stoppen, im Gegenteil. Die Gewaltexzesse der gefürchteten Garde lassen immer mehr Soldaten desertieren und treiben sie in die offenen Arme Aridions. Noch bevor der Thronräuber überhaupt an der Landenge von Porylon anlangt, ist seine stolze Streitmacht zu einem armseligen Haufen zusammengeschmolzen. Derocon hat sich verspekuliert. Doch der Despot bleibt fest entschlossen und denkt nicht an Aufgabe. Er besetzt die strategisch günstige Hochebene von Loriath und versucht seine Position von hier aus zu verbessern. Die militärischen Gewichte

haben sich eindeutig zu Gunsten Aridions verschoben. Verstärkt um die zahlreichen Überläufer aus Derocons Heer, verlässt der Elf seine Igelstellung bei Porylon und hält auf den Usurpator zu. Der rechtmäßige Kaiser sucht die Entscheidung.

Es kommt nicht mehr dazu. Einige Offiziere in Derocons Garde erkennen die Aussichtslosigkeit der Situation und erdolchen den Diktator. Den Usurpator ereilt das gleiche Schicksal, das er nur wenige Monate zuvor Avelar bereitet hat. Ein passendes Ende für den Kaisermörder und Thronräuber. Was von seinem Heer geblieben ist zerstreut sich daraufhin in alle Himmelsrichtungen. Viele Mitläufer wechseln in Aridions Lager und bauen auf die versprochene Amnestie. Darauf können Derocons übelste Schergen nicht hoffen. Sie machen sich aus dem Staub und suchen Unterschlupf bei den gegnerischen Invasionstruppen um die Könige Irdashin und Farun. Dort sind sie eine willkommene Verstärkung.

Jetzt, da Derocon erledigt ist, kann sich Aridion endlich den äußeren Feinden zuwenden. Allerdings verfügt der neue Imperator nicht über die militärische Begabung seines getöteten Bruders. Er ist eher ein konventioneller Militärhandwerker. Wohl respektieren ihn seine Soldaten, aber sie lieben ihn nicht wie den charismatischen Avelar. Doch was ihm an Talent fehlt, macht der Kaiser mit unermüdlichem Fleiß und Beharrlichkeit wett.

7 Jahre dauert der Kampf mit den Eindringlingen. Es ist ein blutiges Ringen mit wechselndem Kriegsglück. Die Auseinandersetzung fordert auf beiden Seiten zahllose Opfer und verschlingt Unsummen. Immer neue Truppen führt Aridion heran, um die eigenen Verluste auszugleichen und den Feind niederzuringen. Dafür muss er die übrigen Grenzen des Reiches gefährlich entblößen.

Eine Einzelaktion entscheidet nach 6 Jahren den Krieg. In der großen Schlacht von Hevron 123 v. Z. führt Aridions Neffe Erandor (\* 153 v. Z., + 77 v. Z.), der illegitime Sohn seines ermordeten Bruders Avelar, einen todesmutigen Angriff mit der Reiterei mitten hinein ins Zentrum des Feindes. Der 30-Jährige durchbricht die kalschanischen Linien, dringt bis zu Irdashin vor und erschlägt den gefürchteten Shadar mit eigener Hand. Zwar geht der Waffengang für die Herren des Westens am Ende dennoch verloren, aber die Invasoren sind ihres überragenden Feldherrn beraubt und erleiden schwere Verluste. Im Folgejahr 122 v. Z. erzwingt Aridion in der Schlacht von Atherda den endgültigen Sieg und wirft Kalschaner, Kurze und Hiliter aus dem Land. Von einem strahlenden Triumph kann dabei aber nicht die Rede sein. Die bessere Logistik entscheidet den Krieg. Dank ihres erstklassig ausgebauten Straßennetzes und ihrer hochentwickelten Marine können die Elvar zügig Nachschub aus allen Winkeln des Reiches in die Krisenregionen bringen. Über Jahre rollt ein unablässiger Strom an Männern und Versorgungsgütern an die Front. Kalschan kann da nicht mithalten. Irdashin mag ein brillanter Stratege sein, doch auf Dauer kann auch er die Defizite bei der Versorgung seiner Truppen nicht kaschieren. Schon der große General und spätere Diktator Vereon wusste: *„Ein Krieg braucht Soldaten, ein Sieg volle Mägen.“*

Als Shadar Irdashin in der Schlacht von Hevron fällt, bekommen die Elvar endgültig Übergewicht und entscheiden das blutige Kräftemessen für sich. Mit den schier unerschöpflichen Ressourcen ihres riesigen Imperiums an Menschen – bzw. Elfen – und Material haben die Herren des Westens ihre Gegner überrüstet und am Ende durch Masse erdrückt.

Nach dem Krieg ist alles wie vor dem Krieg, abgesehen von den zehntausenden Toten auf beiden Seiten. Ein sinnloses Gemetzel ohne Ergebnis. Doch die Elvar konnten sich in einer überaus schwierigen Situation wieder einmal erfolgreich gegen innere und äußere Feinde behaupten.

## **Strafexpeditionen gegen Gunden, Etten und Trolle (121 bis 120 v. Z.)**

→ Karte „17. Arigon - 5. Ostkrieg, 4. Gundenkrieg, 10. Ettenkrieg, Aldankrieg“

Der Krieg gegen Kalschan, Kelezar und deren talessische Verbündete ist zwar gewonnen, doch Frieden herrscht deshalb noch nicht. Die beständige Truppenverlegung von den Grenzen zum Kriegsschauplatz im Osten ist den Nachbarn des Imperiums nicht entgangen. Im Norden häufen sich die Übergriffe der Gunden, Etten und Trolle auf edrisches Reichsgebiet. Vielerorts sind die verbliebenen Grenzeinheiten schlicht zu schwach, um die Barbaren wirksam in Schach zu halten. Angespornt von ihren leichten Erfolgen, werden diese immer dreister, suchen die Elvar immer öfter heim und dringen immer tiefer ins Land ein. Die Grenzregionen des Nordens leiden schwer. Nur innerhalb ummauerter Städte ist man noch einigermaßen sicher. So bleibt Aridion keine Zeit, um sich die Angreifer des 5. Ostkrieges vorzunehmen – Kalschan, Kelezar und die hilitischen Fürsten. Er muss erst die Situation in Erach und auf dem angrenzenden Kontinent wieder in den Griff bekommen.

Schon 121 v. Z. – der 5. Ostkrieg ist gerade ein Jahr vorüber – setzt der Kaiser mit starker Heeresmacht über die Meerenge von Walan und landet in Kleingundien. Er führt eine Strafexpedition gegen Isdinger, Athringer und die ettischen Trucha<sup>240</sup> (4. Gundenkrieg oder Aridions Nordlandfeldzug 121 v. Z.) – zu mehr reicht die Zeit nicht –, stockt die Grenztruppen wieder auf Sollstärke auf und zieht 120 v. Z. weiter nach Laudan. Dort hat sich die bislang stabile Situation im nahen Laudan geändert. Narga ist nach seiner zweifachen Niederlage gegen die Isdinger 160 v. Z. und 153 v. Z. angeschlagen und kann seine Völker nicht mehr beisammenhalten. Mehrere Etten- und Trollstämme schütteln die Zwergenherrschaft ab und handeln fortan nach eigenem Gutdünken. Der lange Friede an der edrisch-narganischen Grenze ist damit hinfällig und die alte Friedlosigkeit kehrt zurück. Auch in Laudan verweilt der Kaiser nicht lange. Ein kurzer Rachezug gegen die Trolle, Verstärkung der Grenzbesatzungen, dann weiter nach Erach (1. Riesenkrieg oder Laudan-Riesen-Krieg 120 v. Z.).

## **Der Aldankrieg (gegen Zarnum, Aldanetten und Aldantrolle) 118 bis 114 v. Z.**

→ Karte „17. Arigon - 5. Ostkrieg, 4. Gundenkrieg, 10. Ettenkrieg, Aldankrieg“

119 v. Z. setzt der Kaiser an der Spitze seiner Divisionen nach Erach über. Auf breiter Front rückt er gegen die Etten vor und wirft sie hinter die edrischen Grenzen zurück (10. Ettenkrieg oder Aridions Ettenfeldzug 119 v. Z.). Drei Jahre nach Ende des 5. Ostkrieges gegen Kalschan, Kelezar und eine Reihe hilitischer und talessischer Fürsten sind alle Reichsgrenzen wiederhergestellt. Doch Aridion plant mehr. Während seiner gesamten 9-jährigen Regierungszeit musste er Krieg führen. Er war gezwungen bald an dieser, bald an jener Front einzugreifen, gegen Kalschaner, Kelezarer, Hiliten, Talessen, Gunden, Etten und Trolle. Ein Getriebener, der immer nur reagieren konnte, nie aktiv gestalten. Ein Problem jagte das andere. Für keines war genug Zeit, um es nachhaltig zu beseitigen, nur ein Stopfen unzähliger Löcher entlang einer tausende Meilen langen Grenze. Aridion ist nicht der erste edrische Imperator, dem es so ergeht, und er wird nicht beileibe der letzte sein. Nun hat er aber erstmals seit seinem Amtsantritt 128 v. Z. ein wenig Luft. Die will er nutzen, um das älteste elvarische Loch zu stopfen, den Westen Erachs. Die edrische Grenze zum Aldan ist besonders leicht angreifbar. Hier hemmen weder Meer noch Fluss, noch Gebirge den Vormarsch des Feindes. Es gibt keine natürlichen Hindernisse für die Barbaren der Berge, im Gegenteil. Die Flussläufe sind ideale Einfallsrouten aus dem Aldan heraus mitten hinein in elfisches Reichsgebiet. Wann immer das Imperium Schwäche zeigt, sind Etten, Trolle und

---

<sup>240</sup> Trucha: Die Trucha gehören mit den Natrach, Bartigim und Jadwina zu den Kontinentaletten. Sie siedeln im Nordwesten des Kleinen Arigonischen Beckens und den südöstlichen Ausläufern des Laudan.



Zwerge zur Stelle, um diese Schwäche auszunutzen. Das geht seit Jahrhunderten so. Damit will Aridion jetzt Schluss machen. Wenn er ganz Erach gewinnt, ist zumindest eine Reichsgrenze so dicht wie sie nur sein kann: Eine Insel unter edrischer Kontrolle, umspült vom Meer, das von der eigenen Flotte beherrscht wird. Sicherlich kein leichtes Unterfangen, aber für die klar überlegene elfische Militärmacht durchaus machbar. Und der Preis lohnt. Zarnum ist reich und der Aldan voll von Bodenschätzen.

So versammelt der Kaiser im Frühjahr 118 v. Z. seine Divisionen bei Etira. Er teilt das Heer, um die Gegner von drei Seiten gleichzeitig anzugreifen: Im Norden, im Süden und in der Mitte. Das Nordheer befehligt sein Neffe Erandor. Von ihm haben wir bereits im Zusammenhang mit der Schlacht von Hevron 123 v. Z. gehört, als er in einer kühnen Attacke durch die kalschanischen Linien brach, König Irdashin erschlug und damit letztlich den 5. Ostkrieg für die Elvar entschied. Deshalb, aber nicht nur deshalb, hält Aridion große Stücke auf seinen Brudersohn. Der mittlerweile 35-Jährige ist das Ebenbild seines verstorbenen Vaters Avelar und scheint auch sonst viele von dessen bemerkenswerten Fähigkeiten geerbt zu haben: Einen scharfen Verstand, Führungsstärke, Mut, Umsicht, Zähigkeit und nicht zuletzt herausragendes militärisches Geschick. Doch während Avelar seinen charakterlichen Schwächen erlag, ist Erandors Lebenswandel untadelig. Der Prinz erscheint als die bessere Ausgabe seines Vaters.

Doch mag er noch so begabt sein, ein Makel haftet ihm an wie ein Brandmal: Er ist das Produkt einer Liaison zwischen Kaiser Avelar und einer schönen hilitischen Tänzerin namens Sitonia, ein illegitimer Halbelf aus einer unstandesgemäßen Verbindung. Das ist selbst für die toleranten Elvar eine zu hohe gesellschaftliche Hürde. Zwar hat Aridion keine eigenen Söhne, doch Erandors Herkunft verstellt ihm den Weg auf den edrischen Thron. Wenn überhaupt, kann er bestenfalls zweiter Mann im Staate werden, der Mann hinter dem Caithar. Kaiser Aridion ist das sehr wohl bewusst. Wohl fördert er seinen Neffen nach Kräften, macht aber gar nicht erst den Versuch, ihn zu adoptieren. Ein halbhilitischer Bastard aus der Unterschicht auf dem Elfenthron – undenkbar.

Es gab bereits einmal einen ernsthaften elfischen Vorstoß in den Aldan hinein. Im Jahre 279 v. Z. rückte Kaiser Liverian bis ins Hochplateau um Rior- und Oldersee vor, bezwang eine zwergisch-ettisch-trollische Allianz, eroberte Zarnums Hauptstadt Toin und ließ sie plündern. Doch war der edrische Sieg nicht von Dauer. Liverian musste anderswo neue Brandherde löschen und zog sich zurück. Die Aldanbewohner nahmen ihre Lande wieder in Besitz, und alles war so wie zuvor.

Im Vergleich zum damaligen Angriff ist Aridions Feldzug eine Nummer größer. Drei Heeresabteilungen sollen an drei Stellen gleichzeitig zupacken und den Feind in einer großen Umfassungsbewegung erdrücken. Im Frühjahr 118 v. Z. fällt die Nordarmee unter dem Befehl Erandors in Norenach<sup>241</sup> ein. Die Südararmee unter dem Bundesfeldherrn Avaron Devolar (\* 172 v. Z., + 107 v. Z.) beginnt den südlichen Aldan aufzurollen, und Kaiser Aridion selbst zieht das Altroggtal aufwärts gegen Zarnum. Allerdings hat sich die Situation seit Liverians Feldzug vor gut 160 Jahren geändert. Als Reaktion auf die damalige Invasion haben die Zwerge die wenigen Einfallsrouten in ihr Reich massiv gesichert. Die mächtige Burg Bor sperrt seither mit ihren ausgedehnten Befestigungsanlagen das gesamte obere Altroggtal. Vor ihren wuchtigen Mauern rennen sich die Elfen fest.

Im Norden und Süden läuft es besser. Erandor siegt irgendwo bei der Thorser Höch<sup>242</sup> über eine ettische Koalition und rückt unaufhaltsam westwärts vor. Auch Avaron Devolar dringt von Süden her immer tiefer ins Gebirge ein.

---

<sup>241</sup> Norenach: Lordische Bezeichnung für die Ländereien nördlich des Tero und östlich des Aldan.

<sup>242</sup> Thorser Höch: Höhenzug in Norderach.

Zwei Jahre zieht sich die Belagerung Bors hin. Dann haben die schweren edrischen Steinschleudern die Mauern sturmreif geschossen. Bor fällt und die edrischen Divisionen ergießen sich in die Hochebene um die großen Seen. Das scheint die Vorentscheidung zu sein. Bis 115 v. Z. hat der Kaiser die meisten Burgen und Städte des Plateaus erobert. Nur Toin und einige Bergfestungen halten noch Stand. Nach einem weiteren Jahr Belagerung erstürmen die Elvar 114 v. Z. auch die hohen Festungsmauern der Zwergenhauptstadt. Doch dann geschieht etwas Unerwartetes. Als die Divisionen stürmen, fluten die Kurzen ihre Hauptstadt mit den Wassern des Oldersees und ziehen sich in den Berg zurück. Dort liegt der innere Teil der Stadt – verborgen, unangreifbar, uneinnehmbar. Über versteckte und gut gesicherte Ausgänge hoch im Gebirge schlüpfen die Zwerge nach draußen und bringen Nachschub in ihre belagerte Metropole. Aridion versucht den ganzen Berg einzuschließen, doch das gestaltet sich schwierig. Das Terrain ist riesengroß, unübersichtlich und stellenweise völlig unzugänglich. Zu allem Überflus erkrankt der Imperator dann auch noch. Die vielen Feldzüge der vergangenen Jahre und die kalten Winter hier im Aldan fordern ihren Tribut. Der Caithar ist kein junger Mann mehr, der solche körperlichen Strapazen einfach wegstecken könnte. Mittlerweile zählt er 60 Lenze. Man bringt den Kaiser heraus aus dem Kriegsgebiet und transportiert ihn per Boot auf der Altrogg nach Nian Tharal. Hier, dicht am Alten Meer, ist das Klima milder und besser für die angeschlagene Gesundheit des Monarchen. Da er den Feldzug selbst nicht mehr anführen kann, bestimmt er seinen Neffen zum neuen Oberbefehlshaber. Dessen Erfolge im 5. Ostkrieg und jetzt gegen die Ettenstämme Norderachs rechtfertigen seine Ernennung in jeder Hinsicht. Der Prinz hat in der Zwischenzeit weite Teile im Norden der großen Insel erobert und stößt mit seiner Heeresgruppe noch 114 v. Z. durch das Mertenstal bis in die zarnumer Hochebene durch. Derweil arbeitet sich der Unionsstratege Avaron Devolar systematisch von Süden vorwärts. Ob mit oder ohne Kaiser, der Sieg der edrischen Divisionen scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein.

## Das Edrische Imperium im Zenit der Macht

### 6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar, und hilitische Fürsten) oder Erandors Kalschanfeldzug (114 bis 104 v. Z.)

→ Karte „18. Arigon - Erandors I. Kalschanfeldzug, Eroberung Innerhilitiens“

Dann geschieht, was in der Vergangenheit schon so oft geschah und so typisch ist für die lange Geschichte des Elfenreiches. Weitab vom augenblicklichen Kriegsschauplatz nutzen die Feinde des Imperiums die Abwesenheit so vieler edrischer Divisionen und gehen zum Angriff über. Und wieder sind es die alten Widersacher Kalschan und Kelezar, die den mittlerweile 6. Ostkrieg vom Zaun brechen.

Es beginnt mit einer landesweiten zwergischen Erhebung in der Provinz Astolan, geschürt und unterstützt durch Kelezar (2. Kelezarischer Aufstand 114 bis 110 v. Z.). Schon bald greifen auch reguläre Truppen aus dem Daironreich in die Kampfhandlungen ein. Der greise König Farun nimmt einen neuen Anlauf zur Rückeroberung jener Gebiete, die sein Vater Durgun vor etwa 30 Jahren an Kaiser Fulvian II. verlor. Seine beiden Söhne Targon (\* 159 v. Z., + 84 v. Z.) und Vorugam (\* 155 v. Z., + 76 v. Z.) führen den Feldzug. Während nun die Streitkräfte der Provinzen Astolan und Ilonien<sup>243</sup> in die Kämpfe mit Kelezar verwickelt sind, setzt ein kalschanisches Heer über den Darnim und fällt den Elvar in den Rücken. Philurien, ohnehin von so vielen Kriegen gebeutelt, wird wieder einmal zum Schlachtfeld.

Eingekeilt zwischen Kurze und Kalschaner, erleiden die Gouverneure Astolans und Iloniens 114 v. Z. im Tal von Calgirun eine vernichtende Niederlage. Der Sieg der Invasoren ermuntert wiederum viele hilitische und talessische Fürsten zwischen Avinar und Sanftem Meer nun ihrerseits über das Elfenreich herzufallen. Wie sich die Bilder durch die Jahrhunderte doch gleichen.

Kaiser Aridion muss sofort reagieren, und er tut es. Umgehend beordert er seine Divisionen aus dem Aldan zurück und sendet sie nach Odian. Das ist die Rettung für die Zwerge, Etten und Riesen Erachs. Die Elvar können den schon fast geschlossenen Sack nicht ganz zumachen. Der Westen der großen nordischen Insel bleibt unabhängig.

Anfangs führt der Imperator seine Armee im Süden noch selbst an, doch er erkrankt neuerlich unter den Strapazen des Feldzuges, noch ehe dieser richtig begonnen hat. Aridion bleibt in Aconar zurück und überträgt das Oberkommando zum zweiten Mal seinem Neffen Erandor. Der entfaltet nun sein ganzes militärisches Können und lässt Freund und Feind erstaunen. 113 v. Z. schlägt er ein hilitisches Heer bei Menareth und kurz darauf ein talessisches vor Aracon. Die ersten Feinde sind ausgeschaltet und der Prinz hat den Rücken frei. Seine eigentlichen Gegner sind Faruns Söhne Targon und Vorugam sowie Kalschans neuer König Ashad.

Rückblick:

Nach Shadar Irdashins Tod in der Schlacht bei Hevron 123 v. Z. brachen in Kalschan Revolten aus. Irdashins Sohn Sepuram (\* 167 v. Z., + 119 v. Z.) bekam die Lage nach schweren Kämpfen zwar einigermaßen in den Griff, wurde aber schon nach kurzer Regierungszeit 119 v. Z. ermordet. Auf ihn folgte General Megud (\* um 170 v. Z., + 115 v. Z.), der aber kaum länger regierte. Mehrere Provinzfürsten erhoben sich gegen sein Regime und stürzten ihn 115 v. Z. vom Thron. Anführer der Rebellen war Gouverneur Ashad

---

<sup>243</sup> Ilonien (elvarunisch „Ilonia“): Zwischen 261 v. Z. und 181 v. Z. der östliche Teil der großen edrischen Provinz Philurien mit überwiegend hilitischer Bevölkerung. Von Kaiser Agenor 180 v. Z. von Philurien abgetrennt und zur eigenen Provinz erhoben. Ilonien erstreckt sich vom Kendel im Norden bis zum Sanften Meer im Süden und vom Alten Meer im Westen bis zum Darnim im Osten.

(\* um 160 v. Z., + 107 v. Z.), der nun seinerseits nach der Krone griff. Doch die Situation im Reich bleibt unruhig und angespannt. Ashads Thron steht von Anfang an auf wackeligen Beinen. So wendet der neue Shadar das älteste politische Mittel an, um seine junge Herrschaft zu stabilisieren: Er gibt seinen Landsleuten ein gemeinsames Feindbild, um sie hinter sich zu scharen. Ashads innenpolitische Probleme sind der eigentliche Grund für den Angriff auf das Edrische Imperium.

Seine Anfangserfolge geben ihm Recht. Je tiefer er ins Elfenreich eindringt, desto leiser werden seine Kritiker und desto stabiler wird die Lage daheim. Doch Ashad ist nicht Irdashin. Er verfügt weder über dessen Charisma noch dessen militärische Fähigkeiten. Dazu hat seine Armee während der jüngsten Bürgerkriege einen hohen Blutzoll entrichtet und ist noch nicht wieder voll auf der Höhe. Kalschan und Kelezar sind ohne Zweifel stark, doch das allein genügt nicht gegen einen überragenden Feldherrn wie Erandor und die geballte Militärmacht des Elfenreiches. Der Prinz siegt 112 v. Z. bei Thira über das Hauptheer der vereinten kalschanisch-kelezarischen Streitmacht und wirft sie zurück. 2 Jahre später hat er den gesamten Osten des Elfenreiches von der Meerenge von Walan bis zum Sanften Meer wieder unter Kontrolle.

109 v. Z. geht Erandor nun seinerseits in die Offensive und stößt entlang der Westküste des Ar Lenion gegen Samar vor, entreißt es Kalschan und errichtet dort eine neue elfische Provinz.

108 v. Z. vernichtet der Prinz die vor 25 Jahren von Shadar Irdashin für die Invasion Magads und Samars aus dem Boden gestampfte kalschanische Flotte in der Meerenge von Dunvar und setzt auf kalschanisches Festland über. Die Leichtigkeit, mit der die Herren des Westens Kalschans Armada auf den Meeresgrund schicken, offenbart die Überlegenheit der seefahrenden Elvar gegenüber den kalschanischen Landratten auf dem Wasser. Dabei ist die edrische Marine im Sanften Meer noch nicht einmal besonders groß.

Zeitgleich überschreitet der Bundesfeldherr Avaron Devolar, der schon im Aldanfeldzug an der Seite Erandors kämpfte, mit einer weiteren Armee den unteren Darnim und eröffnet eine zweite Front im Norden. König Ashad will eine Vereinigung der beiden Elfenheere unter allen Umständen verhindern. Bei Dagera greift er den Kaiserneffen allzu überhastet an und wird geschlagen. Mit vereinten Kräften setzen Erandor und Avaron nach und besiegen den Shadar 107 v. Z. auch am Patras. Diese neuerliche Niederlage gegen die Herren des Westens kostet Ashad das Leben. Seine Offiziere ermorden ihren glücklosen König. Neuer Shadar wird General Menuam (\* um 155 v. Z., + 87 v. Z.). Doch auch der kann den Vormarsch Erandors nicht aufhalten. Die beiden edrischen Bundesfeldherrn kämpfen sich den Weg bis Nekatis frei und schließen die Metropole am Garrat ein. Nach knapp einjähriger Belagerung fällt die altherwürdige Hauptstadt Kalschans 106 v. Z. in die Hände der Elvar. Damit beherrscht Erandor den größten Teil der Halbinsel Purshan von den Gestaden des Ar Lenion und Ar Coral bis zum Fluss Iashar. Welch ein Triumph! Was für ein unglaublicher Siegeszug! Die Hiliter geschlagen, die Kurzen in den Dairon zurückgeworfen und Nekatis, das Herz Kalschans, in den Händen der Elfen.

Doch so groß der Erfolg Erandors auch sein mag, der endgültige Sieg ist es noch lange nicht. Kalschan ist ein verdammt dicker Brocken und selbst für das riesige Elfenreich kaum zu verdauen. Das zeigt sich schon ein Jahr nach der Einnahme von Nekatis.

König Menuam konnte sich in den Osten seines Reiches absetzen, von wo aus er den Widerstand organisiert. Er zieht neue Streitkräfte zusammen und bereitet gleichzeitig einen Aufstand in den elfisch besetzten Gebieten Purshans vor. Der bricht Anfang 105 v. Z. mit solcher Heftigkeit los, dass die über das Land verteilten edrischen Besatzungstruppen bald in die Defensive geraten. Auch in Nekatis brodelt es gefährlich. Als Menuam dann mit einem großen Heer aus dem Osten Kalschans gegen die Hauptstadt vorrückt, wird die Lage für die Herren des Westens bedrohlich. Die Nachschubwege sind lang und das Land steht in

Flammen. Erandor erkennt die Gefahr, räumt Nekatis und lässt sich hinter den Patras zurückfallen, um sich neu zu gruppieren. Menuam greift die abziehenden Elfen an, kann aber von Erandor bei Tigem zurückgeschlagen werden. Doch dieser Sieg bringt nur kurzzeitig Entlastung. Während die Elvar in den beiden Jahren 105 und 104 v. Z. in harten Kämpfen versuchen, die Lage im eroberten Westen Kalschans wieder unter Kontrolle zu bringen, stirbt im fernen Atraion Kaiser Aridion im Alter von 70 Jahren. Der asketische Imperator war nie verheiratet und hinterlässt keine eigenen Kinder. So einigen sich Unionsrat und Volksrat auf Velarion Thelor (\* 156 v. Z., + 81 v. Z.) als neuen Caithar. Erandor, der Bastard, bleibt erwartungsgemäß außen vor. Aber so leicht lässt sich der Prinz nicht übergehen.

### **Kaiser gegen Prinz – der Beinahe-Bürgerkrieg 103 v. Z.**

Erandor akzeptiert die Entscheidung der Magistrate für Velarion nicht. Bastard hin oder her, er ist beim Volk beliebt und weiß einen großen Teil der Armee hinter sich. Seine Männer lieben ihren siegreichen Feldherrn und folgen ihm blind. Die Masse der gemeinen Soldaten stammt selbst aus einfachen Verhältnissen. Ihnen ist die Herkunft ihres Anführers völlig einerlei. Mehr noch: Seine unstandesgemäße Herkunft macht den Prinzen zu einem der ihren, zu jemandem, mit dem sie sich identifizieren können und kein abgehobener Aristokrat. Seine Offiziere sind in den jahrelangen Feldzügen gegen Gunden, Etten, Zarnumer<sup>244</sup>, Hiliter, Talessar, Kelezarer und Kalschaner auf ihren überragenden Kommandanten eingeschworen und stehen unerschütterlich zu ihm. Außerdem befehligt Erandor derzeit eines der größten Heere, das die Herren des Westens je unter Waffen hatten. Beste Voraussetzungen, um selbst nach dem kaiserlichen Stirnreif zu greifen.

So bricht der Prinz den Krieg mit ungewissem Ausgang gegen Kalschan ab und zieht sich langsam und geordnet zurück. Alles Gewonnene gibt er allerdings nicht preis. Die Meerenge von Dunvar sichert er durch die Anlage zweier mächtiger Festungen am Ostufer, Erindea und Cassidia. Und auch am Lugan<sup>245</sup> stationiert er starke Sicherungstruppen. Nördlich des Flusses errichtet er die neue Provinz Ayrunien<sup>246</sup>, die vom Darnim im Westen bis zu den Ausläufern des Cantras im Osten erstreckt. Als alles leidlich geordnet ist, marschiert Erandor 103 v. Z. zurück ins Elfenreich.

Die Absichten des Prinzen werden bald offenbar, denn er zieht mit Heeresmacht schnurstracks westwärts durch Philurien. Er reagiert auf keine Order aus Atraion und behält seine Marschroute unbeirrt bei. Schließlich setzen ihn Kaiser, Bundesrat und Volksrat als Bundesfeldherrn ab und befehlen ihn unverzüglich zum Rapport in die Hauptstadt. Erwartungsgemäß ignoriert Erandor auch diese letzte Anweisung. Daraufhin erklären ihn Velarion und die Ratsheeren zum Hochverräter und rüsten sich zum Bürgerkrieg. Mittlerweile ist Erandor an den Grenzen der Provinz Hilitia Minara angelangt. Der dortige Gouverneur ist seit kurzem Avaron Devolar, der während des großen Aldanfeldzugs von 118 bis 114 v. Z. und beim Angriff auf Kalschan an der Seite Erandors gekämpft hat. Er soll den Renegaten abfangen oder wenigstens so lange aufhalten, bis der Kaiser seine Streitkräfte versammelt hat. Doch der Provinzstatthalter weigert sich gegen seinen einstigen Waffenbruder und Oberkommandierenden Krieg zu führen und wechselt ins Lager des Prinzen hinüber. Völlig unbedrängt und verstärkt mit neuen Truppen setzt Erandor seinen Weg fort. Seine riesige Armee und der rasche Vormarsch bringen auch die Loyalität der Gouverneure Maraniens und Loriaths ins Wanken. Im Angesicht der erdrückenden Übermacht wechseln sie die Seiten und erklären sich für den Rebellen. Die Situation erinnert

---

<sup>244</sup> Zarnumer: Bewohner Zarnums, überwiegend Aldanzwerge.

<sup>245</sup> Lugan: Fluss im Westen Mittelarigons. Entspringt im westlichen Cantras und mündet ins Sanfte Meer.

<sup>246</sup> Ayrunien (elvarunisch „Ayrunia“): Edrische Provinz seit 104 v. Z. mit kalschanischer, danurischer und kelezarischer Bevölkerung. Sie erstreckt sich vom Darnim im Westen bis zu den Ausläufern des Cantras im Osten und von den Ausläufern des Dairon im Norden bis zum Lugan im Süden.

ein Stück weit an den Kaisermörder Derocon Padeiran, der vor genau 25 Jahren auf den gleichen Wegen, die nun Erandor einschlägt, Richtung Atraion marschierte, um sich die Kaiserkrone zu holen. Doch im krassen Unterschied zum Usurpator Derocon, dessen Heer sich auf dem Marsch durch Desertionen auflöste, wird Prinz Erandor mit jeder Meile stärker. Ohne einen einzigen Schwertstreich führen zu müssen, beherrscht er alle edrischen Lande vom Avinar im Westen bis zum Dairon in Osten.

In der Zwischenzeit hat Kaiser Velarion die Truppen der westlichen und südlichen Provinzen Odians von Caldun bis Ean zusammengezogen, alle Pässe über den Avinar gesperrt und sich bei Arelon verschanzt. Wieder kommt der Landenge von Porylon eine entscheidende strategische Rolle im Kampf um das elfische Odian zu. Gleichzeitig versucht der Imperator die nördlichen Provinzen Erachs und des angrenzenden Kontinents zum Angriff auf Erandor zu bewegen. Doch er hat kein Glück. Auch dort steht der Prinz in hohem Ansehen. Er hat mit seinem kaiserlichen Onkel Aridion die Gunden, Etten und Trolle zurückgeschlagen und den großen Aldanfeldzug angeführt. Im Norden war er schon damals außerordentlich populär. Jetzt, nach seinen triumphalen Siegen über die Hiliter, Talesser, Kelezarer und besonders Kalschaner, gilt er als Nationalheld. So zögern die Gouverneure des Nordens. Sicher, Erandor ist das Kind einer hilitischen Tänzerin, zur Hälfte Mensch und von niederer Herkunft. Aber er ist auch der Sohn Kaiser Avelars und Neffe Kaiser Aridions, zur Hälfte Elf und von hoher Geburt. Seine herausragenden militärischen Erfolge sprechen für sich. Dieser Mann trägt einen Genius in sich. Vor seinen Leistungen und der Macht seiner Divisionen verblasen das menschliche Blut und die gewöhnliche Abkunft seiner Mutter. Darf man sich gegen einen Liebling der Götter stellen? Welche Chancen hat der amtierende Kaiser überhaupt gegen diesen brillanten Feldherrn? So verhalten Velarions Rufe ungehört. Die Statthalter der Nordprovinzen bleiben neutral oder stellen sich gar auf Erandors Seite. Von entscheidender strategischer Bedeutung ist schließlich die Parteinahme des Kommandanten der edrischen Hauptflotte in Doronor auf Eda für Erandor. Damit verfügt der Prinz nun neben seiner Übermacht zu Lande auch noch über ein Übergewicht zur See.

Für Kaiser Velarion dagegen wird die Lage immer brenzlicher. Vor der anwachsenden Macht des Gegners beginnt der eine oder andere seiner eigenen Anhänger zu wanken. Noch hat der Kaiser den Westen und Süden Odians unter Kontrolle, aber wie lange noch?

Schließlich erreicht Erandors Heer die Landenge von Porylon, und bei Aquinara zieht er seine Flotte zusammen. Lauernd liegen sich die feindlichen Armeen gegenüber. Die große Schlacht scheint unausweichlich.

Dann geschieht etwas Unerwartetes, etwas typisch Elfisches. Eingedenk der eigenen schwindenden Kräfte, und um das drohende Unheil abzuwenden, begeben sich Velarion und jene Magistrate, die sich beim kaiserlichen Heer befinden, ins Lager Erandors. Als der Imperator dem Prinzen gegenübertritt, spricht er die berühmten Worte: „*Die Götter haben anders entschieden.*“ Damit nimmt er den silbernen Stirnreif vom Haupt und übergibt ihn Erandor. Der Prinz seinerseits behandelt die unerwarteten Gäste freundlich und respektvoll. Auf keiner Seite fällt ein böses Wort. Man nimmt gemeinsam ein einfaches Mahl ein und bespricht die Einzelheiten des Machtübergangs. Erandor stellt keine Bedingungen, fordert keinen Kopf. Der halbe Elf gibt sich alle Mühe wie ein ganzer zu handeln. Keine Emotionen, kein Affekt. Mit elvarischer Gelassenheit erörtert man nüchtern die Tatsachen.

Einige Wochen später hält Erandor Einzug in Atraion, wo er unter dem Jubel des Volkes von Unionsrat und Volksrat zum Caithar erhoben wird. Für den einfachen Mann von der Straße war der Kriegsheld Erandor von Anfang an der Wunschkandidat, nicht Velarion, mag der auch von edlerer Abkunft sein. So ist am Ende doch geschehen, was noch vor Jahren undenkbar erschien. Ein Halbelf, Sohn einer hilitischen Tänzerin, ist edrischer Kaiser. Velarions Weisheit und Uneigennützigkeit bewahrt die Elvar vor einem neuerlichen

Bruderkampf. Der abgedankte Imperator verlässt die Politik und zieht sich als Privatmann auf seine Landgüter zurück. Noch zu Lebzeiten honorieren die Elvar seine selbstlose Handlung mit dem ehrenden Beinamen „Nobilion“, „der Edle“. Velarion Thelor stirbt 81 v. Z. im Alter von 75 Jahren, geehrt und geachtet im ganzen Elfenreich.

## **Der ewig siegreiche Erandor I.**

→ Karte „18. Arigon - Erandors I. Kalschanfeldzug, Eroberung Innerhilitiens“

Nach seiner Machtübernahme verweilt Erandor einige Zeit in Atraion, um die Verhältnisse zu regeln. Doch lange hält es ihn nicht dort. Er ist mit Leib und Seele Soldat, und so treibt es ihn schon bald wieder ins Feldlager. 101 v. Z. zieht er nach Süden, an die Grenzen Eans, wo er mehrere Jahre Krieg gegen die Schasten führt und deren Stämme im Teron nach schweren Kämpfen bis 96 v. Z. unterwirft (3. Schastenkrieg oder die Eroberung des Teron 101 bis 96 v. Z.).

Bereits im Jahr 98 v. Z. bricht in der jungen edrischen Provinz Ayrunia ein Aufstand gegen die Herren des Westens los, in den schon sehr bald Shadar Menuam aktiv an der Seite der Rebellen eingreift (1. Kalschanischer Krieg oder 1. Kalschanische Erhebung 98 bis 93 v. Z.). Die Provinztruppen bekommen den Flächenbrand aus eigener Kraft nicht in den Griff. Kaiser Erandor führt gerade tief im Süden Krieg gegen die Schasten. So schickt er seinen alten Freund und Weggefährten Avaron Devolar im Range eines Bundesfeldherrn ins Krisengebiet, um für Ordnung zu sorgen. Doch der wird 96 v. Z. von Menuam bei Galparadas besiegt und muss die Provinz räumen. 95 v. Z. greift der Imperator dann selbst ins Geschehen ein. Er tritt dem Shadar mit einer großen Streitmacht am Vilier<sup>247</sup> entgegen und schlägt ihn. Bis 93 v. Z. haben die Elvar die Flammen des Aufruhrs ausgetreten und die Lage wieder unter Kontrolle.

Wie so oft haben mehrere hilitische und talessische Fürsten die Auseinandersetzungen mit Kalschan genutzt, um ihrerseits in das Imperium einzufallen (3. Hilitischer Fürstenkrieg oder die Eroberung Innerhilitiens<sup>248</sup> und Talessiens 93 bis 89 v. Z.). Als an seiner Ostgrenze wieder Ruhe herrscht, wendet sich Erandor I. diesem alten Problem zu. Er ist fest entschlossen, den permanenten Übergriffen der unabhängigen Fürstentümer südlich des Ormurin und im Varetagebirge ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Noch im Jahre 93 v. Z. schlägt er die Hiliter bei Pirmon zurück und führt im Folgejahr einen Feldzug mitten hinein ins Feindesland. Er siegt 92 v. Z. entscheidend bei Cartano (Carthian) über eine Koalition westhilitischer Fürsten und verlegt die edrische Grenzen vom Ormurin bis zum Gyan vor.

91 v. Z. führt der Imperator seine Divisionen in das Varetagebirge gegen die Talessen, die er bis 89 v. Z. niederringt. Damit sind Hiliter und Talessen fast vollständig unterworfen. Was noch von ihnen übrig ist, drängt sich in einem schmalen Gürtel südlich von Gyan und Varet und nördlich der großen Takaruwüste<sup>249</sup>. Zwei weitere Provinzen entstehen: Innerhilitien (Hilitia Interior) und Talessien<sup>250</sup> (Thalessia). Das Elfenreich hat wieder einen Feind weniger und erreicht mit Erandors Eroberungen seine größte Ausdehnung.

Nachdem der Süden des Imperiums gesichert scheint, will Erandor auch im Norden noch zu Ende bringen, was sein Onkel Aridion und er einst gemeinsam begannen: Die Eroberung des

---

<sup>247</sup> Vilier (elvarunisch „Vilira“, gundländisch „Welirn“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt im westlichen Cantras und mündet in den Unterlauf des Darnim.

<sup>248</sup> Innerhilitien (elvarunisch „Hilitia Interior“): Edrische Provinz von 92 v. Z. bis 32 n. Z. Sie erstreckt sich vom Ormurin im Norden bis zum Steppengürtel der Takaruwüste im Süden und vom Avinar im Westen bis zur Varet im Osten.

<sup>249</sup> Takaru: Ausgedehnte Wüste in Zentralodian, die sich von den großen Salzseen im Westen bis zur Küste des Korallenmeeres im Osten erstreckt.

<sup>250</sup> Talessien (elvarunisch „Thalessia“): Edrische Provinz von 89 v. Z. bis 31 n. Z. Sie umfasst im Wesentlichen das Varetagebirge.

Aldan. 88 v. Z. beginnt der mittlerweile 65-jährige Imperator mit den Vorbereitungen eines neuen Feldzugs gegen die Völker Westerachs. Doch dieser Plan bleibt unerfüllt. Kurz hintereinander brechen in den frisch eroberten Gebieten des Teron (1. Schastenaufstand oder Teron-Schastenaufstand 88 bis 87 v. Z.), Innerhilitiens (4. Hiliteraufstand oder 1. Innerhilitischer Aufstand 86 bis 85 v. Z.) und Nordwestkalschans (2. Kalschanische Erhebung 85 bis 84 v. Z.) Unruhen aus. Der Kaiser hat alle Hände voll damit zu tun, die Brandherde auszutreten. Erst 84 v. Z. bringt Erandor I. die Lage wieder einigermaßen unter Kontrolle. Doch er kommt nicht zum Luftholen.

Shadar Menuams Sohn Pashur II. (\* 120 v. Z., + 69 v. Z.) fällt 84 v. Z. von Süden her in Samar ein und attackiert gleichzeitig die edrischen Festungen, die Erandor I. jenseits der Meerenge von Dunvar in Purshan errichtet hat. Der Kaiser schlägt ihn 83 v. Z. bei Sidia zurück, überquert die Meerenge und entsetzt seine bedrängten Burgen (2. Kalschanischer Krieg oder der Krieg um Samar 84 bis 82 v. Z.).

Da bricht in seinem Rücken neuerlich ein Aufstand los. Die Talesser erheben sich gegen ihre elvarischen Besatzer und dringen bis zur Küste des Sanften Meeres vor. Damit kappen sie die Versorgungsrouten des an der Meerenge von Dunvar weilenden Imperators und schneiden ihm den Rückweg ab. Erandor I. bricht die Kämpfe mit Kalschan ab und marschiert sofort nordwärts. Er besiegt die Talesser 82 v. Z. bei Daicalon und kämpft sich den Weg wieder frei. Anschließend dringt er ins Varetagebirge ein, schlägt die talessische Rebellion nieder und zwingt die junge Provinz bis 81 v. Z. wieder in edrische Gefolgschaft (1. Talesseraufstand oder der Unterdrückte Talesseraufstand 82 bis 81 v. Z.).

Unmittelbar darauf fällt Kelezars König Volorun II. Einauge (\* 124 v. Z., + 69 v. Z.) in Astolan ein, um sich das Land der Väter von den Elfen wiederzuholen. Flankiert wird sein Angriff durch eine landesweite Erhebung der zwergischen Bevölkerung in dieser edrischen Provinz (5. Kelezarischer Krieg oder 3. Kelezarischer Aufstand 81 bis 79 v. Z.). Die Elvar haben Glück, dass die vielen Aufstände und Kriege in ihrem Riesenreich nicht gleichzeitig losbrechen. So können sie sich die Unruheherde nacheinander vornehmen und ihre Kräfte konzentrieren.

Auch in Astolan ist Erandor I. zur Stelle. Das militärische Pensum dieses Mannes ist atemberaubend und seine Siege zahllos. Längst eilt ihm der Ruf eines unbezwingbaren Halbgottes voraus. Bisweilen genügt allein sein Erscheinen auf dem Schlachtfeld, um die gegnerischen Reihen ins Wanken zu bringen. Mehr als ein Kampf ist entschieden, noch ehe sich die verfeindeten Schlachtreihen überhaupt berührt haben. Erandors Nimbus säht Furcht in die Herzen seiner Gegner und untergräbt ihre Hoffnung auf Sieg. Vor dem Hintergrund dieser unvergleichlichen Serie von Triumphen, ist es umso erstaunlicher, dass der umjubelte Held auf dem Teppich bleibt. Im Unterschied zu vielen anderen Potentaten, die sich so lange am eigenen Erfolg berauschten, dass sie schließlich nach den Sternen griffen und am Ende aus schwindelerregenden Höhen kläglich in den Abgrund stürzten, behält Erandor Zeit seines Lebens einen kühlen Kopf. Jeder Feldzug wird akribisch vorbereitet, Chancen und Risiken sorgsam abgewogen. Keine emotionalen Entscheidungen, kein kopfloses Drauflosstürmen. Dieser halbe Elf ist elfischer als die meisten von reinerem Blut. Es ist diese Mischung aus Genius und Vernunft, die aus einem großen Mann einen ganz großen macht. Erandor I. gehört zweifelsfrei in diese Riege, und das eben nicht nur wegen all seiner glanzvollen Triumphe, sondern auch ob seiner Bodenhaftung.

Als der Kaiser 80 v. Z. gegen Volorun II. vorrückt und die Kurzen noch im gleichen Jahr erwartungsgemäß am Gydalfing (Halderun) entscheidend schlägt, mag uns das – wie vielen von Erandors Zeitgenossen – als Formalität erscheinen, doch dem ist nicht so. Auch diesen Krieg entscheidet der allzeit siegreiche Imperator durch umfassende Planung, kluges



Taktieren und natürlich und besonders durch die Kampfkraft seiner erstklassigen, auf ihren Feldherrn eingeschworenen Armee.

## **Das Ende des großen Erandor I.**

→ Karte „20. Arigon - Größte Ausdehnung Elfenreich 77 v. Z.“

Doch schon während des kelezarischen Feldzuges kränkelt der Imperator. Erandor zählt immerhin stolze 74 Jahre und vergreist zusehends. Seine Kräfte sind verschlissen. Immer öfter muss der Vorwärtsstrebende zurückbleiben und anderen die Kriegsführung überlassen. Sein Sohn Ladian (\* 122 v. Z., + 71 v. Z.) bringt den Kampf mit Kelezar zu Ende und ringt die Rebellion bis 79 v. Z. nieder. Von zunehmenden Altersgebrechen geplagt, begibt sich der Kaiser zurück in seine Hauptstadt Atraion. Dort stirbt er 2 Jahre später mit 76.

Erandor I. war zeitlebens ein Krieger. Das Feldlager war seine Heimat. Unter den einfachen Soldaten, denen seine unstandesgemäße Herkunft völlig gleichgültig war, fühlte er sich wohl. Hier galten nur seine Siege. Dafür liebten sie ihn. Und Erandor siegte und siegte. Kein Elvar vor ihm hat je so viele Schlachten geschlagen und alle gewonnen. Er eroberte dem Elfenreich fünf neue Provinzen hinzu (Schastien, Innerhilitien, Talessien, Samar und Ayrunien) und dehnte es zu seiner maximalen Größe aus. Der geniale Feldherr führte das Edrische Imperium zum Zenit, zum mit Abstand größten und mächtigsten Reich, das das Abendland je gesehen hat. Praktisch der gesamte Westen des Kontinents ist elfisch.

Trotz all seiner Triumphe blieb Erandor am Boden und behielt den Blick für die Realitäten. Überhaupt agierte der Halbelf ausgesprochen elfisch. Er kam mehr nach seinem elvarischen Vater als nach der hilitischen Mutter. Nach seinem Tod ehrt man ihn völlig zu Recht mit dem Titel „Victor Eterniar“, „der ewig Siegreiche“.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Erandor I. sah das Imperium zeitlebens aus der Warte des Generals. Die entscheidende Wandlung vom Feldherrn zum zivilen Staatsmann vollzog er nie. Fairerweise sollte man ergänzen, dass ihm die vielen Kriege dazu auch kaum Gelegenheit ließen. So pumpte er alle verfügbaren Ressourcen in die Armee. Wohl ermöglichte das seine zahlreichen Triumphe und Eroberungen, doch es beanspruchte die Kräfte des Reiches aufs äußerste. Schon sein Onkel Aridion forderte dem Imperium während des 5. Ostkrieges alles ab und gewann den Kampf schließlich nur durch Masse und unter hohen Verlusten. Unter Erandor I. kommen die Elfen nicht zur Ruhe. Statt einer bitter nötigen Regenerationsphase, führte der Kaiser Krieg um Krieg. Das Elfenreich ist zwar größer denn je, doch seine Bewohner leiden schwer unter den Kriegslasten und sind erschöpft. Der Bedarf der edrischen Kriegsmaschinerie an Soldaten und Geld ist unersättlich. Die Männer im Heer fehlen auf den Feldern und an den Werkbänken, und die ständig steigenden Steuern drücken der Wirtschaft die Luft ab. Das Imperium läuft seit Jahrzehnten unter Volldampf und hat die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit schon lange erreicht. Es droht die Überforderung.

## **Aufstände im Reich**

Kurze Zeit nach Erandors Tod brechen an mehreren Stellen im Reich Unruhen aus. Die frisch eroberten Provinzen erheben sich erneut, doch auch anderswo kommt es zu Revolten, wo man es nicht erwarten würde. Die Missernten der Jahre 78 und 77 v. Z. führen verschiedenen Ortes zu Hungeraufständen unter der notleidenden Bevölkerung auf dem Lande und in den Städten. Die Situation erinnert ein wenig an die Zeit vor den großen Reformen Arnadals I. und Agenors, als ebenfalls große Teile des einfachen Volkes Not litten. Damals war eine kleine Clique erkonservativer Machthaber verantwortlich, die sich selbst die Taschen vollstopften, während weite Teile der Bevölkerung immer tiefer ins Elend abrutschten.

Diesmal ist es die Abgabenlast für die Armee, die den einfachen Mann zunehmend niederdrückt. Für ihn selbst bleibt immer weniger übrig, um vorzusorgen und Reserven zu bilden. Schlechte Jahre wie die Ernteausfälle 78 und 77 v. Z. können nicht kompensiert werden und schlagen mit voller Härte durch.

Selbst bei der gut versorgten kämpfenden Truppe gärt es. Seit Jahrzehnten jagen die Soldaten von einem Schlachtfeld zum nächsten. Zwar sind sie siegreich, aber ausgelaugt. Viele Männer haben ihre Familien seit Jahren nicht gesehen. Sie sehnen sich nach Hause und fordern offen ein Ende der Expansionspolitik mit ihren unzähligen Kriegen.

## **Verschwörung der Generäle 75 v. Z.**

Auch wenn es nach Erandors I. unvergleichlichem Siegeslauf paradox erscheint, tritt Ladian I. dennoch ein schweres Erbe an. Die Überbeanspruchung der Kräfte des Imperiums durch seine Vorgänger Aridion und der Lichtgestalt Erandor I. beginnt sich nun zu rächen. Der neue Kaiser versucht die Rebellionen gewaltsam zu unterdrücken und schickt die Armee in die Krisengebiete. Dabei ignoriert er die Kriegsmüdigkeit seiner Soldaten, die nun zu allem Überfluss auch noch gegen das eigene Volk vorgehen müssen. Prompt kassiert er die Quittung in Form eines Putschversuches mehrerer hochrangiger Offiziere im Jahr 75 v. Z.

Ladian übersteht die Verschwörung. Der Umsturz scheitert. Zutiefst verunsichert und voller Zorn wechselt der Imperator daraufhin praktisch das gesamte hohe Offizierscorps des Heeres aus. Eine regelrechte Säuberungswelle rollt über die edrischen Streitkräfte hinweg. Dutzende Kommandeure werden in Schnellverfahren abgeurteilt und als Hochverräter hingerichtet. Wer in den Verdacht gerät, den Putschisten nahe gestanden zu haben, ist verloren. Nur wenige entgehen der kaiserlichen Paranoia. Sie werden vom Beil des Henkers verschont, landen aber im Kerker oder müssen den bitteren Weg in die Verbannung antreten. Mit äußerster Härte greift der Imperator durch. Unruhestifter bei den Divisionen und Sekundäreinheiten werden sofort aufgeknüpft, die Aufstände der Bauern und Städter unbarmerzig niedergeschlagen. Die drakonischen Maßnahmen zeigen Wirkung. Der Kaiser gewinnt die Kontrolle zurück. Doch um welchen Preis? Keines der Probleme ist gelöst und der Gehorsam seiner Untertanen nur blutig erzwungen. Außerdem verliert das Imperium durch die Beseitigung der hohen Offiziere seine militärische Führungselite mit einem Schlage. Das soll nicht ohne Folgen bleiben.

## **Die Niederlage im Varetagebirge 73 v. Z.**

→ Karte „19. Arigon - Große Pestepidemie 70 bis 64 v. Z.“

Einen Vorgeschmack auf die weitere Entwicklung bekommen wir beim Feldzug des Aelion Condurial (\* 116 v. Z., + 66 v. Z.) gegen die neuerlich aufständischen Talesser in der Vareta (2. Talesseraufstand oder Langer Talesseraufstand 74 bis 57 v. Z.). Der frisch ernannte Bundesstratege ist ein Vertrauter des Kaisers, aber ein unerfahrener Befehlshaber. Er leistet sich mehrere Fehler und erleidet 73 v. Z. im Kauristal<sup>251</sup> eine herbe Niederlage gegen die revoltierenden Gebirgsbewohner. Durch diesen Fehlschlag ermutigt, greifen auch andere wieder zu den Waffen und erheben sich gegen die Elfenherrschaft. Das Imperium kommt einfach nicht zum Atem holen.

---

<sup>251</sup> Kauris: Kleiner Fluss im Nordosten Odians. Entspringt in der nördlichen Vareta und mündet in die Stypa (elvarunisch „Dyphar“).

### **6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und Talesser) oder Gefangennahme Ladians I. (72 bis 69 v. Z.)**

→ Karte „19. Arigon - Große Pestepidemie 70 bis 64 v. Z.“

Wie nicht anders zu erwarten, nutzen auch die alten Feinde des Elfenreiches die günstige Gelegenheit und gehen zum Angriff über. Kalschan versucht die an Erandor I. verlorenen Provinzen Samar und Ayrunia wiederzugewinnen und attackiert das Imperium von zwei Seiten. Im Bündnis mit den hilitischen Talessern fällt Shadar Pashur II. 72 v. Z. in Samar ein, während sein Sohn Murandar (\* 99 v. Z., + 69 v. Z.) zusammen mit Irgun Volorun II. Einauge von Kelezar gegen das edrische Ayrunia vorgeht. Eine einzige Niederlage der Elvar hat genügt, um neuerlich einen Flächenbrand zu entfachen.

Kaiser Ladian kämpft derweil tief im Süden seines Riesenreiches gegen die ebenfalls revoltierenden Schasten in Cavela und Teron (2. Schastenaufstand oder Zwei-Gebirge-Aufstand 74 bis 55 v. Z.) und mehrere Ulachenstämme, welche die edrischen Grenzen aus der Jundwüste<sup>252</sup> heraus bedrohen (2. Ulachenkrieg oder Einhöckerkrieg 73 bis 72 v. Z.). Seit einiger Zeit nutzen sie das Dromedar als Reittier. Bislang bildete die Wüste eine verlässliche Barriere für das Elfenreich gegen die kriegerischen Nomaden aus dem Süden Odians. Das genügsame Dromedar vergrößert nun den Angriffsradius der Ulachen deutlich. Jetzt überbrücken die Wüstensöhne auch ausgedehnte Trockenzonen, die zu Pferd oder gar zu Fuß unüberwindlich waren. Im Bündnis mit schastischen Stämmen stoßen sie zwischen Teron und Cavela hindurch und plündern in den Ländereien südlich des Mindulinsees. Dem Edrischen Imperium erwächst im Süden ein weiterer Feind, kein lebensbedrohlicher, aber eben wieder einer mehr.

Die Ereignisse im Nordosten zwingen Ladian den Kampf gegen Schasten und Ulachen abubrechen und wie so viele seiner Vorgänger gegen Kalschaner, Kelezarer und Talesser zu Felde zu ziehen. Ehe er im Kriegsgebiet eintrifft, sind seine Gegner bereits durch die edrischen Linien gebrochen und konnten ihre Armeen bei der Landbrücke von Herlot vereinigen. Dort kommt es 71 v. Z. zur großen verhängnisvollen Schlacht. An der Spitze einer erschöpften, unwilligen Armee und umgeben von einem unerfahrenen Offizierscorps, erleidet Ladian eine vernichtende Niederlage. Der Kaiser gerät in kalschanische Gefangenschaft und wird nach Nekatis verschleppt. Er wird seine Heimat nie wieder sehen und in der Fremde umkommen.

Das, was vom glorreichen edrischen Heer noch übrig ist, befindet sich auf der Flucht. Der Osten des Imperiums geht in Flammen auf.

Es ist einigermaßen erstaunlich wie dicht Erandors I. strahlende Siege und Ladians I. bittere Niederlage beisammen liegen. Auf denselben Schlachtfeldern, auf denen der Vater noch vor kurzem so glänzende Triumphe errang, geht der Sohn nun unter. Das zeigt, dass die großen Gegner des Imperiums – Philurien, Nirkum und nun Kalschan – wahrhaft starke Gegner waren und im Falle Kalschans immer noch sind. Die schweren Niederlagen gegen jeden dieser Feinde im Laufe der langen elvarischen Geschichte sind der Beleg dafür. Durch die Jahrhunderte musste das Elfenreich immer wieder seine ganze Kraft aufbieten, um die Oberhand zu behalten. Die zweitbeste Leistung genügte selten. Waren die Herren des Westens nicht auf der Höhe, folgte fast immer der blutige Rückschlag. Anders gesagt: Spätestens mit dem Verlust des Wissensmonopols um die Herstellung von Eisen im 6. Jahrhundert v. Z. hatten die Elvar den größten Teil ihrer technologischen Überlegenheit eingebüßt. Alles was danach gewonnen wurde, musste hart erkämpft werden, Auge in Auge mit Feinden, die durchaus ebenbürtig waren. Warum die Elvar am Ende unzähliger Kriege

---

<sup>252</sup> Jund: Ausgedehnte Wüste in Südodien, die sich von Cavela und Teron im Westen bis zur Küste des Südmeeres im Osten erstreckt.

dennoch Sieger blieben, hat sicher viele Gründe, die sich im Kern jedoch in drei Faktoren zusammenfassen lassen:

1. Solidarität: Der sprichwörtliche elfische Zusammenhalt ist in keiner anderen Kultur so stark ausgeprägt ist wie bei den Herren des Westens. Dies ist auch weniger ein gesellschaftliches Phänomen als mehr ein ethnisches – eher angeboren als antrainiert. Den Beweis für diese Behauptung wird Jahrhunderte später das zweite große Elfenvolk antreten, die Andar. Auch deren bemerkenswerte Erfolge in Arigon werden ganz wesentlich auf ihrem elfischen Gemeinsinn beruhen.

2. Disziplin, vor allem Selbstdisziplin: Die Fähigkeit, die eigenen Ansprüche zum Wohle der Gemeinschaft zurückzustellen, ohne sich dabei aufzugeben, sondern ein selbständiges Individuum zu bleiben, ist typisch elfisch. Das Ebenmaß aus Gemeinsinn und Individualität zieht sich quer durch die elvarische Gesellschaft und ist ein wesentlicher Erfolgsfaktor. Die relativ seltenen Thronstreitigkeiten und Bürgerkriege sind auch auf die Selbstdisziplin der Mächtigen zurückzuführen. Sie bescheren den elvarischen Kolonien und später dem Edrischen Imperium lange Perioden inneren Friedens. Während sich die Nachbarn durch Bruderkämpfe selbst zerfleischen, herrscht bei den Elvar überwiegend Ruhe und Stabilität. Das ist ohne Frage ein wesentlicher Vorteil gegenüber den anderen arigonischen Staaten und Stämmen.

3. Masse: Die elvarische Kolonisierung Westarigons dauerte immerhin rund 300 Jahre. Das ist eine lange Zeit, in der sich unzählige Elvar aus der überbevölkerten Heimat mit der Hoffnung auf ein besseres Leben in die Alte Welt aufmachten. Man schätzt, dass zwischen der Gründung Edrigons 717 v. Z. und den letzten Emigranten kurz nach der Wende vom 5. zum 4. Jahrhundert v. Z. zwischen zwei und drei Millionen Elfen nach Arigon auswanderten. Hinzu kamen die Nachkommen der Kolonisten selbst, die für ein rapides Anwachsen der elvarischen Bevölkerung in den Kolonien sorgten. Viele Länder, die sie dort eroberten, waren ihrerseits dicht mit Menschen besiedelt, besonders in Odian. Im Zenit der edrischen Herrschaft unter Erandor I. dürfte das Imperium ungefähr 50 Millionen Einwohner gezählt haben. Dieses gewaltige Humanpotenzial erbrachte eine enorme Wirtschaftsleistung und konnte auch schwere Rückschläge verkraften. Es waren genug Reserven da, um wirtschaftlich und militärisch immer wieder nachzulegen. Entscheidend ist schließlich nicht die erste Schlacht und nicht die zweite, sondern die letzte.

Im Vergleich zwischen Erandor I. und Ladian I. machen der bessere Feldherr und das erfahrenere Offizierscorps den Unterschied zwischen Sieg und Verderben aus. Doch die schwere Niederlage an der Landbrücke von Herlot ist wie in den vielen Kriegen zuvor nicht die Entscheidung, sondern lediglich eine Etappe.

## **Coronar II. Geladion – Erfahrung vor Erbrecht**

In Atraion treten unverzüglich die Magistrate zusammen und wählen einen neuen Caithar, und das, obwohl sie wissen, dass Kaiser Ladian nicht tot ist, sondern lediglich gefangen wurde. Die Lage ist zu kritisch für Übergangslösungen und Halbheiten. Das Reich braucht einen neuen Imperator und zwar sofort. Ihre Wahl fällt dabei nicht auf Ladians erst 18-jährigen Sohn Darion (\* 89 v. Z., + 63 v. Z.), sondern auf Coronar Geladion, (\* 119 v. Z., + 64 v. Z.), der als Coronar II. den edrischen Thron besteigt. Die ehrenwerten Väter aus Bundes- und Volksrat entscheiden sich bewusst gegen die Erbfolge und für die Erfahrung eines kriegserprobten Generals. Selbst nach über drei Jahrhunderten Monarchie sind die alten republikanischen Institutionen noch so weit intakt, um sich zum Wohle des Staates gegen die Interessen eines Erben durchzusetzen.

Coronar II. war bislang Gouverneur der noch jungen und unruhigen Provinz Innerhilitien (Hilitia Interior). Aufstände und Kriege sind für ihn nichts Neues. Er gehört zu den wenigen

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

verbliebenen Männern mit Erfahrung in der Armee, die den Säuberungen Ladians I. entgangen sind. Der 48-Jährige scheint den Magistraten der richtige Mann für die schwere Aufgabe. Unmittelbar nach seiner Inthronisierung holt der neue Kaiser alle verbannten Offiziere aus dem Exil zurück und die Inhaftierten aus den Kerkern heraus, amnestiert sie und setzt sie wieder in Amt und Würden ein. Er braucht sie dringend. Mit den Grünschnäbeln, die er zur Verfügung hat, kann er gegen die Invasoren nicht gewinnen. Es ist außerdem ein Indiz dafür, dass Coronar II. die Handlungen seines Vorgängers Ladian I. nicht billigt.

Danach zieht der Imperator seine Streitkräfte zusammen und marschiert 70 v. Z. gegen den Feind. Coronar II. ist gewarnt. Er begeht nicht Ladians Fehler und greift überhastet an. Die Gegner sind stark und bersten nach ihrem Sieg über die Herren des Westens vor Selbstvertrauen. Der Imperator agiert umsichtig, taktiert, manövriert und hält die Angreifer in Schach. Geschickt erarbeitet er sich langsam aber sicher kleine Vorteile und bereitet behutsam die Entscheidung vor.

## Des Edrische Imperium am Wendepunkt

### Der Schwarze Tod (70 bis 64 v. Z.)

→ Karte „19. Arigon - Große Pestepidemie 70 bis 64 v. Z.“

Doch die große Schlacht findet nicht statt. Händler schleppen im Jahre 70 v. Z. aus Kardin eine Seuche in Kalschan ein. Sie gelangt 69 v. Z. mit dem Nachschub ins Heerlager der Feinde und beginnt dort zu wüten.

Bis vor kurzem dachte man noch, dass damals die Beulenpest das Abendland zum ersten Mal heimsuchte. Doch neuere Erkenntnisse stellen diese bisherige Annahme in Frage. Zu schnell greift die Seuche um sich, als dass infizierte Flöhe auf Ratten sie hätten verbreiten können. Einige Indizien deuten auf Ebola hin, doch die Gelehrten sind sich nicht einig. Die Wahrheit ist: Wir wissen nicht, was sich damals mit rasender Geschwindigkeit verbreitete und so unbarmherzig tötete. Wir können also genauso gut bei der geläufigen Bezeichnung „Pest“ bleiben. Die Folgen jedenfalls sind unfassbar und werden alles in den Schatten stellen, was Arigon bis dahin an Leid erfahren hat.

Zuerst rafft die Epidemie die Eindringlinge dahin, gnadenlos und schnell. Schon in den ersten Tagen fallen ihr sowohl Shadar Pashur II. als auch Irgun Volorun II. Einauge zum Opfer. Pashurs II. Sohn Murandar leitet sofort den Rückzug ein, doch auch er stirbt kurz darauf. Führerlos und in Panik stiebt das Riesenheer in alle Himmelsrichtungen auseinander.

Anfangs ahnt man auf Seiten der Elvar nichts von den Vorgängen beim Gegner, dann reift ein Verdacht, der schließlich zur Gewissheit wird. Kaiser Coronar II. reagiert umgehend und zieht sich eilends zurück, um Abstand zwischen sich und den infizierten Feind zu bringen. Doch es ist bereits zu spät. Die Seuche hat längst Fuß gefasst und breitet sich über Philurien im ganzen Reich aus. Im Jahr 68 v. Z. wütet sie schon in allen hilitischen Provinzen (Philurien, Kleinhilitien, Innerhilitien, Ilonien und Talessien), erreicht 67 v. Z. im Westen Atraion und im Osten Astolan. Coronar II. flieht aus der Hauptstadt zuerst auf seine Landgüter in Caldun, und als die Pest auch dort ankommt, in die Berge des Avinar. Dort igelt er sich in einer kleinen Burg ein, hermetisch abgeriegelt von der Außenwelt. Im übrigen Reich sucht sich die Seuche weiter ihren todbringenden Weg. 66 v. Z. dringt sie im Süden bis Ean vor und überspringt in der Gegenrichtung die Arvea Elvara sowie die Meerengen von Walan und Lurn und beginnt auch den Norden heimzusuchen. 65 v. Z. hat sie praktisch das gesamte Abendland erfasst. Bis 64 v. Z. rafft die Epidemie nach vorsichtigen Schätzungen etwa ein Drittel der arigonischen Bevölkerung dahin. Am stärksten betroffen sind die besonders dicht besiedelten Reiche Kalschan und das Edrische Imperium. Aber auch anderswo findet der Schwarze Tod seine Opfer, wenngleich weniger. Nur einzelne Gegenden bleiben leidlich verschont: So das Innere Odians, die Mittelarigonische Grasebene und der Nordosten der Alten Welt. Die weit verstreuten Siedlungen in Wüste, Steppe und Wald bremsen die Seuche aus. Ulachen, Ayruna, Gunden und Flowen müssen am wenigsten Tote beklagen.

Erst 64 v. Z. ebbt die Pest langsam ab. Eines ihrer letzten Opfer ist Kaiser Coronar II. Geladion. Allen Vorsichtsmaßnahmen zum Trotz, erreicht ihn der Schwarze Tod schließlich doch noch auf seiner abgeschiedenen Burg im Avinar. Dass er sein Volk und Reich in diesen schlimmen Zeiten so schmähhlich im Stich ließ, quittieren seine Landsleute noch zu seinen Lebzeiten mit dem Beinamen „Fugator“, „der Geflohene“.

Am Ende der fürchterlichen Pandemie ist die Alte Welt, besonders aber das Elfenreich, schwer gezeichnet. Die zivilen und militärischen Verluste aller Kriege der Elvar in Arigon zusammengenommen sind geringer als diese 6 Jahre Pest (gerechnet vom Ausbruch in Philurien 69 v. Z.). Das Ausmaß der physischen Vernichtung ist unvorstellbar. Geschätzte 20 bis 25 Millionen Edrigoner werden hinweggerafft, das ist zwischen 40% und 50% der

Gesamtbevölkerung. Ganze Landstriche sind entvölkert und veröden, die Überlebenden sind schier wahnsinnig vor Angst oder bereits apathisch abgestumpft. Von dieser Katastrophe wird sich das Edrische Imperium nie wieder ganz erholen.

## **Nargas Ende**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Wenn man in diesem Fall von Glück reden darf, so ist es aus edrischer Sicht Glück, dass nicht allein das Elfenreich von der Pest betroffen ist, sondern seine Gegner ebenso. Zu den wenigen Ausnahmen zählen die Gunden. Die im Vergleich zum Imperium dünne Besiedelung und der große Abstand der Dörfer und Weiler voneinander, entzogen der Seuche die Möglichkeit zur raschen Ausbreitung, und so verebte sie einigermaßen glimpflich. Während um sie herum millionenfach gestorben wurde, kamen die Gunden mit einem blauen Auge davon. Das hat schon bald Konsequenzen. Solange die Epidemie bei ihren Nachbarn grassierte, blieben die Barbaren auf Distanz. Selbst die mutigsten Krieger, die sonst keine feindliche Übermacht fürchteten, zuckten vor dem unsichtbaren Tod zurück. Als die Pest 64 v. Z. endlich abklingt, entfällt jedoch der abschreckende Grund für ihre Zurückhaltung. Außerdem haben sich die Kräfteverhältnisse nun eindeutig zu ihren Gunsten verschoben. Dort wo ihnen vor wenigen Jahren noch an Bewaffnung und Zahl überlegene edrische Streitkräfte gegenüberstanden, halten nun dezimierte und demoralisierte Divisionen eine stellenweise löchrige Grenze. Ab 64 v. Z. häufen sich die Überfälle und werden heftiger, gerade so, als würden die Barbaren die verbliebene Widerstandskraft der Herren des Westens testen wollen.

Doch die Elvar sind nicht die einzigen, die zunehmend unter den kriegerischen Nordländern zu leiden haben. Auch dem Zwergenreich Narga hat der Schwarze Tod übel zugesetzt. Nun werden die Kurzen das erste Opfer der Barbaren. 63 v. Z. stürmen die gundischen Athringer im Bündnis mit den kontinentalettischen Trucha den narganischen Sperrriegel an der oberen Antz und dringen ins Herz des Laudanreiches ein. Auch wenn sie die stark befestigte Hauptstadt Mora<sup>253</sup> nicht einnehmen können, so plündern und brennen sie doch ausgiebig in den Gebirgstälern, ehe sie vor Beginn des Winters wieder abrücken. Dieser zweite schwere Schlag so kurz nach der Pest ist für Narga der Todesstoß. Das Reich kollabiert. Für lange Zeit taucht es im Dunkel der Geschichte unter. Mit dem Zusammenbruch des Laudanreiches verliert das Edrische Imperium seinen einzigen Verbündeten im Norden. Nun können die Gunden ihre ganze Schlagkraft auf die Elvar konzentrieren.

## **Stammt der Zeuge Eduns aus Narga?**

Es könnte in jener kummervollen Zeit während der gundisch-ettischen Invasion gewesen sein, dass eine narganische Familie aus der verwüsteten Heimat ins befreundete Elfenreich floh. Der Mann war vermutlich ein begüterter Kaufherr, der mit Frau und Kindern nach Edrigo übersiedelte, um in der Metropole des Nordens neu anzufangen. Seinen Namen kennen wir nicht, ebenso wenig die Namen seiner Kinder. Doch es gibt einige Indizien, die darauf hindeuten, dass sein Enkelsohn niemand anderes war als der Zeuge Eduns<sup>254</sup>. Wir wüssten mehr, wenn das zweite Buch der Edunia<sup>255</sup>, worin das Leben des Zeugen und seiner Gefährten und Gefährtinnen beschrieben ist, nicht verschollen wäre. Das wenige, was wir kennen, sind einige Zitate anderer Autoren aus jenem vermissten zweiten Buch. Diese überlieferten Fragmente legen immerhin die Vermutung nahe, dass der größte Religionsstifter

---

<sup>253</sup> Mora: Hauptstadt Nargas am Morimasee im Zentrallaudan.

<sup>254</sup> Edun (elvarunisch „Kraft“): Bezeichnung des Großen Zeugen für Gott. Eine alles umfassende und alles durchdringende, positive Energie des Universums.

<sup>255</sup> Edunia: Zentrales Glaubensbuch des Edunertums.

aller Zeiten der Nachkomme von Flüchtlingen war, ein Narganer, der seinen dualistischen Glauben aus der Heimat mitbrachte und ihn in der Fremde zum Monotheismus des Edunertums<sup>256</sup> umformte. Sollte es tatsächlich so gewesen sein, dann wäre Narigan oder Narga mit der Entdeckung der Bronze um 3.000 v. Z. nicht nur der technologische Vorreiter Arigons gewesen, sondern durch den Gotteszeugen auch der spirituelle. Ein kleines Nordlandreich in den Bergen des Laudan als Wegbereiter für entscheidende Entwicklungen im ganzen Abendland.

### **5. Elvarischer Bürgerkrieg oder Kurzer Elvarischer Bürgerkrieg (64 bis 63 v. Z.)**

Nach dem Tode Kaiser Coronars II. 64 v. Z. treten in Atraion Magistrun Unis und Magistrun Populir zusammen, um einen Nachfolger zu küren. Die beiden Söhne des Imperators kamen wie der Vater in den schlimmen Pestjahren ums Leben. Es gibt also keinen männlichen Nachkommen. Aber es gibt einen Erben von Coronars II. Vorgänger Ladian I. Duvalion. Dessen einziger Sohn Darion wurde bei der Thronfolge bereits einmal übergangen. Damals entschieden sich die Magistrate gegen den jungen Mann, der mit seinen 18 Jahren nach edrischem Recht auch noch nicht volljährig war, und küren statt seiner Coronar II. Geladion zum Caithar. Ein zweites Mal will sich der Prinz aber nicht mehr beiseite drängen lassen und fordert lautstark sein Erbrecht ein.

Doch Darions Ruf ist schlecht. Der mittlerweile 25-Jährige gilt als jähzornig, wankelmütig und trinkfreudig. Schlechte Voraussetzungen für einen Imperator in derart schweren Zeiten. Er ist ein Urenkel Kaiser Avelars und der hilitischen Tänzerin Sitonia. Doch während sein Großvater, der Halbfelf Erandor I., scheinbar nur die positiven Eigenschaften seines begabten, aber trunksüchtigen Vaters und seiner charismatischen, aber impulsiven Mutter geerbt hatte, ist es bei Darion genau umgekehrt. Als wolle die Natur einen Ausgleich zur Lichtgestalt Erandor I. schaffen, versieht sie den Prinzen nun mit der anderen, der unschönen Seite von Avelars und Sitonias Charakterzügen. Schon bei Darions Vater Ladian fällt jene Emotionalität und übersteigerte Härte auf, die für die Elvar eigentlich untypisch ist. Vielleicht ist der Erklärungsversuch über Darions menschliche Gene aber auch zu einfach. Elfisches Blut – und mag es noch so rein sein – ist kein Garant für einen ausgeglichenen und starken Charakter, sondern wirkt allenfalls als emotionale Bremse in kritischen Situationen. Darions Urgroßvater Avelar und andere vor ihm sind der Beweis dafür, dass elvarische Abstammung allein noch keine großen Männer macht.

Wie dem auch sei: Die Mehrheit der Magistrate in beiden Kammern gibt ihre Stimme nicht Darion, sondern Maron Thelor (\* 102 v. Z., + 21 v. Z.), dem kraftvollen und fähigen Gouverneur der Provinz Gundia Minara. Auch in dessen Adern fließt edles Blut. Er ist ein Enkel Velarions des Edlen (\* 156 v. Z., + 81 v. Z.), der selbst einmal den kaiserlichen Stirnreif trug, ehe er nach kurzer Herrschaft 103 v. Z. zugunsten des Halbfelfen Erandor I. abdanken musste. Allerdings befindet sich Maron derzeit weit von Atraion in seiner nördlichen Provinz. Darion akzeptiert die Entscheidung der ehrenwerten Väter nicht und putscht. Seine Anhänger reißen in der Hauptstadt die Macht an sich und krönen ihren Favoriten kurzerhand zum Caithar. Alles läuft auf einen Bürgerkrieg hinaus.

Maron reagiert schnell und entschlossen. In keiner anderen Provinz sind so viele Truppen stationiert wie in Gundia Minara. Der frisch gekürte Kaiser verfügt demnach schon jetzt über eine stattliche Armee. Er sammelt seine Streitkräfte – allerdings um den Preis einer weiteren Ausdünnung der ohnehin geschwächten Grenzbesatzungen – und marschiert zunächst nach Edrigon. In der ehemaligen Reichshauptstadt versichert er sich der Loyalität der nördlichen Provinzstatthalter, verstärkt sich mit zusätzlichen Divisionen und zieht weiter an die Küste Süderachs, von wo aus er die Invasion Odians vorbereitet. Immer mehr Gouverneure erklären

---

<sup>256</sup> Edunertum: Die auf den Großen Zeugen, sein Leben und seine Lehre gegründete Weltreligion.



sich offen für den rechtmäßig gewählten Caithar Maron. Dagegen bleibt die Anhängerschaft Darions klein. Sein rüder Griff nach der Herrschaft ist eindeutig Thronraub und setzt ihn ins Unrecht. Und im Unterschied zu seinem erfolgreich revoltierenden Großvater Erandor I., ist Darion weder Sympathieträger noch kann er besondere Leistungen vorweisen. Allen Anstrengungen zum Trotz, bleibt sein Einfluss im Wesentlichen auf Atraion und das nahe Umland beschränkt, und auch dort hält er sich nur mit Gewaltmitteln an der Macht. Maron landet 63 v. Z. unbedrängt in Tireon. Nun schwenken auch die letzten Statthalter des Südens zu ihm über, und so marschiert er mit überlegener Heeresmacht unaufhaltsam gegen die Hauptstadt am Meniatar. Die Lage des Usurpators wird aussichtslos. Dennoch verharret er unbeugsam und bereitet die Metropole auf die anstehende Belagerung vor. Um der Entwicklung noch eine Wende zu geben, schickt der Verzweifelte einen Meuchelmörder ins Lager Marons. Doch der Mann wird rechtzeitig enttarnt und kann seine frevelhafte Tat nicht ausführen. Mit diesem feigen Anschlag fällt Darions letzte Maske und legt das Antlitz des ruchlosen Tyrannen frei. Nun kann ihn nichts mehr retten, kein Argument, kein Gnadengesuch. Er und die seinen sind verloren, und sie wissen es. Das sichere Ende vor Augen, wüten der Despot und seine Schergen nun in Atraion gleich einem blutigen Henkersmahl. Schließlich macht Maron dem schaurigen Treiben ein Ende und befiehlt den Sturmangriff auf seine eigene Hauptstadt. Seine Soldaten nehmen die Mauern, doch noch tagelang dauert der erbitterte Kampf in den Gassen und Häusern mit Darions todgeweihten und zum äußersten entschlossenen Anhängern. Der Thronräuber selbst entzieht sich der Verantwortung und begeht Selbstmord.

So ruhmlos endet das edle Herrscherhaus Duvalion, das so großartige Männer hervorbrachte wie Agenor, Fulvian II., Aridion und Erandor I., aber auch so untaugliche Herrscher wie Avelar und Darion. Der Bürgerkrieg währt immerhin nur kurz und endet einigermaßen glimpflich. Neuer und unumstrittener Imperator ist Maron Thelor.

### **5. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Werder) oder die Vorboten der Gundenwanderung (62 bis 60 v. Z.)**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Die Pest hat auch unter den Soldaten viele Tote gefordert. Marons zusätzlicher Truppenabzug aus den Provinzen für seinen Marsch auf Atraion ist nun geradezu eine Einladung für die Feinde des Imperiums. Nur ein Jahr nachdem Athringer und Trucha das Laudanreich Narga in Trümmer gelegt haben, attackieren andere westgundische Stämme 62 v. Z. die edrische Grenze im Nordosten auf breiter Front. Die Gundengrenze hat lange gehalten, aber nur Dank massiver Militärpräsenz. Jetzt wo sie fehlt, bricht die Verteidigungslinie der Herren des Westens zusammen. Isdinger und Werder<sup>257</sup> überrennen die schwach besetzten elvarischen Stellungen und fallen plündernd und brennend ins Reich ein.

Maron sammelt sofort alle verfügbaren Kräfte und schiffet sich im Norden ein. Sein schnelles Vorgehen überrascht die uneinigen und schlecht koordinierten Barbaren. Getrennt stellt er die Eindringlinge, schlägt die Isdinger 62 v. Z. irgendwo nordöstlich von Thilun, dem heutigen Tylna, und die Werder ein Jahr später am Ensling. Strafexpeditionen ins Gundengebiet folgen. Doch im Unterschied zu seinen frühen Vorgängern Adonar II. (\* 362 v. Z., + 315 v. Z.) und Fulvian II. (\* 202 v. Z., + 141 v. Z.), macht Maron gar nicht erst den Versuch das Kleine Arigonische Becken zu unterwerfen. Er war jahrelang Gouverneur in Gundia Minara und kennt die Gegebenheiten genau. Möglicherweise gab es einmal eine Zeit,

---

<sup>257</sup> Werder (elvarunisch „Verdir“): Die Werder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Lordern, Athringern, Isdingern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

wo eine Eroberung der Länder zwischen Laudan und Korvanten<sup>258</sup> möglich gewesen wäre – bevor sich die großen Gundenstämme bildeten und vor der Pest. Doch sollte diese Chance je bestanden haben, ist sie längst dahin. Mit den Mitteln, die das Imperium im Moment noch zur Verfügung hat, ist an weiträumige Expansionen nicht mehr zu denken, sondern bestenfalls an die Bewahrung des Bestehenden. Dennoch gelingt es dem Kaiser den Gunden noch einmal die Macht des Imperiums zu demonstrieren. Er jagt sie aus dem Reich und verpasst ihnen mit seiner Gegenoffensive einen blutigen Denkwort. Allerdings hat die Massierung so vieler Divisionen an einem Ort ihren Preis. Anderswo fehlen die Truppen. In Odian nutzen wieder einmal die Hiliter die Abwesenheit ihrer elvarischen Herren und erheben sich (5. Hiliteraufstand oder 2. Innerhilitischer Aufstand 61 bis 57 v. Z.). Die Provinz Samar sagt sich mit kalschanischer Unterstützung 60 v. Z. gleich ganz vom Imperium los und jagt ihre elfischen Besatzer davon. Talesser und Schasten haben die edrische Herrschaft schon unter Kaiser Ladian I. im Jahre 74 v. Z. abgestreift und agieren vollkommen unabhängig und gewohnt feindselig. Kalschan, obgleich geschwächt wie das Elfenreich selbst, ist immer noch stark genug, um sich die an Kaiser Erandor I. verlorenen Gebiete zwischen Dairon und Lugan zurückzuholen sowie die edrischen Festungen östlich der Meerenge von Dunvar (3. Kalschanischer Krieg oder Verlust Samars und Ayruniens 60 bis 51 v. Z.). Gleichzeitig traktieren Ulachen die edrischen Stellungen im Hochland von Taveral (3. Ulachenkrieg oder Taveral-Krieg 62 bis 56 v. Z.), und die Etten tun dasselbe in Erach (11. Ettenkrieg oder Alvadons Ettenabwehr 63 bis 58 v. Z.). Überall gerät das Imperium in die Defensive.

### Marons große Reformen

Die Verluste des Elfenreiches durch den Schwarzen Tod waren im Vergleich zum übrigen Abendland – vielleicht mit Ausnahme von Kalschan – überproportional hoch. Das bedeutet, dass die meisten Feinde des Imperiums im Verhältnis stärker geworden sind. Die edrische Armee war in Relation zur Bevölkerung nie besonders groß. Ungefähr 400.000 Mann unter Waffen zu etwa 50 Millionen Einwohnern. Das ist weniger als 1 %. Die hohe Einwohnerdichte und starke Wirtschaftsleistung erlaubten den Herren des Westens den Unterhalt einer im Verhältnis zwar kleinen, aber in absoluten Zahlen wahrlich gewaltigen Streitmacht aus kostspieligen und hocheffizienten Elitesoldaten. Ohne Zweifel war der spezialisierte Berufskrieger seit seiner Einführung während des Großen Philurischen Krieges (448 bis 429 v. Z.) ein voller Erfolg. Dabei wurde die Anzahl der Kämpfer immer knapp bemessen. Die immensen Kosten für deren Ausbildung, Bewaffnung, Unterhalt, Besoldung und Abfindung zwangen die Imperatoren zur Beschränkung auf das absolut notwendige Mindestmaß. Immer dann, wenn ein Kaiser große Heere zusammenzog, um einem starken Feind zu begegnen, musste er Teile des Imperiums entblößen. Wenn wir die edrische Geschichte verfolgen, fällt auf, dass große Feldzüge häufig deshalb abgebrochen werden mussten, weil ein zweiter oder dritter Gegner an einer anderen Stelle des Reiches durch die ausgedünnten elfischen Linien brach.

Die edrische Kriegsmaschinerie bestand aus fein austarierten Gewichten, die militärische Notwendigkeit und wirtschaftliche Leistungsfähigkeit in der Balance hielten. Nach der Pest kippt dieses Gleichgewicht. Die militärischen Erfordernisse sind gleich geblieben, eher sogar größer geworden, während die wirtschaftlichen und personellen Ressourcen einen dramatischen Einbruch erlitten haben. In der bestehenden Konstellation reichen die verbliebenen Kräfte des Imperiums nicht mehr aus, um mit allen inneren Problemen und äußeren Feinden fertig zu werden. Das Reich droht zum tönernen Riesen zu werden. Sollte es so weit kommen, ist es nur noch ein kurzer Schritt zum Zusammenbruch.

---

<sup>258</sup> Korvanten (elvarunisch „Ciruvon“): Auch als „Große Korvanten“ bezeichnet, zur Unterscheidung der sich im Norden anschließenden „Kleinen Korvanten“. Gebirge nördlich des Endmeeres.

Maron wird sehr bald klar, dass das alte System ausgedient hat. Ohne drastische Veränderungen wird das Imperium nicht überleben. Maron stellt sich der gewaltigen Aufgabe und beginnt die elvarische Gesellschaft umzukrempeln. Seine Reformen lassen sich durchaus mit jenen gewaltigen inneren Umbrüchen Mitte des 5. Jahrhunderts v. Z. vergleichen, als der Bundesstrategie Vithelion, der Diktator Vereon und der erste Kaiser Adonar I. der Weise aus den elvarischen Kolonien Arigons das Edrische Reich formten. Wie damals brauchen die Herren des Westens auch jetzt vor allem Soldaten und Geld. Von beidem haben sie viel zu wenig.

Im Moment gibt es nicht genug taugliche Freiwillige, die sich zu den Standarten melden. Und wenn es sie gäbe, würden die geschrumpften Staatseinkünfte nicht ausreichen, um die Männer zu bezahlen. Deshalb greift Maron auf die längst in Vergessenheit geratene Wehrpflicht aus den Zeiten der Kolonien zurück. Nach altem elvarischem Recht ist die Pflicht zum Dienst an der Waffe allerdings nur auf elfische Vollbürger beschränkt und erstreckt sich nicht auf die unterworfenen Bevölkerung. Um das knappe Reservoir der Rekruten zu vergrößern, verleiht Maron im Jahre 60 v. Z. kurzerhand jedem Reichsbewohner das edrische Bürgerrecht. Diese rein militärische Maßnahme hat enorme gesellschaftliche Auswirkungen. Mit einem Schlage wird die Jahrhunderte alte Schichtung zwischen elvarischen Bürgern und menschlichen – seit der Eroberung Astolans auch zwergischen – Untertanen aufgehoben. Zwar erwarben auch schon in der Vergangenheit manche Nicht-Elfen das edrische Bürgerrecht durch ihren Dienst für das Imperium, doch blieben sie eine Minderheit. Die Mehrzahl der unterworfenen Etten, Maraner, Hiliter, Talesser, Eaniten, Schasten, Gunden und Daironzwerge waren durch die Jahrhunderte Bürger zweiter Klasse mit eingeschränkten Rechten, aber auch weniger Pflichten. Plötzlich werden sie auf eine Stufe mit den so lange dominierenden Herren des Westens gehoben.

In der Praxis geht es bei der Verleihung der Bürgerrechte jedoch weniger um die Vergabe von Privilegien als vielmehr um die gleichmäßigere Verteilung neuer Belastungen auf mehr Schultern. Bei genauerem Hinsehen handelt es sich nicht um eine Aufwertung der menschlichen und zwergischen Untertanen, sondern um eine verdeckte Abwertung der elvarischen Bürger. Maron kann sich die Schichtung der Gesellschaft zugunsten der Elfen nicht mehr leisten. Er braucht das volle Potenzial aller Reichsbewohner. Also schaltet er sie rigoros gleich. Damit fällt die letzte gesellschaftliche Schranke zwischen Elvar und Menschen bzw. Zwergen. Auch wenn das elvarische Bürgerrecht seit langem kein ausschließliches Geburtsrecht mehr ist, sondern durch Leistung auch von Nicht-Elfen erworben werden kann, bleiben die menschlichen und zwergischen Vollbürger dennoch eine überschaubare Gruppe von Aufsteigern, die es im Dienst der Herren des Westens nach oben geschafft haben. Sie heiraten in Elvar-Familien ein und vermischen sich mit ihnen. Doch trotz dieser Neubürger besteht das Gros der Reichsbevölkerung nach wie vor aus Untertanen. Indem Maron nun allen Bewohnern innerhalb der Imperiumsgrenzen das Bürgerrecht verleiht, verwischen die Konturen endgültig. Das leistet der ethnischen Durchmischung massiven Vorschub. Die Elfen, Menschen und Zwerge des Imperiums vermengen sich nun im großen Stil zum Völkergemisch der Edrigoner.

Jetzt, wo alle Männer zugleich auch Bürger sind, bekommen sie sogleich ihre neuen Verpflichtungen zu spüren, in erster Linie den Wehrdienst. Jeder Mann zwischen 18 und 45 muss 3 Jahre in der Armee dienen. Danach kann er als Reservist in Krisenzeiten auch noch zu den Waffen gerufen werden. Wie in alten Zeiten entscheidet das Vermögen des einzelnen darüber, ob er Waffen und Rüstung selbst bezahlen muss oder ob dafür der Staat aufkommt. Wer reich genug ist, kommt zur Kavallerie, muss aber seine eigenen Pferde mitbringen. Maron gliedert die Wehrpflichtigen als „Secundarias Locas“ (elvarunisch für „örtliche Sekundäreinheiten“) den existierenden Sekundäreinheiten an. Im Unterschied zu den bald hierhin, bald dorthin versetzten Berufssoldaten, den „Secundarias Regulas“ (elvarunisch für

„reguläre Sekundäreinheiten“), müssen die Locas jedoch ausschließlich in ihrer Heimatprovinz Dienst tun. Sie sollen Haus und Hof verteidigen, ihre Familien schützen und den beweglichen Divisionen den Rücken freihalten. Ein Berufsheer und eine Wehrpflichtigenarmee nebeneinander. Das erinnert stark an Kalschan, wo seit Shadar Irdashin (\* um 190 v. Z., + 123 v. Z.) ebenfalls Söldner und Wehrpflichtige unter Waffen stehen. Möglicherweise war der alte Rivale des Elfenreiches der Ideengeber für Maron. Auf jeden Fall beanspruchen die neuen Einheiten die klammen Staatsfinanzen zusätzlich und entziehen der Wirtschaft weitere Arbeitskräfte.

Um seine Einkünfte zu erhöhen, hebt der Kaiser massiv die Steuern an. Sie werden zu einer drückenden Bürde für die durch die Pest ohnehin rückläufige Wirtschaft. Die Steuerquote erreicht eine Höhe, die dem kleinen Mann oft kaum noch das Existenzminimum lässt. Jeder Überschuss landet im Rachen des unersättlichen Staatsmolochs. Um seine Anordnungen durchzusetzen, zieht Maron innerhalb der Provinzen eine zusätzliche Verwaltungsebene ein, den Bezirk (elvarunisch „Thirgon“) mit dem neu geschaffenen Amt eines „Garavon“ an der Spitze. Von ihm wird sich in nicht allzu ferner Zukunft der gundische „Graf“ ableiten. Die kleineren, übersichtlicheren Bezirke sollen die Kontrollmöglichkeiten des Staates gegenüber seinen Bürgern erhöhen, und das gelingt auch. Es ist nichts anderes als eine permanente Kriegswirtschaft, die Maron im ganzen Reich etabliert. Der Kaiser konzentriert alle Kräfte des Imperiums auf die Sicherung der militärischen Schlagkraft. Er hat auch keine große Wahl. Wenn es ihm nicht gelingt, seine Provinzen ruhig und die Feinde auf Distanz zu halten, wird es bald kein Elfenreich mehr geben. Doch der Preis ist sehr hoch und bedeutet das Ende der freiheitlichen, elvarischen Zivilgesellschaft, das Ende des selbstbestimmten Individuums. Neuer und alleiniger Maßstab ist die Armee. Ihren Bedürfnissen muss sich alles andere unterordnen.

## **Der Ferunan – eine Münze als Symbol einer neuen Epoche**

Marons drastische Maßnahmen gipfeln in der Einführung einer neuen Münze, des „Ferunan“ (elvarunisch „Ferun“ = „Eisen“), im Volksmund nach dem Initiator nur „Maronan“ genannt. Wie der Name schon verrät, besteht sie nicht aus Edelmetall, sondern schlicht aus Eisen. Sie wird an die Armen ausgegeben und soll, gleich einem modernen Bezugsschein für Lebensmittel, wenigstens die Grundversorgung der unteren Bevölkerungsschichten mit dem Notwendigsten sicherstellen. Per kaiserlichem Dekret und unter Androhung von Strafe wird jeder Bürger zur Annahme des Ferunan als Zahlungsmittel verpflichtet. Der Versuch scheitert dennoch. Da ihr kein reeller Gegenwert zugrunde liegt, horten die Händler, Bauern und Handwerker trotz Strafandrohung lieber ihre Waren als sie gegen eine faktisch wertlose Eisenmünze einzutauschen. Schon nach wenigen Jahren verschwindet der Ferunan wieder aus dem edrischen Geldkreislauf. Doch er wird zum Symbol einer neuen Epoche und gibt ihr den Namen: Das eiserne oder eherne Zeitalter der Elvar ist angebrochen.

## **Konsolidierung des Reiches**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Immerhin fruchten Marons knallharte Reformen. Das Imperium fängt sich. Während der Kaiser selbst die abtrünnigen hilitischen Provinzen Hilitia Interior und Thalesia bis 57 v. Z. zur Ruhe zwingt, wirft gleichzeitig sein jüngerer Bruder Alvadon (\* 98 v. Z., + 29 v. Z.) in Erach die Etten zurück. 56 v. Z. starten die Brüder eine umfassende Offensive in die Gebirge von Cavela und Teron hinein, die ein Jahr später mit der Niederwerfung der seit 74 v. Z. rebellierenden Schasten endet.

Ab 54 v. Z. konzentriert der Kaiser seine Kräfte im seit Jahren schwelenden 3. Kalschanischen Krieg (60 bis 51 v. Z.) um die Provinzen Ayrunia und Samar. Doch der

endet 3 Jahre später ohne greifbares Ergebnis. Kaiser Maron und Shadar Sakandur I. (\* 92 v. Z., + 44 v. Z.) schließen 51 v. Z. Frieden. Das Elfenreich verzichtet auf alle kalschanischen Gebiete – also die Lande östlich des Darnim, sowie die Festungen auf der Ostseite der Meerenge von Dunvar – und auf Samar. Im Gegenzug erkennt auch Kalschan die Unabhängigkeit Samars an und erlaubt die freie Durchfahrt elfischer Handelsschiffe vom Sanften Meer ins Südmeer. Letztendlich bestätigt der Friedensvertrag nur die bestehenden Verhältnisse. Ayrunien ist für die Elvar längst verloren und Samar für beide Seiten. Edrisches Imperium und Kalschan haben am stärksten unter der Pest gelitten, und keiner hat mehr die Kraft und den Willen weiter Krieg zu führen. Außerdem hat Kalschan andere Sorgen. Die Ayruna nutzen die Schwächephase der seuchen- und kriegsgebeutelten Großmacht, fallen in den Osten des Reiches ein und holen sich die verlorenen Grasebenen zurück.

Mit der Niederschlagung der hilitischen, talessischen und schastischen Aufstände, den Siegen über Gunden und Etten und dem Friedensschluss mit Kalschan herrscht nach langer Zeit endlich wieder Frieden im Elfenreich. Für einige Jahre ist dem Imperium Ruhe vergönnt. Zur vollständigen Erholung von Pest und Kriegen reicht es nicht, aber es ist immerhin lange genug für eine Konsolidierung, wenngleich auf niedrigem Niveau. Das Elfenreich ist puristisch geworden. Funktionalität bestimmt den Alltag der Edrigoner. Für die sprichwörtliche elfische Eleganz vergangener Tage ist nur noch wenig Raum. Das wird besonders in der Kunst jener Zeit deutlich, aber auch bei einfachen Gebrauchsgegenständen. Alles wird schlichter und schnörkelloser. Schönheit und Grazie weichen kompromissloser Effizienz.

## **6. Gundenkrieg (gegen die Lorder) oder Lorderkrieg (41 bis 40 v. Z.)**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Im Jahre 41 v. Z. gibt es neuerlich Ärger an der Gundengrenze. Diesmal sind es die Lorder<sup>259</sup>, die auf die edrischen Stellungen nördlich der Meerenge von Lurn drücken. Wie schon mehrfach erwähnt, ist die freie Durchfahrt durch die Seepassagen von Walan und Lurn von entscheidender wirtschaftlicher Bedeutung für den edrischen Fernhandel. Angesichts der immensen Militärausgaben ist das Reich auf die Einkünfte aus dem lukrativen Warenaustausch mehr denn je angewiesen. Maron landet mit einer starken Armada in der edrischen Exklave und attackiert die Lorder. 2 Jahre dauert der Kampf, dann sucht der Gundenstamm um Frieden nach. Der Kaiser gewährt ihn gegen die Gestellung von Geiseln. Er lässt die Befestigungen ausbauen, verlegt eine volle Division nach Cascadal und zieht wieder ab.

## **Der Zug der Skartinger (37 bis 34 v. Z.)**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Nur wenige Jahre später verlässt der große ostgundische Stamm der Skartinger<sup>260</sup> seine Siedlungsplätze zwischen Korvanten und Arautan<sup>261</sup>, überquert das Hochland von Trimun und steht 37 v. Z. an den Gestaden des Endmeeres. Der Grund für den Wanderzug ist unklar. War das Land für die wachsende Bevölkerung zu eng geworden oder zogen die Skartinger

---

<sup>259</sup> Lorder (elvarunisch „Lordir“): Die Lorder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Werdern, Athringern, Isdingern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

<sup>260</sup> Skartinger: Die Skartinger entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Hardomannen und Dangern zu den Ostgunden.

<sup>261</sup> Arautan: Großes Gebirge im Nordosten Arigons. Es scheidet das walddreiche Große Arigonische Becken im Norden von der offenen Mittelarigonischen Grasebene und Westkardischen Steppe im Süden.

bei einer Auseinandersetzung mit den benachbarten Dängern<sup>262</sup> und Hardomannen<sup>263</sup> den Kürzeren? Vielleicht wurden sie auch von den Erzählungen weitgereister Händler aus dem Süden angelockt. Von ihnen wussten die Gunden seit langem von den schwarzen Ackerböden und dem milden Klima rund um das Endmeer.

Wie auch immer: Die Neuankömmlinge überrennen die edrischen Besitzungen auf der Ostseite des Ar Final. Auch die jüngst von Kaiser Maron aufgestockten Truppen können sie nicht aufhalten.

36 v. Z. besiegen sie die Danurer irgendwo am südwestlichen Rand des Araitengebirges und unterwerfen mehrere ihre westlichen Teilstämme.

35 v. Z. erzwingen sie in der Schlacht am Terp gegen ein Heer Kelezars den Übergang über den Fluss und triumphieren 34 v. Z. zum zweiten Mal an der Varna (Wern) über Irgun Farnagand (\* 74 v. Z., + 34 v. Z.). Der unterlegene Zwergenkönig verliert in den Kämpfen den Osten seines Reiches und sein Leben.

In einem weiten Halbkreis – eher schon ein Zweidrittelkreis – um das Endmeer schaffen sie das erste Gundenreich auf fremdem Boden. Damit beherrschen die Skartinger nicht nur die fruchtbaren Flusstäler Ostkelezars, sondern auch den Schnittpunkt der großen Handelsrouten, die ostwärts nach Kardien führen und in Nord-Süd-Richtung aus dem Großen Arigonischen Becken bis nach Kalschan und Odian reichen.

Mit den ayrunischen Danurern hatten sich die Elvar über die Jahrhunderte in Sachen Handel und Zoll zu moderaten Bedingungen und zum beiderseitigen Vorteil arrangiert. Der Warenaustausch florierte weitgehend reibungslos. Die meisten Skartinger dagegen sind einfache Bauern und Viehzüchter. Sie haben nicht viel Ahnung vom Handel und seinen Gesetzmäßigkeiten. Sie sehen nur die kostbaren Waren und das viele Geld, das am Ostrand des Endmeeres umgeschlagen wird, und greifen gierig zu. Den Gunden fehlt eine Autorität, die verbindliche Regeln erlassen und notfalls auch durchsetzen könnte. Jeder will etwas vom großen Kuchen abhaben und hält bedenkenlos die Hand auf. So beschlagnahmten die unerfahrenen neuen Herren willkürlich Güter, erhöhen die Zölle drastisch, und schon bald gerät der Fernhandel ins Stocken. Diese Raubrittermethoden veranlassen die Händler nach anderen Wegen für den Transport ihrer Waren zu suchen oder nach alternativen Märkten. Die traditionelle Route ist zu gefährlich geworden und lohnt sich für sie nicht mehr. Die Skartinger haben den Bogen überspannt. Die alte Karawanenstraße entlang der Nordkante der Mittelarigonischen Grasebene verwaist. Im Elfenreich schießen die Preise für Waren aus dem Osten in die Höhe, und die eigenen, durch skartingischen Zoll überteuerten Waren, finden keine Abnehmer mehr in Kardien. Damit nicht genug, bedrohen die Skartinger – wie einige Jahre zuvor die Lorder – nun auch noch die verbliebenen elfischen Besitzungen nördlich der Meerenge von Lurn.

Die neuerliche Kappung der eminent wichtigen Karawanenstraße trifft den elvarischen Handel empfindlich. Dieser Verlust wiegt umso schwerer, als es zeitgleich zunehmende Streitigkeiten mit Kalschan um die im Friedensvertrag des Jahres 51 v. Z. vereinbarten freien Durchfahrtsrechte durch die Meerenge von Dunvar und die Straße von Ormon gibt. Shadar Shannarid (\* 73 v. Z., + 1 v. Z.) beendet den kurzzeitigen Schmusekurs seines Vaters und Vorgängers Sakandur I. mit dem Elfenreich und zieht die Daumenschrauben wieder an. Was jetzt noch bleibt, ist der lange und gefährvolle Seeweg um den Süden Odians herum. Das

---

<sup>262</sup> Dänger: Die Dänger entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Skartingern und Hardomannen zu den Ostgunden.

<sup>263</sup> Hardomannen: Die Hardomannen entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Skartingern und Dängern zu den Ostgunden.

Imperium droht vom gesamten Osthandel abgeschnitten zu werden. Das wäre ein wirtschaftliches Desaster für die elvarische Handelsnation.

## **7. Gundenkrieg (gegen Skartinger und Westdanurer) oder Skartingischer Handelskrieg (30 bis 29 v. Z.)**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Kaiser Maron reagiert. Nicht zum ersten Mal macht sich eine elvarische Streitmacht auf, um die Handelswege nach Kardien freizukämpfen. Trotz seiner 72 Jahre ist der Imperator noch rüstig und führt seine Truppen selbst an. Das Unternehmen erfordert einen enormen logistischen Aufwand. Es besteht keine Landverbindung zwischen dem Reichsgebiet und den edrischen Stützpunkten an der Meerenge von Lurn und im Endmeer. Die gesamte Armee und aller Nachschub muss per Schiff transportiert werden. Und der Bedarf des großen Heeres ist enorm. Winterstürme können die Versorgung gefährden. Dann wird es gefährlich. Doch Maron hat keine Wahl. Er braucht die Einnahmen aus dem Fernhandel, um seine immensen Militärausgaben bestreiten zu können.

30 v. Z. sticht die große Flotte von Astolan aus in See und landet im stark befestigten Cascadal, nördlich der Faretal Lurona. Das ganze Szenario erinnert sehr an den 6. Gundenkrieg (41 bis 40 v. Z.) 10 Jahre zuvor. Damals marschierte der Kaiser von hier aus nach Westen gegen die Lorder, diesmal geht es nach Osten gegen die Skartinger. Am Luval treten ihm die Jarle<sup>264</sup> Merbod (\* um 80 v. Z., + 23 v. Z.) und Lodigild (\* um 75 v. Z., + 7 v. Z.) entgegen. Es kommt zur Schlacht. Die kriegerischen Gunden sind zahlreich und kampferprobt. Überdies haben sie Kavallerie der unterworfenen Danurer in ihren Reihen, was die Sache für Maron nicht leichter macht. Mehrere Tage dauert das blutige Ringen. Dann gelingt es Marons Sohn Eleathar (\* 74 v. Z., + 15 v. Z.) mit Hilfe der Flotte edrische Verbände im Rücken des Feindes abzusetzen. Das bringt die Wende. Die Skartinger räumen das Feld und ziehen sich hinter den Tislit zurück.

Besiegt sind sie aber nicht. Die hoch aufgeschossenen, furchtlosen Nordländer waren zu allen Zeiten schwere Gegner und sind bei den Elvar gefürchtet. Das bewahrheitet sich auch diesmal. Neben Kalschan sind sie die einzig verbliebene, echte Bedrohung für das Elfenreich. In den Kriegen der Vergangenheit behielten die edrischen Divisionen am Ende die Oberhand. Bewaffnung, Disziplin und numerische Überlegenheit gaben den Ausschlag zugunsten der Herren des Westens. Doch die Gunden lernen von Mal zu Mal dazu. Immer mehr Truppen sind nötig, um die Barbaren an der Nordgrenze in Schach zu halten, und immer härter werden die Auseinandersetzungen.

In dieser Situation gelingt es Maron, eines jener seltenen Zweckbündnisse mit Kelezar zu schließen. König Orondil (\* 71 v. Z., + 11 n. Z.) kommt der elfische Angriff gegen die Gunden sehr gelegen. Sein älterer Bruder Farnagand Gundenkämpfer (\* 74 v. Z., + 34 v. Z.) hat wenige Jahre zuvor im Kampf gegen die Skartinger sein Leben verloren und den Ostteil seines Reiches eingebüßt. Die eigenen Kräfte des zusammengeschrumpften Daironreiches sind zu gering für einen Gegenangriff. An der Seite der Elvar sieht das schon anders aus. 29 v. Z. attackieren Elfen und Kurze die Ostgunden<sup>265</sup> von zwei Seiten. Merbod und Lodigild müssen ihr Heer teilen. Zwar kann Jarl Lodigild König Orondils Vorstoß über die Ontura (Ontrutt) erfolgreich zurückschlagen, doch unterliegt Jarl Merbod Kaiser Maron am Tislit. Die Gunden müssen weichen. Sie verlassen ihre Siedlungen um das Endmeer und begeben

---

<sup>264</sup> Jarl: Hoher Fürstentitel bei den Nord- und Ostgunden; entspricht dem westgundischen Herzog.

<sup>265</sup> Ostgunden: Eigentlich ein Sammelbegriff für die ostgundischen Stämme der Skartinger, Hardomannen und Danger. Die Bezeichnung dient aber auch zur Umschreibung eines bestimmten Ostgundenstammes, um häufige Wortwiederholungen zu vermeiden. In diesem Fall wird er als Synonym für die Skartinger verwendet.

sich wieder auf Wanderschaft. Kelezar gewinnt seine fruchtbaren Ostgebiete zurück und das Imperium den freien Zugang zur nördlichen Karawanenstraße. Marons Feldzug war ein voller Erfolg.

Doch das erscheint nur so. Die Skartinger sind zwar vertrieben, aber sie erholen sich schnell, und ihre Schlagkraft ist ungebrochen. Sie ziehen in südwestlicher Richtung davon, verstärkt um weitere Danurer, die sich den Wandernden anschließen. Einige Jahre später tauchen sie an der edrischen Grenze am Darnim auf. Die neuen Nachbarn sind dem Imperium verständlicherweise nicht wohlgesonnen. Aus dem entfernten Feind, der die elfischen Handelswege bedrohte, wird ein naher Feind, der das Elfenreich direkt bedroht. Marons vermeintlicher Sieg geht schon bald nach hinten los.

Doch davon ahnt der Kaiser nichts. Er beginnt den Bau einer Kette von Kastellen entlang der gesamten Nord- und Ostküste des Ar Final, von der Marnel bis zum Terp. Nie wieder soll ein Feind die vitalen Handelsrouten des Imperiums bedrohen. Gleichzeitig bereitet er einen großangelegten Feldzug gegen Werder und Lorder vor. Das blutige Intermezzo mit den Skartingern und die logistischen Schwierigkeiten des Feldzuges mögen ihm klar gemacht haben, dass er die isolierten edrischen Gebiete am Endmeer mit dem Reich zusammenschließen muss, wenn sie Bestand haben sollen. Maron braucht eine Landverbindung. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder von Astolan aus entlang der Südküste von Kleinem Meer und Endmeer. Das ginge allerdings auf Kosten Kelezars, welches nach Jahrhunderten der Feindschaft gerade als Bundesgenosse der Elvar gewonnen werden konnte. Und spätestens seit der Pest sind Verbündete ein kostbares Gut für die Herren des Westens. Bleibt also nur die Nordküste. Dort siedeln Werder und Lorder.

### **8. Gundenkrieg (gegen Werder, Lorder, Athringer und Isdinger) oder der Gundische Fehlschlag (27 bis 24 v. Z.)**

→ Karte „21. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

Sowohl mit den Werdern als auch den Lordern hatte Maron bereits heftige Auseinandersetzungen. Gegen erstere kämpfte der gerade frisch gekürte Imperator im 5. Gundenkrieg (62 bis 60 v. Z.), als der Stamm zusammen mit den Isdingern die durch Pest und Bürgerkrieg ausgedünnte elfische Grenzlinie durchbrach, gegen letztere im 6. Gundenkrieg (41 bis 40 v. Z.), um die Nordländer von Übergriffen auf die elfischen Besitzungen nördlich der Meerenge von Lurn abzuhalten.

Rund um die edrischen Kastelle zum Schutz der Seepassage zwischen Kleinem Meer und Endmeer sind durch die Jahrhunderte große und wohlhabende Ansiedlungen entstanden. Die Durchfahrt ist stark frequentiert. Die Anwohner machen mit den ein- und ausgehenden Kaufherren und Matrosen gute Geschäfte. Auf diesen Reichtum hatten es die Lorder abgesehen. Damals erteilte ihnen Maron eine Lektion und lehrte ihnen Respekt vor edrischem Hab und Gut. Danach zog er sich wieder zurück. Eine großangelegte Strafexpedition, mehr nicht. Hätte der Imperator geahnt, dass er nur wenige Jahre später eine Landverbindung vom Ar Final nach Gundia Minara braucht, wäre er wohl nicht abgezogen, sondern hätte wahrscheinlich versucht, die Sache zu Ende zu bringen. Diese Chance ist vertan, und so muss er jetzt einen zweiten Anlauf nehmen – keine bloße Strafexpedition, sondern Unterwerfung oder Vertreibung der beiden Gundenstämme.

27 v. Z. gehen sechs edrische Divisionen mit Sekundäreinheiten in annähernd gleicher Stärke zum Angriff über. Gut 50.000 Mann dürfte die elfische Streitmacht alles in allem gezählt haben. Während Maron mit dem Hauptheer von Westen vorstößt, kommt ihm sein Sohn Eleathar von der Meerenge von Lurn entgegen. Vater und Sohn wollen die Feinde in die Zange nehmen.



Unter dem Eindruck des edrischen Großangriffs verbünden sich Werder und Lorder – bislang eher die Ausnahme unter den notorisch zerstrittenen Gundenstämmen. Auf einem großen gemeinsamen Volksding<sup>266</sup> wählen sie einen Anführer. Die Wahl fällt auf den lordischen Edeling<sup>267</sup> Thurigar (\* um 80 v. Z., + 16 v. Z.). Er kämpfte schon im 6. Gundenkrieg gegen Kaiser Maron und hat Erfahrung mit elfischen Heeren. Dem alten und neuen Herzog ist die Niederlage und demütigende Kapitulation vor 13 Jahren noch gut in Erinnerung geblieben. Er ist reifer und erfahrener geworden und hat seine Schlüsse daraus gezogen: Keine Schlacht im offenen Gelände gegen eine edrische Streitmacht dieser Größe! Stattdessen räumt er die Siedlungsgebiete am Ar Minaron, zieht die beiden Völker langsam nach Norden zurück und verlegt sich auf eine Guerillataktik. Immer ein Stück außer Reichweite der edrischen Divisionen wartet er auf seine Chance. Der Kaiser und sein Sohn scheinen ihr Kriegsziel ohne große Schlachten und schwere Verluste zu erreichen. Werder und Lorder weichen. Doch deren Rückzug löst eine Kettreaktion aus. Bei ihrer Nordwärtsbewegung treffen Werder und Lorder auf die Troder<sup>268</sup>, die nun ihrerseits nach Westen ausweichen, weil nördlich von ihnen schon die Argunder<sup>269</sup> und östlich die Danger sitzen. Dort prallen sie auf die Athringer, die wiederum auf die Isdinger, und die werden gegen die edrische Reichsgrenze gedrückt. Im gesamten Kleinen Arigonischen Becken herrscht Aufruhr. Die Herren des Westens sehen sich plötzlich nicht mehr nur zweien, sondern mit Athringern und Isdingern gleich vier Gundenstämmen gegenüber. Und auch die Frontlänge hat sich verdoppelt. Die edrische Diplomatie läuft heiß bei dem Versuch, Athringer und Isdinger ruhig zu halten. Zu spät. Einmal losgetreten, ist die Lawine nicht mehr aufzuhalten. Die Gunden durchbrechen erneut die edrischen Verteidigungslinien und fallen über Gundia Minara her. Maron begräbt alle Eroberungspläne und eilt seiner schwer bedrängten Provinz zur Hilfe. Zum Glück für ihn agieren Athringer und Isdinger getrennt voneinander. So kann er sie getrennt stellen. 26 v. Z. schlägt er zuerst die Athringer vor Andahl zurück und ein Jahr später die Isdinger auf der Ebene von Milhirian unweit der Antz. Die eigenen Verluste sind jedoch erheblich. Die Kämpfe ziehen sich noch ein Jahr lang hin, bis die edrische Grenze im Norden wieder stabilisiert ist.

Und die Werder und Lorder? Als Maron und Eleathar von den beiden Stämmen ablassen, drehen sie um und kehren in ihre alten Siedlungsgebiete zurück. Am Ende haben die Herren des Westens viele Tote zu beklagen und eine verwüstete Provinz. Der Anschluss der elfischen Besitzungen des Nervals<sup>270</sup> an den edrischen Norden ist gescheitert. Maron sollte Recht behalten. Ein halbes Jahrhundert später tritt ein, was er vorausgeahnt hat: Die Exklave Etherior wird fallen. Weit vom Schuss und ohne Landverbindung zum Elfenreich, ist sie auf Dauer einfach nicht zu halten.

---

<sup>266</sup> Volksding oder Volksthing: Versammlung aller wehrpflichtigen Männer (Recken) und freiwillig Wehrdienst leistender Frauen (Schildmaiden) eines Gundenstammes. Auf dem Ding (westgundisch) oder Thing (nord- und ostgundisch) wird Recht gesprochen, über die Geschicke des Stammes beraten und im Kriegsfall ein oder mehrere Anführer gewählt (bei den Westgunden Herzöge, bei den Nord- und Ostgunden Jarle).

<sup>267</sup> Edeling (gundisch für „Edelmann“): Gundische Bezeichnung für einen Mann adeliger Herkunft. Gundische Adelsgeschlechter leiteten ihre Abkunft häufig von den Göttern her. Nach gundischer Vorstellung tragen solche Edelinge das Heil in sich, eine göttliche Gunst, die ihnen besondere Fähigkeiten und Kräfte verleiht. Deshalb wählten sie ihre Anführer fast ausnahmslos aus der Reihe ihrer Edelinge.

<sup>268</sup> Troder: Die Troder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämmen. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Athringern, Isdingern und Argundern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

<sup>269</sup> Argunder: Die Argunder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämmen. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Athringern, Isdingern, und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

<sup>270</sup> Nerval: Die von den südlichen Korvanten, dem Hochland von Trimun und dem westlichen Arautan umgebenen Tieflande nördlich und östlich des Endmeeres zwischen Marnel und Terp. Im Süden schließt sich das Dreiflussland der Ströme Varna (Wern), Dista (Diester) und Ontura (Ontrutt) an.

## **Marons Ende**

Der betagte Kaiser verlässt den Norden und kehrt in seine Hauptstadt am Meniatar zurück. Bis zuletzt führt der agile Monarch die Regierungsgeschäfte selbst und behält alle Fäden in der Hand. Er stirbt 21 v. Z. im selbst für elfische Verhältnisse respektablen Alter von 81 Jahren.

Auch wenn sein letzter Feldzug gegen die Gunden ein Fehlschlag war, ist ihm im Laufe seiner langen Regierung doch vieles und Erstaunliches geglückt. Die Pest hat den Elvar die wohl schlimmste Zeit seit ihrer Ankunft in Arigon beschert und das Imperium in eine existenzbedrohende Krise gestürzt. Marons Weitsicht und Tatkraft stoppen den freien Fall des Reiches und halten den drohenden Niedergang auf. Mit großer Energie setzt er knallharte, aber für das Überleben des Elfenreiches unumgängliche Reformen durch. Seine Maßnahmen greifen. Trotz der enormen Verluste, stabilisiert er den Staat nach innen und sichert die Außengrenzen. Bei seinem Tode ist das Edrische Imperium wieder Herr der Lage und dominiert den Westen Arigons unangefochten wie eh und je. Der Preis dafür ist eine durchgängige Militarisierung der edrischen Gesellschaft. Jeder Lebensbereich wird auf die Erhaltung der Kampfkraft der Truppe ausgerichtet. Dazu verleiht Maron allen Untertanen das edrische Bürgerrecht, um das volle militärische Potenzial aller männlichen Reichsbewohner zur Verfügung zu haben. Das Paradoxe daran ist, dass diese vermeintliche Aufwertung der Untertanen einen genau gegenläufigen Effekt hat. In Wahrheit wird damit der Bürger degradiert. Die freiheitliche edrische Zivilgesellschaft hört auf zu existieren. Ab Maron herrscht faktisch durchgängig Kriegsrecht im Elfenreich. Diese zunehmende Unfreiheit des einzelnen und die drückenden persönlichen und finanziellen Lasten für eine gewaltige Militärmaschinerie werden das Imperium und seine Bewohner dereinst erschöpfen und schließlich in die Knie zwingen. Doch ohne Maron hätte das Elfenreich die Zeitenwende wahrscheinlich gar nicht erlebt. Dieser kraftvolle Monarch schafft die Grundlagen, auf denen das elvarische Riesenreich noch beinahe zwei Jahrhunderte existieren kann und Teile davon noch sehr viel länger. Zu Recht ehren ihn seine Landsleute schon zu Lebzeiten mit dem Titel „Valudan“, „der Starke“.

## **Druck von allen Seiten**

Nach Marons des Starken Tod besteigt sein 53-jähriger Sohn Eleathar den edrischen Thron. Er ist der zweite dieses Namens nach Eleathar I. Velioron, genannt „der Treue“ (\* 383 v. Z., + 333 v. Z.), der vor über 300 Jahren herrschte.

Der neue Imperator muss sich gleich nach Regierungsantritt der Gunden erwehren, die nun von zwei Seiten auf das Imperium drücken – im Norden mehrere westgundische Stämme auf die Provinz Gundia Minara und im Osten die Skartinger mit den ayrunischen Danurern auf die Grenze am Darnim. In Erach rühren sich verstärkt die Etten und im Süden des Reiches kommt es zu einer weiteren Erhebung der Hiliter (6. Hiliteraufstand oder 3. Innerhilitischer Aufstand 21 bis 10 v. Z.), der Talesser (3. Talesseraufstand 21 bis 8 v. Z.) und der Schasten (3. Schastenaufstand 20 bis 8 v. Z.). Nicht zu vergessen die Ulachen, die aus der Takaruwüste über das Hochland von Taveral und aus der Jundwüste zwischen Cavela und Teron hindurch in Ean einfallen. Die Elvar bekommen ihre Unruheprovinzen und die meisten ihrer feindseligen Nachbarn einfach nicht in den Griff.

## **Die Rebellion der Secundarias (19 bis 17 v. Z.)**

Eleathar II. behilft sich, indem er vermehrt Sekundäreinheiten aus befriedeten Provinzen abzieht und in die Krisenregionen verlegt. Das schafft allerdings neue Probleme. Die Angehörigen der Secundarias – gleich ob Berufssoldaten oder Wehrpflichtige – stammen

überwiegend aus der Gegend, in der sie kaserniert sind. Eine Stationierung in Heimatnähe war bislang gängige Praxis und für viele Berufssoldaten eine Vorbedingung zur Verpflichtung. Den Wehrdienstleistenden ist sie sogar per Gesetz zugesichert. Die Mehrheit der betroffenen Krieger ist mit Eleathars dauerhaften Truppenverlegungen keineswegs einverstanden. Prompt meutern mehrere Regimenter quer durchs Reich. Im Unterschied zu den Divisionen, dienen in den Sekundäreinheiten fast ausschließlich Menschen. In ihrer rastlosen Art neigen sie viel eher zu Aufruhr als die stetigeren Elfen.

Die Erhebung droht sich zu einem Flächenbrand auszuweiten, der bald nur noch am Rande mit dem Stein des Anstoßes, der Truppenverlegung, zu tun hat. Die Secundarias weiten ihre Forderung nach Stationierung in der Heimat aus und fordern zusätzlich die Gleichstellung mit den Divisionen was Sold, Dienstzeit und Abfindung anbelangt. Die Divisionen sind seit jeher gegenüber den Sekundäreinheiten privilegiert. Sie werden höher bezahlt, sind kürzer dienstverpflichtet und erhalten am Ende ihrer Dienstzeit mehr Land und Geld. Nach Meinung der Rebellen ist diese Unterscheidung nicht mehr gerechtfertigt. Mit Marons Verleihung des edrischen Bürgerrechts an alle freien Reichsbewohner gibt es die alte Abgrenzung zwischen dem elvarischen Bürger, der in der Division dienen darf, und dem menschlichen oder zwergischen Untertan, der sich das Bürgerrecht durch seinen Dienst in der Secundaria erst erarbeiten muss, nicht mehr. „*Gleiche Rechte, gleiche Pflichten!*“ lautet das Argument der Rebellen und ist nicht von der Hand zu weisen.

Aber Eleathar II. kann sich unmöglich erpressen lassen. Er entsendet seine kaisertreuen Truppen und schlägt die Meutereien mit aller Härte nieder. Diese kompromisslose Wiederherstellung der Disziplin hat jedoch ihren Preis. Seine Streitkräfte bekämpfen sich gegenseitig und fehlen an den Grenzen und in den Unruheprovinzen. In der Folge können die Elvar weder die zunehmenden Überfälle der Gunden, Etten, Schasten und Ulachen unterbinden noch bekommen sie ihre revoltierenden Landesteile unter Kontrolle.

## **7. Ostkrieg (gegen Skartinger, Danurer und Kalschan) oder der Untergang Eleathars II. (15 bis 12 v. Z.)**

→ Karte „22. Arigon - 7. Ostkrieg, 9. Gundenkrieg, Aufstände & Angriffe“

Wie gehört, verlassen die Skartinger nach ihrer Niederlage gegen Maron 29 v. Z. ihr kurzlebiges Reich um das Endmeer und ziehen nach Südwesten. Um das Jahr 20 v. Z. erreichen sie zusammen mit einigen westdanurischen Teilstämmen die edrische Grenze am Darnim. Das bereitet aber nicht nur den Elvar Sorgen. Auch Kalschan hat eine gemeinsame Grenze mit den kriegerischen Neuankömmlingen, den Vilier und die nördlichen Ausläufer des Cantras. Die Befürchtungen beider Reiche bewahrheiten sich bald. In der Folgezeit fallen die Ostgunden und alliierten Ayruna nicht nur im edrischen Ilonien ein, sondern auch in Kalschans Nordwesten.

Eleathar II. erkennt in den Skartingern die alten Feinde, gegen die er schon vor Jahren zusammen mit seinem Vater Maron am Ar Final gekämpft hat. Seine Reaktion auf die neue Bedrohung an seiner Ostflanke fällt entsprechend einseitig aus und beschränkt sich auf Militäraktionen. Wie bei der Niederschlagung der Secundaria-Aufstände zeigt sich der Kaiser auch hier kompromisslos.

Im Gegensatz zu ihm ist Shadar Shannarid (\* 73 v. Z., + 1 v. Z.) gegenüber den Gunden nicht vorbelastet. Er setzt nicht nur auf Waffengewalt, sondern auch auf die diplomatische Karte. Seine Bemühungen haben Erfolg. Es gelingt ihm die Skartinger durch Verhandlungen und Geld von seiner Grenze fernzuhalten und gegen die Elfengrenze umzulenken. Damit schlägt er zwei Fliegen mit einer Klappe: Er hat einen Feind weniger und das Imperium einen mehr. Während Eleathar II. damit beschäftigt ist die Ordnung in seinem Reich

wiederherzustellen, setzen die Ostgunden 15 v. Z. mit ihren verbündeten Westdanurern<sup>271</sup> über den oberen Darnim, besiegen das Provinzheer Iloniens am Ulvihr<sup>272</sup> und fallen über den Osten des Elfenreiches her. Diesen Augenblick hält nun Shadar Shannarid für günstig, um sich an der Seite seiner neuen skartingisch-danurischen Bundesgenossen in den Kampf einzumischen. Damit endet der lange Frieden zwischen den beiden Großmächten Arigons, den Eleathars II. Vater Maron mit Shannarids Vater Sakandur I. vor 34 Jahren geschlossen hatte. Die alte Rivalität mündet wieder einmal in Krieg.

Die Länder rund um die Landbrücke von Herlot waren zu allen Zeiten die am häufigsten und heftigsten umkämpften Gebiete Arigons. An diesem geographischen Nadelöhr trafen und treffen gleich mehrere Machtblöcke der Alten Welt aufeinander. Philurer, Kalschaner, Kelezarer, Ayruna und Elvar liefern sich hier seit Jahrhunderten unzählige blutige Schlachten. Wer die Engstelle zwischen Ar Anthian und Ar Lenion beherrscht, der kontrolliert die einzige Landverbindung zwischen Odian und Mittelarigon, und damit sowohl die lukrativen Handelswege als auch eine strategische Schlüsselstellung. Die überragende wirtschaftliche und militärische Bedeutung der Landbrücke von Herlot erklärt das jahrhundertelange Ringen um den Osten Philuriens.

Kaiser Eleathar II. zieht eilig seine verfügbaren Truppen zusammen und marschiert gegen den Feind. Doch er wird vom schnellen Vorstoß Shannarids im Rücken überrascht. Vor Vireth erleiden die Elvar gegen die feindliche Übermacht aus Skartingern, Westdanurern und Kalschanern eine klare Niederlage. In dem Durcheinander während des Rückzuges wird Eleathar II. verwundet und von den nachsetzenden Gegnern eingeholt. Von Feinden umzingelt, stürzt er sich in sein Schwert. Das Schicksal Kaiser Ladians I., der nach der Schlacht auf der Landbrücke von Herlot 71 v. Z. in kalschanische Gefangenschaft geriet und darin umkam, will er nicht teilen.

## **Doppelwahl ohne Bürgerkrieg**

Kaiser Eleathar II. hinterlässt keine männlichen Nachkommen. So treten nach seinem Tod in der Schlacht bei Vireth Bundesrat und Volksrat in Atraion zusammen und wählen den amtierenden Premierminister Lathion Marval (\* 66 v. Z., + 7 n. Z.) zum neuen Caithar. Aber seine Erhebung bleibt nicht unwidersprochen. Fast gleichzeitig proklamiert das Heer den Gouverneur der Provinz Philurien Curadan Carion (\* 57 v. Z., + 10 n. Z.) ebenfalls zum Kaiser. Curadan gilt als fähiger Heerführer und ist bei seinen Soldaten ausgesprochen beliebt. Seit Maron dem Starken ist das gesamte Reich vollständig auf die Armee zugeschnitten. Diese ist sich ihrer zentralen Bedeutung bewusst und fordert nun auch die alleinige politische Führungsrolle ein. Auch in der Vergangenheit hatten die Streitkräfte schon Imperatoren bestimmt. Mehr als einmal kam es deshalb zu Doppelwahlen eines Kandidaten der Magistrate und eines der Armee, was anschließend regelmäßig in Bürgerkriege mündete. Doch diesmal ist der Kandidat von Magistrun Unis und Magistrun Populir völlig chancenlos gegen den Favoriten der Streitkräfte, und das, obwohl er von beiden Kammern des Parlaments rechtmäßig gewählt wurde und die Gegenseite nicht mit einem leiblichen Nachkommen des verstorbenen Imperators samt Erbansprüchen aufwarten kann. Lathion Marval hat alles Recht auf seiner Seite, aber ihm fehlen schlicht die Mittel, um es durchzusetzen. Im neuen edrischen Militärstaat bestimmt allein das Heer die Regeln und setzt sich dabei auch über

---

<sup>271</sup> Westdanurer: 36 v. Z. besiegen die ostgundischen Skartinger die ayrunischen Danurer und unterwerfen deren westliche Teilstämme. Diese sog. „Westdanurer“ bleiben bei den Skartingern und ziehen mit ihnen weiter nach Südwesten. Im Laufe der Zeit verschmelzen die beiden Völker. Zur Unterscheidung zwischen den mit den Skartingern wandernden Westdanurern, bezeichnet man die in der Heimat verbliebenen Danurer häufig als „Ostdanurer“.

<sup>272</sup> Ulvihr (elvarunisch „Olvea“): Kleiner Fluss in Mittelarigon. Entspringt im südlichen Dairon und mündet in den Darnim.

bestehende Gesetze hinweg. Die demokratischen Strukturen aus der Kolonialzeit, die in den knapp vier Jahrhunderten seit Bestehen des Edrischen Imperiums ohnehin kontinuierlich abgewertet wurden, verlieren mit Marons großen Reformen den letzten Rest ihrer politischen Bedeutung. Bundesrat und Volksrat dienen fortan nur noch dazu, die Führungselite des Reiches auszubilden und werden ansonsten zu Zuschauern degradiert. Zwar leben die altehrwürdigen Institutionen und das Ansehen ihrer Mitglieder, der Magistrate, kaum geschmälert fort, doch die Entscheidungen treffen längst andere. Ihre eigene Machtlosigkeit wird den ehrwürdigen Vätern schmerzlich vor Augen geführt. Im Gegensatz zu früheren Doppelwahlen stellt sich diesmal keine einzige Division auf ihre Seite. Nur ein paar Sekundäreinheiten erklären sich für Lathion Marval, und auch die wanken bald, als klar wird, dass sie allein stehen. Lathion tut daraufhin das einzig Richtige: Er dankt ab. Damit wiederholt sich, was sich knapp 100 Jahre zuvor schon einmal zwischen dem „Magistrats-Kaiser“ Velarion Thelor Nobilion und dem „Heer-Kaiser“ Erandor I. Duvalion Seminelvar abgespielt hat. Auch damals räumte der Kandidat des Magistrats den Thron für den Kandidaten des Heeres, um Bürgerkrieg und Blutvergießen zu vermeiden. Doch diesmal wäre der Favorit des Magistrats nicht einmal in der Lage einen Bürgerkrieg zu führen, selbst wenn er wollte. Sogar für einen aussichtslosen Kampf fehlen ihm die Truppen. So tritt Lathion zurück und retten sich und seinen Anhängern das Leben. Nur wenige Wochen währt seine Herrschaft, was ihm den Namen „Regnar brevor“ einträgt, „Kurzherrscher“.

### **Curadan Carion, der Soldatenfreund**

Durch die rasche Abdankung Lathion Marvals kann sich Curadan auf die äußeren Feinde konzentrieren. Das ist schwer genug, denn die Gegner sind stark. Mit den Skartingern kippt das Gleichgewicht der Kräfte an der edrischen Ostgrenze. Immerhin hält Kelezar diesmal still. Seit der Waffenbrüderschaft Kaiser Marons mit Irgun Orondil während des gemeinsamen Feldzuges gegen die Skartinger am Endmeer herrscht politisches Tauwetter und Frieden zwischen Elfen und Zwergen. Doch die forschen, unverbrauchten Skartinger sind eine weitaus größere Bedrohung als es das gestutzte Daironreich zuletzt war. Curadan wird alle Kräfte des Imperiums brauchen, um mit den Invasoren fertig zu werden. Das setzt die uneingeschränkte Loyalität seiner Streitkräfte voraus, Divisionen und Secundarias gleichermaßen. Eleathar II. hat die Meutereien der unzufriedenen Sekundäreinheiten gewaltsam unterdrückt, aber das Problem damit nicht behoben. Unter der Oberfläche schwelt der Konflikt weiter. Diese Hypothek übernimmt nun Curadan von seinem Vorgänger. Schon vor seiner Erhebung durch die Armee trat er mit Nachdruck für die Belange seiner Soldaten ein. So gehörte er zu den Befürwortern der Forderungen der Secundarias, gleichwohl er nie zu den Meuterern zählte und immer treu zum Kaiser stand. Dennoch suspendierte ihn Eleathar II. als Provinzgouverneur und setzte ihn erst nach der Niederschlagung der Truppenaufstände wieder in Amt und Würden ein. Es war diese selbstlose Standhaftigkeit für die Anliegen seiner Männer, wofür ihn die Streitkräfte so einhellig zum Caithar erhoben. Nun muss er seinen Worten Taten folgen lassen, und er tut es. Er gleicht Sold, Dienstzeit und Abfindung der Secundarias an das Niveau der Divisionen an, erwartet dafür im Gegenzug aber eine höhere Mobilität von ihnen. „*Gleiche Rechte, gleiche Pflichten!*“ fordern die Secundarias von ihrem Kaiser und fordert der Kaiser umgekehrt von ihnen. So müssen Sekundärsoldaten künftig auch auf Feldzügen fern von daheim dienen, dürfen gegen ihren Willen dort aber nicht dauerhaft stationiert werden. Am Ende eines Krieges kehren sie wieder in die Heimatkasernen zurück. Wehrpflichtige brauchen ihre Heimatprovinz gar nicht verlassen, es sei denn als Freiwillige. Gleichzeitig erhöht der Imperator auch die Bezahlung seiner Divisionen. Er darf die Elite seiner Armee nicht verprellen, indem er sie auf eine Stufe mit den nachgeordneten Sekundäreinheiten stellt, für die auch noch Sonderrechte gelten, auf

die sich der Divisionssoldat nicht berufen kann. Das ist Curadans Kompromissformel. Da sie allen Truppenteilen praktisch nur Vorteile bringt, wird sie begeistert angenommen. Der Kaiser hat nun alle seine Soldaten wieder hinter sich, reißt aber riesige Löcher in die ohnehin leere Staatskasse. An der Steuerschraube lässt sich praktisch nicht mehr drehen. Um den gestiegenen Finanzbedarf dennoch zu kompensieren, reduzieren Curadan und seine Nachfolger den Edelmetallanteil der Münzen. Die Folge ist zuerst Inflation und schließlich der freie Fall der über Jahrhunderte stabilen edrischen Währung. Curadans Maßnahmen mögen zwar kurzfristig die Bedürfnisse der Armee befriedigen, ruinieren langfristig aber die edrische Wirtschaft. Doch bis dahin vergeht noch einige Zeit. Im Moment ist für den Kaiser die Loyalität und Motivation seiner Soldaten vordringlich. Beides hat er nun, und setzt es sofort um.

## Die Wende im 7. Ostkrieg

→ Karte „22. Arigon - 7. Ostkrieg, 9. Gundenkrieg, Aufstände & Angriffe“

Curadan ist durch Eleathars II. Scheitern gewarnt und bereitet den Gegenschlag diesmal gründlicher vor. 14 v. Z. ist er dann in voller Stärke kampfbereit und rückt gegen die Feinde vor. An der Mündung des Flüsschens Divil (elvarunisch „Thival“) am Alten Meer ist das erste Treffen. Nach schwerem Kampf behalten die Herren des Westens die Oberhand und können die Eindringlinge zurückdrängen. Danach kommt es zum Streit zwischen Shadar Shannarid und Jarl Lodigild – den Gundenfürsten kennen wir bereits aus den Kämpfen gegen Kaiser Maron und dessen Sohn Eleathar II. am Endmeer – über die weitere Strategie. Skartinger und Westdanurer scheren aus dem Bündnis aus und ziehen nach Norden, gegen Astolan. Diese Spaltung spielt Curadan alle Trümpfe in die Hand. Der Imperator kann sich die Feinde nun einzeln vornehmen. Er siegt noch im selben Jahr an der Dyrra<sup>273</sup> über Kalschan, im Folgejahr 13 v. Z. bei Pecarda über Gunden und Ayruna und vertreibt die Invasoren bis 12 v. Z. vollständig aus dem Osten des Imperiums. Die Gegner sind angeschlagen. Aber dringlichere Probleme warten auf den Kaiser innerhalb seines Reiches. Seit Jahren widersetzen sich Schasten, Innerhilitier und Talessier erfolgreich der edrischen Herrschaft. Die Provinzen Sastia, Hilitia Interior und Thalessia haben sich de facto aus dem Reichsverband ausgeklinkt und ihre Selbständigkeit zurückgewonnen. Angesichts dieser inneren Feinde müssen die äußeren warten.

## Rückgewinnung Innerhilitiens, Talessiens und Schastiens

→ Karte „22. Arigon - 7. Ostkrieg, 9. Gundenkrieg, Aufstände & Angriffe“

Während der Imperator selbst in Innerhilitien und Talessien operiert, schickt er 11 v. Z. seinen 25-jährigen Sohn Dunar (\* 36 v. Z., + 31 n. Z.) als Bundesfeldherrn gegen die Schasten. Das ganze Szenario erinnert sehr an die Feldzüge Kaiser Marons des Starken (\* 102 v. Z., + 21 v. Z.) und seines Bruders Alvadon (\* 98 v. Z., + 29 v. Z.) vor bald 50 Jahren. Auf den gleichen Wegen wie einst die kaiserlichen Brüder, marschieren nun Vater und Sohn gegen die gleichen Feinde und kämpfen mit ihnen oft auf den gleichen Schlachtfeldern wie damals. Wenn es stimmt, dass sich Geschichte wiederholt, dann ist der endlose Konflikt zwischen den Herren des Westens und ihren unbeugsamen schastischen, hilitischen und talessischen Untertanen ein gutes Beispiel dafür.

Nach schweren Kämpfen bekommen Kaiser und Kronprinz die drei abtrünnigen Provinzen bis zum Jahre 8 v. Z. wieder unter Kontrolle. Um die ewig aufständischen Landesteile endlich zur Ruhe und Anerkennung der edrischen Herrschaft zu zwingen, führt Curadan dort

---

<sup>273</sup> Dyrra (elvarunisch „Thira“): Kleiner Fluss im Südwesten Mittelarigons. Entspringt in der Hyrmalb und mündet ins Sanfte Meer.

auf unbestimmte Zeit das harte Kriegerrecht ein. Standgerichte machen mit Aufrührern kurzen Prozess. Schon für kleine Vergehen werden drakonische Strafen verhängt. Durch Zwangsrekrutierungen für die edrische Armee wird das Aufstandspotenzial an kampffähigen Männern abgeschöpft und in weit entfernte Provinzen verlegt. Da sich die Völker nicht freiwillig eingliedern wollen, sollen sie mit Gewalt gebeugt werden. Das scharfe Schwert der Militärs fegt den letzten Rest einer freiheitlichen Zivilgesellschaft hinweg. Der Kaiser scheint sogar mit dem Gedanken an Deportationen gespielt zu haben nach dem Vorbild von Flavian Althar Severon (\* 314 v. Z., + 241 v. Z.). Dieser hatte in den Jahren 251 und 250 v. Z. Hiliter und Eaniten in großem Stil aus ihrer Heimat vertrieben und zwangsweise umgesiedelt. Das Ergebnis war eine menschliche Tragödie und wirtschaftliche Katastrophe, welche die moralischen und materiellen Säulen des Elfenreiches in ihren Grundfesten erschütterten. Das liegt fast zweieinhalb Jahrhunderte zurück, doch ist Curadan mit der Geschichte seines Imperiums wohl vertraut und kennt auch dieses dunkle Kapitel. Solch ein Szenario will er kein zweites Mal riskieren und belässt es beim Kriegerrecht.

Am Ende werden weder gute Worte noch unnachgiebige Härte helfen. Die streitlustigen Schasten, stolzen Hiliter und knorrigen Talesser lassen sich nicht integrieren. Im Gegensatz zu früher hat das Edrische Reich seinen Bewohner auch nichts mehr zu bieten. Gefährlicher Kriegsdienst, immense Steuern, zunehmende Geldentwertung und eine stagnierende Wirtschaft sind nicht gerade erstrebenswerte Ziele. Spätestens seit Maron dem Starken bedeutet Edrioner zu sein, in allererster Linie Pflichten zu haben. Die einstigen Vorteile persönlicher Freiheit und Sicherheit in einem riesigen, prosperierenden Wirtschaftsraum werden mehr und mehr von den drückenden Lasten des edrischen Alltags aufgefressen. Der freie Bürger ist zum Objekt geworden, dessen einzige Daseinsberechtigung die Erfüllung seiner zahlreichen Verpflichtungen gegenüber dem Staat ist. Dass sich besonders die jungen Provinzen der Schasten, Innerhiliter und Talesser, die noch nicht an die edrische Herrschaft gewöhnt sind, dafür nicht begeistern können, ist verständlich und erklärt zumindest ein Stück weit den massiven Widerstand dieser Völker. Curadan unterdrückt die Erhebungen mit Gewalt. Aber es kann nur eine Frage von Zeit und Gelegenheit sein, bis der nächste Aufstand losbricht. Doch schon bald erfordert ein anderer altbekannter Unruheherd die Aufmerksamkeit des Kaisers.

### **9. Gundenkrieg (gegen Isdinger, Athringer, Werder und Lorder) oder Gundischer Bündniskrieg (5 v. Z. bis 2 n. Z.)**

→ Karte „22. Arigon - 7. Ostkrieg, 9. Gundenkrieg, Aufstände & Angriffe“

5 Jahre vor der Zeitenwende werden im Norden die Gunden wieder aktiv. 20 Jahre lang herrschte weitgehend Frieden. Jetzt brechen die alten Feindseligkeiten wieder aus. Sechs westgundische Stämme drängen sich mittlerweile im Kleinen Arigonischen Becken: Isdinger, Athringer, Werder, Lorder, Argunder und Troder. Dazu die beiden ettischen Stämme der Trucha und Jadwina<sup>274</sup>. Das ist zu viel für den engen Raum. Das kaum erschlossene Land wirft für die wachsenden Völker nicht mehr genug ab. Eine schlechte Ernte genügt, und die Menschen hungern. Auf der Suche nach Nahrung verlassen sie ihre Siedlungsgebiete und begeben sich auf Wanderschaft. Zurück in den Norden und Osten können sie nicht. Von dort drängen schon andere Stämme nach. Also richten sie ihre Blicke nach Süden und Westen, wo die Reichtümer des Imperiums locken. Für einen hungernden Gunden muss selbst die kriegsgebeutelte, ärmliche Provinz Gundia Minara als Paradies erscheinen. Und Händler berichten ihnen von den riesigen Ländereien dahinter mit schwarzen Ackerböden und reichen Städten, jenseits der Meerengen von Lauden und Walan.

---

<sup>274</sup> Jadwina: Die Jadwina gehören mit den Natrach, Bartigim und Trucha zu den Kontinentaletten. Sie siedeln im Norden des Kleinen Arigonischen Beckens und im Vorlaudan.

Der Sommer des Jahres 5 vor Erscheinen des Zeugen ist im Norden kühl und regnerisch. Die Ernte ist schlecht, Hunger droht. Um über den Winter zu kommen, müssen die Gunden ihre Vorratskammern anderweitig auffüllen. Isdinger, Athringer und Werder schließen ein Bündnis und brechen in Gundia Minara ein. Es ist bereits das zweite Mal nach der Allianz der Werder und Lorder im vorangegangenen 8. Gundenkrieg (27 bis 24 v. Z.), dass mehrere gundische Stämme gemeinsam operieren. Eine aus elfischer Sicht brandgefährliche Entwicklung. Davor agierte jeder Stamm für sich. Die Rivalitäten der Gundenvölker untereinander verhinderten abgestimmte Aktionen. Das spielte den Elvar in die Hände. Doch die Nordmänner haben dazugelernt. Wenn es gegen das Imperium geht, arbeiten sie mehr und mehr zusammen, und das mit Erfolg. Sie überrennen die Grenzbastionen, schlagen das starke Provinzheer vor Fulviana in die Flucht und fallen über den edrischen Nordosten her. Der Kaiser sammelt seine Streitkräfte in Lauden und geht 4 v. Z. zum Gegenangriff über. Irgendwo in Hyrling tobt die erste Schlacht, die jedoch für keine Seite eine Entscheidung bringt. Erst als Curadans Sohn Dunar ein Jahr später neue Divisionen heranzführt und von Andaria aus eine zweite Front eröffnet, kippen die Gewichte langsam zugunsten der Herren des Westens. Nach mehreren Scharmützeln kommt es 3 v. Z. an der Antz zur zweiten großen Schlacht des Krieges. Die Elvar obsiegen und werfen die Invasoren bis 2 v. Z. wieder hinter die edrischen Linien zurück. Kleingundien befindet sich wieder in elfischer Hand, doch der Krieg geht andernorts weiter.

Nun sind es die Lorder, die zum zweiten Mal die edrischen Stellungen nördlich der Meerenge von Lurn angreifen. Der Imperator schickt die Flotte mit starken Verbänden unter dem Kommando seines Sohnes zur Hilfe. Doch der unterliegt 1 v. Z. in den südlichen Ausläufern der Korvanten und muss sich hinter die starken Mauern Cascadals zurückziehen. Curadan ist gezwungen selbst einzugreifen. Wie einst Kaiser Maron im 6. Gundenkrieg (41 bis 40 v. Z.), landet er mit mehreren Divisionen in der edrischen Exklave am Endmeer und tritt den Barbaren entgegen. Daraufhin lassen die Lorder von Cascadal ab und ziehen sich nordwärts zurück. In der Folgezeit unternehmen Vater und Sohn mehrere Feldzüge ins Kleine Arigonische Becken hinein, aber ohne greifbares Ergebnis.

Unter Aufbietung all seiner Kräfte demonstriert das Imperium noch einmal seine ganze Macht und weist die Barbaren in die ihre Schranken. Es wird das letzte Mal gewesen sein. Wie kritisch der Kaiser die Situation an der Gundenfront beurteilt, zeigt die Tatsache, dass er seinen Sohn in Edrigo, also in unmittelbarer Nähe des ewigen Brandherdes, als Mitregenten einsetzt und mit zwei zusätzlichen Divisionen ausstattet.

Curadan stirbt 10 n. Z. in Atraion im Alter von 67 Jahren. Schon zu Lebzeiten nennt man den populären General und Kaiser „Amicon Soludaron“, den „Soldatenfreund“.



## Ein neuer Glaube und ein neuer Feind in Arigon

### Der Zeuge Eduns

Im Jahre 717 edrischer Zeitrechnung – traditionell gezählt ab der Gründung Edrigons – taucht in eben jener Stadt eine der bemerkenswertesten und rätselhaftesten Persönlichkeiten aller Zeiten auf. Er wird die Geschichte des Abendlandes, ja der ganzen Welt grundlegend verändern und nachhaltig prägen. Sogar die Zeitrechnung wird in absehbarer Zukunft an seinem Erscheinen ausgerichtet.

Wie aus dem Nichts tritt er in das Geschehen jener Tage ein. Niemand weiß um seine Herkunft, nicht einmal seinen Namen kennen wir. Er selbst bezeichnet sich schlicht als Zeuge seines Gottes Edun (elvarunisch „Thestar Edis“), und er wehrt jeden Versuch seiner Anhänger ab, ihn mit „Herr“, „Meister“ oder einem anderen erhöhenden Titel anzureden. Andere Völker übernehmen den Zeugenbegriff und übersetzen ihn ihre Sprache. Nur die ulachischen Ducharin<sup>275</sup> weichen davon ab und sagen „Mechid“ zu ihm (ulachisch für „Bote, Gesandter“).

Wer er war, woher er kam, wir wissen es nicht. Eine der wahrscheinlichsten Theorien wurde bereits angerissen. Danach war er kein Elf, sondern der Nachkomme narganischer Zwerge, die nach dem Zusammenbruch des Laudanreiches durch den Angriff der Athringer und Trucha 63 v. Z. ins befreundete Edrische Imperium auswanderten. In seiner Lehre finden sich gleich mehrere Elemente aus Nargas dualistischer Religion wieder, wenngleich abgewandelt und ergänzt. Und selbst wenn er kein Narganer war, so kannte er sich mit deren Glauben gut aus. Gleich ob Kurzer, Elvar oder Mensch, seinen Worten und Taten nach zu urteilen war er hochgebildet, damals ein Privileg der Oberschicht. Doch er verzichtet auf die Annehmlichkeiten seines Reichtums und wählt ein Leben in Armut an der Seite der Hilfsbedürftigen und Schwachen. Sie sind seine ersten Zuhörer, denen er von einer übernatürlichen Kraft berichtet, die alles umgibt und alles durchdringt, die das Universum geschaffen hat, es zusammenhält und in jedem einzelnen steckt. Diese göttliche Energie nennt er „Edun“, was übersetzt „Kraft“ bedeutet. „*Alles ist Edun, und Edun ist in allem.*“ (Edunia, 1. Buch, Kapitel 1, Vers 1) Damit schließt Edun wahrhaft alles ein: Er findet sich im kleinsten Staubkorn ebenso wie in den endlosen Weiten des Universums. Er ist in der leblosen Materie als auch in jedem Lebewesen, einschließlich der intelligenten Rassen der Elfen, Menschen, Trolle und Zwerge (zu dieser Zeit kennt man Oldrocks und Ojaden in Arigon noch nicht, sonst hätte er sie sicherlich auch aufgezählt). Und da Edun wirklich alles ist, schließt das sogar die alten Götter mit ein. Sie sind verschiedene Ausdrucksformen der einen Kraft Edun. Mit diesem allumfassenden Ansatz errichtet der Zeuge ein spirituelles Dach über den Religionen seiner Zeit und bezieht sie damit in sein Glaubenskonzept mit ein.

Er spricht von einem Weiterleben der Seele nach dem Tode, und das dieses Leben ein Spiegel des irdischen Lebens ist. Dieser Teil seiner Lehre ist nicht neu. Zu allen Zeiten und in allen Kulturen findet sich der Glaube an ein Leben nach dem Tode. Im Unterschied zu jeder anderen Religion, lehnt der Zeuge Opfergaben jedoch ab. Edun kann man nicht mit geweihten Speisen, mit Tier- oder gar Menschenblut bestechen. Nur wer im Diesseits Gutes getan hat, kann im Jenseits Gutes erfahren.

---

<sup>275</sup> Ducharin (ulachisch für „Neuerer“): Ursprünglich eine religiöse Bewegung in Südedrigo (Valanor) während des 4. und 5. Jahrhunderts n. Z. Deren Anhänger sehen im Zeugen wohl einen Boten Eduns (Botenlehre), nicht aber Edun selbst (Gottgleichheitslehre). Außerdem fordern sie eine Rückbesinnung auf die sozialistischen Wurzeln der edunischen Religion. Nach dem Verbot ihrer Lehre in Südedrigo (Valanor), fliehen einige Vertreter in die Wüsten Odians, wo sie bei den Ulachen missionieren. Ihre ulachischen Schüler Jessech und Daiab vollenden das Werk. Um die Wende vom 5. zum 6. Jahrhundert bekehren und einigen sie die Ulachenstämme im Namen Eduns (ulachisch „Aludin“). Im 6. Jahrhundert beginnen sie einen außerordentlich erfolgreichen Glaubenskrieg aus Zentralodian heraus in alle Himmelsrichtungen.

*„Edun kennt keine Opfergaben. Das Blut des Opfertiers tötet bloß ein argloses Lebewesen, und die geweihten Speisen verderben nur. Derlei bewirkt gar nichts. Tue besser gute Taten. Sie bewirken viel. Schone das Leben der Opfertiere und gib die Opferspeise den Hungernden. So gefällst Du Edun.“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 16, Vers 1)

Für den Zeugen steht die Liebe im Zentrum allen Seins. Sie ist die stärkste Macht des Universums und das höchste Gut auf Erden.

*„Über allem steht die Liebe.“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 1, Vers 1)

Die Liebe allein ist der Garant für ein glückliches Leben und ein freudvolles Weiterleben der Seele nach dem Tod.

*„Liebe Jedermann, denn in Jedem und Allem ist Edun!“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 1, Vers 6)

Das ist revolutionär. Die Liebe zwischen Mann und Frau, ja. Die Liebe zwischen Eltern und Kindern, auch ja. Die Liebe, oder sagen wir besser große Zuneigung zwischen guten Freunden, sicher! Doch die Liebe zu einem Wildfremden oder gar zu einem bösen Nachbarn? Muss ich auch einen Feind lieben? Ja, sagt der Zeuge. Ich muss ihm zumindest die Hand reichen.

*„Verzeihe Deinen Feinden, auf das sie Dir verzeihen!“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 1, Vers 7)

Die Elvar setzten von Anfang an auf Gerechtigkeit und Wiedergutmachung. Sie nutzten Milde als kalkuliertes Mittel zur Machterhaltung. Ihre vernunftorientierte Denkweise brachte sie früh zu dem Schluss, dass Rache nur wieder Rache produziert. Gewaltherrschaft ist nicht besonders ökonomisch. Das Regierungsprinzip der Herren des Westens fußte auf Integration, statt Unterdrückung. Doch die Triebfeder war dabei Vernunft, nicht Liebe. Liebe als Lebensprinzip, auch gegenüber Fremden und Feinden, das ist vollkommen neu. Ist das blanke Torheit eines Verrückten oder der erste Schritt in eine bessere Welt?

Doch das ist nicht die einzig revolutionäre Idee des Zeugen. Er predigt, dass vor Edun alle Elfen, Menschen, Zwerge und Trolle gleich sind, dass Edun keinen Unterschied macht zwischen Mächtigen und Mittellosen, zwischen Männern und Frauen, zwischen Edrigonern und Barbaren. *„Wir sind alle Kinder Eduns, und er liebt uns alle gleichermaßen.“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 11, Vers 1)

Nun ist die edrische Gesellschaftsordnung ziemlich durchlässig. Wer tüchtig ist und ehrgeizig, kann es auch als einfacher Mann weit bringen. Doch selbstverständlich gibt es den Magistratsadel und den Beamtenadel, gibt es reiche Kaufleute und Großgrundbesitzer. Sie stehen über dem gemeinen Volk und fühlen sich auch so. Offensichtlich erweisen die Götter dieser Oberschicht eine besondere Gunst, sonst stünden sie nicht dort, wo sie stehen, nämlich oben. Und wie sieht es mit den Barbaren jenseits der Grenzen aus? Betrachtet Edun diese Wilden einem Edrigoner gegenüber wirklich als gleichwertig? Er tut es, sagt der Zeuge: *„Edun achtet weder Herkunft eines Bewussten<sup>276</sup> noch seine Hautfarbe, noch seinen Besitz, noch sein Geschlecht, noch sein Alter, noch sein Aussehen oder seine Klugheit. Er bemisst ihn allein nach seinen Gedanken und Taten.“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 11, Vers 2)

Keine Vorrechte durch edle Geburt? Gleiche Chancen für alle? Der besitzlose Tagelöhner einem Kaiser ebenbürtig? Brüder, statt Herren und Untertanen? Hirngespinnst eines Aufwieglers oder brauchbarer Entwurf einer neuen Gesellschaftsordnung?

Die umwälzenden Ideen lenken bald die Aufmerksamkeit der edrischen Staatsmacht auf den Zeugen. Doch der predigt Frieden und Gewaltlosigkeit, erhebt Gnade und Barmherzigkeit zu höchsten Tugenden. Er droht nicht mit Strafe, sondern macht seinen Zuhörern Mut und hilft

---

<sup>276</sup> Bewusste (elvarunisch „Conthiendir“): Überbegriff des Zeugen für die damals in der Alten Welt bekannten intelligenten Rassen der Elfen, Menschen, Trolle und Zwerge. Später zählt man auch die Oldrocks und Ojaden dazu.

ihnen bei der Suche nach dem rechten Lebensweg. So redet kein Revoluzzer, also lassen ihn die glaubenstoleranten Behörden des Imperiums gewähren. Ein Utopist mit einer Handvoll Anhänger, die von einer gerechteren Welt träumen. Was sollen diese realitätsfernen Narren schon anrichten?

Doch der Zeuge redet nicht nur, sondern handelt selbst aktiv. Die arigonischen Priester jener Tage, gleich welcher Religion, dienen in erster Linie ihren Göttern. Als Mittler zwischen Himmel und Erde interpretieren sie einerseits den Willen der Allerdienlichsten und senden andererseits die um Opfergaben verstärkten Gebete der Menschen zu den Göttern hinauf. Priester leben in ihrer eigenen Welt und bilden oft eigene elitäre Kasten. Dagegen stellt der Zeuge den Dienst am Menschen gleichberechtigt neben den Gottesdienst.

„Diene den Menschen wie du Edun dienst, denn sie sind ein Teil von ihm.“ (Edunia, 3. Buch, Kapitel 13, Vers 5)

Er koppelt sich nicht vom Diesseits ab, sondern bleibt fest auf dem irdischen Boden verhaftet. Seine Tempel sind die Straßen. Und so hilft er wo er kann. Wahrscheinlich war er ein Avatar mit übernatürlichen Fähigkeiten. Es wird mehrfach berichtet, dass er Kranke heilte oder durch seine bloße Präsenz bedrohte Leben rettete und blutigen Streit schlichtete.

Bald sammeln sich treue Begleiter um ihn, drei Männer und vier Frauen. Diese Parität der Geschlechter ist sicherlich kein Zufall, sondern gelebter Ausdruck der gepredigten Gleichstellung von Mann und Frau. Und auch wenn wir das nicht mehr nachprüfen können, würde es nicht verwundern, wenn seine sieben Gefolgsleute den verschiedenen Völkern des edrischen Vielvölkerstaats entstammten. Und auch die Zahl 8 ist bestimmt bewusst gewählt. Die 8 ist nicht nur die mathematische Basis des elvarischen Oktalsystems, also der Rechenweise in Achterschritten, sondern zugleich die heilige Zahl der Elvar. Zwei miteinander verbundene Kreise: Der Kreis als Sinnbild der Unendlichkeit, erkennbar im sich ewig wiederholenden Zyklus der Natur: Die vier Jahreszeiten, Geburt, Wachsen und Sterben oder der Kreislauf der Sonne und des Mondes. Zwei miteinander verwobene Kreise als Symbol der ewigen Dualität des Lebens: Hell und Dunkel, Sonne und Mond, Gut und Böse, Mann und Frau, Leben und Sterben, und so weiter und so weiter.

Nichts scheint hier zufällig und profan. Es nicht weniger als der vollständige Entwurf einer neuen Welt, den der Zeuge mit seinen Gefährtinnen und Gefährten verkündet. Gemeinsam durchwandern sie das Imperium, predigen und helfen wo sie können. Nach zwölf Jahren kehren sie nach Edrigon zurück. Dann verliert sich die Spur des Zeugen. So wie er kam, geht er wieder, aus dem Nichts ins Nichts. Über das was geschehen sein mag, gibt es unzählige Spekulationen. Doch bis heute ist das Rätsel ungelöst und umgibt den Zeugen mit einer mystischen Aura. An die Frage nach dem „woher“ schließt sich die des „wohin“?

Doch seine Lehre hat Bestand. Seine Gefährtinnen und Gefährten halten sie lebendig und tragen sie auch nach seinem Verschwinden in die Welt hinaus. Besonders bei der einfachen Bevölkerung des Edrischen Imperiums fällt sie auf fruchtbaren Boden. Die Masse des Volkes lebt mittlerweile am Rande des Existenzminimums und leidet unter einem alles kontrollierenden Staat, der das letzte aus ihnen herauspresst, um die gewaltigen Kriegslasten tragen zu können. Vom selbstbestimmten Individuum früherer Jahrhunderte ist nichts mehr geblieben. Der freie Bürger ist zum Knecht geworden. Ein freudloser Alltag ohne Perspektiven und eine zunehmende Bedrohung von außen nähren bei vielen den Wunsch nach Frieden und Erlösung. Religionen und Soziallehren fanden schon immer in schweren Zeiten den meisten Zulauf. So ist es auch diesmal. Doch im Falle des Edunertums ist die Wirkung wahrhaft durchschlagend. Das lässt sich vielleicht dadurch erklären, dass hier gleich mehrere Faktoren zusammenfallen: Alte Religionen, die den Fragenden keine Antworten mehr geben können, eine verarmte Bevölkerung, die Sinn in ihrem kläglichen Dasein sucht und nach Erlösung lechzt, eine neue Lehre mit neuen Inhalten voll tiefer Wahrheiten mit dem

Ausblick auf Besserung im Jenseits, und schließlich das Mysterium des Zeugen selbst. Sein rätselhaftes Erscheinen und Verschwinden beflügelt die Phantasie und umgeben ihn von Anfang an mit der Aura des Göttlichen.

Von den Anhängern des Zeugen verkündet, verbreitet sich die neue Religion rasch im Edrischen Reich. Schon ein Jahrhundert später hat die edunische Glaubensgemeinschaft alle anderen Kulte des Imperiums überflügelt. Gegen Ende des Edrischen Gesamtreiches Mitte des 2. Jahrhunderts n. Z. ist der neue Glaube sogar Staatsreligion. Aus dem „Imperion Edrigon“ wird das „Imperion Edrigon Edunion“, das „Edrisch Edunische Reich“.

Doch wir eilen der Zeit voraus. Zu Zeiten Curadans steht das Edunertum ganz am Anfang – eine kleine Gruppe Gläubiger, die ihren Platz unter den vielen Religionen des Elfenreiches suchen und von den Mächtigen kaum wahrgenommen werden. In Glaubensfragen sind die Herren des Westens offen und tolerant. So lange die geltenden Gesetze befolgt werden, soll jeder beten, zu was oder wem er will. Diese Devise galt schon in den Stadtstaaten ihrer kaladorischen Heimat und wurde in die arigonischen Kolonien exportiert. Aus Sicht der Elvar ist religiöse Überzeugung die private Angelegenheit eines jedes einzelnen und kann weder verordnet noch erzwungen werden.

## **Der Oldrocksturm 14 n. Z.**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Nach Curadans Tod 10 n. Z. besteigt sein Sohn Dunar I. Carion (\* 36 v. Z., + 31 n. Z.) im Alter von 46 Jahren den edrischen Thron. In seiner Regierungszeit gerät das Edrische Imperium endgültig in die Defensive, aus der es sich nicht mehr befreien kann. Die Verteidigung der Grenzen gegen immer mehr und immer neue Feinde steigert sich in den kommenden Jahrzehnten zu einem verzweifelten Abwehrkampf, den das Imperium mit seinen schwindenden materiellen und mentalen Kräften am Ende verlieren wird.

Danach sieht es bei Dunars I. Amtsantritt jedoch noch nicht aus. Zwar muss auch er sich mit altbekannten inneren und äußeren Feinden herumschlagen – revoltierende Innerhiliten, Talesser und Schasten innerhalb der Provinzen, beutehungrige Gunden, Etten und Ulachen jenseits der Grenzen, dazu der lauernde Erzfeind Kalschan –, doch ist das Elfenreich diesen Bedrohungen gewachsen. Trotz aller Schwierigkeiten hat der starke edrische Militärstaat seine alten Gegner im Griff. Die Elvar beherrschen seit über einem halben Jahrtausend große Teile Arigons. Ihr Reich ist geradezu ein Synonym für den Kontinent selbst geworden, zumindest für den Westen. Für die Zeitgenossen ist das Imperion Edrigon Dreh- und Angelpunkt der Welt. Eine Welt ohne das Imperium ist weder für die Edrigoner noch für ihre Feinde vorstellbar. Die Herren des Westens dominieren das Abendland schon so lange und so überlegen, dass ihre Herrschaft für die Ewigkeit bestimmt scheint, ein Imperion Eterniar, ein ewiges Reich. Niemand ahnt, dass ein neuer Feind anrückt, ein furchtbarer Feind. Als Dunar I. den Thron besteigt, nähert er sich bereits dem östlichen Rand des Kontinents.

Wie sie sich selbst nannten, wissen wir nicht. Sie hinterlassen keinerlei schriftliche Zeugnisse. Die Elvar nennen sie „Ilis Dracis“, im Volksmund kurz „Ildraxis“, was so viel wie „kranke Drachen“ oder „böse Schlangen“ bedeutet. Die Gunden machen „Oldrocks“ daraus. Unter diesem Namen kennen wir sie heute im gundischen Sprachraum. Sie sind Reiternomaden aus den endlosen Weiten Kardiens. Aus einem Grund, den wir nicht kennen, verlassen sie Ende des 2. Jahrhunderts v. Z. ihre Heimat weit, weit im Osten und wandern kontinuierlich westwärts. Kurz nach der Zeitenwende erreichen sie den östlichen Rand des mächtigen Arautangebirges. Doch statt nun der offenen Steppe weiter südwestwärts zu folgen, die über die Letina hinweg geradewegs in die Mittelarigonische Grasebene übergeht, wählen die Oldrocks den Weg entlang der Nordseite des Arautanmassivs. Warum sie sich für

diese Route entscheiden, ist bis heute ein Rätsel. Zwar verläuft die Grasebene auch nördlich des Arautan noch ein Stück weiter gen Westen, doch ab der Flowischen Senke<sup>277</sup> ist Schluss mit dem offenen Land. Das Große Arigonische Becken dahinter ist von riesigen Wäldern überzogen, ein wenig taugliches Terrain für berittene Nomaden. Trafen die Ostlinge<sup>278</sup> so weit nördlich auf den Arautan, dass sie automatisch nach Norden umgeleitet wurden? Oder wurden die Neuankömmlinge besiegt und zurückgeschlagen, so dass ihnen der Weg in den Süden versperrt war? Falls ja, von wem? Die Westkardische Steppe<sup>279</sup> beherrschen zu jener Zeit Mergeten und Ostdanurer<sup>280</sup>. Doch die beiden Stämme haben ihre besten Tage lange hinter sich. Sollten sie tatsächlich stark genug gewesen sein, um die Oldrocks abzuwehren? Ein letzter großer Sieg der Ayruna? Nach dem, was sich danach im Großen Arigonischen Becken abspielt, mag man das fast bezweifeln. Kein Stück Pergament, keine Tontafel, kein Lied und keine Sage künden von solch einem Triumph der Ayruna. Die Völker, die darüber berichten könnten, sind schon lange im Dunkel der Geschichte verschwunden.

Vielleicht gab es auch gar keine epochale Schlacht. Schon bei der großen Invasion des Philurerkönigs Tarnas (\* 536 v. Z., + 485 v. Z.) und Kelezars König Mondur I. (\* 537 v. Z., + 471 v. Z.) im Jahre 497 v. Z. zündeten die arigonischen Reiternomaden das Steppengras auf breiter Front an. Die Angreifer fanden nur eine verkohlte Wüstenei vor. Die beiden Monarchen konnten allerdings auf die Ressourcen mächtiger Reiche zurückgreifen und ihre Heere eine ganze Weile aus der Heimat mit dem nötigen Nachschub versorgen. Die Oldrocks dagegen sind ein wanderndes Volk. Für die Krieger auf ihren schnellen, genügsamen Ponys ist die verbrannte Ebene sicher kein Hindernis. Doch mit ihnen ziehen Frauen, Kinder und Alte auf langsamen Karren, dazu ihre noch langsameren Viehherden, die Lebensgrundlage der Nomaden. Die Tiere sind auf Weideland angewiesen. Eine großflächige Ödnis bildet da ein echtes Hindernis. Mergeten und Ostdanurern steht also mehr zu ihrer Verteidigung zur Verfügung als Bogen, Lanze und Schwert.

Außerdem gibt es ein Indiz für die erfolgreiche Abwehr der Oldrocks durch die Ayruna, wengleich ein schwaches. In Kalschan regiert seit dem Jahre 10 König Eshokil (\* 21 v. Z., + 26 n. Z.). Die unbewiesene Schlacht der abendländischen gegen die kardischen Steppenreiter müsste ungefähr mit seinem Regierungsantritt zusammenfallen. Kaum inthronisiert, führt der Shadar mehrere Feldzüge vom Osten seines Reiches in die mittelarigonischen Graslande hinein. Er besiegt Tioter und Mergeten und dringt erstmals in der kalschanischen Geschichte sogar bis zum Mündungsgebiet der Letina vor. Wenn man bedenkt, dass Shadar Sakandur I. (\* 92 v. Z., + 44 v. Z.) den Osten seines Reiches vor gut 50 Jahren nicht gegen die Ayruna halten konnte, erscheinen nun Eshokils schnelle Siege geradezu mühelos. Waren die Kräfte der Ayruna gleichzeitig anderswo gegen die Oldrocks gebunden? Waren die Verluste gegen die kardischen Horden so gravierend, dass Kalschan nun leichtes Spiel hatte? Bis heute fehlt für diese Theorie jeder Beleg. Mit Gewissheit können wir nur feststellen, dass die Macht der Ayruna kurz nach der Zeitwende zusehends schwindet

---

<sup>277</sup> Flowische Senke: Tieflandpassage zwischen Sevir und Arautan, die von der Kardischen Steppenzunge ins Große Arigonische Becken führt.

<sup>278</sup> Ostlinge: Sammelbegriff für die Reiternomaden aus dem Inneren Kardiens, sowohl für Oldrocks als auch Ojaden.

<sup>279</sup> Westkardische Steppe: Die südwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe. Sie umfassen die offenen Grasebenen östlich der Letina zwischen dem Arautangebogen im Norden und dem Halbkontinent Elim im Süden. Westlich der Letina geht die Westkardische Steppe in die Mittelarigonische Grasebene über. Die nordwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe nennt man Kardische Steppenzunge.

<sup>280</sup> Ostdanurer: 36 v. Z. besiegen die ostgundischen Skartinger die ayrunischen Danurer und unterwerfen deren westliche Teilstämme. Diese sog. „Westdanurer“ bleiben bei den Skartingern und ziehen mit ihnen weiter nach Südwesten. Im Laufe der Zeit verschmelzen die beiden Völker. Zur Unterscheidung zwischen den mit den Skartingern wandernden Westdanurern, bezeichnet man die in der Heimat verbliebenen Danurer häufig als „Ostdanurer“.

und schließlich bricht. Als eineinhalb Jahrhunderte später die ojadischen Tschassen<sup>281</sup> nach Mittelarigon vorstoßen, fegen sie die einst so gefürchteten Ayruna wie Spreu im Wind davon und besiegeln deren Schicksal.

Möglicherweise wurden die Ostlinge aber auch von einem flowischen Stamm als Verbündete gegen einen Nachbarstamm zur Hilfe gerufen und kamen so ins Land im Norden.

Vielleicht, vielleicht. Man könnte die ungewöhnliche Richtungswahl der Oldrocks für eine einmalige Laune des Schicksals halten, wenn sie sich nicht dreieinhalb Jahrhunderte später noch einmal wiederholen würde. Dann sind es die Onugen<sup>282</sup>, die ebenfalls die Nordroute wählen werden. Zweimal das gleiche unerklärliche Schema. Kann man da noch von Zufall sprechen? Was hat der kalte, unwirtliche Norden den Eroberern aus dem Osten zu bieten? Dazu gibt es eine überraschende Theorie von Prof. Dr. Engelbrecht Gerulis, der viele Jahre den Lehrstuhl für Geschichte an der Universität Stenden innehatte. In seinem Buch „Die Oldrocks zogen nordwärts“ vertritt er die These, dass es die flowischen Frauen waren, welche die Steppenreiter ins Land lockten. Elfinnen und Flowinnen verkörpern für viele das weibliche Schönheitsideal. Sollte es möglich sein, dass die wilden Steppenreiter wegen schöner Frauen ihr eigentliches Element, die offene Ebene, mit den nordarigonischen Urwäldern tauschten? Hatten die knochigen, grob geschnittenen Oldrocks denn das gleiche ästhetische Empfinden wie die Abendländer? Schließlich waren sie an ihresgleichen gewöhnt, an Oldrockfrauen. Fanden sie Flowinnen überhaupt hübsch?

Professor Gerulis ist für seinen Ansatz lange belächelt worden. Doch seit kurzem stützen Erkenntnisse aus der Verhaltensforschung seine These ein Stück weit. Danach üben Abendländerinnen – allen voran Elfinnen und Flowinnen – einen besonderen Reiz auf kardische Männer aus. Wie Magneten scheinen sich die Gegensätze anzuziehen. Hier die grobschlächtigen Ostlinge, kraftstrotzend und ungestüm, dort die feingliedrigen Arigonerinnen, weich und grazil. Die optische Erscheinung der Frauen wird zudem durch unterschwellige Düfte verstärkt, die den Testosteronpegel eines Oldrocks in die Höhe treiben. Es ist geübte Praxis der Evolution Gegensätze zusammenzubringen, um für die Nachkommen das optimale Mischverhältnis zu erzielen. Ist es denkbar, dass Aussehen und Geruch schöner Flowinnen die von Natur aus sehr emotional agierenden Oldrocks von ihrer Marschroute entlang der Steppe abbrachten? Es bleibt eine gewagte Theorie. Sie zeigt den Erklärungsnotstand des in kühler, elvarischer Logik erzogenen Arigoners von heute ein zweimaliges Phänomen eines gefühlsbetonten Volkes in der Vergangenheit zu verstehen. Sicher ist nur, dass die Oldrocks 14 n. Z. den Gilan<sup>283</sup> überschreiten und über die arigonischen Flowenstämme herfallen, auch wenn wir nicht wissen warum.

## Neuer Feind mit neuen Waffen

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Die Ostlinge bringen neue Militärtechnologien mit: Den nach ihnen benannten Oldrockbogen, den Holzrahmensattel und das Kardische Steppenpony.

Wie der ayrunische Bogen ist auch der Oldrockbogen eine aus Holz, Horn und Sehnen verleimte Kompositwaffe. Doch er ist länger und schwerer, was ihm eine ungleich größere Reichweite und Durchschlagskraft verleiht.

---

<sup>281</sup> Tschassen: Steppenvolk ojadischen Ursprungs (Ojaden: Mischrasse aus Oldrocks und Menschen), das 163 n. Z. die Letina überschreitet und in Mittelarigon einfällt.

<sup>282</sup> Onugen: Steppenvolk oldrockischen Ursprungs, das um 355 die Flowische Senke durchquert und ins Große Arigonische Becken einfällt.

<sup>283</sup> Gilan: Großer Fluss im Osten des Großen Arigonischen Beckens. Entspringt im nördlichen Arautan und mündet ins Nordmeer.

Auch der Holzrahmensattel ist eine deutliche Verbesserung gegenüber den arigonischen Typen. Im Abendland verwendet man überwiegend den Vierhornsattel. Die vier Höcker – zwei vorne und zwei hinten – verhindern, dass der Reiter rutscht und stabilisieren seinen Sitz. Die Oldrocks gehen noch einen Schritt weiter. Sie versehen Vorder- und Rückseite des Sattels mit zwei durchgehenden, stabilen Holzrahmen, die sie mit Leder überziehen. Das verhindert nicht nur ein Rutschen des Reiters, sondern verankert ihn selbst bei schwierigen Manövern fest auf dem Pferderücken. Vor Erfindung des Steigbügels ist der Sattel die einzige Möglichkeit für einen sicheren Halt des Reiters. Im Unterschied zur landläufigen Meinung, kennen die Oldrocks den Steigbügel jedoch noch nicht. Den bringen erst anderthalb Jahrhunderte später die ebenfalls aus Kardien nach Westen vorstoßenden Tschassen nach Arigon mit.

Die dritte Neuerung ist das Reittier der Oldrocks, das Taleki<sup>284</sup> oder Kardische Steppenpony. Dieses kleine, stämmige Pferd wirkt zwar völlig unscheinbar, ist aber ungemein robust und ausdauernd. Während die abendländischen Züchtungen vor allem auf Tragkraft, Schnelligkeit und Eleganz setzen, zeichnet das Taleki seine Zähigkeit und Genügsamkeit aus. Arigonische Reiterheere müssen mit reichlich Heu und Getreide versorgt werden. Das kardische Pony dagegen begnügt sich mit einfachem Steppengras, selbst im Winter. Mit seinen kräftigen Hufen scharrt es den Schnee beiseite und knabbert die dünnen Halme. Das macht die Oldrocks viel unabhängiger von Nachschub und erhöht ihre Mobilität enorm. Selbst das ebenfalls zähe, arigonische Steppenpferd, das seit Jahrhunderten die Ayruna trägt, kann mit seinem kardischen Vetter nur bedingt mithalten. Die Steppen Kardiens liegen inmitten des Kontinents, weit abseits von warmen Meeren, die für mildes Klima sorgen könnten. Hier sind die Sommer heiß und trocken, die Winter klirrend kalt. Solch harte Lebensbedingungen bringen zähe Rassen hervor. Sicher ist auch die arigonische Grasebene kein Zuckerschlecken, besonders nicht während der kalten Jahreszeit, aber im Vergleich zur kardischen spürbar gemäßigter. Die Evolution nutzte diesen Freiraum und musste nicht ausschließlich auf Robustheit setzen. Das Reittier der Ayruna ist etwas größer und schlanker als das kardische Pony, auf der Geraden schneller und für unsere Augen deutlich eleganter. Dafür ist es weniger ausdauernd als sein kardisches Pendant und auch nicht ganz so genügsam. So klein und hässlich es auch sein mag, ist das Taleki für einen Krieger jener Tage ohne Zweifel das effizienteste Transportmittel zu Lande. Es macht die Oldrocks schneller und beweglicher als selbst das Reitervolk der Ayruna – und das will wahrlich etwas heißen.

Nachdem sie zuvor die östlich des Gilan siedelnden Flowen besiegt haben, unterwerfen die Ostlinge in kaum 10 Jahren auch alle Flowenstämme westlich des Flusses. Das ist umso erstaunlicher, als die Oldrocks im waldreichen Großen Arigonischen Becken ihre eigentliche Stärke, den Kampf zu Pferd im offenen Gelände, nur sehr bedingt einsetzen können. Der Grund für ihren beeindruckenden Erfolg kann also nicht allein auf Oldrockbogen, Holzrahmensattel und Kardisches Steppenpony zurückzuführen sein. Entscheidender noch als ihre überlegene Waffentechnik ist ihre Aggressivität. Diese Wesensart ist bei der oldrockischen Rasse stärker ausgeprägt als bei allen anderen. Oldrocks stehen ständig unter Strom und neigen mehr als andere dazu, Konflikte gewaltsam auszutragen. Sie sind wie Kerzen, die sehr hell brennen und sich schnell verzehren. Ihre Lebensspanne ist kurz, doch in der Zeit, die ihnen bleibt, sind sie erstaunlich agil – ein hochemotionales, ruheloses Volk. Sie bringen eine neue Dimension von Gewalt in die Alte Welt. Um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Die in Arigon lebenden Rassen, seien es Menschen, Zwerge, Riesen und selbst die maßvollen Elfen, sind beileibe keine Engel. Ihre Geschichten sind voll von Ungerechtigkeiten, Blut und Tod. Doch die erbarmungslose Grausamkeit der Oldrocks, ihre gnadenlose, willkürliche Brutalität übertrifft die Untaten der schlimmsten abendländischen

---

<sup>284</sup> Taleki: Das Kardische Steppenpony.

Despoten. Diese Schockwirkung ist die eigentliche Waffe der kardischen Invasoren. Das fürchterliche Blutgericht an einem Stamm verstört die Nachbarn derart, dass ihr Kampfeswille regelrecht gelähmt ist. Nur wer sich bedingungslos unterwirft, kann auf Leben hoffen. Wer sich widersetzt, wird schonungslos hingemetzelt, in einem maßlosen Blutrausch mit Stumpf und Stiel ausgerottet. Das ist die einfache, aber effektive Formel der Eroberer. Aus späterer Zeit ist die Erzählung eines unbekanntem edrischen Chronisten überliefert, der als Soldat eine solche Mordorgie überlebte:

*„Sie (die Oldrocks) kamen über uns wie Dämonen aus der Unterwelt. Ganz schwarz waren sie und schwarz ihre Pferde. Zuerst kreisten sie uns ein, jagten wie wild um uns im Kreise herum und beschossen uns mit Pfeilen. Wir verloren viele Männer und konnten doch nichts tun. Als immer mehr von uns fielen, wandten sich manche zur Flucht und die Reihen brachen auseinander. Die Feinde verfolgten uns und hieben alle nieder. Als keiner mehr von meinen Kameraden am Leben war, gingen die Unholde aufeinander los und töteten sich gegenseitig, bis ihr Anführer dazwischen trat und die Rasenden wieder zur Besinnung brachte. Ich selber suchte Schutz unter den Leibern der Erschlagenen und war so von Blut bedeckt, dass mich die Ostlinge tot glaubten. So entging ich mit Hilfe der gnädigen Götter dem schaurigen Morden.“*

Den genauen Zeitpunkt dieses grausigen Erlebnisses können wir nicht mit Gewissheit bestimmen. Da der Erzähler offensichtlich noch Heide ist und kein Eduner – er spricht von Göttern und nicht Gott –, spielt diese Geschichte wohl um das Jahr 70, als der erste große Angriff der Oldrocks auf das Edrische Imperium erfolgt. Wie wir aus anderen Quellen wissen, reiben die Ostlinge sich und ihre Pferde vor der Schlacht mit Ruß ein. Die unheimliche Schwärze soll die Furcht der Feinde verstärken, was auch gelingt. Als das Gemetzel eigentlich schon zu Ende ist, beobachtet der unbekanntem Chronist etwas Aberwitziges: Da alle Feinde erschlagen sind, wenden sich die rasenden Kardier<sup>285</sup> gegeneinander und töten sich im Blutrausch. Wie aufgeputscht muss ein Mann sein, dass er am helllichten Tage seine Kameraden und Freunde erschlägt, die er noch dazu an der schwarzen Bemalung gleich einer Uniform leicht erkennen kann? Welch ein Wahnsinn! Die Abwesenheit jeglicher Vernunft, für einen Abendländer nicht begreifbar. Und doch erklärt diese kurze Geschichte besser als alles andere das Wesen der Oldrocks, deren unglaublichen Siegeszug und die lähmende Angst ihrer Opfer. Ihre Aggressivität ist ihre Stärke und zugleich ihre Schwäche. Allzu oft verzetteln sich die Kardier im Bruderkampf. Diese streitsüchtige Rasse kann einfach keinen Frieden halten. Wenn sie keine starke Hand mit Gewalt zur Ruhe zwingt, entladen sich ihre Emotionen gegen die eigene Sippe. Das hohe Gut der Einigkeit ist bei ihnen die Ausnahme, nicht die Regel. Das ist die Chance für ihre Gegner. Als die Oldrocks ein Jahrzehnt nach der Zeitwende über die Flowen herfallen, scheinen sie jedoch von einer solch starken Hand geführt worden zu sein. Auch wenn wir das nicht mit Bestimmtheit sagen können, ist es doch wahrscheinlich und würde ihren durchschlagenden Erfolg erklären.

### **Die Gundenwanderung 25 bis 220**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Die Unterwerfung der Flowen ist nur der Anfang. Schon bald dürsten die ruhelosen Steppenkrieger nach neuen Taten. Im Jahr 25 setzen sie über die Dalinca<sup>286</sup>. Die Lande westlich des Flusses bis zu den Korvanten beherrschen Danger und Hardomannen. Die beiden Stämme sind durch flowische Flüchtlinge gewarnt. Die kampferprobten, stolzen

---

<sup>285</sup> Kardier: Auch als Tagländer bezeichnet. Sammelbegriff für die Bewohner des kardischen Erdteils. Hier als Synonym für die Oldrocks verwendet.

<sup>286</sup> Dalinca: Fluss im Großen Arigonischen Becken. Entspringt im nördlichen Araitan und mündet in die Idja.



Ostgunden denken nicht an Unterwerfung. Sie schließen ein Bündnis, bieten ihr Kriegsvolk auf und treten den Invasoren mutig entgegen. Umsonst. Sie werden schwer geschlagen. Wer kann, der flieht vor den grausigen Ostlingen nach Westen. Das löst eine Kettenreaktion aus, denn im Westen drängen sich bereits viele Stämme in der Enge des Kleinen Arigonischen Beckens. Diese werden nun gegen die edrische Nordgrenze gedrückt. Binnen weniger Jahre sind praktisch alle gundischen Völker in Bewegung. Nach ihnen ist dieser Massenexodus benannt, die Gundenwanderung.

Einzig die Hardomannen suchen einen anderen Ausweg aus dem Kessel. An der Nenda angelangt, drehen sie nach Süden ab und versuchen den Oldrocks über das Hochland von Trimun zu entkommen. Auf Wegen, die zwei Generationen zuvor schon ihre skartingischen Vettern genommen haben, dringen sie bis zum elfisch kontrollierten Endmeer vor. Wie damals kann die edrische Exklave auch diesmal der Wucht des Aufpralls nicht Stand halten. Die Burgen und Städte entlang der Küste gehen in Flammen auf. Einzig das stark befestigte Cascadal und die Insel Tural können sich halten. Doch die Kontrolle über die vitalen Handelsrouten in den Osten ist wieder einmal verloren, diesmal jedoch unwiederbringlich. Eine Zeit lang verweilen die Ostgunden hier. Als die Steppenreiter ihr Reich vier Jahrzehnte später dann bis zum Ar Final ausdehnen, brechen die Hardomannen neuerlich ihre Zelte ab und wandern noch weiter in den Süden, wo sie auf die Skartinger treffen und gemeinsam mit diesen die edrische Grenze am Darnim bedrohen.

Als nächstes sind die Tyrlungen<sup>287</sup> an der Reihe. Am Fuße der Gronberge<sup>288</sup> erwarten sie 27 den schwarzen Feind und erleiden eine fürchterliche Niederlage. Eine Hälfte des Stammes wird unterworfen, die andere Hälfte, die als Tillunger<sup>289</sup> bekannt wird, kann fliehen und schiebt sich zusammen mit den Dangern westwärts.

Die nordgundischen Adelungen<sup>290</sup> und Marlungen<sup>291</sup> verweilen zu lange in der Heimat an der unteren Nenda. Die vordringenden Kardier schneiden ihnen bald den Fluchtweg in den Südwesten ab und unterwerfen sie nach blutiger Schlacht im Jahre 28.

Im Kleinen Arigonischen Becken herrscht nun blankes Chaos. Ein ostgundischer, ein halber nordgundischer und fünf westgundische Stämme prallen gegen Gundia Minara. Das überfordert selbst die starken Besatzungen dieser Provinz.

Im Jahr 29 eilt Kaiser Dunar dem hart bedrängten Nordosten seines Reiches mit einem großen Heer zur Hilfe. In den Folgejahren kommt es zu schweren Kämpfen mit wechselndem Kriegsglück und hohen Verlusten auf beiden Seiten (10. Gundenkrieg oder Sieben-Stämme-Krieg 28 bis 32). Der Imperator führt immer neue Truppen aus allen Teilen des Reiches heran und wirft sie in den Krieg, doch auch immer neue gundische Stämme drängen aus

---

<sup>287</sup> Tyrlungen: Die Tyrlungen entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Adelungen, Marlungen und Tillungern zu den Nordgunden. Vom Stamm der Tyrlungen spaltet sich im Jahre 27 ein Teil ab und flieht vor den Oldrocks ins Kleine Arigonische Becken. Ihren endgültigen Siedlungsraum finden sie um 220 an den südwestlichen Ausläufern des Laudan zwischen den Flüssen Mynd und Tynir. Ihre Landnahme markiert zugleich das Ende der Gundenwanderung von 25 bis 220. Im Jahre 458 werden sie von Gunther I. dem Großen endgültig besiegt und unter dem lordischen Namen „Tillunger“ vollständig ins Lordische Reich eingegliedert.

<sup>288</sup> Gronberge: Mittelgebirge im Westen des Großen Arigonischen Beckens.

<sup>289</sup> Tillunger: Die Tillunger spalten sich im Jahre 27 von den Tyrlungen ab und bilden fortan einen eigenen Stamm. Sie gehören mit Adelungen, Marlungen und Tyrlungen zu den Nordgunden.

<sup>290</sup> Adelungen: Die Adelungen entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Marlungen, Tyrlungen und Tillungern zu den Nordgunden.

<sup>291</sup> Marlungen: Die Marlungen entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Adelungen, Tyrlungen und Tillungern zu den Nordgunden.

Innerarigon nach. Die Herren des Westens können den Sieg einfach nicht erzwingen. Anfang 31 bringt der Kaisersohn Curadan (\* 6 v. Z., + 31 n. Z.) – benannt nach dem berühmten Großvater, dem Soldatenfreund – Verstärkungen nach Norden. Die Truppe gerät in einen gundischen Hinterhalt und wird vollständig aufgerieben. Auch Prinz Curadan wird getötet. Übermannt von Trauer und Verzweiflung über den Tod seines einzigen Sohnes, stürzt sich Kaiser Dunar I. daraufhin in sein Schwert. Mitten in einem schweren Krieg verliert das Reich Herrscher und Thronfolger und ist mit einem Schlage führerlos. Wie zu erwarten bleibt das nicht ohne Folgen. Nun geschehen mehrere Dinge fast gleichzeitig. Während im Norden der Kampf gegen die Gunden mit unverminderter Heftigkeit weitergeht, erheben sich in Odian zum x-ten Male Schasten (4. Schastenaufstand 31 bis 49 oder Abspaltung der Innerschasten), Talesser (4. Talesseraufstand 32 oder Verlust der Vareta) und Innerhiliten (7. Hiliteraufstand oder 4. Innerhilitischer Aufstand 33 oder Abspaltung Innerhilitens) gegen die edrische Herrschaft. Wenig später startet Shadar Sardukand (\* 11 v. Z., + 39 n. Z.) einen der massivsten Angriffe, die Kalschan je gegen das Imperium geführt hat. Diese Gelegenheit lassen sich die Skartinger und deren verbündete Westdanurer nicht entgehen, überschreiten den Oberlauf des Darnim und attackieren Ilonien. Schon bald brennt es lichterloh an allen Fronten.

## **Ein Mensch wird Kaiser des Elfenreiches**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Das führerlose Nordheer erhebt nach Dunars I. Selbstmord einen seiner Divisionsgeneräle zum neuen Kaiser, den 47-jährigen Nevedor Sevrechon (\* 16 v. Z., + 33 n. Z.). Aus dem Namen lässt sich ableiten, dass der Mann kein Elf ist. Nevet Sevrech dürfte die ursprüngliche, nicht elvarisierte Form lauten. Das ist maranisch. Der neue Imperator ist ein Mensch. Einen Menschen an der Spitze des Imperiums gab es schon einmal, allerdings nur als kurzes Intermezzo. Im Jahre 128 v. Z. ermordete der Hiliten Derocon Padeiran (hilitisch „Derokis Padeiras“) seinen Kaiser Avelar und putschte sich an die Macht. Damals ging ein Aufschrei durch das Elfenreich. Ein Mensch auf dem Elfenthron war für die Herren des Westens nicht hinnehmbar. Nach wenigen Wochen zerbrach die Macht des Thronräubers und Kaisermörders Derocon an der geschlossenen Phalanx seiner elvarischen Widersacher. Ohne Zweifel scheiterte der hilitische Usurpator nicht nur wegen seiner menschlichen Abkunft, sondern auch wegen seiner Verbrechen. Aber sein menschliches Blut spielte sehr wohl eine Rolle, und keine geringe.

Knapp 160 Jahre später erhebt die Armee aus freien Stücken und unwidersprochen einen Menschen zum Herrscher. Das zeigt zum einen wie weit Marons Gleichschaltung aller Reichsbewohner bereits fortgeschritten und verinnerlicht ist und zum anderen den gewachsenen Einfluss der Menschen im Reich. Schließlich stellen sie seit langem die Mehrheit der Bevölkerung. Die Proklamation Nevedors ist ein großer Schritt Richtung Gleichstellung gegenüber den in der täglichen Praxis häufig noch privilegierten Elvar.

## **Gunden als Verbündete gegen Gunden**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Trotz der schastischen und innerhilitischen Aufstände, führt Kaiser Nevedor den Kampf gegen die Gunden weiter. Als Shadar Sardukand im Jahr 32 dann mit einer gewaltigen Streitmacht in Ilonien einfällt, ist er aber gezwungen Frieden zu schließen und sich dieser neuen, noch größeren Bedrohung zuzuwenden. Dabei sind die Nordländer keineswegs besiegt. Zum jetzigen Zeitpunkt kann der Imperator die alte Nordgrenze nicht wiederherstellen. Dementsprechend schlecht sind die Friedensbedingungen für die elfische Seite. Aber es hilft alles nichts. Nevedor braucht die Truppen im Süden gegen Kalschaner,

Skartinger und Westdanurer. Er versucht das Beste aus der Situation herauszuholen, schließt Bündnisse mit Isdingern und Werdern und erlaubt ihnen sich innerhalb von Gundia Minara anzusiedeln. Als Gegenleistung müssen die beiden Gundenstämme stellvertretend für die Elvar die edrische Grenze verteidigen. Diese Pflicht liegt schon im Eigeninteresse der beiden Stämme. Schließlich sichern sie damit ihr eigenes, neues Territorium. Der Imperator hofft so den gundischen Block spalten zu können und die Reichsverteidigung im Norden auf die Schultern der frisch alliierten Isdinger und Werder zu verlagern. Wahrscheinlich kalkuliert er außerdem mit einer Assimilierung der Barbaren, wenn sie nur lange genug innerhalb des edrischen Kulturkreises gelebt haben. Bei den meisten Völkern des Imperiums ist das in der Vergangenheit gelungen. Grundsätzlich kann er neue Bewohner – noch dazu so kampfstarke – in Kleingundien gut gebrauchen. Die eigene Bevölkerung dieser geschundenen Provinz schwindet dahin und die Wirtschaft liegt am Boden. Andererseits ist das aus der Not geschlossene Bündnis mit den Feinden von gestern ziemlich gefährlich. Wenn es nicht gelingt, diese Neu-Edrigoner zu integrieren, ist der edrische Nordosten verloren.

In der Tat scheint der Plan anfangs aufzugehen. Isdinger und Werder lassen sich weitgehend friedlich in der Provinz nieder und verstärken die wenigen verbliebenen edrischen Secundarias bei der Grenzverteidigung gegen andere Gundenstämme. Dadurch, dass nun zwei Stämme neuen Raum innerhalb des Imperiums gefunden haben, entweicht einiger Druck aus dem engen Kessel des Kleinen Arigonischen Beckens. Überdies verlieren die Oldrocks etwa um die gleiche Zeit an Offensivkraft. Scheinbar fehlt ihnen eine starke, einigende Hand. Ihre Westwärtsbewegung kommt zum Stehen und mit ihr die Flucht der Verfolgten. Für eine Weile kehrt wieder Ruhe im Norden ein und verschafft dem Elfenreich eine Verschnaufpause.

Was allerdings nicht gelingt, ist die Integration der Nordländer. Die beiden Stämme lassen sich weder aufsplintern noch nehmen sie die edrische Lebensart an. Wie wir noch sehen werden, ist die verbleibende Zeit dafür auch zu kurz. So leben sie auch in den Grenzen des Imperiums wie sie immer gelebt haben, als wehrhafte Bauern innerhalb ihres Stammesverbandes, verhaftet in ihrer eigenen Kultur mit eigenen Bräuchen. Zwar behalten die Herren des Westens auf dem Papier alle Hoheitsrechte in der Provinz, tatsächlich übernehmen jedoch Isdinger und Werder das Regiment. Die edrische Herrschaft in Kleingundien ist ab dem Jahr 32 de facto nur noch eine formale Oberhoheit.

## **8. Ostkrieg (gegen Kalschan, Skartinger und Westdanurer) oder Letzter Kalschanischer Krieg (32 bis 46)**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Nach dem Friedensschluss mit Isdingern und Werdern und deren Ansiedlung in Gundia Minara, sammelt Kaiser Nevedor seine Divisionen, setzt über die Meerenge von Walan und zieht den Feinden entgegen. Zu seinem Vorteil operieren die Invasoren getrennt. Während Skartinger und Westdanurer über Ilonien und Astolan herfallen, zielt Shadar Sardukand auf Philurien.

Noch 32 tritt der Imperator den Ostgunden und Westayruna<sup>292</sup> entgegen und schlägt sie nach schwerem Kampf auf dem Feld von Irudon. Zwar kann Nevedor die Eindringlinge nach seinem Sieg wieder hinter den Darnim zurückwerfen, doch sind die eigenen Verluste so hoch, dass er den Waffengang mit Sardukand nicht wagt. Stattdessen zieht er sich in die Winterquartiere zurück und verstärkt sich mit frischen Truppen. Die gerade geschlagenen, aber eben nicht vernichteten Skartinger und Westdanurer machen derweil kehrt und schließen sich Shadar Sardukands Streitmacht in Philurien an. Alles läuft auf die große Entscheidungsschlacht im Folgejahr hinaus.

---

<sup>292</sup> Westayruna: Umschreibung für die Westdanurer.

33 prallen die verfeindeten Heere dann im Eristal (elvarunisch „Valeth Aeras“, das „Tal der Aera“) an den nördlichen Ausläufern der Hyrmalb aufeinander. Die Schlacht endet mit einem völligen Desaster für die Herren des Westens. Mehrere Divisionen samt Sekundäreinheiten werden vollständig aufgerieben. Auch der Kaiser verliert im Gemetzel sein Leben. Es ist eine der blutigsten Niederlagen der Elvar überhaupt.

In der Vergangenheit ließen sich selbst solche Katastrophen durch die gewaltigen Reserven des Reiches kompensieren. Doch seit der Pest sind die Ressourcen knapp bemessen. Zum ersten Mal kann das Imperium die Verluste nicht ausgleichen. Es ist spürbar geschwächt und auch mental angeschlagen.

Von welchem Kaliber Sardukand ist, zeigt er jetzt. Kalschans König begnügt sich nicht mit dem Gewonnenen, sondern geht aufs Ganze. Bis 34 bekommt er den größten Teil Iloniens unter Kontrolle, bis 35 Astolan. Die Elvar halten sich nur noch in einigen stark befestigten Küstenstellungen. 36 fällt Philurien. 37 überschreitet er im Bündnis mit den aufständischen Innerhilitern den Gyan und schlägt ein zweites edrisches Heer vor Moranda unter Kaiser Verudan Dural (\* 7 v. Z., + 84 n. Z.). Der verliert daraufhin das Vertrauen der Armee und wird zur Abdankung gezwungen. 38 rückt Sardukand in Kleinhilitien ein und marschiert unaufhaltsam weiter. Die Herren des Westens können ihn einfach nicht stoppen. Spätestens jetzt wird klar, dass es ihm nicht bloß um die Eroberung einiger edrischer Provinzen geht, sondern um nicht weniger als die Vernichtung des alten Erzfeindes.

## Ein blutjunger Kaiser

Während eine Katastrophenmeldung die andere jagt, macht sich im Elfenreich Untergangsstimmung breit, vergleichbar nur mit den Zeiten des Krieges gegen Philuriens König Arnakos, als gleichzeitig auch noch die alte kaladorische Heimat durch den Ausbruch des Ethor in Trümmer gelegt wurde, oder mit den Jahren der Pest. Das angeschlagene Riesenreich droht wie ein Kartenhaus in sich zusammenzustürzen.

In dieser kummervollen Zeit erhebt das Heer den erst 20-jährigen Valurion I. Carion (\* 15, + 49 n. Z.) zum Imperator. Nach edrischem Recht ist er noch nicht einmal volljährig, doch solche Formalitäten kümmern die selbstherrliche Armee nicht. Es ist der Nimbus seiner Ahnen, der ihn auf den Elfenthron trägt. Valurion I. ist der Sohn des Kronprinzen Curadan, der 31 in einem gundischen Hinterhalt umkam, Enkel Kaiser Dunars I. und Urenkel des berühmten Imperators Curadan, genannt Soldatenfreund. Doch der junge Mann bringt mehr mit als nur einen großen Namen. Er hat schon bald Gelegenheit, seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen.

## Die elvarische Flotte wendet den Krieg

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Nach den verheerenden Niederlagen seiner beiden Vorgänger Nevedor und Verudan wagt der junge Imperator keine weitere offene Konfrontation gegen die übermächtigen Feinde und ihren erstklassigen Heerführer Sardukand. Stattdessen versammelt er eine gewaltige Armada in der großen Bucht von Athor<sup>293</sup> an der Südwestspitze Odians. Dann kratzt er alle Truppen zusammen, die noch verfügbar sind, verlädt sie auf die Schiffe und sticht 38 in See. Er umrundet das Südkap des Halbkontinents, passiert die Alidischen Inseln<sup>294</sup> und steuert geradewegs in den Golf von Bahir<sup>295</sup>. Vor Kirkun überraschen die Elvar einen großen Teil

---

<sup>293</sup> Bucht von Athor (elvarunisch „Thinar Athor“): Große, landumschlossene Meeresbucht im Südwesten Odians.

<sup>294</sup> Alidische Inseln (elvarunisch „Ithlas Alidas“): Inselgruppe an der Südostküste Odians.

<sup>295</sup> Golf von Bahir: Große Meeresbucht zwischen den beiden großen kalschanischen Halbinseln Purshan und Dhagur.

der dort ankernden kalschanische Flotte und vernichten sie vollständig. Wenig später nehmen sie die Festung Drafura an der Mündung des Garrats im Sturm. Damit ist der Weg nach Nekatis frei. Die siegreichen edrischen Streitkräfte marschieren den Garrat aufwärts und erscheinen Ende des Jahres vor der altehrwürdigen Hauptstadt Kalschans. Diese rüstet sich hastig zur Verteidigung. Allerdings stehen ihr nicht viele Truppen zur Verfügung. König Sardukand hat jeden Mann in den Krieg gegen das Imperium geworfen. Zu Hause sind nicht mehr viele verblieben. Einzig im Nordosten, an der Ayruna-Grenze, steht noch eine größere Streitmacht, um Kalschans Rücken zu decken. Mit einem Angriff von Süden, von der Seeseite her, hat wahrlich niemand gerechnet. In Kalschans Militärkreisen galt ein solches Manöver, noch dazu in dieser Größenordnung, als völlig undurchführbar. Valurion belehrt sie nun eines Besseren. Die elfischen Seefahrer, deren Vorfahren schon vor Jahrhunderten das raue Ar Eterniar bezwangen, beweisen noch einmal, zu welch grandiosen seemännischen Leistungen sie imstande sind. Nun stehen sie wie aus dem Nichts mitten im Herzen Kalschans. Der junge Kaiser schließt Nekatis ein und beginnt sofort mit dem Beschuss der Mauern.

Währenddessen jagt der Kommandeur der Nordostarmee, General Padrashin, in Eilmärschen mit einem Entsatzheer heran. Er erreicht die bedrängte Hauptstadt noch rechtzeitig, allerdings mit einer zu Tode erschöpften Armee. Kaiser Valurion I. erkennt diesen Vorteil, bricht die Belagerung ab und greift Padrashin mit voller Stärke an. Östlich von Nekatis, auf der Ebene von Entrechil, stürzen sich die rachehungrigen edrischen Divisionen Anfang 39 auf die müden kalschanischen Truppen und hauen sie in Stücke. Es ist ein triumphaler Sieg, der erste große Erfolg zu Lande seit Jahren. Jetzt ist auch die Moral der Verteidiger von Nekatis gebrochen. Wenige Tage später erstürmen die Edrigoner die Mauern und fallen über Metropole her. Nun entlädt sich die ganze Wut über den verhassten kalschanischen Erzfeind. Die schrecklichen Kriegsbilder aus der eigenen, zerstörten Heimat vor Augen, wütet die edrische Soldateska erbarmungslos unter der Bevölkerung. Es ist ein entsetzliches Blutbad, dem nur wenige entkommen. Als alle getötet sind und alles geplündert ist, lässt Valurion die altehrwürdige Hauptstadt Kalschans anzünden und niederbrennen. Tagelang schlagen die Flammen in den Himmel und färben ihn schwarz. Danach erinnert nichts mehr an die Größe und Pracht von einst. Nekatis ist nur noch eine verkohlte Ruinenlandschaft.

Shadar Sardukand rückt gerade gegen Maranien vor, als er vom grausigen Schicksal seiner Hauptstadt und dem Wüten der Elvar im Zentrum seines Reiches erfährt. Er bricht den Feldzug sofort ab und dreht um. Nicht so jedoch die Skartinger, Westdanurer, Hiliter und Talesser, die an seiner Seite kämpfen. Was interessiert sie Nekatis! Sie sind nicht bereit das Gewonnene einfach aufzugeben. Sie bleiben und kämpfen auf eigene Faust weiter. Allerdings können sie sich weder auf eine einheitliche Strategie noch auf einen gemeinsamen Anführer einigen. Jetzt, da die kalschanische Führungsmacht mit ihrem überaus fähigen und charismatischen Heerführer fehlt, bricht die Invasionsarmee auseinander. Es kommt sogar zu bewaffneten Auseinandersetzungen unter den einstigen Bundesgenossen. Hiliter und Talesser wollen ihren Heimatboden nicht mit Gunden und Ayruna teilen. Nach einigen Scharmützeln ohne Ergebnis rücken Skartinger und Westdanurer ab und ziehen nach Ilonien und Astolan. Dort wollten sie von Anfang an hin.

Die zersplitterten Feinde sengen und brennen zwar immer noch, aber sie sind nun keine tödliche Bedrohung mehr für die Herren des Westens.

Derweil heert Valurion im Herzen Kalschans weiter. Sein Ziel scheint es, so viel Schaden wie irgend möglich anzurichten und den Feind nachhaltig zu schwächen. Seine Soldaten stoßen dabei auf wenig Widerstand. Nach der Vernichtung der Flotte, dem Sieg über das Entsatzheer und dem Fall von Nekatis liegt das Land entblößt da. Während die edrische Armada die Küsten Purshans brandschatzt, verwüstet der Imperator die Lande Zentralkalschans. Was hier geschieht, hat jedes Maß verloren. Nichts erinnert mehr an die sprichwörtliche elvarische

Vernunft und Großmut vergangener Tage. Hier geht es nur noch um kalte Rache und blutige Vergeltung. Die edrischen Krieger, ohnehin mehrheitlich Menschen, leben ihre Zerstörungswut ungehemmt aus, und Valurion lässt sie frei gewähren. Edrisches Reich und Kalschan, zwei alte Todfeinde, gehen sich mit letzter Kraft und ohne Rücksicht auf Verluste ein letztes Mal an die Kehle.

## **Der Zusammenbruch des Erzrivalen Kalschan**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Die Hiobsbotschaften aus Kalschan werden dem gerade noch umjubelten Sardukand zum Verhängnis. Er hat die Heimat gefährlich entblößt und die Elvar sträflich unterschätzt – zwei schwere militärische Fehler, die man ihm nicht verzeiht. Einer seiner Generäle, ein ehrgeiziger Emporkömmling namens Damakil (\* 6 v. Z., + 40 n. Z.), lässt seinen König noch auf dem Weg in die Heimat ermorden und reist die Macht an sich.

Als Kaiser Valurion I. erfährt, dass das feindliche Heer wieder auf dem Rückmarsch ist und sich den kalschanischen Grenzen nähert, verläßt er seine Mannen wieder auf die Schiffe, umrundet die Halbinsel Purshan und geht ungefährdet in Dolithor, an der Nordküste des Sanften Meeres, an Land. Die kalschanische Streitmacht befindet sich zu diesem Zeitpunkt bereits ein gutes Stück südöstlich am Darnim. Damakil könnte seinen Weg in die Heimat ungehindert fortsetzen, doch er wendet und sucht die Entscheidung. Der Königsmörder und Thronräuber braucht einen Sieg, um seine blutig erworbene Krone abzusichern. Vor Dolithor an der Dyrre kommt es Anfang des Jahres 40 zur großen Entscheidungsschlacht. Damakil ist nicht Sardukand. Die militärischen Fähigkeiten des Usurpators bleiben hinter seinem Ehrgeiz zurück. So gelingt es Valurion mit Hilfe seiner riesigen Flotte starke berittene Verbände unbemerkt im Rücken des Feindes abzusetzen. Die Elvar nehmen die Kalschaner in die Zange. Überraschend von zwei Seiten attackiert, brechen die kalschanischen Reihen auseinander. Der Kampf wird zum Gemetzel. Die wenigen Überlebenden des stolzen, sieggewohnten Invasionsheeres fliehen über die Grenze am Darnim zurück in die Heimat. Damakil weiß, dass er ausgespielt hat und begeht Selbstmord. Kalschan ist ohne Flotte, ohne Armee, ohne Hauptstadt und ohne König. Das Land versinkt im Chaos, und über die entblößte Grenze im Osten schwärmen bald wieder die Ayruna ins Reich. Die Dunca überwinden die arigonischen Reiternomaden allerdings nicht, und das trotz der desolaten Situation in Kalschan. Ist diese offensichtliche Schwäche der Steppenkrieger ein weiteres Indiz für einen zwar gewonnen, aber äußerst verlustreichen Kampf mit den Oldrocks kurz nach der Zeitwende? Schwer zu sagen.

Die einstige Großmacht Kalschan jedenfalls kämpft lange Zeit ums Überleben und ist ganz und gar mit sich selbst beschäftigt. Allerdings können die Herren des Westens aus der katastrophalen Lage ihres ärgsten Widersachers kaum Kapital schlagen. Die Verluste dieses Krieges haben gewaltige Lücken gerissen, und sie haben ihr eigenes Land längst noch nicht wieder unter Kontrolle. Noch stehen Skartinger und Westdanurer in Astolan und Ilonien, beherrschen Rebellen die hilitischen Provinzen und befinden sich die Schasten im Aufstand. Dabei sind die ewig unruhigen Etten und das Provisorium in Gundia Minara noch gar nicht gerechnet. Allein die militärischen Herausforderungen sind gewaltig, wenn nicht gar unlösbar. Hinzu kommen die ökonomischen. Der Kriegszug der Invasoren hat dem gesamten Osten des Reiches schwer zugesetzt. Die betroffenen Provinzen von Kleinhilitien bis Astolan waren allesamt wirtschaftlich starke Regionen. Jetzt liegen sie am Boden und benötigen selbst Hilfe. Das schwächt die edrische Konjunktur zusätzlich. Um seine Soldaten bezahlen zu können, lässt der Kaiser den Edelmetallanteil der Münzen mit minderwertigen Metallen strecken. Das wiederum leistet der Inflation Vorschub, die mittlerweile ein galoppierendes Tempo angenommen hat. Während auf der einen Seite die Mittel schwinden, steigen auf der

anderen die Anforderungen. Allein die Fertigung tausender neuer Waffen und Rüstungen als Ersatz für die im Jahre 33 im Erstal an der nördlichen Hyrmalb aufgeriebenen Divisionen verschlingt Unsummen und kostet sehr viel Zeit. Jedes Schwert, jeder Helm und jeder Panzer muss von Hand geschmiedet werden. Für solche Mengen reichen die edrischen Handwerksbetriebe und Manufakturen nicht aus. Die Produktion wird Jahre dauern. Darauf kann Valurion nicht warten. Er nimmt was er zur Verfügung hat und greift 41 die aufständischen Innerhiliten und Talessen an, die praktisch alle hilitischen Gebiete Odians kontrollieren. Die Elvar tragen im gleichen Jahr bei Milea und 42 am Lumirsee zwei Siege davon und kämpfen bis 43 zumindest ihre beiden hilitischen Nordprovinzen Kleinhilitien und Philurien wieder frei.

Dann wendet sich der junge Imperator nach Osten, um Skartinger und Westdanurer aus dem Reich zu werfen. Seinen ersten Vorstoß wehren die Eindringlinge jedoch 44 bei Atherda ab. Valurion muss sich zurückziehen und neu gruppieren. Doch schon im Folgejahr 45 nimmt er einen neuen Anlauf. Und diesmal hat er Erfolg. Er siegt bei Ilnagun und holt sich Astolan und Ilonien wieder. Gunden und Ayruna treten den Rückzug über den Darnim an. Als 46 der letzte Invasor vertrieben ist, endet der 8. Ostkrieg. 14 Jahre hat er gedauert und übertrifft im Ausmaß der Zerstörung alle vorangegangenen. Einzig der 2. oder Große Philurische Krieg von 447 bis 429 v. Z. gegen den urgewaltigen Talesserkönig Arnakos hatte annähernd vergleichbare Spuren hinterlassen.

### **Verlust Innerhilitiens, Talessiens und Schastiens**

→ Karte „23. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Doch mit dem Ende des 8. Ostkrieges enden die Kämpfe keineswegs. Die endlos lange edrische Grenze bietet den äußeren Feinden viele Angriffsmöglichkeiten, und manches Volk innerhalb des Imperiums bleibt unbeugsam. Auch wenn weder Valurion I. noch seine Nachfolger ihren Anspruch auf Hilitia Interior, Thalessia und Sastia je offiziell aufgeben, wird doch klar, dass die Kräfte des Elfenreiches nicht mehr ausreichen, um diese unruhigen Völker in edrische Gefolgschaft zu zwingen. Zwar führt der Kaiser ab 48 noch einen Feldzug gegen die Schasten in der Cavela und im Teron, doch mehr, um deren Übergriffe nach Ean hinein zu unterbinden als zur Rückeroberung der verlorenen Territorien. Für einen großangelegten Angriffskrieg hat er weder genug Männer noch Mittel zur Verfügung. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als die edrischen Grenzen in den hilitischen und schastischen Gebieten ein gutes Stück zurückzunehmen.

### **Tod des jungen Helden**

Die Strapazen der endlosen Kriege fordern schließlich ihren Tribut. Im schwülheißen Sommer Eans erkrankt Valurion I. am Fieber und stirbt 49. Er wird nur 34 Jahre alt. Trotz seiner Jugend hat Valurion wahrhaft Großes geleistet. Mit seinem kühnen und erfolgreichen Seemanöver gegen Kalschan hat er das Edrische Imperium vor dem nahenden Untergang gerettet und dem Erzrivalen einen vernichtenden Schlag versetzt. Er hat den Norden Odians von den Hilitern und Talessern freigekämpft und Skartinger und Westdanurer aus dem Osten seines Reiches geworfen. In seinem kurzen Leben übertrifft der junge Herrscher alle in ihn gesetzten Hoffnungen bei weitem. Der frühe Tod dieses überaus fähigen Kaisers und Feldherrn ist ein schwerer Verlust für das heftig gebeutelte Elfenreich. Sie hätten ihn länger gebrauchen können. Schon bald zielt diesen letzten Stern am elvarischen Firmament der ehrende Beiname „der Junge, Zerstörer Kalschans“.

## **Adonar III. Therdon (\* 14 v. Z., + 60 n. Z.)**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Nach Valurions I. frühem Tod schlagen Bundesrat und Volksrat einen Mann aus ihrer Mitte zum Caithar vor, den erfahrenen Politiker und General Adonar Therdon (\* 14 v. Z., + 60 n. Z.). Wohl gemerkt: Sie schlagen vor. Sie wählen nicht und sie bestimmen nicht – schon lange nicht mehr. Diesen Part hat längst die Armee übernommen. Spätestens seit dem Kurzherrscher Lathion Marval (\* 66 v. Z., + 7 n. Z.) ist den Ratsherrn klar, dass nur ein mit dem Heer abgestimmter Kandidat überhaupt eine Chance auf den Thron hat. Die Streitkräfte sind einverstanden, und der 63-jährige Magistrat wird 49 als Adonar III. zum Kaiser gekrönt.

Was das Alter angeht, könnte der Kontrast zwischen dem jungen Draufgänger Valurion I. und seinem gesetzten Nachfolger Adonar III. kaum größer sein. Inhaltlich ändert sich an der Reichspolitik trotz des Generationenwechsels rückwärts aber nicht viel. Das liegt schlicht daran, dass die Elvar schon seit geraumer Zeit in der Defensive sind. Starke äußere Feinde und innere Rebellen zwingen dem Imperium die Handlungen auf. Wer immer auch regiert, dem bleibt nicht viel Spielraum zur aktiven Gestaltung. Die Imperatoren können nur noch reagieren. Adonar III. ergeht es nicht anders. Wir finden ihn im Jahre 50 in Ean, wo er einen kombinierten Angriff schastischer und ulachischer Stämme auf Adlonia vor Elyma am Mindulinsee zurückschlägt (1. Ulachen-Schastenkrieg oder Adlon-Krieg 49 bis 50). 53 muss er einige tausend Meilen nordöstlich gegen Skartinger und Westdanurer kämpfen, die wieder einmal den Darnim überschritten haben und über Itonien herfallen (11. Gundenkrieg oder Kleiner Ostkrieg 53 bis 54). Er besiegt die Aggressoren 54 vor Ivron und wirft sie aus dem Land.

Zeitgleich operiert sein ältester Sohn Erandor (\* 16, + 69) im Norden. Er ist seit 52 Mitkaiser und residiert in der ehemaligen Hauptstadt Edrigon. Diese Doppelspitze aus Vater und Sohn wurde schon um die Zeitenwende von Curadan und Dunar I. praktiziert. Die zahlreichen Bedrohungen machen eine Aufgabenteilung erforderlich. Der Kaiser kann einfach nicht überall gleichzeitig sein. So erwehrt sich der Kronprinz Erandor in Erach der permanenten ertischen Übergriffe aus Norenach und dem Aldan heraus, kämpft in Laudan gegen trollische Vorstöße aus dem Laudan (2. Riesenkrieg oder Olmoru<sup>296</sup>-Krieg 54) und versucht in Gundia Minara Isdinger und Werder bei Laune und auf Linie zu halten. Während er Etten und Riesen einigermaßen in Schach halten kann, erweisen sich die Gunden jedoch als nicht steuerbar. Sie laufen immer weiter aus dem Ruder und degradieren die Elvar auf eigenem Territorium zu machtlosen Zusehern. Die Zeche bezahlt die edrische Bevölkerung. Die Ansiedlung der beiden Stämme im Jahr 32 durch Kaiser Nevedor dem Maraner verlief noch einigermaßen geordnet und ohne größere Zwischenfälle. Damals gab es Anlass zur Hoffnung auf eine friedliche Koexistenz von Gunden und Edrigionern in der edrischen Nordprovinz.

Mittlerweile gebärden sich die Gunden jedoch als Herren und behandeln die Edrioner wie Unterworfenen. Die Nordländer haben die Macht, und sie nehmen sich, was sie haben wollen. Gesetzesbrüche sind an der Tagesordnung. Es gilt das Recht des Stärkeren, und die Stärkeren sind die Gunden. In der edrischen Bevölkerung beginnt es zu gären. Mehrere Gesandtschaften Betroffener werden in Edrigon und Atraion vorstellig, wo sie sowohl dem Kronprinzen als auch dem Kaiser ihr Leid klagen und um Hilfe nachsuchen. Doch Erandor und Adonar III. sind die Hände gebunden. Die Armee ist an vielen Fronten im Dauereinsatz. Für einen weitem Krieg reichen die Kräfte nicht aus. So helfen sich die Edrioner selbst und organisieren sich in militärischen Geheimbünden gegen die gundische Willkür. Alles läuft auf eine kriegerische Konfrontation der beiden Bevölkerungsgruppen hinaus.

---

<sup>296</sup> Olmoru: Die Olmoru gehören mit den Dugnabu, Taruhl und Galmo zu den Laudantrollen. Sie siedeln im westlichen Laudan und entlang der Sturmseeküste.



## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

Im Jahre 60 stirbt Adonar III. nach 11-jähriger Herrschaft im Alter von 74 Jahren. Sein Verdienst ist die Konsolidierung des Imperiums nach den vorangegangenen kräfteaubenden Kriegen. Und so nennt man ihn den auch nach seinem Tode: "Securion", „der Sichernde“. Ihm folgt sein ältester Sohn und Mitregent Erandor als Erandor II. Therdon (\* 16, + 69) auf dem Elfenthron.

## Der Anfang vom Ende des Elfenreiches

### Curugan – der Schrecken des Nordens

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Kurz nach der Jahrhundertmitte finden die Oldrocks in Arigon wieder zur Einheit zusammen. Verantwortlich dafür ist ein Mann, der seine aufsässigen Landsleute mit stählernem Willen und unerbittlicher Härte in seine Gefolgschaft zwingt. Es ist Curugan (\* um 25, + 72), der sich etwa um das Jahr 55 mit politischer Finesse und brachialer Gewalt zum Großkhan der Ostlinge aufschwingt. Unter seiner Führung gewinnen die Steppenreiter ihre alte Stoßkraft zurück. Sein Name wird sich ins Gedächtnis des Abendlandes einbrennen.

Nachdem er seine Herrschaft nach innen abgesichert hat, muss er die abdriftenden Vasallen der Oldrocks wieder einfangen – Flowen und Nordgunden. Mehrere Stämme haben die gut zwei Jahrzehnte dauernde Uneinigkeit der Steppenkrieger genutzt und ihre Unabhängigkeit zurückgewonnen. Doch es war Freiheit auf Zeit. Nun kommt Curugan wie ein Racheengel über sie und unterwirft sie mit exemplarischer Grausamkeit ein zweites Mal. Diese beispiellose Brutalität erzielt die gewünschte Wirkung. Nachdem Tausende schonungslos hingemetzelt sind, knicken die übrigen Stämme ein und unterwerfen sich ohne weitere Gegenwehr. Ende der 50er Jahre ist der Surkhan<sup>297</sup> wieder unumschränkter Herr des Großen Arigonischen Beckens und der sich anschließenden Kardischen Steppenzunge.

60 führt er einen großangelegten Feldzug ins Arautanmassiv gegen die Zwergenreiche Attanim und Tabrisor. Er braucht die Bodenschätze des Gebirges – allen voran Eisen und Edelmetalle –, um seine riesige Armee auszurüsten und zu bezahlen. Gut drei Jahre dauert der Krieg, dann ist der Widerstand der Bergbewohner weitgehend gebrochen. Die vollständige Kontrolle über den Arautan erlangt Curugan jedoch nie. Manche schwer zugängliche Höhenfestung entzieht sich seinem Zugriff und bleibt unbezwungen. Die Kernlande Attanims und Tabrisors um die Städte Drauk und Firni befinden sich jedoch in der Hand der Ostlinge.

64 stößt Curugan dann nach Westen vor, zwischen Vorlaudan und Kleinen Korvanten hindurch mitten ins Kleine Arigonische Becken hinein. In der Gundischen Pforte schlägt er eine starke Koalition aus Argundern, Tillungern, Dangern und ettischen Jadwina und schiebt die Fliehenden wie eine gewaltige Bugwelle vor sich her. Diese reißen auf ihrer Flucht Athringer und Troder mit. Einzig die Lorder liegen weit genug abseits, um nicht in den Strudel hineingerissen zu werden. Sonst sind alle Gundenvölker im Kleinen Arigonischen Becken in Bewegung. Noch im Jahr 64 branden fünf ihrer großen Stämme an die edrische Nordostgrenze (12. Gundenkrieg oder Gundenfluchtkrieg 64 bis 65). Diese wird seit mehr als 30 Jahren hauptsächlich von Gunden verteidigt. Nach ihrer Ansiedlung durch Kaiser Nevedor Sevrechon im Jahre 32 sorgen Isdinger und Werder in Gundia Minara für den Schutz des edrischen Territoriums. Aus elvarischer Sicht beweisen diese ansonsten schwierigen neuen Herren der Provinz nun zum ersten Mal ihren Wert. Waren sie bislang überwiegend durch ihr herrisches Gebaren gegenüber der einheimischen Bevölkerung und durch Missachtung edrischer Autorität aufgefallen, treten sie ihren angreifenden Vettern jetzt mutig und entschlossen entgegen. Freilich geht es ihnen dabei weniger um die Sicherung der Imperiumsgrenzen als vielmehr um den Schutz der eigenen, neuen Heimat. Schließlich sind es jetzt ihre Äcker, die hinter den Wällen liegen. Doch welche Motive sie auch immer leiten mögen, der Effekt ist der gleiche: Isdinger und Werder schlagen die erste Welle der gundischen Invasoren erfolgreich zurück.

---

<sup>297</sup> Surkhan (oldrockisch „Großkhan“): Höchster Fürstentitel bei den Oldrockvölkern.

Doch es kommen immer mehr nach, und sie alle haben die fürchterlichen Oldrocks im Genick. Die Kräfteverhältnisse neigen sich mehr und mehr den Angreifern zu, bis deren Übermacht schließlich erdrückend ist.

Kaiser Erandor II. reagiert. Die Erfolge seiner zwar ungeliebten, aber kampfstarken nordischen Bundesgenossen zeigen ihm, dass die edrische Nordostfront noch nicht verloren ist und möglicherweise gehalten werden kann. Er schickt Isdingern und Werdern seinen Bruder und Mitregenten Anthaiar (\* 19, + 99) mit mehreren Divisionen zur Hilfe. Gemeinsam wehren Edrigner und ihre gundischen Verbündeten die andrängenden Nordländer ab. Athringer, Argunder, Tillunger, Danger und Troder werden nach schweren Kämpfen zurückgeworfen.

Jetzt gehören sie Curugan. Geschwächt und demoralisiert von den Kämpfen gegen das Imperium, werden sie zur leichten Beute für den unaufhaltsam vorrückenden Großkhan. Nur Athringer und Lorder entgehen der Unterjochung, indem sie sich dicht ans Gebirge drücken – erstere an die südöstlichen Ausläufer des Laudan, letztere an die südwestlichen Vorberge der Korvanten. Doch es kann nur eine Frage der Zeit sein, bis die Ostlinge auch in diese Randgebiete vordringen. Im Moment gilt Curugans Aufmerksamkeit jedoch dem immer noch mächtigen Elfenreich. Dass es sich seiner Feinde erwehren kann, hat es gerade bewiesen. Es ist das erste Mal, dass die Steppenreiter auf das Edrische Imperium treffen. Bisher haben ihnen immer nur andere von diesem sagenhaften und mächtigen Reich berichtet, das diesen Erdteil seit Jahrhunderten dominiert. Der Surkhan agiert deshalb vorsichtig. Er muss sich erst ein Bild machen und die Stärke dieses potenziellen neuen Gegners abschätzen. An der Grenze Kleingundiens stoppt er seinen Vormarsch, wenigstens fürs erste.

Auf edrischer Seite nutzt man diese Verschnaufpause und setzt das vielfach erprobte Räderwerk elvarischer Diplomatie in Gang. Elfische Botschafter geben sich in Curugans Feldlager die Klinke in die Hand, während gleichzeitig Prinz Anthaiar und seine isdingischen und werdischen Alliierten ihre Truppen an der Grenze in Stellung bringen. Alles kommt nun darauf an, den Großkhan und seine gefürchteten Steppenkrieger einerseits gewogen zu stimmen und ihnen andererseits klar zu machen, dass das Imperium kampfbereit ist und keine leichte Beute sein wird. Diese Mischung aus Verhandlungen und militärischer Abschreckung greift. Curugan sieht großzügig von einem Angriff auf das Elfenreich ab. Dies freilich erst, nachdem Anthaiar mit horrenden Tributzahlungen die Schatzkammern des Oldrockfürsten gefüllt hat, ergänzt um das Versprechen, dies auch weiterhin zu tun. Bequemer kann Beute machen nicht sein. Die Steppenreiter drehen 65 wieder ab.

### **Oldrocks am Ar Final**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Doch Curugan wäre nicht Curugan, würde er sich nun zurücklehnen und mit dem neuen Reichtum das Leben genießen. Er hat längst ein neues Ziel im Visier, und ein sehr lukratives. Fremde Händler und eigene Kundschafter haben ihm von der großen Karawanenstraße berichtet, die aus Kardien kommend am Ar Final endet. Dort würden wertvolle Waren aus aller Herren Länder umgeschlagen und mit Gold, viel Gold bezahlt. Außerdem sei der östliche Rand des Endmeeres zugleich das Einfallstor in die Mitte und den Süden Arigons. Dort sei bei weitem mehr zu holen als bei den schlichten Barbarenvölkern des kargen Nordens.

So setzt der Surkhan nach umfassenden logistischen Vorarbeiten sein gefürchtetes Riesenheer 67 wieder in Bewegung und stößt über das Hochland von Trimun ins Nerval vor. Dort siedeln seit ihrer Flucht im Jahre 25 vor eben jenen Oldrocks die Hardomannen. Als die Herren der Steppe nun deren neuer Heimat nahen, ergreifen die sonst so forschen und stolzen Gunden reflexartig die Flucht. Sie haben schon einmal blutige Bekanntschaft mit den schrecklichen

Ostlingen gemacht. Die Erinnerung an die fürchterliche Niederlage gegen diesen erbarmungslosen Feind hat sich tief ins Gedächtnis des Stammes eingegraben. Ohne Gegenwehr räumen die Hardomannen das Feld und wandern nach Süden, auf Wegen, die vor knapp 100 Jahren schon ein anderer ostgundischer Stamm genommen hat, die Skartinger. Wenig später treffen die Hardomannen dann auf den gerade genannten ostgundischen Bruderstamm. Gemeinsam bedrohen sie bald mit doppelter Stärke die edrische Grenze am Darnim.

### **Aufstand, Krieg und Chaos im Norden (68 bis 70)**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Als Curugan im Jahre 65 den größten Teil seiner Ostlinge aus dem Kleinen Arigonischen Becken abzieht, scheint die Gefahr für die edrische Nordostgrenze gebannt. Rasch verfliegt die Einigkeit der gerade noch bedrohten Gunden und Edrigoner. Isdinger und Werder versuchen die edrischen Divisionen wieder loszuwerden, die Prinz Anthaiar kurz vorher zu ihrer Unterstützung herangeführt hat. Die Nordländer befürchten, dass der Kaiserbruder sein versammeltes Heer dazu benutzen könnte, um die Autorität der Elvar in Gundia Minara wiederherzustellen. Diese Annahme ist nicht von der Hand zu weisen. In der Tat macht sich Anthaiar daran, die nur noch formelle edrische Oberhoheit über diese Provinz mit Hilfe der Streitkräfte auch faktisch gegenüber seinen widerspenstigen gundischen Bundesgenossen durchzusetzen. Die Nordländer wiederum denken nicht daran ihre Macht abzugeben. Seit über einer Generation sind sie die wahren Herren in Kleingundien, und das soll aus ihrer Sicht auch so bleiben. Sie beäugen Anthaiars Aktivitäten mit wachsendem Argwohn und halten dagegen. Bald kommt es zu ersten Zwischenfällen. Im Jahr 66 hat sich die Lage bereits gefährlich zugespitzt. Alles deutet auf einen bewaffneten Konflikt zwischen dem Elfenreich und seinen ungeliebten gundischen Verbündeten hin.

Doch Kaiser Erandor II. pfeift seinen Bruder und Mitregenten zurück. Immerhin sind Isdinger und Werder Alliierte, wenn auch schwierige. Angesichts der zahlreichen Bedrohungen an der langen edrischen Grenze, will der Imperator keine neue Front eröffnen, schon gar nicht gegen Bundesgenossen. Außerdem sind die Nordländer stark. Ein elfischer Sieg ist keineswegs sicher. Andere Kaiser haben sich an gleicher Stelle schon die Zähne ausgebissen, zu Zeiten, als das Imperium noch über ganz andere Mittel verfügte als jetzt. Im Falle einer Niederlage wäre aber der edrische Norden seinen Feinden schutzlos ausgeliefert. So befiehlt Erandor II. seinem Bruder sich aus der Provinz zurückzuziehen. Doch viele Edrigoner in Gundia Minara wollen die gundische Fremdherrschaft nicht länger erdulden. Sollten die Divisionen weichen, wären sie den Nordlandbarbaren wieder schutzlos ausgeliefert. Sie bedrängen Anthaiar den Befehl seines kaiserlichen Bruders zu missachten und in der Provinz zu bleiben. Doch der Prinz gehorcht und rückt ab.

Da Worte nicht mehr greifen, nehmen die Edrigoner in Kleingundien die Sache selbst in die Hand. Eine Gruppe edrischer Adelige schwört sich gegen die verhassten gundischen Herren. Sie wollen den Kaiser zwingen an ihrer Seite Partei zu ergreifen und sich aktiv – also auch militärisch – einzumischen. 67 zünden sie die Lunte und proben den Aufstand. Rasch weitet sich die Revolte zu einer Volkserhebung in der gesamten Provinz aus. Und tatsächlich können die Rebellen zu Anfang einige Erfolge verbuchen. Freilich sympathisiert man in Atraiion und erst Recht in Edrigon mit den Aufständischen, doch bleibt Erandor II. seiner neutralen Haltung unbeirrt treu. Aller beschwörenden Hilferufe seiner Landsleute in Kleingundien zum Trotz, hält sich der Imperator heraus. Als der Überraschungseffekt verebbt ist, fangen sich die Gunden wieder und formieren ihre kampferprobten Truppen zum Gegenangriff. Schon ein Jahr später droht die edrische Erhebung zusammenzubrechen.

68 stirbt Kaiser Erandor II überraschend mit nur 52 Jahren. Das Heer erhebt seinen tatkräftigen und bei der Truppe sehr beliebten Bruder Anthaiar zum neuen Imperator und setzt sich damit über die Thronansprüche von Erandors Sohn Danurion (\* 46, + 72) hinweg, obwohl dieser mit 22 Jahren bereits volljährig wäre.

In der Vergangenheit hielten Anthaiar die Befehle seines kaiserlichen Bruders zurück. Jetzt, da er selbst Kaiser ist, gibt er die Zurückhaltung seines Vorgängers gegenüber den Gunden auf und greift aktiv an der Seite der edrischen Rebellen mit mehreren Divisionen in Gundia Minara ein. Während des Jahres 68 kommt es zu schweren Gefechten mit Isdingern und Werdern, die allerdings für keine Seite eine Entscheidung bringen (13. Gundenkrieg oder Gundischer Bundesgenossenkrieg 68 bis 70).

69 nutzen die Athringer den in ihrer Nachbarschaft tobenden Krieg für sich. Der Stamm überquert die Vorberge des südlichen Laudan, überrennt die wenigen verbliebenen edrischen Besatzungstruppen an der Walch und fällt in der Provinz Laudia ein. Nun hat Anthaiar einen weiteren Feind im Rücken, der ihn auch noch vom lebenswichtigen Nachschub zu Lande abschneidet. Als ob das nicht genug wäre, suchen annähernd gleichzeitig auch die Lorder ihre Chance und attackieren die letzten verbliebenen edrischen Stellungen am Endmeer. Vier gundische Stämme sind bei weitem zu viel für die elfische Militärmacht. Umzingelt von einer Überzahl von Feinden, tritt der Kaiser den Rückzug an. Es gelingt ihm, seine Armee geordnet auf die Flotte zu verladen und ohne weitere Verluste sicher nach Edrigon zurückzubringen – eine militärische Meisterleistung. Es ist bezeichnend für diesen Feldzug, dass der größte Erfolg ein Rückzug ist.

Mittlerweile ist nicht nur Kleingundien an Isdinger und Werder verloren, sondern heeren auch noch die Athringer in Laudan und belagern die Lorder Cascadal an der Meerenge von Lurn. Die Kräfte des Imperiums reichen nicht aus, um es mit der Vielzahl seiner Gegner aufzunehmen. Andererseits ist Anthaiar kein Mann, der tatenlos zusieht, und so schmiedet er einen verwegenen Plan.

Er stellt die Tributzahlungen ein, die seit dem Friedensvertrag mit Curugan im Jahre 65 an die Ostlinge fließen. Zum einen kann der Kaiser die horrenden Summen, mit denen er sich den Frieden erkaufte, selbst gut gebrauchen. Der Hauptzweck ist jedoch ein anderer: Er rechnet mit einer Drohgebärde des Großkhans, um das Imperium wieder zur Zahlung zu bewegen. Wenn die Ostlinge ihre Streitmacht erst Richtung edrischer Grenze in Bewegung setzten, sollte es gelingen die Gunden zur Raison bringen. Dann kann das Elfenreich die Initiative zurückgewinnen, die unbeugsamen Nordländer mit Zuckerbrot und Peitsche zur Mäßigung zwingen und anschließend die Oldrocks mit der Wiederaufnahme der Kontributionszahlungen von der Reichsgrenze fernhalten. Ohne Zweifel ein gewagter Plan. Doch Anthaiar hat nur diesen.

Und in der Tat scheint er zu funktionieren. Großkhan Curugan betrachtet die ausbleibenden Tribute als Herausforderung seiner Macht, zieht seine Streitkräfte zusammen und marschiert im Frühjahr 70 nach Westen. In einem kollektiven Reflex lassen die Gunden von den Edrigionern ab und richten ihre Blicke entsetzt nach Osten. Plötzlich ist das Imperium wieder im Spiel. Die Herzöge der Isdinger, Athringer und Lorder werden in Edrigon vorstellig, wo sie um Unterstützung und Schutz bitten. Der Kaiser ist bereit beides zu gewähren, doch nicht umsonst. Im Gegenzug für die edrische Hilfe müssen die Gunden seine harten Bedingungen akzeptieren. Anthaiar fordert unmissverständlich die Anerkennung edrischer Autorität in Laudan und Kleingundien ein. Jeder Gunde im Mannesalter innerhalb des Elfenreiches muss einen Treueid auf das Imperium und den Kaiser ablegen. Um mehr in der Hand zu haben als einen hastig gesprochenen Schwur, verlangt Anthaiar darüber hinaus die Gestellung ranghoher Geiseln. Im Angesicht der anrückenden Oldrocks willigen die Gundenfürsten in alles ein.

Der einzige Anführer, der fehlt, ist der Werderherzog Gantris (\* um 30, + 94). Er ist nicht in Edrigon, um vor dem Kaiser seine Knie zu beugen. Er hat eigene Pläne. Gantris will über die Meerenge von Walan nach Astolan. Doch dazu später.

Jetzt, wo die Mehrheit der Nordländer wieder auf Linie gebracht ist, muss der letzte und entscheidende Teil von Kaiser Anthaiars Plan greifen, nämlich den Großkhan zur Umkehr zu bewegen. Der Kaiser weiß, dass es teuer werden wird, sehr teuer. Er wird jeden Preis bezahlen, um das gewaltige Heer aus Oldrocks und ihren flowischen, gundischen, ettischen und zwergischen Vasallen von der Reichsgrenze fern zu halten. Curugan weiß das auch. Seine Forderungen sind dementsprechend schwindelerregend. Doch der Imperator hat keine Wahl. Will er dem Edrischen Reich die Herrschaft im Norden bewahren, muss er zahlen, egal wieviel. Nach langen Verhandlungen ist die Summe aufgebracht. In einem feierlichen Zeremoniell übergeben die edrischen Gesandten ganze Wagenladungen von Schätzen an Curugan und seine Oldrocks. Der nimmt sie huldvoll entgegen und befiehlt unmittelbar danach den Angriff. Als die entsetzten elfischen Diplomaten einwenden, dass doch gerade der Frieden so teuer erkaufte und besiegelt worden sei, soll der Großkhan geantwortet haben: *„Wer soviel zahlt, nur damit nichts geschieht, zahlt noch mehr, wenn etwas geschieht!“*

## 1. Oldrockkrieg oder Curugans großer Feldzug im Jahre 70

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Anthaiar hat zu hoch gepokert. Seine edrischen Divisionen im Norden sind alleine zu schwach, um dem riesigen Invasionsheer entgegenzutreten. Er fordert deshalb die erst kürzlich erneut beschworene Bündnispflicht der Gundenstämme ein. Doch bei denen ist an Widerstand nicht zu denken. Die Alten wissen noch grausige Geschichten zu erzählen, von damals, als die Oldrocks in Arigon einfielen, jeden Widerstand grausam brachen und das ganze Land im Osten brutal unterjochten. An knisternden Herdfeuern steigern sie sich in ihre Geschichten von den unbesiegbaren Heerscharen der Finsternis hinein, die nur Tod und Verderben bringen. So oft haben die Gunden ihre Tapferkeit bewiesen, haben den edrischen Divisionen das Fürchten gelehrt. Doch vor den Oldrocks zucken sie angstvoll zurück. Der Schrecken von einst ist noch zu frisch und sitzt zu tief.

Seiner auseinanderstrebenden Bundesgenossen ledig, befiehlt der Kaiser den schnellen Rückzug seiner Truppen. Der ganze Nordosten des Reiches wird entblößt. Widerstandslos marschiert Curugans Streitmacht Richtung Westen und schiebt die abrückenden edrischen Divisionen, Athringer, Isdinger und die fliehende edrische Zivilbevölkerung vor sich her. Es herrscht blankes Chaos. Um den Oldrocks zu entkommen, weichen die Nordländer immer weiter nach Westen aus. Das, was von der edrischen Grenze an der Walch nach dem Athringereinfall ein Jahr zuvor noch steht, wird überrannt. Die fliehenden Gundenstämme halten auf die Meerenge von Lauden zu, gefolgt von den Steppenreitern.

Kaum an der Küste angelangt, versuchen die Nordländer nach Erach überzusetzen. Auf der großen Insel, so hoffen sie, werden sie vor den Ostlingen endlich sicher sein. Die Meerenge von Lauden ist nicht viel breiter als ein Fluss und bei ruhigem Seegang auch mit einfachen Flößen zu überwinden. Den ersten Flüchtlingen gelingt bereits die nächtliche Überfahrt. Kaiser Anthaiar ist im Zentrum des Geschehens. Von seinem Palast in Edrigon aus kann er die dramatischen Szenen hautnah beobachten. Er weiß, dass er die Meerenge mit den gegebenen Mitteln nicht lange halten kann. Spätestens wenn die Oldrocks eintreffen, wird es kritisch werden. Curugan hat Blut geleckt. Er wird sich von einem schmalen Streifen Seewasser nicht aufhalten lassen. So trifft der Kaiser eine folgenschwere Entscheidung. Um Erach zu halten, befiehlt er alle Flotten in Reichweite zur Meerenge von Lauden – auch jene Schiffe, die in der Meerenge von Walan patrouillieren. Damit öffnet er den Weg für die Werder in den Süden. Diese leben seit Jahrhunderten an der Küste des Kleinen Meeres und

sind im Unterschied zu den meisten ihrer gundischen Bruderstämme mit dem Element des Wassers bestens vertraut. Zwar verfügten sie in der Vergangenheit über keine Kriegsmarine – das wussten die Elvar zu verhindern – wohl aber über Bote für den Fischfang und Handel. Seit geraumer Zeit lässt Herzog Gantris mit Hilfe edrischer Baumeister aus Gundia Minara aber auch Kampfschiffe bauen. Nun ergreift der Gundenfürst die einmalige Gelegenheit beim Schopf. Praktisch unbedrängt von der edrischen Seemacht, setzt er sein ganzes Volk nach Astolan über. Und auch die Landung erfolgt ohne Zwischenfälle. Die Divisionen, welche die Landung verhindern sollten, sind gerade in schwere Kämpfe gegen Skartinger, Hardomannen und Westdanurer verstrickt, die über den Darnim in Ilonien einfallen (14. Gundenkrieg oder Ostgundenkrieg 70 bis 82). Binnen zweier Jahre verliert das Imperium den gesamten Osten seines Reiches an Oldrocks und Gunden. Dabei steht das Schlimmste noch bevor.

Im Herbst des Jahres 70 erreicht Curugan mit seiner gewaltigen Streitmacht die Meerenge von Lauden. Mittlerweile sind jedoch die edrischen Einsatzflotten eingetroffen und bilden einen unüberwindlichen Sperrriegel gegen die oldrockischen, gundischen, flowischen, ettischen und zwergischen Landratten. Für den Moment ist Erach sicher. Allerdings friert die schmale Seepassage in kalten Wintern zu. Darüber weiß auch der Surkhan längst Bescheid. Das gegenüberliegende Ufer ist zum Greifen nah. Zum Greifen nah ist auch der Sieg und damit seine absolute Herrschaft über ganz Nordarigon. Unvorstellbare Macht und ewiger Ruhm! Er muss nur hinüberzukommen. Sobald er wieder festen Boden unter den Füßen hat, wird sein Riesenheer den Feind zermalmen, dessen ist sich der Fürst der Reiter sicher. Und so wartet Curugan auf den Winter und eine Brücke aus Eis.

Gegen den näher rückenden Winter kann Anthaiar nichts tun. Untätig bleibt er deswegen aber nicht. Seine Flotte ist nicht nur unumschränkte Herrscherin der abendländischen Meere, sondern auch der Flüsse, jedenfalls soweit sie schiffbar sind. Der Kaiser entsendet starke Flottillenverbände in Eistenach (Eneva) und Walch (Aval). Sie stören die Nachschubwege Curugans empfindlich. Das gewaltige Ostlingsheer verschlingt Unmengen Verpflegung und Material. Da das Umland bald kahlgefressen ist, muss alles von weit her, aus den Tiefen des arigonischen Oldrockreiches herbeigeschafft werden. Jeder Sack Getreide, jedes Schwert und jeder Pfeil muss über die beiden Flüsse, wo die edrische Flotte lauert. Schon bald werden die Vorräte knapp und die Steppenreiter unruhig. Möglicherweise bringt der nahende Winter die ersehnte Eisbrücke nach Erach, doch schon jetzt ist die Versorgung kritisch. Hunger droht. Doch der Großkhan zögert. Noch will er seinen Traum vom nordischen Riesenreich nicht aufgeben. Einen Augenblick zu lange wartet er. Die miserablen hygienischen Zustände im riesigen Heerlager und die schlechte Verpflegung lassen eine Seuche ausbrechen. Jetzt erst befiehlt Curugan den Rückzug. Dennoch rafft die Krankheit – es ist wohl die Cholera – tausende seiner Mannen dahin. Darauf hat Anthaiar gewartet. Nun braucht er die Meerenge von Lauden nicht mehr sichern und kann die Flotten in Eistenach und Walch verstärken. Der Kaiser will dem Feind den Rückweg verlegen. Curugan erkennt die tödliche Gefahr. Er weicht nach Norden aus. Jetzt muss er sich zwar durch die unwegsamen Höhenlagen der Vorgebirge des Laudan arbeiten, die zu allem Überfluss früh verschneit sind, doch können ihm die edrischen Schiffe in die seichten Gewässer stromaufwärts nicht folgen. Unter hohen Verlusten kämpft sich das Oldrockheer durch die Berge nach Osten. Zusammengeschmolzen, aber immer noch mächtig, erreichen die Ostlinge schließlich offenes Land. Anthaiar hat einen Punktsieg errungen. Doch es ist ein Sieg ohne Glanz. Die Steppenkrieger sind zwar abgewehrt, aber keineswegs bezwungen. Sobald sie diesen Rückschlag verdaut haben, können sie wiederkehren. Die Provinzen Gundia Minara und Laudia sind durch Gunden- und Oldrockheere schwer verwüstet und entvölkert. Die Invasoren haben ganze Arbeit geleistet. Bis zum Ende der elfischen Herrschaft in Arigons Norden werden sich diese Gebiete nicht wieder erholen. Dabei ist Anthaiars eigentliches Problem, nämlich die unerwünschte Landnahme der Nordlandbarbaren innerhalb der Reichsgrenzen, immer noch nicht gelöst, im

Gegenteil. Musste er sich vor dem Krieg nur mit zwei Gundenstämmen in einer Provinz herumschlagen, stehen nun acht von ihnen in vier Provinzen: Athringer und Isdinger in Lauden, Argunder und Danger in Kleingundien, Lorder an der Meerenge von Lurn, Werder in Astolan, Skartinger und Hardomannen in Ilonien.

Dem Kaiser bleibt nichts anderes übrig, als aus den neuen Gegebenheiten das Beste zu machen. Seine Nordostprovinzen sind durch Curugans Feldzug übel zugerichtet. Das Imperium hat weder genug Bevölkerungsreserven, um die verlassenen Regionen neu zu besiedeln noch ausreichend Truppen, um die Grenzen zu verteidigen. Das einzige, was derzeit im Überfluss vorhanden ist, sind Gunden. Da die edrische Militärmacht ohnehin nicht mehr ausreicht, um die Nordländer aus dem Reich zu befördern, nimmt der Imperator, was er kriegen kann und siedelt die Gundenstämme als Bundesgenossen in Laudia und Gundia Minara an. Zum Gundenfreund wird Anthaiar deshalb aber nicht. Ein Leben lang blickt er mit Argwohn auf seine gefährlichen Alliierten und versucht ihre Macht wo er nur kann einzudämmen.

Immerhin gelingt es dem Kaiser den Nordosten seines Reiches wieder einigermaßen zu stabilisieren. Die jüngsten Treueschwüre der Barbaren auf Kaiser und Imperium, ihre Geiseln am Hofe in Edrigon und edrische Truppenverstärkungen in den beiden Provinzen halten die Herzöge und Jarle bei der Stange. Auch wenn Kleingundien und Lauden nun überwiegend gundisch bevölkert sind, gewinnt Anthaiar dort wenigstens ein Stück Kontrolle für das Elfenreich zurück. Ganz anders sieht das im Osten aus. In Astolan und Ilonien hat das Imperium jeglichen Einfluss verloren. Dort haben nun Werder, Skartinger, Hardomannen und Westdanurer das Sagen. Dieser Brandherd ist das nächste Ziel des Imperators. Doch es kommt ganz anders.

Und was wird aus Curugan, dem Schrecken des Nordens? Zunächst kann er sich noch an der Macht halten. Doch der verpatzte Feldzug hängt ihm an wie ein Brandmal an und besiegelt mit etwas Verzögerung schließlich sein Schicksal. Ein Khan darf sich alles erlauben, so lange er siegreich ist. Doch beim ersten Anzeichen von Schwäche wetzen die ruhelosen Oldrocks die Messer. 72 verschwören sich Curugans Söhne gegen ihren Vater und ermorden ihn mit eigener Hand. Allerdings währt die Eintracht der Erben nur kurz. Schon bald gehen sie sich im Kampf um die Macht gegenseitig an die Gurgel. Der nachfolgende Bürgerkrieg lähmt die Ostlinge und nimmt ihnen die Offensivkraft. Das Oldrockreich zersplittert. Über zwei Generationen bleibt kein Khan lange genug am Leben, um die Steppenkrieger in Arigon wieder zu vereinigen. Das erstaunliche daran ist, dass sie trotz ihrer geteilten Kräfte die Kontrolle über weite Gebiete des Großen Arigonischen Beckens behalten. Nur die Ränder bröckeln ab.

### **6. Elvarischer Bürgerkrieg oder Letzter Elvarischer Bürgerkrieg (71 bis 76)**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Velfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

In Atraion putscht 71 Anthaiars Neffe Danurion. Der Sohn Kaiser Erandors II. wurde drei Jahre zuvor bei der Thronfolge übergangen und sucht nun seine Chance. Dabei stehen seine Aussichten auf Erfolg nicht schlecht. Seine dynastischen Ansprüche sind unbestreitbar und Anthaiars Regierungsbilanz fällt bislang – zumindest auf den ersten Blick – doch eher mager aus. Der jugendliche Danurion verspricht einen schnellen Sieg über die Invasoren, und so proklamieren ihn die Divisionen des Südens zum neuen Caithar. Die Streitkräfte des Nordens dagegen kann der Renegat nicht für sich einnehmen. Dort herrscht seit vielen Jahren Anthaiar, zuerst als Mitregent seines Bruders Erandor II. und jetzt als Kaiser. In Edrigon liegt seine Machtbasis. Anthaiar ist durch und durch Soldat. Er verlangt von seinen Männern nichts, was er nicht selbst zu tun bereit ist. Auf Feldzügen versagt er sich jeden Luxus und teilt das Leben des einfachen Kriegers. In der Schlacht findet man ihn mitten im Getümmel,



nicht abseits auf einem Feldherrnhügel in sicherer Entfernung. Das kommt gut an. Die edrischen Kämpfer betrachten den volksnahen Monarchen als einen der ihren. Außerdem wissen seine Männer, dass gegen Curugans gewaltige Übermacht nichts auszurichten war. Schließlich waren sie dabei. Angesichts der ungleichen Kräfteverhältnisse hat der Imperator mit der Wiederherstellung der alten Grenzen ohnehin viel erreicht. Kurz: Seine Divisionen und Secundarias sind auf ihn eingeschworen und halten ihm die Treue. Auch die Mehrzahl der Flottenkommandeure stellt sich auf die Seite des rechtmäßig gewählten Herrschers. Dadurch hat Anthaiar die Kontrolle über die Meere. Das gibt ihm einerseits eine größere Mobilität als seinem Herausforderer und schirmt ihn andererseits vor einer möglichen Invasion aus dem Süden ab. So stehen sich im 6. Elvarischen Bürgerkrieg wieder einmal Nord und Süd gegenüber.

Der Süden verfügt zwar traditionell über die größere Wirtschaftskraft, eine höhere Bevölkerungszahl und folglich mehr Truppen. Doch viele der Divisionen und Secundarias Odians hat Anthaiar im Norden zur Abwehr Curugans zusammengezogen. Außerdem muss sich der Herausforderer erst noch beweisen und sein Versprechen auf einen Sieg gegen Gunden und Ayruna einlösen. So zieht der Usurpator Anfang 72 mit seinem Heer gegen die Eindringlinge im Osten zu Felde. Allerdings kann er nicht seine ganze Streitmacht in den Kampf werfen, da er seinen Rücken gegen Anthaiar decken muss. Etliche Einheiten bleiben zur Absicherung zurück. Danurions Vorsicht ist berechtigt, letztlich aber wirkungslos. Als er schon in Philurien ist, geht der Kaiser aufs Ganze und greift mit seiner Armada Atraion an. Nach kurzem Zögern öffnen ihm die Hauptstädter die Tore und lassen ihn ein. Anthaiar greift rigoros durch. Viele von Danurions Parteigängern in Bundes- und Volksrat werden des Hochverrats angeklagt, in Schnellverfahren abgeurteilt und hingerichtet. Die vielen Todesurteile sind – im Gegensatz zu den früher häufig verhängten mildereren Verbannungen – ein Beleg für die härtere Gangart im einst für seine Großmut gerühmten Elfenreich. Spätestens in den Pestjahren von 69 v. Z. bis 64 v. Z. hat das Imperium den letzten Rest seines Charmes verloren. Seither geht es zunehmend ums nackte Überleben. Für Edelmut und große Gesten ist nur noch wenig Raum.

Als seine Autorität in der Hauptstadt blutig wiederhergestellt ist, veranlasst der alte und neue Imperator Anthaiar den Magistrun Unis und Magistrun Populir Danurion zum Hochverräter und Reichsfeind zu erklären. Jetzt hat er alles Recht auf seiner Seite und damit die Legitimation, ja geradezu die Pflicht, gegen den Thronräuber vorzugehen.

Sein Neffe erfährt von den Vorkommnissen in Atraion mitten im Feldzug gegen Gunden und Ayruna. Er weiß, dass ihn jetzt nur noch ein Sieg retten kann. So sucht er die Schlacht und findet sein Schicksal. Die edrischen Divisionen werden von den vereinigten Heeren der Skartinger, Hardomannen und Westdanurer bei Thira schwer geschlagen. Zwar entkommt Danurion, doch tötet ihn seine eigene Leibgarde auf der Flucht. Langsam kehren im Elfenreich jene Zustände ein, für welche die Elvar ihre Nachbarn, vor allem Kalschan, so lange als Barbaren verachtet haben.

## **Der Usurpator ist tot, der Bürgerkrieg geht weiter**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Anthaiar ist seinen Rivalen los, doch dessen Niederlage macht seine Position gegenüber den Invasoren nicht eben leichter. Die zahlreichen Gefallenen fehlen ihm nun. Außerdem vertraut er vielen seiner hohen Offiziere nicht mehr, die ihren Eid ihm gegenüber brachen und mit wehenden Fahnen zu seinem Neffen übergingen. Das Schicksal von Danurions Parteigängern in Bundes- und Volksrat vor Augen, fürchten nun auch die untreuen Generäle die Rache des Siegers. Das macht sie gefährlich. Sie haben nichts mehr zu verlieren und sind zum äußersten entschlossen. Sollte der Kaiser auch in der Armee hart durchgreifen, riskiert er einen neuen Bürgerkrieg. Lässt er den Treuebruch dagegen auf sich beruhen, zeigt er Schwäche und

beließe jene Männer im Amt, die ihn verraten haben. Das wäre geradezu eine Aufforderung an den nächsten Thronräuber, es noch einmal zu versuchen. Der Imperator ist in der Zwickmühle. Auch wenn der Usurpator tot ist, bleibt Anthaiars Herrschaft im Süden wackelig. Allerdings sind Danurions Generäle in keiner guten Position. Sie haben gerade eine Schlacht verloren, und sie sind sich über das weitere Vorgehen nicht einig.

So spielt Anthaiar zunächst auf Zeit und lässt die Befehlshaber im Heer seines ermordeten Neffen über seine Absichten im Unklaren. Währenddessen sichert er die strategischen Schlüsselstellungen Odians – insbesondere die Landenge von Porylon und die Hochebene von Loriath – mit loyalen Truppen aus dem Norden ab. Dann schickt er seinen langjährigen Vertrauten Malandor Elurian (\* 20, + 98) als Bundesfeldherrn mit Truppen nach Süden, um die dortigen Provinzen hinter sich zu bringen, notfalls mit Gewalt.

Während der Imperator jeden Tag stärker wird, schwimmen Danurions Generälen zusehends die Felle davon. Irgendwann verlieren sie die Nerven und sehen sich zum Handeln gezwungen. Dabei agieren sie jedoch nicht geschlossen. Einige sind mürbe, unterwerfen sich Anthaiar und hoffen auf Vergebung. Andere sind nicht bereit klein beizugeben und sich auf Gedeih und Verderb der Gnade des Imperators auszuliefern. Anfang 73 erheben sie einen der ihren, den Divisionsgeneral Therador Surupagon (\* 20, + 76) zum Gegenkaiser. Der Vorname ist elvarisch, doch der Nachname kennzeichnet ihn als Eaniten: Surupag. Er ist nach dem Hiliten Derocon Padeiran (\* 177 v. Z., + 128 v. Z.) und dem Maraner Nevedor Sevrechon (\* 16 v. Z., + 33 n. Z.) der dritte Mensch auf dem Elfenthron.

Um eine Chance gegen die anwachsende Macht Anthaiars zu haben, sucht Therador das Bündnis mit den Feinden von gestern. Er bietet Skartingern, Hardomannen und Westdanurern Frieden und Land gegen ihre Unterstützung im Bürgerkrieg an. Die Mehrzahl der Invasoren sind in erster Linie Bauern und Viehzüchter, wenngleich äußerst wehrhafte. Sie suchen eine neue Heimat, einen Flecken Erde, auf dem sie mit ihren Familien unbehelligt säen und ernten können. Sie wollen nicht ihr Leben lang über die Schulter spähen müssen in Erwartung eines edrischen Angriffs. So willigen die beiden ostgundischen Jarle Grunwar (\* um 30, + 96) und Byrtin (\* um 25, + 84) und der westayrunische Dulan Sophexes (\* um 35, + 92) in Theradors Angebot ein: Ilonien für Waffenhilfe im Kampf gegen Anthaiar.

Die Allianz mit den Barbaren verschiebt die Gewichte zugunsten der Rebellen. Dem muss der Imperator etwas entgegensetzen. Er wirbt in Odian zahlreiche hilitische und ulachische Söldner an, aber auch Etten und Gunden aus dem Norden. Sie alle werden von ihren eigenen Häuptlingen geführt, kämpfen auf ihre Weise, tragen ihre spezifische Landestracht und sprechen meistens nicht einmal elvarunisch. Kurz: Sie sind ein Fremdkörper in Heer und Imperium. Der klassische edrische Soldat, der Bauern- oder Handwerkersohn edrignonischer Eltern, robust, bodenständig und den geistig-moralischen Werten der Elvar verpflichtet, tritt mehr und mehr in den Hintergrund. Das Elfenreich ist materiell und mental erschöpft. Es lebt seit langem von der Substanz und muss sich zunehmend fremder Kräfte bedienen, um sich über Wasser zu halten. Diese Kräfte sind wohl vorhanden, lassen sich aber nur schwer kontrollieren und integrieren. Es sind die alten Gegner, welche die Elvar nun gezielt ins Reich holen, um andere alte Gegner zu bekämpfen. Die Zunahme der „Barbaren“ in der Armee macht die Streitkräfte heterogener und schwerer zu führen. Es bedarf keiner prophetischen Gabe, um den Ausgang dieses Teufelskreises vorherzusagen. Irgendwann werden den Elvar die Zügel über die Fremdlinge im eigenen Land entgleiten. Kein Reich kann auf Dauer mit fremder Hilfe überleben.

Doch diese Überlegungen zählen im Moment nicht. Sowohl der Usurpator Therador als auch Kaiser Anthaiar brauchen dringend Truppen. Und so nehmen sie, wen immer sie kriegen können und verschieben die Konsequenzen in die Zukunft.

Im Jahr 73 beginnt die blutige Auseinandersetzung zwischen Anthaiar und Therador. Der Kaiser fängt die vorrückende Rebellenarmee und ihre gundisch-ayrunischen Verbündeten am

Deruan ab und schlägt sie nach tagelangen, schweren Gefecht zurück. Der Sieger verfolgt die Fliehenden bis zur Evenda und hätte hier alles entscheiden und den Krieg rasch beenden können. Doch mehrere innerhilitische Fürsten nutzen den Bruderkampf im Elfenreich und fallen dem Imperator in die Flanke (4. Hilitischer Fürstenkrieg oder Hilitischer Bürgerkriegsfeldzug 73 bis 74). Anthaiar muss die Verfolgung des Usurpators abbrechen und sich der neuen Bedrohung zuwenden. 74 bezwingt er die Hiliten in der Entscheidungsschlacht bei Ilmaron und wirft sie aus dem Reich.

Therador hat die Verschnaufpause genutzt und sich bei Lingun neu formiert. Dort erwartet er den Kaiser. Anthaiar greift 75 mit seiner überlegenen Flotte über das breite Mündungsgebiet des Gyan an, wird aber von der Rebellenarmee abgewehrt. Ein Jahr später versucht er es weiter östlich erneut, und diesmal mit Erfolg. Er besiegt Theradors Streitmacht in der Schlacht an der Savinabucht, kann den Sack aber neuerlich nicht zumachen. Seine Gegner entschlüpfen ihm nach Osten. Doch diese zweite Niederlage wird Therador zum Verhängnis. Die Jarle der Skartinger und Hardomannen – Grunwar und Byrtin – setzen ihren erfolglosen Anführer ab und übernehmen selbst das Kommando. Der Usurpator wird eingekerkert und kommt wenig später bei einem Fluchtversuch ums Leben. Nicht zum ersten Mal verlieren die Elvar im eigenen Land die Kontrolle an ihre unberechenbaren gundischen Bundesgenossen. Die Mehrheit der edrischen Generäle will jedoch nicht unter Barbaren dienen. Sie scheren aus dem Bündnis mit Gunden und Ayruna aus und schlagen sich auf Anthaiars Seite. Dieser hatte sich versöhnlich gegenüber jenen Offizieren gezeigt, die sich nach seiner Landung in Atraion 72 wieder zu ihm bekannten. Doch die jetzigen Überläufer hoffen vergeblich auf Milde. Sie hatten ihre Chance und haben sie bewusst ausgeschlagen, als sie den Renegaten Therador Surupagon zum Kaiser ausriefen. Nun trifft sie der Zorn des siegreichen Imperators. Viele werden als Hochverräter dem Henker überantwortet. Der Rest muss den schweren Weg in die Verbannung antreten. Mit politischem Geschick und eiserner Hand gewinnt Anthaiar die Herrschaft zurück. Er allein ist wieder Caithar im gesamten Elfenreich.

### **Der 14. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder der Ostgundenkrieg (70 bis 82)**

(gerechnet ab dem Gundeneinfall in Ilonien im Jahre 70)

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Velfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Den Bürgerkrieg gegen seinen Neffen Danurion und den Eaniten Therador Surupagon hat Anthaiar zwar gewonnen, doch noch immer halten Gunden und Ayruna den Osten seines Reiches besetzt. Im Norden konnte der Kaiser immerhin seine Oberhoheit gegenüber den Athringern, Isdingern, Argundern und Dangern durchsetzen. Seit Curugans Angriff im Jahre 70 akzeptieren die Stämme in Lauden und Kleingundien das edrische Primat. In Astolan, Ilonien und weiten Teilen Philuriens dagegen herrschen die Invasoren völlig souverän und pfeifen auf die Befehle aus Atraion. Das kann Anthaiar unmöglich hinnehmen. Es fällt ihm schwer genug, dass er im Norden die Gunden als Alliierte innerhalb der Reichsgrenzen dulden muss. Den wirtschaftlich und strategisch wesentlich bedeutsameren Osten will er den Barbaren unter keinen Umständen überlassen. Also formiert er seine Divisionen und Söldnerheere und geht Anfang 78 zum Angriff über. Es folgt ein erbitterter Kampf zweier etwa gleichstarker Gegner. Im Jahr 80 senkt der Imperator mit seinem Sieg bei Hevron die Waagschale des Krieges zu seinen Gunsten. 81 triumphiert er nochmals bei Atherda. Das ist die Entscheidung. Ein Jahr später hat er die ostgundischen und westayrunischen Eindringlinge wieder über den Darnim zurückgeworfen. Philurien und Ilonien sind wieder elfisch. Allerdings sind dort nicht mehr viele Edrigoner übrig, die den elvarischen Befreier zum Jubeln könnten. Diese Nahtstelle zwischen Odian und Mittelarigon war durch die Jahrhunderte zwischen vielen Völkern und Reichen umkämpft. Keine andere Gegend des

Kontinents wurde in der Vergangenheit so oft zum Kriegsschauplatz wie diese. Zuletzt wüteten dort die Kalschaner unter Shadar Sardukand im furchtbaren 8. Ostkrieg von 32 bis 44. Schon damals stand danach nicht mehr viel. Jetzt, nach dem 14. Gundenkrieg, ist das Land ein Trümmerfeld. Die Bevölkerung ist geflohen, wurde verschleppt oder getötet. Philurien, nach Ean die Kornkammer des Reiches, und Ilonien, berühmt für seine großen Pferdezuchten, sind völlig verwüstet. Es würde Jahrzehnte dauern, vielleicht ein Jahrhundert, um die Verluste auszugleichen. Doch das Imperium hat dazu weder die Mittel noch die Zeit. Für ein paar Jahre hält der Kaiser zwei leere Provinzen.

### **Die Heeresrevolte 83**

Kaum sind Skartinger, Hardomannen und Westdanurer vertrieben, bereitet der Kaiser den Angriff auf die Werder vor, die in den Wirren von Curugans großem Westfeldzug im Jahre 70 die Meerenge von Walan überquerten und sich seither in Astolan festgesetzt haben. Wenn es ihm gelänge, auch diesen Gundenstamm zu besiegen, hätte Anthaiar die alten edrischen Reichsgrenzen so gut wie wiederhergestellt.

Doch es rumort in der Truppe. Seine Soldaten wollen und können nicht mehr. Seit Jahren kämpfen sie in Kriegen und Bürgerkriegen an vielen Fronten gegen zahllose Feinde; und das bei kontinuierlich abnehmendem Sold als Folge der Geldentwertung. Mitten in den Vorbereitungen zum Werderfeldzug entlädt sich der Unmut der Männer in einer offenen Revolte. Die Situation eskaliert, als die Rädelsführer ein Attentat auf den Imperator versuchen. Doch die loyale Garde kann den Mordversuch gerade noch vereiteln. Dem Tode mit knapper Not entronnen, behält der Kaiser den Überblick und beweist enorme Nervenstärke. Er scharft seine verbliebenen Getreuen um sich und geht sofort zum Gegenangriff über. Gleich Todesschwadronen fallen seine Männer noch in derselben Nacht über die verduztzten Aufständischen her und überwältigen sie, während die Masse der Soldaten starr vor Schreck zusieht. Die Rebellenführer und alle Verdächtigen werden sofort und ohne Verfahren hingerichtet. Seine Schnelligkeit, Entschlossenheit und Härte retten dem Kaiser das Leben und zwingen die Armee wieder in seine Gefolgschaft.

Doch Anthaiar ist kein rücksichtsloser Tyrann und will es auch nicht werden. Die Meuterei war eine Verzweiflungstat. Seine Männer sind überfordert. Der Imperator, selbst durch und durch Soldat, erkennt das. Und es spricht für ihn, dass er auch danach handelt. Jetzt, wo er die Disziplin wieder hergestellt hat, kann er den Forderungen nachgeben, ohne Schwäche zu zeigen. Er vertagt den Werderfeldzug und führt seine Divisionen zurück ins Elfenreich.

### **Bandenwesen und Hungeraufstände**

Auch ohne den Krieg gegen die Werder gibt es innerhalb des Imperiums genug zu tun. Bürgerkrieg, Wirtschaftskrise und die lange Abwesenheit von Kaiser und Armee haben mancherorts einen rechtsfreien Raum entstehen lassen. Dort herrschen Bandenführer oder lokale Kriegsherren wie kleine Könige. An Zulauf mangelt es ihnen nicht. Weite Teile der Bevölkerung in Stadt und Land sind verarmt und suchen eine neue Existenz als Banditen im Dienste dieser selbsternannten Provinzfürsten. Überfälle und Aufstände sind mittlerweile an der Tagesordnung. Karawanen können sich nur noch mit massivem Geleitschutz durchs Land bewegen, und auch auf See droht Handelsschiffen ständig Gefahr durch Piraten. Und die Korruption hat das Ausmaß einer regelrechten Schattenwirtschaft erreicht. Unsummen verschwinden in den privaten Säckeln bestechlicher Beamter. Anthaiar hat viele Kriege geführt und darüber die inneren Angelegenheiten seines Reiches sträflich vernachlässigt. Jetzt erst, da seine unwilligen Soldaten eine Kampfpause erzwungen haben, wendet er sich diesen Problemen zu.

Wie bei allem was er tut, agiert der Imperator auch hier schnell und konsequent. Er schickt seinen langjährigen Freund und engen Vertrauten Malandor Elurian – wir hörten während des Bürgerkrieges gegen Therador Surupagon bereits von ihm – nach Edrigan, um im Norden für Ordnung zu sorgen. Den Flottenverbänden befiehlt er den Angriff auf Piratennester. Er selbst zieht kreuz und quer durch Odian, kämpft Räuberbanden und Aufständische nieder, setzt selbsternannte Fürsten ab und geht mit aller Härte gegen korrupte Beamte vor. Seine Maßnahmen erweisen sich als effektiv und bringen den gewünschten Erfolg. Nach wenigen Jahren hat Anthaiar Recht und Ordnung wiederhergestellt. Dem einfachen Volk geht es zwar kaum besser, aber es herrscht wenigstens wieder Ruhe und Frieden im Elfenreich.

## **15. Gundenkrieg (gegen Werder, Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Verlust des Ostens (90 bis 95)**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Im Jahre 89 feiert der Kaiser seinen 70. Geburtstag. Er weiß, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt. Eine Sache will er aber noch zu Ende bringen: Die Rückeroberung Astolans von den Werdern. Das ist ihm ein persönliches Anliegen. Seine Intervention auf Seiten der edrischen Rebellen 68 in Kleingundien gegen Isdinger und Werder hat Curugans Angriff und die darauf folgenden Völkerbewegungen ins Elfenreich überhaupt erst ausgelöst. Die Gebietsverluste sind sein Verschulden. Diese Scharte will Anthaiar unbedingt noch ausweiten. Dazu fehlt ihm nur noch Astolan. Unmittelbar nach den Geburtstagsfeiern laufen die Vorbereitungen für den Feldzug an. Ein Jahr später marschiert der Imperator an der Spitze seiner Divisionen gegen die Werder.

Überrascht sind die Werder nicht. Herzog Gantris ist gut informiert und weiß um Anthaiars Pläne. Der Werderherzog war seinerseits jedoch keineswegs untätig. Auf der Suche nach Verbündeten wurde er rasch fündig. Jenseits der edrischen Grenze am Darnim richten Skartinger, Hardomannen und Westdanurer ihre Blicke unverändert nach Westen. Sie warten nur auf eine neue Chance gegen das Elfenreich. Die Waffenbrüderschaft mit den Werdern kommt ihnen gerade recht. Drei Gundenstämme und die Hälfte der Danurer: Damit sind sie dem Imperium an Zahl und Kampfkraft überlegen. Die Schwierigkeit der Barbaren ist allerdings, dass ihre Heere getrennt sind. Das edrische Ionien steht zwischen den Werdern in Astolan und ihren Bundesgenossen in der Mittelarigonischen Grasebene. Deshalb ist es das vordringliche Ziel der Gunden und Ayruna ihre Truppen zu vereinigen, um den Herren des Westens mit geballter Macht entgegentreten zu können. Doch genau das darf der Kaiser unter keinen Umständen zulassen. Er muss die Feinde getrennt stellen und einzeln schlagen. Dabei setzt Anthaiar wieder einmal auf sein Markenzeichen: Schnelles, entschlossenes Handeln.

Rasch setzt er seine Divisionen über den Kendel und fängt die von Norden anrückenden Werder ab. Tatsächlich ist Gantris von der Geschwindigkeit seiner Gegner überrascht. Er ordnet hastig seine Reihen und bereitet sich auf die kommende Schlacht vor. Der Kaiser hat sein erstes strategisches Ziel erreicht und kann seine Feinde getrennt stellen. Das Treffen findet nahe Vinia statt, dem späteren Wyrna. Auf beiden Seiten wird erbittert gefochten. Jeder weiß, was auf dem Spiel steht. Gegen Abend müssen die Werder der elvarischen Übermacht weichen und fliehen in die schützende Dunkelheit.

Anthaiar hat gesiegt, doch ist der Blutzoll seiner Divisionen hoch. Die Werder waren der erwartete schwere Gegner. Aber viel Zeit zum Ausruhen bleibt den Elvar nicht. Skartinger, Hardomannen und Westdanurer haben mittlerweile die Oberläufe von Darnim und Ulvihr überquert und halten auf Astolan zu. Nach wenigen Tagen Regeneration für seine Soldaten bricht der Imperator das Lager ab, setzt über den Kendel und marschiert ihnen entgegen. Was er nicht weiß, ist, dass Gantris sich in seinem Rücken neu formiert. Der Werderherzog nutzt die erzwungene Untätigkeit Anthaiars nach der schweren Schlacht bei Vinia, sammelt seine

versprengten Truppen wieder ein und zieht nördlich des Kendel unbemerkt hinter den Divisionen her.

## **Die Doppelschlacht an der Marchmündung 90**

→ Karte „24. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Am oberen Kendel, dort wo die heutige March einmündet, treten die Herren des Westens den anrückenden Skartingern, Hardomannen und Westdanurern entgegen. Hier an der Marchmündung findet im Jahre 90 die zweite große Schlacht des Krieges in kurzer Folge statt. Auch sie wird mit äußerster Heftigkeit geführt. Keiner der Kontrahenten will weichen. Doch am Abend brechen die gundisch-ayrunischen Schlachtreihen ein. Nach blutigem Ringen gewinnen die Elvar erneut die Oberhand.

Und nun Triumph, völliger Triumph, so scheint es den müden edrischen Truppen und ihrem Kaiser. Das Reich ist gerettet und die verlorenen Provinzen zurückgewonnen.

Gantris kommt zu spät. In Eilmärschen hat er seine Mannen hinter dem edrischen Heer nach Osten gejagt – umsonst. Am Ende fehlt den Werdern ein Tag, nur ein einziger Tag. Wären sie rechtzeitig eingetroffen, hätten sie die Schlacht gedreht, das ist sicher. Doch nun stehen sie über den Leibern ihrer erschlagenen Waffenbrüder. Aber der Werderherzog denkt nicht an Aufgabe, sondern bereitet den Angriff für den nächsten Tag vor. Seine Werder sind den edrischen Truppen zahlenmäßig klar unterlegen. Doch mussten die Elfen erst am Vortag einen fürchterlichen Kampf bestehen, sind dezimiert und vollkommen erschöpft. Im Gegensatz dazu sind seine Gunden geradezu ausgeruht.

Im Morgengrauen des folgenden Tages erblicken die edrischen Posten ungläubig und entsetzt die näher rückenden Schlachtreihen der Werder. Anthaiar weiß um den erbärmlichen Zustand seiner Soldaten und igelt sich ein. Gantris gibt Befehl zur Attacke und die Schlacht entbrennt. Nach zwei Stunden Gegenwehr wankt die elfische Verteidigungslinie und bricht. Wer kann, flieht. Lediglich die Eliteeinheiten um Kaiser Anthaiar erkämpfen sich den Rückzug in leidlich geordneter Formation.

Der schon sicher geglaubte Sieg ist dahin und Anthaiar gescheitert. Wieder einmal hat erst sein Angriff das Unglück heraufbeschworen. Bis 95 verliert das Edrische Imperium den gesamten Osten an Gunden und Westdanurer. Die verbliebenen edrischen Streitkräfte sind zu schwach, um die Eindringlinge aufzuhalten. Astolan, Ilonien und Philurien fallen in die Hände der Barbaren. Damit nicht genug, fühlen sich auch andere durch die schwere elfische Niederlage an der Marchmündung zum Handeln ermuntert. Im Norden jagen Athringer, Isdinger, Argunder und Danger die edrischen Beamten davon und entledigen sich der elvarischen Oberhoheit. In Erach werden die Etten aktiv (11. Ettenkrieg oder der Fall Morunas 91 bis 95) und in Odian Hiliter (5. Hilitischer Fürstenkrieg oder Verteidigung Kleinhilitiens 91 bis 94), Ulachen und Schasten (2. Ulachen-Schastenkrieg 92 bis 99 oder der Verlust Adloniens). Die erst kurz zuvor von Anthaiar so mühsam erkämpfte Stabilität im Inneren und an den Grenzen ist dahin.

## **Der erste edunische Kaiser**

Über diesen Fehlschlag kommt der Kaiser nicht hinweg. Er hat versagt, sein Lebenswerk ist zerstört. Er wird als der große Verlierer in die Geschichte eingehen, unter dem das Elfenreich riesige Gebiete einbüßte. Das ist mehr als er verkraften kann. Zeitgenössische Quellen berichten, Anthaiar wäre dem Wahnsinn nahe gewesen und hätte einen völligen Zusammenbruch erlitten.

Doch der Imperator fängt sich wieder. Allerdings bleibt er ein gebrochener Mann. Zwei Jahre nach dem Desaster im 15. Gundenkrieg dankt er ab. Er ernennt seinen langjährigen

Weggefährten Malandor Elurian zu seinem Nachfolger und dessen Sohn Actharion (\* 48, + 139) zum Mitregenten in Edrigon. Dann entsagt der scheidende Kaiser der Welt und schließt sich einer der vielen neuen edunischen Gemeinden an. Bezeichnend ist, dass er sich von seinen elvarischen Göttern ganz und gar abwendet. Den Glauben an sie hat er verloren. Das geht ihm nicht alleine so. Die alten Götter scheinen die Herren des Westens im Stich zu lassen, oder sie sind zu schwach, um zu helfen. Vor dem Hintergrund einer zusammenstürzenden Welt, suchen die Edrigner neuen Halt bei einem neuen Gott. Der Zulauf zur jungen edunischen Religion, besonders aus den unteren Schichten, ist so groß, dass das Edunertum schon in der Jahrhundertmitte den Status einer Sekte hinter sich lässt und Ende des 1. Jahrhunderts alle anderen Glaubensgemeinschaften im Reich an Anhängern überflügelt hat. Auch der Kaiser folgt dem Trend seiner Zeit und konvertiert. Als einfacher Mann verbringt er seine letzten Lebensjahre in einer kleinen edunischen Gemeinde. Er strebt kein Amt mehr an und keine Würden, will weder Priester noch Bischof werden. Er sucht nur noch den Sinn im Sein, den er nicht mehr erkennen kann. Ob er ihn am Ende gefunden hat? Wir wissen es nicht. Von seinem Totenbett ist folgender Satz überliefert: *„Alles irdische Streben ist, als wolle man den Wind einfangen.“*

Anthaiar Therdon stirbt 99 im Alter von 80 Jahren. Die junge edunische Kirche nennt ihren prominentesten Anhänger bald „Credor“, „den Gläubigen“. Wollte man seine Lebensleistung beschreiben, müsste man ihn „den knapp Gescheiterten“ oder den „beinah Erfolgreichen“ nennen. Es ist die Tragik dieses Kaisers, dass er seine großen Ziele immer um Haaresbreite verfehlte und dadurch das Unglück erst heraufbeschwor. Doch was hätte er tun sollen? Stillhalten und zusehen wie sich die Feinde am Reich bedienen? Verwalter einer Konkursmasse? Nein, das entsprach nicht Anthaiars Wesen. Er war ein Mann der Tat. Er musste handeln. Und so kämpfte er ein Leben lang, mutig und unbeirrt gegen innere und äußere Feinde. Am Ende verlor er dennoch. So sind es nicht seine Taten als Kaiser, die nachwirken, sondern sein Übertritt zum neuen Glauben. Während ihm als mächtigstem Manne Arigons der Erfolg versagt blieb, weist er als einfacher Gläubiger den spirituellen Weg des Kontinents in die Zukunft. Obwohl er bei seiner Taufe schon nicht mehr im Amt war, gilt er allgemein als erster edunischer Kaiser und verhilft der Lehre des Zeugen damit zu ihrem endgültigen Durchbruch.

## **Spätedrisches Reich oder Edrisch-Edunisches Imperium (92 bis 165)**

**Malandor Elurian Constandar, „der Verlässliche“ (\* 20, + 98)**

→ Karte „25. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Anthaiars Nachfolger Malandor ist bereits 72, als er den elfischen Thron besteigt. Es ist klar, dass er schon aufgrund seines fortgeschrittenen Alters ein Mann des Übergangs ist. Bereits unmittelbar nach seiner Krönung kämpft er in den Jahren 92 und 93 in Odian gegen Hiliter und Skartinger, muss dann das Oberkommando aber aus gesundheitlichen Gründen an seinen Sohn Actharion abgeben. Dieser führt den Krieg noch zwei Jahre weiter und kann immerhin die Hiliter nach der Schlacht bei Menareth 94 wieder hinter den Ormurin zurückwerfen. Skartinger und Westdanurer entscheidend zu besiegen, gelingt dem Prinzen aber nicht. Der Kaiser muss den Verlust der Ostprovinzen akzeptieren und nimmt die edrische Grenze notgedrungen bis zum Unterlauf des Gyan und dem Lumirsee zurück. Damit endet 95 der verhängnisvolle 15. Gundenkrieg. Er kostet den Elvar riesige Territorien und reduziert ihre Herrschaft auf den Osten Erachs und den Westen Odians. Alles Land östlich der Meerenge von Lauden und des Gyan – abgesehen von Hedral und den kleinen Inselstützpunkten im Kleinen Meer und Endmeer – ist jetzt gundisch. In Erach brandschatzen die Etten auf breiter Front elfische Ländereien im Grenzgebiet, und in Odian fallen Schasten und Ulachen über Adlonien her. Das Imperium Edrigo hat nicht mehr die Kraft zur Gegenoffensive und kann nur noch verteidigen. Anthaiars ehrgeizige Feldzüge haben die Reserven des Imperiums aufgezehrt. Große Gebiete sind verloren, weite Teile der Bevölkerung verarmt, die edrische Währung befindet sich im freien Fall und die Wirtschaft ist ruiniert. Der Schlussakt des einst größten und mächtigsten abendländischen Reiches beginnt.

### **Ein goldener Herbst unter Actharion II. Elurian**

98 stirbt Malandor Elurian nach 6-jähriger Herrschaft mit 78 Jahren. Sein einziger Sohn und bisheriger Mitregent in Edrigo folgt ihm als Actharion II. nach. Der 50-jährige Thronerbe gilt als verschlossen bis eigenbrötlerisch. Sein ernsthaftes Naturell und seine wortkarge Art wirken auf andere bisweilen schroff und abweisend. Doch dahinter verbirgt sich ein hochgebildeter Mann, erfüllt von tiefem Pflichtbewusstsein, den die enormen, wenn nicht unlösbaren Anforderungen seines hohen Amtes zu erdrücken drohen. Persönlichen Halt und Antworten sucht er in der Philosophie und Theologie. Den zahlreichen Verlockungen des Kaiserhofes begegnet er durch einen besonders schlichten Lebenswandel, der bis zur Askese reicht. Das scheint seine Art zu sein, den Versuchungen von Realitätsflucht und Selbstbetäubung zu widerstehen, die in schweren Zeiten für einen Monarchen besonders groß sind. In dieser Enthaltbarkeit glaubt die edunische Kirche bereits die Nachahmung des Zeugen Eduns zu erkennen. Das mag so sein. Allerdings ist Entsagung keine Erfindung des Zeugen, sondern wurde lange zuvor von anderen religiösen und philosophischen Strömungen als Weg zu einem zufriedenen Leben propagiert. Actharion II. ist kein bekennender Eduner, auch wenn er sich intensiv mit der edunischen Lehre auseinandersetzt und Elemente daraus sogar lebt. Er bleibt bis zu seinem Tod ein Anhänger vieler Götter und lässt sich nicht auf einen einzelnen festlegen. Diese Offenheit gegenüber verschiedenen Religionen entspricht der elvarischen Auffassung von Glaubensfreiheit und Glaubensvielfalt.

Obwohl er seinen Vater auf mehreren Feldzügen begleitete und sogar als Oberkommandierender in den Jahren 94 und 95 den Kampf gegen Hiliter und Skartinger anführte, wird aus Actharion II. nie ein echter Soldat. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern Anthaiar und Malandor ist das Feldlager seine Sache nicht. Für ihn ist der Krieg nur das letzte Mittel, wenn alle diplomatischen und politischen Anstrengungen erfolglos blieben.



Möglicherweise hat ihn das Anthaiars gescheitertes Lebenswerk gelehrt. Actharion II. ist deswegen kein Pazifist, sondern eben nur deutlich bedachtsamer als Anthaiar.

Genaugenommen ist es ein später Glücksfall für das Imperium, dass dieser Kaiser kein Krieger ist und es auch nicht werden will. Die militärischen Spielräume des Reiches sind mittlerweile ohnehin eng begrenzt und reduzieren sich im Wesentlichen auf defensive Maßnahmen. Auch wenn man es dem überzeugten „Zivilisten“ Actharion kaum zutraut, ist er es, der eine umfassende und wohl durchdachte Heeresreform durchführt.

## **Heeresreform und Währungsreform Actharions II.**

Da ihm die Geldmittel zur regelmäßigen Besoldung fehlen, bezahlt er seine Secundarias mit Grund und Boden. Wegen des Bevölkerungsschwundes durch Pest und Kriege steht reichlich Brachland zur Verfügung. Die Grenztruppen werden im Umkreis ihrer Garnisonen als Bauern angesiedelt und im Verteidigungsfall zu den Waffen gerufen. Die neue Formel lautet: Land gegen Waffendienst. Den ersten Schritt in diese Richtung hatte bereits Kaiser Maron der Starke vor 150 Jahren vollzogen, als er nach den Verlusten durch die große Seuche die Wehrpflicht wieder einführt und ortsgebundene Sekundäreinheiten ins Leben rief. Diese Secundarias Locas waren jedoch lediglich eine Ergänzung und Verstärkung der weiterhin bestehenden Berufsarmee. Die kann sich Actharion II. aber nicht mehr leisten, jedenfalls nicht in dieser Größe. Seine Maßnahmen wandeln den mit Geld besoldeten Berufskrieger in einen mit Land entlohnten Teilzeitsoldaten um. Diese Feudalisierung der Armee ist eine Rückwärtsentwicklung in die Zeit der elvarischen Stadtstaaten vor dem Edrischen Imperium. Doch der Kaiser schafft die Berufsarmee nicht ab, er reduziert sie nur auf das bezahlbare Maß. Außerdem zerteilt er die Mehrzahl der Divisionen in kleinere, mobilere Einheiten. Nur 5 der einst über 30 Divisionen bleiben in Sollstärke bestehen – 2 in Erach, 3 in Odian. Sie bilden die Kerntruppen künftiger Feldzüge. Den Rest reduziert Actharion auf Kontingente in Regiments- oder Doppelregimentsstärke, die er über das Land verteilt. Deren Versorgung stellt er durch Naturalabgaben der einheimischen Bevölkerung sicher – ein weiterer Schritt Richtung Feudalstaat. Er erhöht den Anteil berittener Verbände, um beweglichen Gegnern wie den Oldrocks, aber auch Skartingern und Westdanurern künftig besser die Stirn bieten zu können. Auf kostspielige, fremdländische Söldner von zweifelhafter Loyalität verzichtet der Kaiser fast ganz.

Die so gewonnenen finanziellen Spielräume nutzt der Imperator zur Stabilisierung der edrischen Währung. Der steigende Geldbedarf seiner Vorgänger führte zu einer beständigen Münzverschlechterung wegen der Reduzierung des knappen Edelmetallanteils. Die Folge waren hohe Inflation und schwindendes Vertrauen in das elvarische Bargeld. Zu Actharions II. Zeiten ist die edrische Währung bereits so zerrüttet, dass man im Elfenreich vielerorts wieder zum Tauschhandel zurückgekehrt ist. Unter solchen Bedingungen ist kein vernünftiges Wirtschaftsleben möglich. Entsprechend minimalistisch verläuft der Warenaustausch im Reich, was wiederum die dringend benötigten Steuereinnahmen herabsetzt. Actharion erhöht den Anteil von Gold, Silber und Bronze in den Münzen wieder und schreibt ihn verbindlich fest. So gewinnt er das Vertrauen der Reichsbewohner und Nachbarn in edrisches Geld zurück und kurbelt den Handel wieder an.

## **Actharions II. Außenpolitik**

Wie bereits erwähnt, meidet Actharion II. den Angriffskrieg. Das bedeutet jedoch nicht, dass er sich einigelt und dem Treiben jenseits der Grenzen tatenlos zusieht, im Gegenteil. Er verstärkt die diplomatischen Aktivitäten, welche unter den Soldatenkaisern Anthaiar und seinem Vater Malandor vernachlässigt wurden. Er tut dies auch, um den Verlust realer Macht gegenüber den Nachbarn des Elfenreiches zu kaschieren. In Zeiten der Schwäche ist es

besonders wichtig potenzielle oder tatsächliche Gegner zu beeindrucken und ihnen Stärke vorzugaukeln. Der selbst so puristische Actharion errichtet gegenüber anderen eine glänzende Fassade aus Pomp und vermeintlicher Macht. Und es funktioniert. Das ganze Abendland ist seit Jahrhunderten an die Überlegenheit der Herren des Westens gewöhnt. Der Nimbus edrischer Allmacht hallt noch lange nach. Für den Augenblick genügt es jedenfalls, um viele Anrainer mit einer Mischung aus Zuckerbrot und Peitsche zu disziplinieren. Verträge treten an die Stelle von Feldzügen. Auch wenn diese oft brüchig sind und nicht lange halten, verschaffen sie dem Imperium an einigen Grenzabschnitten immerhin lange genug Luft, um die knappen militärischen Kräfte an anderen, derzeit bedrohten Grenzabschnitten konzentrieren zu können. Actharion verfügt nicht mehr über genügend Truppen für eine massive Verteidigungslinie entlang der gesamten Reichsgrenze. Er setzt stattdessen auf Mobilität und verschiebt seine Einheiten je nach Bedarf bald hierhin, bald dorthin. Der starre Sperriegel schwer bewaffneter Grenzforts ist nicht mehr zu bezahlen und wandelt sich in ein System aus schnellen Eingreiftruppen, die ständig in Bewegung sind und von Brandherd zu Brandherd eilen. Dieses Konstrukt funktioniert zwar, erfordert aber einen hohen logistischen Aufwand und ist anfällig, da die Reserven fehlen.

## Wiedergewinnung der Kontrolle im Norden

→ Karte „25. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Dank Actharions II. kluger Reformen und umsichtiger Außenpolitik konsolidiert das Elfenreich noch einmal. Seine Regierungszeit bezeichnet man auch als „goldenen Herbst der Elvar“. Ein letztes Mal herrscht relativer Friede und wirtschaftlicher Aufschwung. In den 130er Jahren hat das Imperium genügend Kraft zurückgewonnen, um den Blick wieder nach außen richten zu können. Actharion mag ein vorsichtiger Mann sein, der den Frieden schätzt und den Krieg meidet. Doch er ist auch durch und durch Edrigoner. Seit Jahrhunderten dominieren seine Vorfahren unangefochten den arigonischen Erdteil. Das Elfenreich ist die einzige Realität, die für ihn wie alle anderen vorstellbar ist. In den Köpfen der Zeitgenossen ist das Imperium Edrigon längst zum Imperium Eterniar, zum ewigen Reich geworden. So können Schwächephasen oder gar der Verlust edrischen Bodens aus Actharions Sicht nur temporäre Erscheinungen sein, die früher oder später überwunden werden. Aus heutiger Warte erscheint es fast grotesk: Das Ende des Edrischen Imperiums liegt nur noch eine Generation entfernt, doch niemand, weder Freund noch Feind, will und kann daran glauben. Folgerichtig geht selbst der bedachte Actharion II. wieder in die Offensive, sobald er sich dazu in der Lage sieht, und strebt die Rückgewinnung elvarischer Territorien an.

Wie gewohnt agiert er dabei vorsichtig und setzt mehr auf politische Finesse, denn auf militärische Konfrontation. Nichtsdestotrotz nutzt er die reformierte und wiedererstarke Armee gerne als Drohkulisse. So zieht er im Jahre 132 starke Truppenkontingente und eine große Armada in Edrigon zusammen. Sie sollen die edrische Oberhoheit bei den Gundenstämmen in den ehemaligen Provinzen Laudia und Gundia Minara durchsetzen. Nach Anthaiars Niederlage in der Doppelschlacht an der Marchmündung im Jahre 90 haben sich die auf edrischem Boden siedelnden Athringer, Isdinger, Argunder und Danger der elvarischen Vorherrschaft entledigt und agieren seither völlig unabhängig und nach eigenem Gutdünken. Actharion II. will die alte Ordnung wiederherstellen und die widerspenstigen Nordländer in seine Gefolgschaft zwingen. Der Aufmarsch seiner Divisionen und Schiffe reicht dafür alleine aber nicht aus. Wahrscheinlich hat der Imperator auch nicht damit gerechnet. Also spielt er seinen zweiten Trumpf. Geschickt lanciert er das Gerücht, dass seine Gesandten zu den Oldrocks unterwegs seien, um ein gemeinsames militärisches Vorgehen gegen die Gunden auszuloten. Das zieht. Seit ihrem Auftauchen in Arigon kurz nach der Zeitenwende sind die Reiterhorden des Ostens das Schreckgespenst des Abendlandes und

werden es noch Jahrhunderte bleiben. Die Alten erinnern sich noch gut an Curugans Vorstoß nach Westen im Jahre 70 und die unsäglichen Leiden, die dieser Krieg mit sich brachte. Damals stand das Edrische Reich aber auf Seiten der Nordländer. Die Vorstellung nun gleichzeitig gegen die schrecklichen Steppenkrieger und die disziplinieren edrischen Divisionen kämpfen zu müssen, lässt die stolzen Gunden einknicken. Eilig werden die Herzöge und Jarle der Athringer, Isdinger, Argunder und Danger in Edrigon vorstellig und versichern dem Kaiser ihre Loyalität. Doch Actharion II. ziert sich und erhöht den Einsatz. Er hätte bereits einen Pakt mit den Oldrocks geschlossen und sei an sein Wort gebunden. Die gundischen Edelingel schlucken auch diesen Köder und bestürmen ihn, sie nicht schutzlos den Ostlingen zu überlassen. Schließlich lässt sich der Imperator erweichen und gibt ihrem Drängen nach. Doch dafür fordert er die unbedingte Anerkennung der edrischen Autorität in den alten Provinzen und die Gestellung von Truppen für einen Feldzug in Odian gegen Skartinger und Westdanurer. Die Herzöge und Jarle willigen ein und erneuern ihren vergessenen Treueschwur. Actharion II. gewinnt die Kontrolle über die verlorenen Nordostprovinzen ohne einen Schwertstreich zurück. Ein diplomatisches Meisterstück, oder besser gesagt ein wahrhaft gelungener Bluff. In der Tat hatte der Kaiser Boten zu den Oldrocks geschickt. Diese schlossen aber lediglich ein Handelsabkommen und hatten von den diplomatischen Winkelzügen ihres kaiserlichen Herrn weit im Westen nicht die geringste Ahnung.

### **16. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Westdanurer und Innerhilitier) oder Abwehr der Skartinger (135 bis 136)**

→ Karte „25. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Der Kaiser bleibt im Folgejahr 133 mit seiner Armee noch im Norden, um die Übernahme der Provinzverwaltungen in Lauden und Kleingundien zu überwachen. 134 fordert Actharion II. dann die zugesagten Bündnistruppen von Athringern, Isdingern, Argundern und Dangern ein. Diesmal halten sich die Nordländer an ihre Zusage. So setzt die imperiale Flotte neben den elvarischen Divisionen auch starke gundische Kontingente nach Odian über. Damit verstärkt der Imperator sein eigenes Heer und entzieht seinen wieder auf Linie gebrachten nordischen Bundesgenossen gleichzeitig das Potenzial für einen möglichen Aufstand. Die alliierten Nordländer versetzen ihn nun endlich in die Lage Skartingern und Westdanurern entgegenzutreten. Diese dringen seit ihrer Landnahme in Philurien Ende des 1. Jahrhunderts immer wieder in Hilitia Minara ein. Bislang scheute der Kaiser die Schlacht und verlegte sich auf reine Defensivmaßnahmen, um die Angreifer wenigstens einigermaßen in Schach zu halten. Mit den Verstärkungen aus dem Norden sieht das Kräfteverhältnis für die Herren des Westens deutlich besser aus. Actharion setzt Gunden gegen Gunden ein.

135 kommt es zu ersten Scharmützeln. Beide Seiten ziehen ihre Streitkräfte zusammen und bringen sich in Position. 136 suchen Jarl Thurant I. (\* 88, + 154) und Dulan Karaumantes (\* 93, + 136) die Entscheidung. An der Spitze eines starken skartingisch-westdanurischen Heeres, verstärkt um zahlreiche hilitische Verbände, überqueren sie Gyan und Ormurin südlich des Lumirsees. Der greise Actharion II. ist selbst nicht bei der Armee. Das Kommando führt stattdessen sein 33-jähriger Enkel Thiverion (\* 103, + 144) als Bundesfeldherr. Der lockt die Angreifer ein gutes Stück nach Kleinhilitien hinein, ehe er sich südwestlich von Caitharia an der Evenda zur Schlacht stellt. Nach blutigem Ringen gewinnen die Herren des Westens schließlich die Oberhand und werfen die Invasoren zurück. Thiverion verfolgt die Flüchtenden und holt Dulan Karaumantes ein. Der entzieht sich seiner Gefangennahme durch Selbstmord. Am Ormurin angelangt, bereitet der Strategon Unis den Gegenangriff nach Philurien hinein vor. Doch der vorsichtige Actharion II. will dieses Risiko nicht eingehen. Der Sieg war knapp und der eigene Blutzoll hoch. Für den Augenblick soll

die Sicherung der hilitischen Provinz genügen. Er beordert seinen Enkel nach Atraion zurück, wo er ihn mit einem Triumphzug für seinen wichtigen Sieg belohnt. Noch während der Feierlichkeiten ernennt er Thiverion in bewährter Manier zum Mitregenten in Edrion. Nach dem vorzeitigen Tod von Actharions II. beiden Söhnen Valurion (\* 69, + 99) und Erandor (\* 75, + 130), ist nun der Enkel der Hoffnungsträger der Familie Elurian.

Nach dem erfolgreichen 16. Gundenkrieg kehren viele der gundischen Hilfstruppen in die nordische Heimat zurück. Andere dagegen finden Gefallen am Süden und wollen bleiben. Sie treten als reguläre Soldaten in die edrische Armee ein oder erhalten Land in der entvölkerten Grenzregion Kleinhilitiens zugewiesen, wo sie als Wehrbauern in Actharions II.

Verteidigungssystem eingebunden werden. Sie heiraten Edrionerinnen und gehen über die Jahrhunderte in der einheimischen Bevölkerung auf. Doch noch lange erinnert der Name jener Landschaft am Unterlauf der Evenda an die Nordländer, welche hier einst für das Imperium stritten und sich niederließen: „Gandiun“, die verbuchstabelte und verkürzte Form von „Gundiana“.

139 stirbt Kaiser Actharion II. im hohen Alter von 91 Jahren. 41 lange Jahre hat er regiert und dem Imperium eine späte Blüte geschenkt. Mit seinem Tod endet eine Ära. Seine Landsleute nennen ihn den „Friedensbringer“. Und das war er in der Tat.

Da seine beiden Söhne vor ihm starben, folgt ihm sein Enkel und Mitregent Thiverion I. auf dem Elfenthron nach.

### **Wiedererstarben der Oldrocks**

→ Karte „25. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Nach über 6 Jahrzehnten Bruderkampf und Spaltung setzt sich bei den Ostlingen wieder ein Mann als Großkhan durch. Utringis (\* um 100, + 145) ist sein Name, und er behauptet ein Urenkel Curugans zu sein. Ob das tatsächlich so ist, wissen wir nicht. Es ist durchaus denkbar, dass einer von Curugans zahlreichen legitimen oder illegitimen Nachkommen in dritter Generation den Kampf um die Macht für sich entscheidet. Es ist aber genauso gut möglich, dass die dynastische Abkunft fingiert ist, um den Herrschaftsanspruch eines Emporkömmelings zu rechtfertigen. Wie auch immer: Sicher ist, dass Utringis seine Mitbewerber um die Herrschaft der Reihe nach niederringt und beiseite räumt. Mitte der 130er Jahre ist er allein Herr über alle Ostlinge Arigons.

Für die Völker des Nordens bedeutet diese Ballung der Macht in den Händen eines einzigen Oldrocks nichts Gutes. Der neue Surkhan beansprucht nicht nur die leibliche Abkunft von Curugan, sondern übernimmt auch dessen imperiale Pläne. Er will vollenden, was seinem Vorgänger nicht gelungen ist: Die Schaffung eines riesigen Nordlandreiches von der Kardischen Steppe im Osten bis nach Erach im Westen. Und so wiederholt sich, was etwa 80 Jahre zuvor schon einmal geschehen ist. Die Ostlinge erneuern ihre Herrschaft über die Völker im Großen Arigonischen Becken und expandieren dann kraftvoll nach Süden und Westen. Bald haben sie ihre Standarten wieder im Arautanmassiv und an den Gestaden des Endmeeres aufgepflanzt. Dort angelangt, bereitet Utringis den Sturm auf Cascadal und die Landung auf der Insel Tural vor, den beiden letzten verbliebenen edrischen Stellung im Ar Final. Doch es kommt nicht mehr dazu. Die elfischen Land- und Seestreitkräfte vor Ort sind viel zu bescheiden, um eine große Invasion abwehren zu können. Da mit Hilfe aus dem entfernten edrischen Westen kaum zu rechnen ist, strecken die beiden Festungen 140 nach Verhandlungen kampfflos die Waffen. Der Herr der Oldrocks ist großzügig: Jeder, der gehen möchte, erhält freien Abzug. Jeden, der bleiben will, nimmt er gegen gute Bezahlung in seine Dienste. Utringis' generöse Geste hat einen Grund. Er braucht die edrischen Soldaten und Handwerker noch. Sie kennen sich im Elfenreich und mit dem Schiffsbau aus. Sie sollen ihm wichtige Informationen liefern und Flüsse und Meere bezwingen helfen. Denn seine

bisherigen Eroberungen betrachtet der Surkhan nur als Etappen. Sein Hauptstoß erfolgt nach Westen. Der Fürst der Ostlinge zielt auf das Herz der edrischen Macht im Norden, auf Erach. Und im Unterschied zu Curugan, marschiert er nicht unvorbereitet auf die Meerenge von Lauden zu und hofft auf einen kalten Winter. Neben den freiwilligen Edrionern aus Cascadal und Therual, rekrutiert und deportiert er viele Einheimische aus dem Nerval, Männer, die am Meer aufgewachsen sind und Ahnung vom Bootsbau und der Seefahrt haben. Dazu wirbt er in großem Stil Handwerker und Ingenieure an, vorzugsweise Zwerge aus dem Dairon und Laudan, die für ihre Fähigkeiten bekannt sind. Gemeinsam sollen sie an Laudens Westküste Boote für die große Invasion bauen und Geschütze, um den Landungstruppen gegen die edrische Armada Deckung zu geben. Utringis überlässt nichts dem Zufall und organisiert seinen Generalangriff mit großer Sorgfalt bis ins Detail. Ende 143 sind alle Vorbereitungen abgeschlossen und der Surkhan bezieht mit einer gewaltigen Streitmacht im äußersten Westen seines Großreiches die Winterquartiere. Kaum, dass der Frost dem Frühjahr 144 weicht, stößt das Riesenheer der Oldrocks mit seinen Vasallentruppen aus Flowen, Nordgunden, Laudanetten und Araftanzwergen durch die Gundische Pforte ins Kleine Arigonische Becken vor.

Wie so oft verlässt die Gunden im Angesicht der Ostlinge der Mut und sie ergreifen die Flucht. Binnen weniger Wochen ist das gesamte Kleine Arigonische Becken in Aufruhr. Fast panisch weichen die Stämme zurück und versuchen westwärts zu entkommen. Doch nicht allen gelingt das. Im Tross der gundischen Krieger marschieren Frauen, Kinder und Alte. Sie laufen langsamer als ihre Verfolger. Da sie auf kaum Widerstand stoßen, kommen die Invasoren schnell voran. Sie holen die Tillunger ein, die sich kampfflos unterwerfen. Etwas später erreicht ihre Vorhut die edrische Grenze. Die Oldrocks durchtrennen Gundia Minara an der schmalsten Stelle zwischen Antz und Telz und schneiden Trodern und Lordern den Fluchtweg ab. Gegenwehr erscheint aussichtslos und würde die eigene Auslöschung bedeuten. So verharren die beiden Stämme wie gelähmt an Ort und Stelle und erwarten ergeben ihr Schicksal. Für den Augenblick haben sie Glück. Utringis' Blick ist nach Westen gerichtet, gen Erach. Für zwei schreckerstarrte Gundenstämme abseits seiner Marschrouten hat er im Moment keine Zeit. Er wird sich später um sie kümmern.

Argunder und Danger dagegen können sich rechtzeitig absetzen und entkommen den Ostlingen. Im Sommer 144 drängen sich vier große Gundenstämme in Lauden auf engstem Raum: Athringer, Isdinger, Argunder und Danger. Etwa 800.000 Menschen, die nur ein Ziel haben: Erach. Dort hoffen sie endlich vor den gefürchteten Oldrocks in Sicherheit zu sein.

### **Die größte Schlacht des Abendlandes**

→ Karte „25. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Kaiser Thiverion I. verfolgt das Geschehen mit wachsender Sorge. Er ist zum Zuschauer verdammt. Wieder einmal reichte der edrische Einfluss auf die gundischen Bundesgenossen nicht aus, um die Ereignisse auch nur halbwegs zu steuern. Nicht zum ersten Mal erweisen sich die Nordländer als eigenwillige, unzuverlässige Alliierte. Schon allein deshalb ist der Imperator nicht bereit ihnen in Erach Asyl zu gewähren. Was dann geschehen würde, konnten er und seine Vorgänger in Kleingundien und Lauden zur Genüge beobachten. Auf solche Zustände kann er in Ereth wahrlich verzichten. Thiverion ist fest entschlossen die Gunden an der Überfahrt zu hindern. Er befiehlt alle verfügbaren Flottenverbände zum Schutz der Insel in die Faretia Laudia, beladen mit zahlreichen Divisionen und Secundarias aus Odian. Kein Bittgesuch der Herzöge und Jarle kann ihn erweichen, keine ihrer Drohungen einschüchtern. Der Kaiser bleibt hart.

Allerdings ist auch Thiverion über Utringis' umfangreiche Vorbereitungen für diesen Feldzug informiert. Er weiß um die Schiffsbauer, Zimmerleute und Ingenieure im Tross des Großkhans. In der Meerenge von Lauden kann er seine große Flotte nur bedingt zum Einsatz

bringen. Die Wasserstraße ist zu eng, um deren haushohe Überlegenheit ausspielen zu können. Außerdem ist das gegenüberliegende Ufer nah genug, um dort kreuzende Schiffe mit großen Wurfmaschinen zu bestreichen. Und selbst wenn es gelingt, eine Landung abzuwehren, so kommt der nächste Winter doch bestimmt. Wie kalt wird er werden? Kalt genug, dass die schmale Seepassage zwischen Erach und dem Kontinent zufriert? Unruhig und rastlos bereitet der Kaiser von Edrion aus alles auf die bevorstehende Invasion vor. Und doch weiß er, dass bei lang anhaltendem Frost alles umsonst sein wird. Wenn Utringis übersetzen kann, wird das gewaltige Ostlingsheer die edrischen Divisionen zerquetschen. Was also kann er noch tun?

In einer dieser sorgenvollen Nächte hat Thiverion einen Traum. Die Bilder der Nacht beschäftigen ihn, doch er kann sie nicht deuten. Da darin eine Rose vorkommt, dem Symbol des Zeugen Eduns, schickt er um Rat nach dem edunischen Bischof von Edrion, Kardinal<sup>298</sup> Marthian (\* 89, + 177). Beides, Traum und Deutung sind durch den Chronisten Sevelar Alveran (\* um 110, + 192) überliefert, dem Sekretär des Kardinals:

*„Der Caithar hatte ein Traumbild. Darin ist ein großer Brand, der in einem Garten loht und ihn zerstört. Von den Flammen umzingelt, kauert darin ein Knabe und daneben blüht eine Rose, die ist aus Silber. Der Caithar greift mit der einen Hand nach dem Kinde, mit der anderen nach der Blume und zieht beide aus dem wütenden Feuer heraus. Die stacheligen Dornen der Rose bohren sich in sein Fleisch, auf das er blutet. Das Blut ist so viel, dass es die Flammen löscht.“*

Dazu die Interpretation des Kardinals:

*„Das Feuer im Garten sind die Oldrocks inmitten unseres Reiches. Das Kind sind die Gunden, die unserer Hilfe und Führung bedürfen. Die Rose ist das Edunertum und ihre silberne Farbe steht für den silbernen Stirnreif des Imperators und für das Imperium selbst. Du wirst siegen, wenn du dich Edun anvertraust, denn es sind die Dornen der Rose, die das Blut hervorbringen, das die Flammen erstickt. Das Blut sagt auch, dass im Kampf viele zu Tode kommen werden.“*

Marthians Auslegung ist zwar schlüssig, läuft jedoch auf den Übertritt des Kaisers zum Edunertum hinaus. Als edrischer Imperator fühlt sich Thiverion jedoch den alten elvarischen Göttern verpflichtet. Schließlich haben sie die Herren des Westens einst groß gemacht. Gerade in der augenblicklichen, prekären Lage braucht er die Gunst aller Götter des Reiches und will sie nicht verprellen, in dem er ihnen den Rücken kehrt und sich auf einen einzigen, neuen Gott festlegt. Er mag diese und andere Gedanken gehabt haben, als er dem Kardinal antwortet:

*„Edun mag mir seine Macht beweisen, ehe ich ihm vor allen anderen Göttern diene.“*

*„Du kannst mit Edun keinen Handel treiben,“* erwidert Marthian.

*„Wenn der Preis aber hoch genug ist,“* sagt der Kaiser herausfordernd. Damit endet das Gespräch. Jedenfalls überliefert uns Sevelar nicht mehr.

Ob es sich so zugetragen hat, muss offen bleiben. Unsere einzige zeitgenössische Quelle, die davon berichtet, ist der Chronist Sevelar. Der mag als bekennender Eduner und Sekretär Marthians jedoch der Versuchung erlegen sein die Geschichte erfunden oder in seinem Sinne verändert zu haben. Dafür, dass es sich aber tatsächlich so oder ähnlich abgespielt hat, sprechen die kommenden Ereignisse und eine Art Gegenprobe eines anderen Chronisten. Doch dazu später.

Traum und Deutung hin oder her: Sicher ist, dass Thiverion I. die Invasion Erachs nicht abwarten, sondern die Oldrocks schon vorher zum Stehen bringen will. Dazu reichen die

---

<sup>298</sup> Kardinal (elvarunisch „Cardinal“): Hoher geistlicher Würdenträger der edunischen Kirchenhierarchie im Edrischen Imperium. Ihm entspricht der Bischof bei den gundischsprachigen Völkern.

Kräfte des Imperiums allein jedoch bei weitem nicht aus. Gegen das Riesenheer der Ostlinge brauchen die Elvar Verbündete. Und die einzigen Verbündeten, die in Frage kommen, sind die ungeliebten Gunden jenseits der Meerstraße. Der Kaiser macht ihren Herzögen und Jarlen klar, dass er ihnen die Überfahrt unter keinen Umständen gestatten wird. Gleichzeitig bietet er ihnen eine Allianz an. Die geballte Schlagkraft des Imperiums an der Seite der Nordländer gegen die Oldrocks. Eingekeilt zwischen Utringis und dem Meer, haben die Stämme keine Wahl und willigen ein. Als der Vertrag feierlich beschworen ist, bringt der Imperator das größte Truppenaufgebot in Stellung, das die Herren des Westens jemals im Norden versammelt haben. 80.000 edrische Kämpfer überqueren die Meerenge von Lauden. Als der letzte Soldat wieder festen Boden unter den Füßen hat, schickt der Kaiser seine Armada fort. Unter den entsetzten Blicken seiner Männer segeln die Schiffe davon. Nun haben sie keine Rückzugsmöglichkeit mehr. Jetzt gibt es für seine Edrigoner wie für die gundischen Waffenbrüder nur noch Sieg oder Tod. Thiverion setzt auf die enorme Motivation, die der Selbsterhaltungstrieb angesichts fehlender Optionen freisetzen wird. Auf den sanften Hügeln vor der Stadt Elvernia, dem heutigen Helvern, erwarten die elfischen Divisionen und ihre athringischen, isdingischen, argundischen und dangischen Verbündeten den Feind. 80.000 Elvar mit 160.000 verbündeten Gunden stehen fast doppelt so vielen Oldrocks, Flowen, Gunden, Laudanetten und Arautanzwergen gegenüber. Über 600.000 Krieger verkeilen sich im Herbst des Jahres 144 vor Helvern ineinander. Dies ist die gewaltigste Schlacht, die das Abendland bis dahin gesehen hat, eine wahre Völkerschlacht. Und sie tobt nicht im volkreichen Süden des Kontinents, der schon viele große Heere gesehen hat, sondern im dünn besiedelten, rückständigen Norden. In Lauden entscheidet sich das Schicksal der Alten Welt. Drei Tage lang dauert das gnadenlose Gemetzel. Der edrische Chronist Finadar Inadion (\* um 100, + 187), der als Schreiber des Kaisers der Schlacht beiwohnte, berichtet vom ohrenbetäubenden Lärm des Kampfes und von den Schreien der tausenden und aber tausenden Verwundeten und Sterbenden. Bäche aus Blut sollen nach seinen Worten durch die Walstatt geflossen sein.

Am Morgen des vierten Tages ziehen sich die schwer gezeichneten Invasoren endlich zurück. Utringis ist geschlagen.

Doch auch die Sieger sind übel zugerichtet. Zehntausende Tote und Verwundete liegen über das weite Schlachtfeld verstreut. Unter den Schwerverletzten ist auch Kaiser Thiverion I., der inmitten seiner Divisionen gefochten hat. Von seinen letzten Stunden berichtet uns der gerade genannte Chronist Finadar Inadion:

*„Der Caithar blutete aus vielen Wunden und fühlte sein Ende nahen. So schickte er nach dem Kardinal Marthian. Dieser kam und sprach: ‚Edun hat sein Wort gehalten. Jetzt halte du deines!‘*

*Und der Caithar sagte: ‚Wahrlich, sein Preis ist hoch.‘*

*Dann ließ sich der Imperator vom Kardinal auf den Namen des Zeugen taufen und verschied noch in derselben Nacht.“*

Das was uns Finadar berichtet, ist ganz offensichtlich die Fortsetzung eines Gesprächs. Obwohl der Schreiber den ersten Teil wahrscheinlich gar nicht kennt, überliefert er den aus seiner Sicht unvollständigen Wortwechsel dennoch getreulich. Sowohl der Kardinal als auch der sterbende Kaiser nehmen Bezug auf vorangegangene Aussagen. Die letzten Worte Thiverions nach Finadar: *„Wahrlich, sein Preis ist hoch,“* erinnern doch ziemlich stark an jene, die der Kaiser laut Sevelar Alveran Monate zuvor in Edrigon an den Kardinal gerichtet haben soll: *„Wenn der Preis aber hoch genug ist.“*

Ist das Zufall? Wohl kaum. Die Traumdeutung Kardinal Marthians hatte Thiverion überzeugt, denn die Vorbereitungen für die Landschlacht in Lauden laufen erst danach an. Allerdings fordert der Kaiser einen Beweis der Macht von seinem neuen Gott, ehe er sich zu ihm bekehren lässt. Das ist bei den anderen Göttern jener Tage absolut üblich. *„Ich opfere*

*dir, dafür gibst du mir,“* ist die allgemein anerkannte Devise. Die Worte des Zeugen „*Vertraue dich Edun an und feilsche nicht mich ihm, denn er mag einen hohen Preis fordern,“* (Edunia, 3. Buch, Kapitel 2, Vers 9) kennt Thiverion wahrscheinlich gar nicht, und wenn, müssen sie ihm unlogisch erscheinen. Er handelt mit Edun, so wie schon seine Vorfahren mit den alten Göttern gehandelt haben und es seine heidnischen Zeitgenossen immer noch tun. Aus seiner Sicht ist das keineswegs verwerflich, sondern im Gegenteil völlig berechtigt. Wenn Edun ihm den Sieg schenkt, tritt niemand Geringerer als der Kaiser des mächtigen Imperion Edrion zum neuen Glauben über und macht das Edunertum damit faktisch zur Staatsreligion. Aus Thiverions Sicht ein fairer Preis für Eduns Beistand in der Schlacht. Am Ende, so scheint es, hat Edun jedoch noch einen Preis gefordert: Das Leben des Kaisers.

### **Zusammenbruch der Oldrockherrschaft in Arigon**

Die schwere Niederlage hat Folgen für die Ostlinge und ihren Großkhan. Dezimiert und demoralisiert, bricht das einstige Riesenheer auf dem langen Rückmarsch auseinander. Utringis kann seine Oldrocks nicht mehr beisammen halten. Sie wollen keinem Verlierer dienen und wenden sich von ihm ab. Desertionen sind an der Tagesordnung. Einige seiner Unterkhane fordern offen seine Autorität heraus, andere suchen in aller Stille mitsamt ihren Truppen das Weite. Als der Surkhan endlich sein Machtzentrum inmitten des Großen Arigonischen Beckens erreicht, sind nur noch seine treuesten Gefolgsleute übrig. Die gewaltige Armee ist zu einem kleinen Heerhaufen zusammengeschmolzen. Das ist zu wenig, um seine Macht gegenüber den aufbegehrenden Ilkhanen<sup>299</sup> durchzusetzen und die unterworfenen arigonischen Völker unter der Knute zu halten. Flowen, Gunden, Laudanetten und Araftanzwerge erkennen, dass die gefürchteten Steppenkrieger zu schlagen sind. Auch Curugans Feldzug vor einem dreiviertel Jahrhundert war ein Fehlschlag. Dieser scheiterte jedoch mehr an der unüberwindlichen See, dem frühen Wintereinbruch und grassierenden Seuchen als durch Feindeinwirkung. Diesmal wurden die Ostlinge aber klar bezwungen, noch dazu von einem zahlenmäßig weit unterlegenen Gegner. Der edrisch-gundische Sieg bei Elvernia zerstört den Mythos von der Unbesiegbarkeit der Oldrocks und wird zum Fanal des Aufstands für die von ihnen geknechteten Völker. Flowen, Gunden, Etten und Kurze nutzen die günstige Gelegenheit und schütteln das Joch der Fremdherrschaft ab. Diesmal begehen sie jedoch nicht den Fehler wie nach Curugans Niederlage im Jahre 70 und begnügen sich mit ihrer wiedererlangten Freiheit. Sie geben ihren Zwingherrn keine Gelegenheit mehr zur Regeneration, sondern fallen über sie her. Vom Laudan bis zum Sevir<sup>300</sup>, vom Nordmeer bis zum Endmeer lodert die Fackel des Aufruhrs gegen die verhassten Unterdrücker aus der Kardischen Steppe. Utringis wollte ganz Nordarigon beherrschen und besiegelt damit sein Schicksal und das seiner Oldrocks. In den kommenden Jahren bricht die Herrschaft der Ostlinge vollständig in sich zusammen. Der glücklose Surkhan wird von seinen eigenen Leuten ermordet und die Zentralgewalt zersplittert. Die unterdrückten Völker Nordarigons besorgen den Rest und zertrümmern das Großreich der Fremdlinge. Nichts bleibt, als die Erinnerung an die Schrecken, welche diese furchtlosen und furchtbaren Krieger mehr als vier Generationen lang in der Alten Welt verbreiteten. Das Abendland hat seinen ersten Schicksalssieg errungen und seine Freiheit wiedererlangt.

---

<sup>299</sup> Ilkhan: Einfacher Khan oder Unterkhan. Zweithöchster Fürstentitel der Oldrocks nach dem Surkhan = Großkhan.

<sup>300</sup> Sevir: Gebirge im äußersten Nordosten Arigons. Der Sevir markiert zusammen mit dem Fluss Aljur die geographische Grenze zwischen Nordarigon und Kardien.



## Das Ende der edrischen Herrschaft im Norden

→ Karte „26. Arigon - Ende Edrisches Imperium 165“

Für das Edrische Imperium ist der Triumph bei Elvernia aber teuer erkauft. Die Divisionen und Secundarias im Zentrum der Schlacht mussten den Hauptstoß der Oldrocks abfangen und erlitten schwere Verluste. Es ist bittere Ironie des Schicksals, dass dieser hart erkämpfte Sieg über die Ostlinge die elfischen Truppen im Norden derart schwächt, dass sie ihre gundischen Bundesgenossen nicht mehr im Zaum halten können. Nur 4 Jahre später, im eisigen Winter von 148 auf 149, überschreiten Athringer und Danger in einem großen Treck die zugefrorene Meerenge von Lauden und dringen in den Norden Erachs ein (17. Gundenkrieg oder Verlust Norderachs 148 bis 153). Die Elvar sind zu schwach, um sie aufzuhalten und die überlegene edrische Armada gegen die Eisbarriere machtlos. In den folgenden Jahren nehmen die Gunden das gesamte Hinterland der einstigen Provinz Etitha in Besitz. Auf sich allein gestellt und ohne Aussicht auf Entsatz, öffnet die Mehrzahl der elvarischen Städte und Burgen kampflos die Tore. Nur einige Küstenstädte im Norden der Insel, die sich vom Meer her versorgen lassen, und der Süden Erachs, der an der Landenge des Ibling gut zu verteidigen ist, bleiben noch eine kurze Weile in elfischer Hand. Doch es ist nur eine Gnadenfrist.

163 auf 164 friert die See zwischen Erach und dem Kontinent erneut auf breiter Front zu. Diesmal nutzen Isdinger und Argunder die Gelegenheit und überqueren die Eisbrücke westwärts (18. Gundenkrieg oder Verlust des Nordens 163 bis 165). Edrigo ist nun völlig von Eis und Feinden eingeschlossen und kann nicht mehr versorgt werden. Die einstige Hauptstadt des Imperiums und Metropole des Nordens leidet bittere Not und kapituliert schließlich gegen die Zusicherung der Barbaren Leib und Leben der Bewohner zu schonen. Isdinger und Argunder halten ihr Versprechen: Die Plünderung verläuft diszipliniert und ohne größere Zwischenfälle. Eine Woche lang schleppen die Nordländer alles weg, was von Wert ist und sich transportieren lässt. Danach ist die Stadt buchstäblich leergeräumt und die beiden Gundenstämme ziehen weiter. Dabei dringen sie in Gebiete ein, in denen seit 149 Athringer und Danger siedeln. Diese versuchen nun nach Süden auszuweichen und berennen mit Macht die beiden Engstellen Etira und den Widaronpass. Trotz erbitterter edrischer Gegenwehr erzwingen die Danger 164 schließlich den Durchbruch im Gebirge, steigen in die fruchtbaren Tieflände Süderachs ab und packen Etira im Rücken.

In Atraion herrscht seit Thiverions I. Tod in der Schlacht von Helvern 144 sein Sohn Arnadal II. Elurian (\* 127, + 188 v. Z.). Die Armee hievte den damals erst 17-Jährigen auf den Elfenthron. Sein fähiger und stets siegreicher Vater war bei der Truppe sehr beliebt und die Soldaten projizieren ihre Hoffnungen nun auf den Erben. Doch Arnadal ist ein sensibler junger Mann, der mit der Bürde seines Amtes in diesen schweren Zeiten schlicht überfordert ist. Die sich häufenden schlechten Nachrichten von den Grenzen, besonders aus dem Norden, verstärken seinen Hang zur Schwermut noch. Vor dem Hintergrund einer zusammenbrechenden alten Welt, sucht er Halt in einem neuen Glauben. 149 tritt der mittlerweile 22-Jährige zum Edunertum über. Man mag einen Zusammenhang zur erfolgreichen dangisch-athringischen Invasion kurz zuvor erkennen. Der junge Kaiser leidet an Depressionen. Mal steckt er voller Energie und Zuversicht, dann wieder plagen ihn Selbstzweifel und er verfällt in Lethargie. Als ihn die Nachricht vom Fall Edrigons und dem Durchbruch der Danger über den Widaronpass erreicht, rafft er sich auf. In einem verzweifelten Rettungsversuch kratzt Arnadal II. alle verfügbaren Truppen zusammen und landet 165 mit seiner Streitmacht an der Engstelle des Ibling. Er will die Danger ausschalten, um wenigstens den Süden der Insel für die Herren des Westens zu bewahren. Doch er unterliegt. Besiegt und frustriert, segelt der Imperator mit seinem geschlagenen Heer zurück nach Atraion und überlässt das Eiland sich selbst. Damit ist der Norden verloren. Eingekeilt zwischen Athringern im Norden und Dangern im Süden und bar jeder Hoffnung, kapituliert

Etira wenig später. Der Reihe nach strecken die verbliebenen Garnisonen der Städte und Festungen Erachs die Waffen. Der erstaunlich schnelle Zusammenbruch der edrischen Herrschaft in Erach spiegelt den militärischen, wirtschaftlichen und in besonderem Maße auch den mentalen Zustand des Elfenreiches wider. Städte, die sich einst gegen Etten und in Bürgerkriegen erbittert und erfolgreich ihrer Feinden erwehrten, stecken nun kampfflos auf. Die Kräfte des Imperiums sind verschlissen, seine Bewohner durch einen freudlosen Alltag und dauernde Kriege ausgezehrt und mürbe.

Die Niederlage an der Iblingenge 165 markiert das Ende der edrischen Herrschaft im Norden und damit zugleich das Ende des Edrischen Gesamtreiches, auch wenn man das in Atraion noch lange Zeit nicht wahrhaben will. Formal besteht das Imperium Edrigo weiter. Kaiser Arnadal II. und seine Nachfolger halten ihren Herrschaftsanspruch auf alle einstigen Provinzen aufrecht und es wird manchen Rückeroberungsversuch geben. Faktisch ist nach dem Osten aber nun auch der Norden unwiederbringlich verloren. Mit Erach büßt das Elfenreich endgültig seine Stellung als Weltmacht ein. Andere Völker und Reiche treten aus dem übermächtigen Schatten des Imperiums heraus und gründen auf edrischem Boden eigene Reiche. Nur im Norden und Westen Odians behauptet sich die Elvar – oder besser gesagt die Edrigo, denn reinrassige Elfen leben hier schon lange nicht mehr. Valanor<sup>301</sup> (elvarunisch „Vala Noria“ für „gesegnetes Land“) wird man diesen edrischen Rumpfstaat dereinst nennen, der das Erbe des Imperiums antritt. Doch das gewaltige Elfenreich mit all seiner Macht und seinem Glanz ist Vergangenheit.

Was selbst dort noch nachwirkt, wo die Herren des Westens nicht mehr herrschen, ist ihre überragende kulturelle Leistung. Die elvarische Zivilisation bringt nicht nur das Eisen nach Arigo, sondern eine neue Form des Umgangs miteinander. Ihre Gesellschaft fußt auf den Prinzipien der Solidarität untereinander und der Toleranz gegenüber anderen. Diese Werte in der Alten Welt etabliert zu haben, ist ihr größtes Verdienst. Bis heute orientiert sich die Rechtsprechung aller arigonischer Staaten am edrischen Recht und gelten elvarische Moralvorstellungen als anzustrebendes Ideal. Es wäre sicher nicht gerecht die arigonische Kultur unserer Tage einzig den Elfen zuzuschreiben. Dafür hatten die Völker des Kontinents schon vor Auftauchen der Elvar zu viel eigene Geschichte hinter sich und haben nach dem Ende des Imperiums zu viele eigene Errungenschaften hervorgebracht. Sicher ist jedoch, dass die Herren des Westens die Alte Welt wie kein anderes Volk prägten. Man kann mit Fug und Recht behaupten, dass sie das massive und tiefe Fundament für ein Abendland gelegt haben, wie wir es heute kennen – mit all seinen Schwächen, aber auch seinen hohen Idealen.

---

<sup>301</sup> Valanor: Auch „Südedrigo“ genannt. Abgeleitet aus dem elvarunischen „Vala Noria“ für „gesegnetes Land“. Elvarischer Rumpfstaat in Odian und auf den Inseln des Alten Meeres nach dem Zusammenbruch des Edrischen Imperiums Ende des 2. Jahrhunderts n. Z.

## Herrscherlisten

### Elvar (Elfen)

#### Elvarische Strategen in Arigon vor Gründung des Edrischen Reiches

(Strategie: Elvarunisch „Strategon“, Plural „Strategis“)

Aleandar Velioron (\* 672 v. Z., + 596 v. Z.), Strategie Celargons, Oberbefehlshaber im 1. und 2. Maranischen Krieg

Thecandor Navidar (\* 606 v. Z., + 564 v. Z.), Strategie Celargons, ab 571 v. Z. Oberbefehlshaber der celargonischen Truppen in Arigon während des Unionskrieges von 581 bis 561 v. Z.

Dymon Mantinar (\* 590 v. Z., + 513 v. Z.), Strategie Tireons, Oberbefehlshaber im 1. Philurischen Krieg

Dunar Ecandian (\* 550 v. Z., + 491 v. Z.), Strategie Erolons, 511 v. Z. Oberbefehlshaber im 1. Kelezarischen Krieg

Adainon Othal Morandor, „der Zauderer“ (\* 563 v. Z., + 489 v. Z.), Strategie Adalons, ab 510 v. Z. Oberbefehlshaber im 1. Kelezarischen Krieg

Cordar Duvarion, um 500 v. Z. Kommandant von Cascadal nördlich der Meerenge von Lurn

Mardonion Hediari (\* 546 v. Z., + 458 v. Z.), Strategie Tireons, 501 v. Z. Oberbefehlshaber der elvarischen Einsatzarmee zur Unterstützung Kelezars gegen die Danurer

Celandor Thergon (\* 542 v. Z., + 468 v. Z.), 500 v. Z. bis 489 v. Z. Strategie Edrigons

Thorondal Vorendar (\* 555 v. Z., + 478 v. Z.), Strategie in philurischen Diensten, Befehlshaber der elvarischen Truppen beim großen Ayrunafeldzug von Agras Tarnas 497 v. Z.

Athendor Luvial (\* 501 v. Z., + 447 v. Z.), Strategie Linessalons, 447 v. Z. Oberbefehlshaber mehrerer odianischer Elvarstädte im 2. Philurischen Krieg.

Fulvian Cathal (\* 492 v. Z., + 446 v. Z.), Strategie Atraions, 446 v. Z. Oberbefehlshaber mehrerer odianischer Elvarstädte im 2. Philurischen Krieg.

Vithelion Ilandar (\* 497 v. Z., + 423 v. Z.), Strategie Gilnadas, ab 446 v. Z. Oberbefehlshaber der odianischen Elvarstädte im 2. Philurischen Krieg.

Ascarion Murondal (\* 474 v. Z., + 398 v. Z.), Strategie Agreths, 441 v. Z. Oberbefehlshaber der odianischen Elvarstädte im 2. Philurischen Krieg.

Vereon Delor (\* 483 v. Z., + 416 v. Z.), Strategie Edrigons, 437 v. Z. Oberbefehlshaber mehrerer norderachischer Elvarstädte (sog. „Edrignonische Union“), 426 v. Z. Oberbefehlshaber der meisten Elvarstädte Odians, 418 v. Z. elvarischer Oberbefehlshaber auf Lebenszeit.

Girondar Elvethiar (\* 477 v. Z., + 427 v. Z.), Strategie Atraions, 428 und 427 v. Z. Oberbefehlshaber der westodianischen Elvarstädte im 1. Elvarischen Bürgerkrieg.

Cardian Muniar (\* 472 v. Z., + 391 v. Z.), Strategie Thenedons, 428 und 427 v. Z. Oberbefehlshaber der erachischen Elvarstädte im 1. Elvarischen Bürgerkrieg.

Marthian Delor (\* 453 v. Z., + 409 v. Z.), Sohn Vereons

## Edrische Kaiser

(Kaiser: Elvarunisch „Caithar“, Plural „Caithir“ oder „Imperator“, Plural „Imperatir“)

Adonar I. Velioron Sapiendar, „der Weise“ (\* 467 v. Z., + 383 v. Z.), Caithar 408 v. Z.

Actharion I. Velioron Pathamor, „der Friedliebende“ (\* 435 v. Z., + 362 v. Z.),  
Caithar 383 v. Z.

Garian I. Malidor, „Victor vey Etithonth“, „Ettensieger“ (\* 404 v. Z., + 336 v. Z.),  
Caithar 362 v. Z.

Eleathar I. Velioron Fidar, „der Treue“ (\* 383 v. Z., + 333 v. Z.), Caithar 336 v. Z.

Adonar II. Velioron Vintheror, „der Besiegte“ (\* 360 v. Z., + 315 v. Z.), Caithar 332 v. Z.

Cevaron Althar, Victor vey Nircumal, „Sieger über Nirkum“ (\* 362 v. Z., + 288 v. Z.),  
Caithar 315 v. Z.

Liverian Althar, Victor vey Philurial, „Sieger über Philurien“ (\* 341 v. Z., + 272 v. Z.),  
Caithar 288 v. Z.

Flavial Althar Severon, Concistor Meridias, „der Harte, Eroberer des Südens“  
(\* 314 v. Z., + 241 v. Z.), Caithar 272 v. Z.

Coronar I. Irion Conservator, „der Bewahrer“ (\* 292 v. Z., + 223 v. Z.), Caithar 240 v. Z.

Garian II. Venathar, Victor Belis Thivilorun, „Sieger des Bürgerkrieges“  
(\* 278 v. Z., + 215 v. Z.), Caithar 223 v. Z. und

Fulvian I. Nerion Adversarion, „der Gegner“ (\* 262 v. Z., + 218 v. Z.),  
Gegenkaiser 223 v. Z. bis 219 v. Z.

Thidar Venathar Miseron, „der Glücklose“ (\* 257 v. Z., + 214 v. Z.), Caithar 215 v. Z.

Ethairon Murondal Ethilior, „der Verbannte“ (\* 263 v. Z., + 198 v. Z.),  
Caithar 214 v. Z., Abdankung 204 v. Z.

Arnadal I. Trimon Reformator, „der Reformator“ (\* 249 v. Z., + 197 v. Z.),  
Gegenkaiser 208 v. Z., Caithar 204 v. Z.

Agenor Duvalion, Amicon Populir, „Freund des Volkes“ (\* 229 v. Z., + 156 v. Z.),  
Caithar 197 v. Z.

Fulvian II. Duvalion, Venator Gundaron el Concistor Kelecir, „der Gundenjäger und  
Eroberer Kelezars“, (\* 202 v. Z., + 141 v. Z.), Caithar 156 v. Z.

Avelar Duvalion Potor, „der Trinker“ (\* 176 v. Z., + 128 v. Z.), Caithar 140 v. Z.

Derocon Padeiran Usurpator, „der Thronräuber“ (\* 177 v. Z., + 128 v. Z.), Caithar 128 v. Z.

Aridion Duvalion Defendar, „der Verteidiger“ (\* 174 v. Z., + 104 v. Z.), Caithar 128 v. Z.

Velarion Thelor Nobilion, „der Edle“ (\* 156 v. Z., + 81 v. Z.), Caithar 104 v. Z., Abdankung  
103 v. Z.

Erandor I. Duvalion Seminelvar el Victor eterniar, „der Halbelf und ewig Siegreiche“  
(\* 153 v. Z., + 77 v. Z.), Caithar 103 v. Z.

Ladian I. Duvalion Captivor, „der Gefangene“ (\* 122 v. Z., + 68 v. Z.), Caithar 77 v. Z.,  
Kalschanische Gefangenschaft 71 v. Z.

Coronar II. Geladion Fugator, „der Geflohene“ (\* 119 v. Z., + 64 v. Z.), Caithar 71 v. Z.

Darion Duvalion Mobilor, „der Unstete“ (\* 89 v. Z., + 63 v. Z.), Caithar 64 v. Z.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- Maron Thelor Valudan, „der Starke“ (\* 102 v. Z., + 21 v. Z.), Caithar 64 v. Z.
- Eleathar II. Thelor, Milon Gundar, „der Gundenkämpfer“ (\* 74 v. Z., + 15 v. Z.), Caithar 21 v. Z.
- Lathion Marval, Regnar brevior „Kurzherrscher“ (\* 66 v. Z., + 7 n. Z.), Caithar 15 v. Z., Abdankung 15 v. Z.
- Curadan Carion, Amicon Soludaron „der Soldatenfreund“ (\* 57 v. Z., + 10 n. Z.), Caithar 15 v. Z.
- Dunar I. Carion Desperian „der Verzweifelte“ (\* 36 v. Z., + 31 n. Z.), Caithar 10 n. Z.
- Nevedor Sevrechon Maranor, „der Maraner“ (\* 16 v. Z., + 33 n. Z.), Caithar 31
- Verudan Dural Demissior, „der Abgesetzte“ (\* 7 v. Z., + 84 n. Z.), Caithar 33, Abdankung 37
- Valurion I. Carion Iuvon, Destructor Calsi „der Junge, Zerstörer Kalschans“ (\* 15, + 49), Caithar 37
- Adonar III. Therdon Securion, „der Sichernde“ (\* 14 v. Z., + 60 n. Z.), Caithar 49
- Erandor II. Therdon Considerator, „der Umsichtige“ (\* 16, + 68), Caithar 60
- Anthaiar Therdon Credor, „der Gläubige“ (\* 19, + 99), Caithar 68, Abdankung 92
- Danurion Therdon Iniuron „der Unrechte“ (\* 46, + 72), Caithar 71
- Therador Surupagon Falsar „der Falsche“ (\* 20, + 76), Caithar 73
- Malandor Elurian Constandar, „der Verlässliche“ (\* 20, + 98), Caithar 92
- Actharion II. Elurian Pathidar, „der Friedensbringer“ (\* 48, + 139), Caithar 98
- Thiverion I. Elurian, Victor vey Ildraconth, „der Oldrocksieger“ (\* 103, + 144), Caithar 139
- Arnadal II. Elurian Triston „der Traurige“ (\* 127, + 188), Caithar 144

## **Maranien**

### Maranische Könige

...

Pilager (\* 655 v. Z., + 598 v. Z.), König 611 v. Z., abgesetzt 602 v. Z.

Setin (\* 649 v. Z., + 601 v. Z.), König 602 v. Z.

## **Nirkum**

### Nirkumer Könige

(König: Eanitisch „Sugal“, Plural „Sugalim“)

...

Balgonbassa (\* 394 v. Z., + 330 v. Z.), König über Nirkum 358 v. Z.

Mederpad (\* 370 v. Z., + 323 v. Z.), König über Nirkum 330 v. Z.

Narimassal (\* um 375 v. Z., + 318 v. Z.), König über Nirkum 323 v. Z.

Sargidu (\* 347 v. Z., + 314 v. Z.), König über Nirkum 318 v. Z.

...

Elilbana (\* um 340 v. Z., + 276 v. Z.), König über Nirkum 290 v. Z.

Elilnursa (\* 309 v. Z., + 255 v. Z.), König über Nirkum 276 v. Z.

Eninpedi (\* 287 v. Z., + 251 v. Z.), König über Nirkum 255 v. Z.

## **Philurien**

### Philurische Könige

(König: Hilitisch = „Agras“)

...

*Deukalier* (benannt nach Deukalos, dem ersten philurischen König aus diesem Geschlecht)

Deukalos (\* 616 v. Z., + 544 v. Z.), Agras 567 v. Z.

Diogares (\* 593 v. Z., + 534 v. Z.), Agras 544 v. Z.

Pereukes (\* 574 v. Z., + 523 v. Z.), Agras 534 v. Z.

Lissas der Elfenfreund (\* 569 v. Z., + 502 v. Z.), Agras 523 v. Z.

Tarnas (\* 536 v. Z., + 485 v. Z.), Agras 502 v. Z.

...

Eridaios (\* 509 v. Z., + 466 v. Z.), Agras 470 v. Z.

*Talesser* (benannt nach dem hilitisierten Bergvolk der Talesser im Varetagebirge, zu dem diese philurischen Könige gehören)

Arnakos der Elfenfeind (\* 502 v. Z., + 430 v. Z.), Agras 461 v. Z.

Dukas (\* 478 v. Z., + 417 v. Z.), Agras 430 v. Z., ab 426 v. Z. elvarische Gefangenschaft

...

### *Wechselnde Herrscherhäuser*

...

Aurikas der Verräter (\* 330 v. Z., + 271 v. Z.), Agras 293 v. Z.

Serentos der Grausame (\* 325 v. Z., + 259 v. Z.), Agras 271 v. Z.

## **Kelezar**

### Kelezarische Könige

(König: Kelezarisch „Irgun“, Plural „Irgunas“)

...

Durondal I. Kurzbart (\* 568 v. Z., + 501 v. Z.), Irgun 527 v. Z., abgesetzt 504 v. Z.

Mondur I. Hiliterfreund (\* 537 v. Z., + 471 v. Z.), Irgun 504 v. Z.

Volorun I. Schwarzhaupt (\* 512 v. Z., + 468 v. Z.), Irgun 471 v. Z.

Durondal II. Glattkinn (\* 488 v. Z., + 404 v. Z.), Irgun 468 v. Z.

...

Naldum (\* 336 v. Z., + 255 v. Z.), Irgun 293 v. Z.

Oromun (\* 301 v. Z., + 206 v. Z.), Irgun 255 v. Z.

Darkandal (\* 269 v. Z., + 198 v. Z.), Irgun 206 v. Z.

Baragol (\* 240 v. Z., + 156 v. Z.), Irgun 198 v. Z., Abdankung 163 v. Z.

Durgun (\* 214 v. Z., + 138 v. Z.), Irgun 163 v. Z.

Farun (\* 188 v. Z., + 102 v. Z.), Irgun 138 v. Z.

Targon (\* 159 v. Z., + 84 v. Z.), Irgun 102 v. Z.

Volorun II. Einauge (\* 124 v. Z., + 69 v. Z.), Irgun 84 v. Z.

Ondragon (\* 96 v. Z., + 65 v. Z.), Irgun 69 v. Z.

Ende der Geschlechts während der Pest 69 bis 64 v. Z.

Mondur II. Friedkönig (\* 109 v. Z., + 41 v. Z.), Irgun 64 v. Z.

Farnagand Gundenkämpfer (\* 74 v. Z., + 34 v. Z.), Irgun 41 v. Z.

Orondil Elfenfreund (\* 71 v. Z., + 11 n. Z.), Irgun 34 v. Z.

...

## **Narga**

### Narganische Könige

(König: Neu-Itarilisch „Sogrin Atil“)

...

Tikri Segin Det (\* 288 v. Z., + 209 v. Z.), Sogrin Atil 242 v. Z.

Aidin Had Selud (\* 260 v. Z., + 198 v. Z.), Sogrin Atil 209 v. Z.

Sorvey Idun Lug (\* 234 v. Z., + 158 v. Z.), Sogrin Atil 198 v. Z.

Luadi Min Tursa (\* 204 v. Z., + 118 v. Z.), Sogrin Atil 158 v. Z.

...

## **Etten**

### Ettische Fürsten

Calarod (\* unbekannt, + 611 v. Z.), Fürst der Ridaka

Varinna (\* um 640, + 572 v. Z.), Fürstin der Ridaka

Barnok (\* um 485 v. Z., + 422 v. Z.), Fürst der Dannog

## **Kalschan**

### Kalschanische Könige

(König: Kalschanisch „Shadar“, Plural „Shadari“)

### Altes Reich bis 509 v. Z.

...

Naserib (\* 555 v. Z., + 509 v. Z.), Shadar 532 v. Z.

### Fremdherrschaft der Tioter 508 bis 288 v. Z.

Garexis der Tioter (\* um 550 v. Z., + 494 v. Z.), Dulan 522 v. Z., Shadar 508 v. Z.

Hermolikas (\* 527 v. Z., + 455 v. Z.), Shadar 494 v. Z.

...

### Mittleres Reich 287 v. Z. bis 39 n. Z.

...

Kandar (\* 254 v. Z., + 208 v. Z.), Shadar 222 v. Z.

Sheran (\* 233 v. Z., + 166 v. Z.), Shadar 208 v. Z.

Pashur I. (\* 209 v. Z., + 150 v. Z.), Shadar 166 v. Z.

Sagudar (\* 180 v. Z., + 147 v. Z.), Shadar 150 v. Z.

Tarash (\* 188 v. Z., + 142 v. Z.), Gegenshadar 150 v. Z., Alleinherrscher 147 v. Z.

Ajudim (\* 186 v. Z., + 140 v. Z.), Gegenshadar 146 v. Z., Alleinherrscher 142 v. Z.

Irdashin (\* um 190 v. Z., + 123 v. Z.), Gegenshadar 141 v. Z., Alleinherrscher 140 v. Z.

Sepuram (\* 167 v. Z., + 119 v. Z.), Shadar 122 v. Z.

Megud (\* um 170 v. Z., + 115 v. Z.), Shadar 119 v. Z.

Ashad (\* um 160 v. Z., + 107 v. Z.), Shadar 115 v. Z.

Menuam (\* um 155 v. Z., + 87 v. Z.), Shadar 107 v. Z.

Pashur II. (\* 120 v. Z., + 69 v. Z.), Shadar 87 v. Z.

Murandar (\* 99 v. Z., + 69 v. Z.), Shadar 69 v. Z.

Sakandur I. (\* 92 v. Z., + 44 v. Z.), Shadar 68 v. Z.

Shannarid (\* 73 v. Z., + 1 v. Z.), Shadar 44 v. Z.

Sakandur II. (\* 44 v. Z., + 9 n. Z.), Shadar 1 v. Z.

Eshokil (\* 21 v. Z., + 26 n. Z.), Shadar 10 n. Z.

Sardukand (\* 11 v. Z., + 39 n. Z.), Shadar 26 n. Z.

Damakil (\* 6 v. Z., + 40 n. Z.), Shadar 39 n. Z.

### Fürsteherrschaft 40 bis 145

### Neues Reich ab 145

Anherit (\* 114, + 179), Shadar 145

Sharadir (\* 138, + 209, Shadar 179

...



## **Danurer**

### Danurische Fürsten und Könige

(Fürst: Ayrunisch „Dulan“, Plural „Dulanir“)

...

Danthrysis (\* um 540 v. Z., + 487 v. Z.), Dulan 516 v. Z.

Scoropadir (\* 508 v. Z., + 449 v. Z.), Dulan 487 v. Z., König 467 v. Z., abgesetzt 451 v. Z.

Gaityges (\* um 490 v. Z., + 433 v. Z.), Dulan 451 v. Z.

Baxacis (\* 465 v. Z., + 409 v. Z.), Dulan 433 v. Z.

...

Selakin (\* um 285 v. Z., + 220 v. Z.), Dulan 242 v. Z.

Ophedir (\* um 260 v. Z., + 187 v. Z.), Dulan 220 v. Z.

...

Sophexes (\* um 35, + 92), Dulan der Westdanurer 70

Lisodis (\* um 60, + 114), Dulan der Westdanurer 92

Karaumantes (\* 93, + 136), Dulan der Westdanurer 115

...

## **Mergeten**

### Mergetische Fürsten

(Fürst: Ayrunisch „Dulan“, Plural „Dulanir“)

...

Talomentis (\* um 540 v. Z., + 482 v. Z.), Dulan 510 v. Z.

...

## **Isdinger**

### Isdingische Herzöge

(Herzog: Westgundisch „Herizogo“, der „vor dem Heer zieht“)

...

Atrigant (\* um 200 v. Z., + 143 v. Z.), Herzog um 160 v. Z.

...

## **Werder**

### Werdische Herzöge

(Herzog: Westgundisch „Herizogo“, der „vor dem Heer zieht“)

...

Gantris der große Herzog (\* um 30, + 94), Herzog 62

Hergis (\* 50, + 116, Herzog 94

Gundamund (\* 71, + 123), Herzog 117

Witticha der Krieger (\* 94, + 150), Herzog 123, abgesetzt 148

Gundemar Ojadenfreund (\* 123, + 190), Herzog 148

...

## **Lorder**

### Lordische Herzöge

(Herzog: Westgundisch „Herizogo“, der „vor dem Heer zieht“)

...

Thurigar (\* um 80 v. Z., + 16 v. Z.), Herzog 41 v. Z. und 27 v. Z.

...

## **Skartinger**

### Skartingische Jarle

(Jarl: Nord- und ostgundisches Äquivalent zum westgundischen Herzog)

...

Merbod (\* um 80 v. Z., + 23 v. Z.), Jarl 38 v. Z.

Lodigild (\* um 75 v. Z., + 7 v. Z.), Jarl 30 v. Z. zusammen mit Merbod

...

Grunwar (\* um 30, + 96), Jarl 68

Seyfor (\* um 55, + 112), Jarl 96

Hortagild (\* 66, + 128), Jarl 113

Thurant I. (\* 88, + 154), Jarl 128

Horvir (\* 122, + 173), Jarl 155

...

## **Hardomannen**

### Hardomannische Jarle

(Jarl: Nord- und ostgundisches Äquivalent zum westgundischen Herzog)

...

Byrtin (\* um 25, + 84), Jarl 67

Tormgar (\* um 30, + 92), Jarl 84

Torme (\* 51, + 100), Jarl 92

Arned (\* 80, + 127), Jarl 100

Irung der Tapfere (\* 99, + 161), Jarl 127

Adahat (\* 141, + 165), Jarl 163

Thyroid der Letzte (\* um 120, + 169), Jarl 166

## **Oldrocks**

### Großfürsten der Oldrocks

(Großfürst: Oldrockisch „Surkhan“, Plural „Surkhanei“)

...

Curugan (\* um 25, + 72), Surkhan 55

...

Utringis (\* um 100, + 145), Surkhan 138

## Zeitlinie

Die Elvar haben einen Hang zu Übersicht und Ordnung. Diese Vorliebe verwirklichen sie in allen Lebensbereichen, von der symmetrischen Gliederung ihrer Städte, über ihr einheitliches Währungssystem bis zum Versmaß ihrer Gedichte. Auch in der Geschichtsschreibung folgen sie einem klaren Schema: Kriege und Aufstände tragen sowohl den Namen des Volkes oder Reiches, mit dem der Konflikt ausgetragen wurde, als auch eine Zahl, welche die Häufigkeit der Auseinandersetzung wiedergibt (z. B. 15. Gundenkrieg, 5. Eanitenaufstand). Um die zahlreichen Kriege mit denselben Gegnern besser unterscheiden zu können, fügen die Herren des Westens der bloßen Zahl meist noch eine sprechende Kurzbeschreibung bei (z. B. 15. Gundenkrieg oder der Verlust des Ostens, 5. Eanitenaufstand oder Erhebung Eans).

vor ca. 12.000 Jahren: Abklingen der letzten Eiszeit.

### **Frühzeit in Kalador (um 10.000 v. Z. bis 6.000 v. Z.)**

vor ca. 11.000 Jahren bis vor ca. 10.000 Jahren: Elfische Einwanderung über die damalige Landbrücke der Dorilen nach Kalador.

zwischen ca. 7.000 v. Z. und 6.000 v. Z.: Sesshaftwerdung der Elfen in Kalador.

### **Kupferzeit in Kalador (um 6.000 v. Z. bis 1.200 v. Z.)**

um 6.000 v. Z.: Entdeckung der Kupferherstellung in Kalador.

um 2.000 v. Z.: In Kalador entwickeln sich die beiden Volksgruppen der Elvar und Andar.

### **Eisenzeit in Kalador (ab 1.200 v. Z.)**

um 1.200 v. Z.: Entdeckung der Eisenherstellung in Kalador.

### **Elvarische Union in Kalador (um 900 v. Z. bis ca. 400 v. Z.)**

um 900 v. Z.: Gründung der elvarischen Union in Caladoria (Kalador).

um 750 v. Z.: Elvarische Seefahrer entdecken die Athalir (Atalaren).

um 720 v. Z.: Elvarische Seefahrer entdecken Ereth (Erach).

### **Kolonialzeit (717 v. Z. bis 443 v. Z.)**

717 v. Z.: Die Elvar gründen die Stadt Edrigon (Edringen) an der Meerenge von Laudén.

707 v. Z.: Die Elvar gründen Therion (Tero) am gleichnamigen Fluss.

691 v. Z.: Die Elvar gründen Dyra nahe der Mertensmündung.

675 v. Z.: Die Elvar gründen Etira (Trodenburg) an der Iblingenge.

670 bis 669 v. Z.: 1. Ettenkrieg oder Norderachischer Ettenkrieg.

669 v. Z.: Sieg der Elvar am Merdan (Mertens) über eine Koalition nordettischer Stämme Erachs.

653 v. Z.: 2. Ettenkrieg oder Kurzer Ettenkrieg.

653 v. Z.: Sieg der Elvar an der unteren Altrovia (Altrogg) über eine Koalition südettischer Stämme Erachs.

653 v. Z.: Die Elvar gründen Nian Tharal (Langfurt) am Unterlauf der Altrogg.

646 bis 644 v. Z.: 3. Ettenkrieg oder Süderachischer Ettenkrieg.

645 v. Z.: Sieg der Elvar im Leisachdelta über eine Koalition südettischer Stämme Erachs.

644 v. Z.: Die Elvar gründen Thenedon (Altstenden oder Elfstenden) am Leisachdelta.

633 v. Z.: Die Elvar gründen Delorion (Riven) im Südwesten der Insel Rivon (Riven) (1. Gründung Delorions).

631 bis 622 v. Z.: 1. Maranischer Krieg oder Maranischer Seekrieg.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 631 v. Z.: Seesieg der Maraner in der Arvea Rivona (Straße von Riven) über die Elvar.  
Zerstörung Delorions (Riven).
- 630 v. Z.: Seesieg von Celargons Strategen Aleandar Velioron in der Bucht von Megarin über die Maraner.
- 629 v. Z.: Die Elvar bauen das zerstörte Delorion (Riven) wieder auf (2. Gründung Delorions).
- 627 v. Z.: Die Elvar gründen Erolon auf der Insel Albrion (Albrond).
- 624 v. Z.: Seesieg des Strategen Aleandar Velioron am Cava Forina (Kap Forin) über die Maraner.
- 622 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Sebki (Adalon) auf der Insel Eda kampflos ein. Ende des 1. Maranischen Krieges.
- 631 bis 601 v. Z.: 4. Ettenkrieg oder Varinna-Krieg.
- 609 v. Z.: Sieg der ettischen Ridaka unter der Fürstin Varinna am Südibling über die Elvar.
- 608 bis 594 v. Z.: 2. Maranischer Krieg oder der Angriff auf Odian.
- 608 v. Z.: Seesieg des maranischen Prinzen Setin in der Bucht von Algar über die Elvar.
- 604 v. Z.: Gefangennahme der Ettenfürstin Varinna.
- 602 v. Z.: Die Elvar gründen Maglar Nian (Ottenheim) an der Südostküste Erachs.
- 602 v. Z.: Seesieg des Strategen Aleandar Velioron vor dem Ildecordelta über die Maraner.  
Heeresrevolte gegen Maraniens König Pilager. Blendung und Absetzung Pilagers.  
Neuer maranischer König wird sein jüngerer Bruder Setin.
- 601 v. Z.: Sieg von Maraniens neuem König Setin bei Chalesid (Falesion) an der Evenda über die Philurer.
- 601 v. Z.: Sieg des Strategen Aleandar Velioron in der Ebene von Pachlad (Paladon) über die Maraner.
- 601 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Tiregi (Tireon) ein.
- 600 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Aquinara ein.
- 599 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Alandeth ein.
- 598 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Linessalon ein.
- 597 v. Z.: Sieg des Strategen Aleandar Velioron und der verbündeten Philurer am Meniatar über die Maraner.
- 596 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Atraion ein.  
Tod des Strategen Aleandar Velioron.
- 595 v. Z.: Die Elvar nehmen die maranische Stadt Igiloka (Gilotha) ein.
- 594 v. Z.: Der 2. Maranische Krieg endet mit der Zerstörung des Maranischen Reiches.
- 591 bis 589 v. Z.: 5. Ettenkrieg oder Saverka-Krieg.
- 589 v. Z.: Sieg der Elvar am Limal (Elm) über den Ettenstamm der Saverka.
- 588 v. Z.: Die Elvar gründen Delithar (Deitrach) in Süderach am gleichnamigen Fluss.
- 581 bis 561 v. Z.: Bürgerkrieg (Unionskrieg) in Kalador von 581 bis 561 v. Z. zwischen den Hauptkontrahenten Thanida und Celargon sowie deren Verbündeten.
- 577 v. Z.: Edrignon und Dyra belagern halbherzig und erfolglos Nian Tharal.
- 571 bis 566 v. Z.: Feldzug von Celargons Strategen Thecandor Navidar in Arigon.
- 571 v. Z.: Thecandor Navidar erobert Nian Tharal (Langfurt).
- 571 v. Z.: Thecandor Navidar belagert zum ersten Mal erfolglos Thenedon (Altstenden oder Elfstenden).
- 570 v. Z.: Thecandor Navidar erobert Etira (Trodenburg).
- 569 v. Z.: Thecandor Navidar belagert zum zweiten Mal erfolglos Thenedon (Altstenden oder Elfstenden).
- 569 v. Z.: Seesieg des Strategen Thecandor Navidar vor den Agragonfelsen über Adalon und Erolon.
- 569 v. Z.: Seesieg des Strategen Thecandor Navidar bei den Iludischen Inseln über Thanidas Verbündete.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 567 v. Z.: Thecandor Navidar erobert Adalon.
- 566 v. Z.: Seesieg Thanidas in der Bucht von Celar über Celargon. Anschließend Belagerung Celargons. Thecandor Navidar wird aus Arigon zurückbefohlen, um die Heimat zu schützen. Seesieg des Strategen Thecandor Navidar über Thanida und Aufhebung der Belagerung Celargons.
- 564 v. Z.: Tod Thecandor Navidars in einem Seegefecht Kaladors.
- 561 v. Z.: Der Unionskrieg endet ohne Ergebnis.
- 560 bis 520 v. Z.: Der große Siedlerstrom aus Kalador.
- 538 bis 525 v. Z.: 6. Ettenkrieg oder Siedlerkrieg.
- 538 v. Z.: Sieg einer Koalition ettischer Stämme Erachs an der Veldinmündung über die Elvar.
- 536 v. Z.: Sieg der Philurer in der Hochebene von Loriath über einen bewaffneten elvarischen Siedlertreck (1. Schlacht von Loriath).
- 533 v. Z.: Sieg der Elvar an der mittleren Altrovia (Altrogg) über eine Koalition ettischer Stämme Erachs.
- 532 v. Z.: Der philurische Prinz Pereukes siegt bei Partessis über seinen jüngeren Bruder Lissas und gewinnt die Königskrone für sich. Der unterlegene Prinz Lissas flieht zu den Elvar.
- 530 bis 519 v. Z.: 1. Philurischer Krieg oder Philurischer Erbfolgekrieg.
- 530 v. Z.: Der Bundesfeldherr Dymon Mantinar und der philurische Prinz Lissas führen einen erfolglosen Angriff gegen Philuriens König Pereukes.
- 529 v. Z.: König Pereukes greift die Elvar über die Hochebene von Loriath an. Sieg von Philuriens König Pereukes bei Thagena über den Strategen Dymon Mantinar.
- 529 v. Z.: König Pereukes erobert Thagena.
- 528 v. Z.: König Pereukes erobert Aquinara.
- 527 v. Z.: Die Maraner erobern Gilotha.
- 527 v. Z.: Der Stratege Dymon Mantinar vernichtet die philurischen Flotte vor Lingun (Elingis). Dymon Mantinar erobert Lingun (Elingis).
- 526 v. Z.: Sieg der Elvar bei Caliodor (Kalsten) über eine Koalition ettischer Stämme Erachs.
- 526 v. Z.: Sieg der Elvar vor Atraion über eine Koalition maranischer Fürsten.
- 526 v. Z.: Die Elvar erobern Aquinara von den Philurern zurück.
- 525 v. Z.: Die Elvar erobern Thagena von den Philurern zurück und Gilotha von den Maranern.
- 524 v. Z.: Der Stratege Dymon Mantinar räumt nach langer Gegenwehr Lingun (Elingis).
- 524 v. Z.: Sieg von Philuriens König Pereukes bei Verunia (Vorunas) über Prinz Lissas.
- 524 v. Z.: Sieg des Strategen Dymon Mantinar bei Aniani über Philuriens König Pereukes.
- 523 v. Z.: Sieg des Strategen Dymon Mantinar und des philurischen Prinzen Lissas in Ebene von Klateira über Philuriens König Pereukes.
- 523 v. Z.: Ermordung des Pereukes und Krönung von Lissas zum König Philuriens.
- 522 v. Z.: Sieg des Strategen Dymon Mantinar und des neuen philurischen Königs Lissas an der Aeltha (Hälvt) über Kelezar und Kalschan.
- 528 bis 512 v. Z.: 3. Maranischer Krieg oder das Ende Maraniens.
- 521 v. Z.: Die Elvar erobern Irdun.
- 520 v. Z.: Die Elvar erobern Agreth.
- 519 v. Z.: Doppelsieg des Strategen Dymon Mantinar und Philuriens König Lissas bei Malvun und vor Secara (Sykra) über Kelezar. Ende des Philurischen Erbfolgekrieges.
- 518 v. Z.: Die Elvar erobern Murena (später Adonaria genannt). Kelezar sperrt die Meerengen von Walan und Lurn für elvarische Handelsschiffe.

- 517 v. Z.: Die Elvar erobern Eglaron und Gilnada.  
Die Elvar gründen Veliora im Norden der Insel Hedral.
- 516 v. Z.: Die Elvar gründen Foreth (Fortna) an der Eistenachmündung.
- 515 v. Z.: Die Elvar gründen Githor (Eichenburg) an der Walchmündung.
- 514 v. Z.: Die Elvar besetzen die Insel Ditmarn vor der Mündung von Antz und Telz.
- 512 v. Z.: Der 3. Maranische Krieg endet mit der Unterwerfung der letzten maranischen Fürstentümer durch die Elvar.
- 511 bis 506 v. Z.: 1. Kelezarischer Krieg oder Kelezarischer Handelskrieg.
- 511 v. Z.: Der Stratege Dunar Ecanidian erobert den Küstenstrich nördlich der Meerenge von Walan von Kelezar.  
Kelezarischer Sieg bei Deneria (Itinur) über die Elvar unter dem Strategen Dunar Ecanidian. Abberufung Dunars und Einsetzung Adainon Othals als neuen Bundesfeldherrn.
- 509 v. Z.: Der Stratege Adainon Othal erobert den Küstenstrich nördlich der Meerenge von Lurn von Kelezar.  
Seesieg des Strategen Adainon Othal in der Meerenge von Lurn über Kelezar.  
Die Elvar gründen Cascadal nördlich der Meerenge von Lurn an der Marnelmündung.  
Die Elvar besetzen die Insel Therual (Tural) auf der Ostseite des Endmeeres und gründen dort die gleichnamige Stadt.  
Sieg des Tioterfürsten Garexis über Kalschans König Naserib. Der König fällt im Kampf.
- 508 v. Z.: Garexis erobert Kalschans Hauptstadt Nekatis und krönt sich zum König. Beginn der 220-jährigen tiotischen Fremdherrschaft in Kalschan (508 bis 288 v. Z.).
- 507 v. Z.: Sieg des Strategen Adainon Othal an der Dileth (Tislit) über Kelezars König Durondal I. Kurzbart.
- 506 v. Z.: Friedensschluss zwischen dem Strategen Adainon Othal und Kelezars König Durondal I. Kurzbart. Ende des Kelezarischen Handelskrieges.
- 504 v. Z.: Mondur I. Hiliterfreund putscht erfolgreich gegen seinen Vater König Durondal I. Kurzbart und wird kelezarischer König.
- 501 bis 452 v. Z.: Ayrunkriege in Arigon.
- 501 v. Z.: Der Danurerfürst Danthrysis fällt im Osten Kelezars ein.  
Sieg des Danurerfürsten Danthrysis bei Varant (Wernsbuhr) über Kelezars König Mondur I. Hiliterfreund.  
König Mondur I. bittet die Elvar um Hilfe gegen die Danurer.
- 500 v. Z.: Eine elvarische Entsatzarmee für Kelezar unter dem Strategen Mardonion Hediarr erreicht das Zwergenreich viel zu spät und wird zurückgewiesen.
- 499 v. Z.: Der Danurerfürst Danthrysis fällt im Osten Philuriens ein.  
Sieg des Danurerfürsten Danthrysis an der Südlichen Hyrmalb über den philurischen General Manidis. Der General fällt im Kampf.  
Kalschans tiotischer König Garexis greift den philurisch besetzten Westen Kalschans an. Philuriens König Tarnas muss sich eilig aus Purshan zurückziehen.  
Das Hiliterreich verliert seine kalschanischen Besitzungen.
- 497 v. Z.: Philuriens König Tarnas und Kelezars König Mondur I. Hiliterfreund fallen mit einer riesigen Armee in die Mittelarigonische Grasebene ein. Die Invasion wird ein totaler Fehlschlag und endet beinahe in einer Katastrophe. Die unerschütterliche Treue des Strategen Thorondal Vorendar zu König Tarnas sichert den Rückzug des philurisch-kelezarischen Heeres über den Darnim und bewahrt die Invasionsarmee vor der völligen Vernichtung.
- 486 v. Z.: Sieg von Philuriens König Tarnas auf dem Feld von Losyma über die Danurer (1. Schlacht von Losyma).

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 471 v. Z.: Der Danurerfürst Scoropadir und der Kalschans tiotischer König Hermolikas fallen in Philurien ein. Die Ayruna belagern erfolglos Philuriens Hauptstadt Pyrmeu.
- 468 v. Z.: Sieg des Danurerfürsten Scoropadir am Kendel und bei Kalaun (Glimmfeld) über Kelezars König Volorun I. Schwarzhaupt. König Volorun I. fällt im Kampf. Kelezar verliert seine Westprovinzen an die Danurer.
- 468 bis 452 v. Z.: Kurzlebiges Danurerreich unter Scoropadir.
- 467 v. Z.: Der Danurerfürst Scoropadir lässt sich zum König ausrufen.
- 461 v. Z.: Der Talesserfürst Arnakos triumphiert im philurischen Bürgerkrieg und krönt sich in Pyrmeu zum König.
- 456 v. Z.: Sieg von Philuriens König Arnakos bei Sagarida (Sakrata) über die Ulachen.
- bis 453 v. Z.: Philuriens König Arnakos unterwirft die nördlichen Ulachenstämme und dehnt sein Reich bis zu den großen Salzseen der Takaruwüste aus.
- 452 v. Z.: Sieg von Philuriens König Arnakos und Kelezars König Durondal II. Glattkinn bei Lardas über den Danurerkönig Scoropadir. König Scoropadir verliert den Westen seines Reiches an Philurien und Kelezar.
- 451 v. Z.: Die Danurer setzen ihren König Scoropadir ab und verbannen ihn. Scoropadir findet gastfreundliche Aufnahme beim Bruderstamm der Mergeten. Ende des 1. Danurerreiches.
- 453 bis 450 v. Z.: 1. Eanitenkrieg oder Defensiver Eanitenkrieg.
- 449 v. Z.: Philuriens König Arnakos schlägt einen Fürstenaufstand im Westen seines Reiches nieder, an dem sich auch Elvar beteiligt hatten.  
Der danurische Exil-König Scoropadir versucht mit einem mergetischen Heer seinen Thron zurückzugewinnen, wird aber an den Vagorquellen von seinen danurischen Landsleuten besiegt, gefangengenommen und getötet.
- 448 bis 429 v. Z.: 2. Philurischer Krieg oder Großer Philurischer Krieg.
- 448 v. Z.: Philuriens König Arnakos erobert das elvarische Avarida.
- 448 v. Z.: Sieg von Philuriens König Arnakos an der oberen Evenda über ein elvarisches Entsatzheer für das belagerte Falesion.
- 447 v. Z.: Blutgericht von Falesion. Philuriens König Arnakos erobert Falesion und lässt alle Einwohner bis auf drei Männer ermorden.  
Sieg von Philuriens König Arnakos in der Hochebene von Loriath über die Elvar (2. Schlacht von Loriath).  
Sieg von Philuriens König Arnakos auf dem Vinduria-Plateau über den elvarischen Strategen Athendor Luvial. Der Stratege Athendor fällt im Kampf.
- 446 v. Z.: Sieg von Philuriens König Arnakos bei Luneth über den elvarischen Strategen Fulvian Cathal. Der Stratege Fulvian begeht Selbstmord.  
Die Elvar-Stadtstaaten Odians wählen Vithelion Ilandar zum neuen Bundesfeldherrn.
- 445 v. Z.: Philuriens König Arnakos erobert die elvarischen Städte Thagena und Aquinara.  
Der Stratege Vithelion Ilandar beginnt seine große Heeresreform.
- 444 bis 425 v. Z.: Maranischer Aufstand.
- 444 bis 425 v. Z.: 2. Eanitenkrieg oder Philurischer Bundesgenossenkrieg.
- 443 bis 433 v. Z.: 7. Ettenkrieg oder Großer Ettenkrieg.

## **Arigonische Union (442 v. Z. bis 409 v. Z.)**

- 442 v. Z.: Kaladorische Katastrophe oder Großer Kataklysmus. Der Ausbruch des Vulkans Ethor auf der kaladorischen Insel Lanacon und seine Folgen zerstören die elvarische Hochkultur in Kalador.
- 441 v. Z.: Ablösung des Bundesfeldherrn Vithelion Ilandar durch Ascarion Murondal. Sieg von Philuriens König Arnakos am Ildecor über den neuen elvarischen Strategen Ascarion Murondal. Wiedereinsetzung Vithelion Ilandars als Bundesfeldherr Odians.
- 440 v. Z.: Philuriens König Arnakos erobert das elvarische Valun. Sieg des Ettenfürsten Barnok bei Dairunissa über die Elvar. Der Ettenfürst Barnok erobert das elvarische Dairunissa.
- 439 v. Z.: Sieg der Elvar vor Tharagon (Altroggen) über die Etten Süderachs. Sieg des Ettenfürsten Barnok an der Duna (Dune) über die Elvar. Sieg des Strategen Vithelion Ilandar an der Voyra über die Eaniten.
- 436 v. Z.: Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron vor Etira (1. Schlacht von Etira) und auf dem Kempfeld über den Ettenfürsten Barnok.
- 435 v. Z.: Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron vor Tharagon (Altroggen) über die ettischen Ridaka.
- 434 v. Z.: Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron am Feloth (Veldin) über die Etten Süderachs.
- 433 v. Z.: Ende des 7. oder Großen Ettenkrieges.
- 433 bis 432 v. Z.: Vollendung der elvarischen Heeresreform Vithelion Ilandars durch Vereon Delor und Adonar Velioron.
- 432 bis 431 v. Z.: Die Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron erobern die große Insel Hedral im Osten des Alten Meeres.
- 431 v. Z.: Bündnissieg der Elvar unter den Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron, der Kelezarer unter König Durondal II. Glatkinn und der Danurer unter Fürst Baxacis bei Ilnagun über Philuriens König Arnakos (1. Schlacht von Ilnagun). Der Stratege Vithelion Ilandar erobert Valun, Aquinara und Thagena von den Philurern zurück.
- 430 v. Z.: Die Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron schiffen sich in Tireon ein und unterstellen sich dem Kommando des Bundesfeldherrn Vithelion Ilandar. Nach einem heftigen Streit zwischen Vereon und Vithelion, erleidet Vithelion einen Schlaganfall und stirbt. Vereon zieht das Oberkommando an sich, gibt Vithelions Defensivstrategie auf und geht zum Angriff über. Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron in der Hochebene von Loriath über Philuriens König Arnakos (3. Schlacht von Loriath). König Arnakos begeht Selbstmord.
- 429 v. Z.: Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron an der Bucht von Lathidia über Philuriens König Dukas. Friedensschluss in Pyrmeu. Ende des 2. oder Großen Philurischen Krieges.
- 428 bis 418 v. Z.: 1. Elvarischer Bürgerkrieg oder Vereons Machtergreifung
- 428 v. Z.: Der Stratege Vereon Delor besetzt Thagena, Aquinara und Valun. Sieg des Strategen Vereon Delor bei Aquinara über den Strategen Girondar Elvethiar.
- 427 v. Z.: Sieg des Strategen Girondar Elvethiar an der Landenge von Porylon über den Strategen Vereon Delor. Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron bei Valun über den Strategen Cardian Muniar.



- Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron bei Thagena über den Strategen Girondar Elvethiar. Der Stratege Girondar fällt im Kampf.  
Ein eanitisches Heer überschreitet die Voyra und vereinigt sich mit den aufständischen Maranern. Eaniten und Maraner erobern das elvarische Eglaron.
- 426 v. Z.: 3. Philurischer Krieg oder Philurischer Eidbrecherkrieg.  
Philuriens König Dukas fällt in die elvarischen Lande Nordodians ein.  
Die meisten Elvarstädte Odians geben Vereon Delors Forderungen nach und ernennen ihn zum Bundesfeldherrn auf unbestimmte Zeit.  
Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron bei Falesion über Philuriens König Dukas. Die Elvar nehmen Dukas gefangen. Ende des 3. Philurischen Krieges.  
Eaniten und Maraner erobern Murena (das spätere Adonaria).
- 425 v. Z.: Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron bei Agreth über Eaniten und Maraner.  
Sieg der Strategen Vereon Delor und Adonar Velioron bei Sibli Aled (Vilandeth) über Eaniten und Maraner (1. Schlacht von Vilandeth).  
Ende des 2. Eanitenkrieges und Zusammenbruch des Maranischen Aufstands. Die Elvar erobern Gebiete bis zum Venerion.
- 423 v. Z.: Das elvarische Tireon ergibt sich dem Strategen Vereon Delor nach 9-monatiger Belagerung.  
Seesieg des Strategen Vereon Delor in der Meerstraße von Riven über eine Koalition erachischer Elvarstädte.
- 422 v. Z.: Sieg des Strategen Vereon Delor bei Vendron (Wendra) über eine Koalition erachischer Elvarstädte.
- 421 v. Z.: Der Stratege Vereon Delor besetzt Etira und Edrigon.
- 420 v. Z.: Seesieg der verbündeten Elvarstädte Edas und Albronds bei Doronor über den Strategen Vereon Delor.
- 418 v. Z.: Seesieg des Strategen Vereon Delor bei Calcarda über die verbündeten Elvarstädte Edas und Albronds. Das elvarische Erolon ergibt sich dem Strategen Vereon Delor nach kurzer Belagerung. Daraufhin kapitulieren auch die übrigen Städte Edas und Albronds.  
Der Stratege Vereon Delor lässt sich in Edrigon zum Bundesfeldherrn auf Lebenszeit ausrufen. Ende des 1. Elvarischen Bürgerkrieges.
- 415 v. Z.: Der Diktator Vereon plant die Erhebung seines Sohnes Marthian zum Nachfolger. Daraufhin verschwören sich mehrere Mitglieder des Bundesrates gegen ihn und ermorden ihn in Edrigon.
- 414 bis 409 v. Z.: 2. Elvarischer Bürgerkrieg oder Nachfolgerkrieg.
- 414 v. Z.: Sieg von Vereons Sohn Marthian bei Etira (2. Schlacht von Etira) über eine Koalition erachischer Elvarstädte.
- 410 v. Z.: Seesieg des Strategen Adonar Velioron am Kap Tagelion über Vereons Sohn Marthian.  
Sieg des Strategen Adonar Velioron bei Caliodor über Marthian.
- 409 v. Z.: Der Stratege Adonar Velioron nimmt kampflos Etira ein.  
Meuternde Soldaten ermorden Marthian. Der Stratege Adonar Velioron nimmt kampflos Edrigon ein.  
Ende des 2. Elvarischen Bürgerkrieges.

## Goldenes Zeitalter (409 v. Z. bis 315 v. Z.)

- 408 v. Z.: Entstehung des Edrischen Reiches (ursprünglich „Elvarische Union“, „Edrignonische Union“, „Arignonische Union“ oder schlicht „Union“ genannt).  
um 400 v. Z.: Staatenbildung Zarnums im Aldan.  
Entstehung des Reiches von Nirkum in Ean.
- um 390 v. Z.: Die letzten elvarischen Auswanderer aus Kalador kommen nach Arigon.
- 383 v. Z.: Tod Adonars I. des Weisen in Edrigon. Auf Wunsch des sterbenden Adonars, proklamiert der Bundesrat Actharion I. den Friedliebenden zum Nachfolger.
- 365 v. Z.: Tod von Actharions I. ältestem Sohn Elron.
- 363 v. Z.: Tod von Actharions I. zweitem Sohn Dagenor.
- 362 v. Z.: Tod Actharions I. des Friedliebenden. Der Bundesrat bestimmt nicht seinen Enkel Eleathar zum Nachfolger, sondern Garian I. Malidor.
- um 360 bis 350 v. Z.: Sog. „Kleine Gundenwanderung“.  
Mehrere nordgundische Stämme verlassen ihre Heimat zwischen der Nenda und den Salegsümpfen<sup>302</sup> und wandern Richtung Südosten.  
Entstehung der Ostgunden aus den Nordgunden.
- 353 v. Z.: 1. Gundenkrieg oder Belagerung Andarias.  
Erfolgslose Belagerung Andarias durch mehrere westgundische Stämme. Ende des 1. Gundenkrieges.
- 351 bis 341 v. Z.: 8. Ettenkrieg oder Kontinentaler Ettenkrieg.
- 351 v. Z.: Sieg kontinentalettischer Stämme am Aval (Walch) über die Elvar. Die Etten erobern Githor.
- 350 v. Z.: Sieg Kaiser Garians I. im Valeth Calmis (Glommtal) über die Etten.
- um 350 v. Z.: 2. Staatenbildung Nargas im Laudan (Mittelnarga um 350 bis 63 v. Z.).
- 348 bis 347 v. Z.: 1. Nirkumer Krieg oder Unvollendeter Nirkumer Krieg.
- 347 v. Z.: Sieg des Strategen Eleathar Velioron bei Adonaria (früher Murena) über Nirkums König Balgonbassa. Ende des 1. Nirkumer Krieges.
- 346 v. Z.: Sieg Kaiser Garians I. bei Thelesal (Dessling) über die Kontinentaletten.
- 341 v. Z.: Sieg Kaiser Garians I. am Dorovan (Strowel) über die Kontinentaletten.  
Unterwerfung der Etten in Laudan. Ende des 8. Ettenkrieges.
- 336 v. Z.: Tod Garians I. des Ettensiegers. Der Bundesrat proklamiert Eleathar Velioron zum Nachfolger.
- 333 v. Z.: Tod Eleathars I. des Treuen nach kurzer, schwerer Krankheit.
- 332 v. Z.: Der Bundesrat wählt mit knapper Mehrheit Eleathars I. ältesten Sohn Adonar II. zum neuen Kaiser.
- um 330 v. Z.: Adonar II. folgt einer abendländischen Tradition und führt eine Art Krone für die edrischen Kaiser ein. Das schmale, silberne Stirnband mit je einem weißen Edelstein vorne, hinten, links und rechts symbolisiert den Herrschaftsanspruch der Elvar in alle vier Himmelsrichtungen. Der neue Stirnreif bedeutet eine Abkehr von der unauffälligen Machtausübung seiner vier Vorgänger Adonar I., Actharion I., Garian I. und Eleathar I. hin zu einer sichtbaren Zurschaustellung kaiserlicher Dominanz. Adonar II. vollzieht damit den ersten Schritt vom Primat zum Imperiat.
- 328 v. Z.: Aufgrund von Putschgerüchten will Adonar II. seine beiden jüngeren Brüder Menandor und Elarion verhaften lassen. Die Brüder fliehen nach Nirkum.  
Zusammen mit anderen elvarischen Exilanten modernisieren sie Armee und Verwaltung des Eanitenreiches nach edrischem Vorbild.
- 325 bis 319 v. Z.: Zug der Nordlandbarbaren.

---

<sup>302</sup> Salegsümpfe: Ausgedehntes Sumpfgelände im Zentrum des Großen Arignonischen Beckens.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

Die nordgundischen Noriger verlassen ihre Heimat an der unteren Nenda und wandern südwestwärts. Ihnen schließen sich die westgundischen Amuronen und die kontinentalettischen Lanacha und Ortaver an.

- 321 v. Z.: Sieg des Provinzgouverneurs von Lauden, Elganor Faldar, am Aval (Walch) über die wandernden Gunden und Etten.
- 320 v. Z.: Sieg der Noriger, Amuronen, Lanacha und Ortaver, sowie kontinentalettischer und laudantrollischer Gebirgsstämme im Valeth Enevas (Eistenachtal) über den Provinzgouverneur von Lauden, Elganor Faldar.
- 319 v. Z.: Sieg Kaiser Adonars II. an der Minidia (Mynd) über die gundisch-ettisch-trollischen Invasoren. Ansiedlung der überlebenden Nordländer in Lauden.
- 318 bis 315 v. Z.: Wirkungsloser Nordlandfeldzug Adonars II. im Kleinen Arigonischen Becken.
- 317 v. Z.: Sieg Kaiser Adonars II. an der Antha (Antz) über kontinentalettische Stämme.
- 315 bis 310 v. Z.: 2. oder Blutiger Nirkumer Krieg.
- 315 v. Z.: Sieg von Nirkums König Sargidu bei Ivira (eanitisch „Hibiri“) über Kaiser Adonar II. Der Kaiser fällt im Kampf. Der Bundesrat wählt Cevaron Althar zum Nachfolger auf dem Elfenthron.

## **Zeitalter der Macht (314 v. Z. bis 70 v. Z.)**

- 314 v. Z.: Sieg Kaiser Cevarons und seines ältesten Sohnes Liverian bei Vilandeth über Nirkums König Sargidu (2. Schlacht von Vilandeth). König Sargidu und der Renegatenprinz Elarion Velioron fallen. Prinz Menandor gerät in elvarische Gefangenschaft.
- 312 bis 310 v. Z.: Kaiser Cevaron erobert nirkumer Reichsgebiet zwischen Venerion und Istral und errichtet darauf die Provinz Ildor.
- 310 v. Z.: 1. Eanitenaufstand oder Kleiner Eanitenaufstand.
- 309 v. Z.: Hinrichtung des Renegatenprinzen Menandor Velioron als Hochverräter auf dem Triumphzug in Atraion. Ende des alten elvarischen Adelsgeschlechts der Velioron.
- 307 bis 301 v. Z.: 4. Philurischer Krieg oder Philurischer Fürstenkrieg.
- 306 v. Z.: Sieg Cevarons auf dem Feld von Thigalda über mehrere westhilitische Fürsten. In den Folgejahren erobert Cevaron hilitisches Gebiet bis zum Ormurin und Unterlauf des Gyan und errichtet darauf 301 v. Z. die Provinz Hilitia Minara (Kleinhilitien).
- 300 bis 292 v. Z.: 2. Eanitenaufstand oder Ildor-Aufstand.
- 299 bis 290 v. Z.: 1. Hiliteraufstand oder Westhilitischer Aufstand.
- um 290 bis 288 v. Z.: Großer Volksaufstand in Kalschan gegen die tiotische Fremdherrschaft.
- 290 v. Z.: Der Eanitenfürst Elilbana lässt sich in Egintessa zum König von Nirkum krönen.
- 288 v. Z.: Ende der 220-jährigen tiotischen Fremdherrschaft in Kalschan (seit 508 v. Z.). Tod des Nirkumsiegers Cevaron. Sein Sohn Liverian folgt ihm auf dem Elfenthron nach.
- Sieg Kaiser Liverians am Astaron über Nirkums König Elilbana.
- Sieg von Philuriens König Aurikas auf dem Feld von Losyma über Kelezars König Naldum, der mit den Elvar verbündet ist (2. Schlacht von Losyma).
- 288 bis 287 v. Z.: 3. Eanitenaufstand oder Eanitische Thronwechsellaufstand.
- 288 bis 287 v. Z.: 3. Nirkumer Krieg oder Eanitische Rebellenkrieg.
- 288 bis 284 v. Z.: 2. Hiliteraufstand oder Kleinhilitischer Aufstand.
- 288 bis 284 v. Z.: 5. Philurischer Krieg oder Unterwerfung Philuriens.
- 287 v. Z.: Sieg Kaiser Liverians bei Falisko (Valiscon) über Philuriens König Aurikas.
- 286 v. Z.: Kaiser Liverian erobert Philuriens Hauptstadt Pyrmeu.
- 284 v. Z.: Friedensschluss in Pyrmeu. Philuriens König Aurikas unterwirft sich und wird edrischer Vasall.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 284 bis 280 v. Z.: 9. Ettenkrieg oder Unterwerfung Süderachs.
- 283 v. Z.: Sieg Kaiser Liverians am Fuße der Höchscheid über eine Allianz aus Etten, Zarnumern und Trollen.
- 281 v. Z.: Sieg Kaiser Liverians an der Elm über eine Allianz aus Etten, Zarnumern und Trollen.
- 280 v. Z.: Kapitulation der letzten Ettenstämme in Südosterach.
- 279 v. Z.: 1. Zarnumer Krieg oder Plünderung Toins.  
Sieg Kaiser Liverians am Lagon Haldar (Oldersee) über eine Allianz aus Zarnumern, Etten und Trollen. Eroberung und Plünderung von Zarnums Hauptstadt Toin. Elfischer Rückzug aus dem Aldan vor Einbruch des Winters.  
Kaiser Liverian gründet Luvar (Lower) am Zusammenfluss von Altrovia (Altrogg) und Ithal (Eisel).  
Sieg von Kelezars König Naldum bei Inagun über Philuriens König Aurikas (2. Schlacht von Inagun). König Aurikas gerät in kelezarische Gefangenschaft.
- 278 v. Z.: 1. Narganischer Krieg oder Großer Küstenmarsch.
- 278 bis 277 v. Z.: 2. Kelezarischer Krieg oder Kelezarisches Manöver.
- 272 v. Z.: Tod des Philuriensiegers Liverian. Sein ältester Sohn Flavial folgt ihm auf dem Elfenthron nach.
- 272 bis 271 v. Z.: Ettenaufstand in Süderach
- 272 bis 271 v. Z.: 3. Hiliteraufstand
- 272 bis 268 v. Z.: 4. Eanitenaufstand
- 272 bis 266 v. Z.: 3. Kelezarischer Krieg oder Kelezarischer Küstenkrieg
- 272 bis 263 v. Z.: 4. Nirkumer Krieg oder Unterwerfung Eans
- 272 bis 271 v. Z.: 6. Philurischer Krieg oder Aurikas-Verräterkrieg
- 271 v. Z.: Ermordung von Philuriens König Aurikas. Kaiser Flavial installiert dessen Bruder Serentos als neuen König von Philurien. Ende des 6. Philurischen Krieges und Zusammenbruch des 3. Hiliteraufstands.
- 270 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials bei Scalon über Nirkums König Elilnursa.
- 268 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials am Istral über Nirkums König Elilnursa.
- 266 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials bei Othenza über Nirkums König Elilnursa
- 264 v. Z.: Kaiser Flavial erobert Nirkums Hauptstadt Egintessa (Aeginda) nach zweijähriger Belagerung.
- 263 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials auf der Ebene von Mugada über Nirkums König Elilnursa. Ende des 4. Nirkumer Krieges.
- 261 v. Z.: Kaiser Flavial setzt Philuriens König Serentos ab und macht Philurien zur regulären edrischen Provinz mit einem elvarischen Gouverneur.
- 260 v. Z.: 1. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Verlorener Ostkrieg; Sieg der Kelezarer, Danurer und Kalschaner auf der Ebene von Daruveth über Kaiser Flavial.
- 259 bis 251 v. Z.: 5. Eanitenaufstand oder Erhebung Eans.
- 259 v. Z.: König Elilnursa erobert Nirkums Hauptstadt Egintessa (Aeginda) von den Elvar zurück. Die 6. edrische Division unter Flavials Sohn Ascendor wird im Abwehrkampf vollständig aufgerieben. Prinz Ascendor fällt im Kampf.
- 258 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials bei Ecthelia über Nirkums König Elilnursa.
- 256 v. Z.: Sieg Kaiser Flavials bei Oriacon über Nirkums König Elilnursa.
- 255 v. Z.: Nirkums König Elilnursa stürzt tödlich vom Pferd. Sein Sohn Eninpedi wird neuer König von Nirkum.
- 251 v. Z.: Kapitulation und Hinrichtung von Nirkums König Eninpedi. Ende des 5. Eanitenaufstands.
- 251 bis 250 v. Z.: Massendepportationen in Ean und Hilitien.
- 241 v. Z.: Tod Kaiser Flavials des Harten.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 240 v. Z.: Der Bundesrat proklamiert den amtierenden Premierministers Coronar I. Irion zum neuen Kaiser.
- 236 bis 235 v. Z.: 1. Hilitischer Fürstenkrieg oder Erfolgloser Hilitischer Fürstenkrieg.
- 235 bis 233 v. Z.: 2. Ostkrieg (gegen Kelezar und Danurer) oder Halber Ostkrieg.
- 231 bis 230 v. Z.: 2. Narganischer Krieg oder Unvollendeter Narganischer Krieg.
- 230 v. Z.: Sieg Kaiser Coronars I. bei Viral (Altorn) über Nargas König Tikri Segin Det.
- 230 bis 229 v. Z.: 2. Gundenkrieg oder Westgundenkrieg.
- 229 v. Z.: Sieg Kaiser Coronars I. an der Isura (Ensling) über mehrere westgundische Stämme. Ende des 2. Gundenkrieges.
- 226 bis 223 v. Z.: 1. Osteinitenkrieg oder Erfolgloser Osteinitenkrieg.
- 225 bis 223 v. Z.: 1. Schastenkrieg oder Coronars I. Schastenkrieg.
- 223 v. Z.: Tod Kaiser Coronars I. des Bewahrers.  
Doppelwahl: Die Fraktion der konservativen Magistrate wählt Garian II. Venathar in Edrigon zum Kaiser. Die progressiven Magistrate erheben darauf Fulvian I. Nerion in Atraion zum Gegenkaiser.
- 222 bis 219 v. Z.: 3. Elvarischer Bürgerkrieg oder Gescheiterte Revolution.
- 221 v. Z.: Seesieg Kaiser Garians II. am Kap Tagelion über Gegenkaiser Fulvian I.
- 220 v. Z.: Sieg des Gegenkaisers Fulvian I. an der Landenge von Porylon über Kaiser Garian II.
- 219 v. Z.: Kaiser Garian II. erobert Linessalon von den Rebellen.
- 219 v. Z.: Sieg Kaiser Garians II. bei Linessalon über Gegenkaiser Fulvian I.
- 219 v. Z.: Sieg der Kaisertreuen bei Thagena über Gegenkaiser Fulvian I.  
Kapitulation Fulvians. Ende des 3. Elvarischen Bürgerkrieges.
- 218 v. Z.: Hinrichtung des Gegenkaisers Fulvian I. als Hochverräter in Atraion.
- 215 v. Z.: Tod des Bürgerkriegsiegere Garian II.  
Der Bundesrat proklamiert dessen Sohn Thidar zum neuen Kaiser.
- 215 bis 210 v. Z.: 3. Ostkrieg (gegen Kelezar, Danurer und Kalschan) oder Schwerer Ostkrieg.
- 215 v. Z.: Bündnissieg des kelezarischen Prinzen Darkandal und des Danurerfürsten Ophedir über die edrischen Provinztruppen Philuriens bei Felgun (Felch).
- 214 v. Z.: Sieg der Kelezarer, Danurer und Kalschaner bei Adissa (Telhast) über Kaiser Thidar (1. Schlacht von Adissa). Kaiser Thidar begeht Selbstmord.  
Sieg des Regimentskommandeurs Arnadal Trimon bei Pirea über Kelezarer, Danurer und Kalschaner.  
Etliche Magistrate Philuriens ernennen Arnadal Trimon zum Bundesfeldherrn. Arnadal beginnt auf eigene Faust mit weitreichenden militärischen und wirtschaftlichen Reformen. Der Bundesrat enthebt Arnadal daraufhin seines Amtes, was dieser jedoch ignoriert.  
Der Bundesrat proklamiert Ethairon Murondal zum neuen Kaiser.
- 213 bis 205 v. Z.: 4. Elvarischer Bürgerkrieg
- 212 v. Z.: Sieg des Rebellenführers Arnadal Trimon bei Porolida über den kaiserlichen Bundesfeldherrn Ascendor Ilandar. Gefangennahme Ascendors.  
Kaiser Ethairon landet in Odian. Unentschiedene Schlacht am Strand von Panadalun zwischen Kaiser Ethairon und dem Rebellenführer Arnadal Trimon.  
Der Danurerfürst Ophedir lässt sich von Arnadal bestechen und schert aus dem Bündnis mit Kelezar und Kalschan aus.
- 211 v. Z.: Sieg des Rebellenführers Arnadal Trimon bei Pirmon und Durena über Kelezarer und Kalschaner.
- 210 v. Z.: Kaiser Ethairon landet zum zweiten Mal in Odian. Daraufhin schließt der Rebellenführer Arnadal Trimon mit Kelezar und Kalschan Frieden. Ende des 3. Ostkrieges.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 209 v. Z.: Sieg des Rebellenführers Arnadal Trimon bei Verunia über Kaiser Ethairon.
- 208 v. Z.: Kaiser Ethairon räumt seine letzten Bastionen in Odian und zieht sich nach Erach zurück.  
Arnadal lässt sich von den Magistraten Odians in Atraion zum Gegenkaiser krönen.  
Arnadal beginnt in seinem Machtbereich Odian mit einem umfangreichen militärischen und wirtschaftlichen Reformprogramm.
- 206 v. Z.: Seesieg des Gegenkaisers Arnadal I. vor Gavalon (Teggant) über Kaiser Ethairon.  
Die Rebellen landen in Erach.
- 205 v. Z.: Sieg des Gegenkaisers Arnadal I. bei Nargon (Larnach) über Kaiser Ethairon.  
Die meisten edrischen Städte Erachs kapitulieren kampflos vor der Rebellenarmee.
- 204 v. Z.: Edrigon kapituliert nach 2-monatiger Belagerung kampflos. Kaiser Ethairon dankt ab und wird mit vielen Parteigängern auf die Insel Lominor (Tornom) verbannt.  
Ende des 4. Elvarischen Bürgerkrieges.  
Arnadal weitete sein großes Reformprogramm auf Erach aus.
- 197 v. Z.: Tod des Bürgerkriegssiegers und großen Reformkaisers Arnadal I.  
Der Bundesrat proklamiert dessen Schwiegersohn Agenor Duvalion zum neuen Kaiser.
- 206 bis 197 v. Z.: Kalschans König Sheran unterwirft die ayrunischen Tioter zwischen Dunca und Vagor.
- 195 bis 160 v. Z.: Steppenkrieg. Im Bündnis erobern Kalschan und Kelezar die westarigonische Grasebene von den ayrunischen Danurern (1. Eroberung der westarigonischen Grasebene durch Kalschan und Kelezar). Die Danurer ziehen sich hinter den Terp zurück.
- 195 v. Z.: Kaiser Agenor führt den Volksrat als zweite Kammer neben dem Bundesrat ein.
- 192 v. Z.: 1. Ulachenkrieg oder Eroberung des Hochlands von Taveral.  
Kaiser Agenor erobert das Hochland von Taveral und schließt Handelsabkommen mit den Ulachenstämmen um die großen Salzseen der westlichen Takaruwüste.
- 191 bis 189 v. Z.: 2. Osteinitenkrieg oder Letzter Eanitenkrieg.  
Kaiser Agenor unterwirft die letzten eanitischen Fürstentümer östlich und südlich des Mindulinsees.
- 188 bis 182 v. Z.: 2. Schastenkrieg oder Unterwerfung der Innerschasten.  
Kaiser Agenor unterwirft die die an Ean angrenzenden Schastentämme (Innerschasten) in Cavela und Teron.
- 167 v. Z.: Kaiser Agenor wählt Atraion als ständigen Wohnsitz.
- 165 v. Z.: Der Volksrat (Magistrun Populir) verlegt seinen Sitz von Edrigon nach Atraion.
- 162 v. Z.: Der Unionsrat (Magistrun Unis) verlegt seinen Sitz von Edrigon nach Atraion.  
Damit wird Atraion zwar (noch) nicht offiziell, aber faktisch zur neuen Hauptstadt des Edrischen Imperiums.
- 160 v. Z.: Sieg der Isdinger bei den Hedrinhöhen über Nargas König Luadi Min Tursa. Narga verliert seine Besitzungen im Kleinen Arigonischen Becken.
- 157 bis 152 v. Z.: 3. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Athringer) oder Fulvians Gundenjagd.
- 157 v. Z.: Sieg Prinz Fulvians in der Hudirsklamm über die gundischen Isdinger.
- 156 v. Z.: Sieg der Prinzen Fulvian und Arnadal am Fuße der Fehringberge über die gundischen Athringer.  
Tod Kaiser Agenors des Volksfreundes. Bundesrat und Volksrat proklamieren dessen ältesten Sohn Fulvian II. in Atraion zum Nachfolger.
- 155 v. Z.: Sieg der Isdinger und Athringer unter Herzog Atrisant bei Andaria (Andahl) über den elvarischen Prinzen Arnadal. Der Prinz fällt im Kampf.
- 154 bis 152 v. Z.: Feldzug Kaiser Fulvians II. gegen Isdinger und Athringer.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 153 v. Z.: Sieg der Isdinger an der Antha (Antz) über Nargas König Luadi Min Tursa. Narga verliert danach seine Besitzungen im südwestlichen Laudan.
- 153 bis 149 v. Z.: 4. Ostkrieg (gegen Kelezar und Kalschan) oder Kelezars Pech.
- 152 v. Z.: Bündnissieg von Kelezars König Durgun und der kalschanischen Prinzen Tarash und Ajudim in der Ebene von Valadun über den elvarischen Bundesfeldherrn Thorandal Varamon.  
Kaiser Fulvian II. muss wegen der neuen Bedrohung im Süden mit Isdingern und Athringern Frieden schließen. Ende des 3. Gundenkrieges.
- 150 v. Z.: Der kalschanische Prinz Sagudar putscht erfolgreich gegen seinen Vater Pashur und lässt ihn kurz darauf ermorden. Daraufhin brechen Sagudars Brüder Tarash und Ajudim den Feldzug gegen das Edrische Reich ab und wenden sich gegen den Thronräuber.  
Sieg Kaiser Fulvians II. an der Dyphar (Stypa) über Kelezars König Durgun.
- 149 v. Z.: Die Elvar erobern Philurien von Kelezar zurück.
- 152 bis 149 v. Z.: 2. Hilitischer Fürstenkrieg oder Schneller Hilitischer Feldzug.  
Mehrere hilitische und talessische Fürsten greifen auf Seiten Kalschans und Kelezars in den 4. Ostkrieg ein.
- 149 v. Z.: Kurzer Feldzug Kaiser Fulvians II. gegen die Hiliter. Die hilitischen Fürsten suchen um Frieden nach. Friedensschluss und Ende des 2. Hilitischen Fürstenkrieges.
- 148 bis 141 v. Z.: 4. Kelezarischer Krieg oder Eroberung Westkelezars.
- 148 v. Z.: Sieg Kaiser Fulvians II. am Cirinal (Kendel) über Kelezars König Durgun.
- 147 v. Z.: Sieg Kaiser Fulvians II. bei Gileath (Falsbuhr) über Kelezars König Durgun.
- 147 bis 145 v. Z.: Kaiser Fulvian II. erobert den Westen Kelezars und formt daraus die neue edrische Provinz Astolan.  
Sein ältester Sohn Avelar erobert die kelezarischen Besitzungen zwischen Luval und Terp. Der Prinz faßt die edrischen Besitzungen rund um das Endmeer zur neuen Provinz Etherior<sup>303</sup> („der Äußere“) zusammen.
- 142 v. Z.: Kaiser Fulvian II. erobert Kelezars Hauptstadt Kelor.
- 141 v. Z.: Bei der Belagerung Vendraguns wird Kaiser Fulvian II. von einem Bolzengeschoß tödlich getroffen. Sein ältester Sohn Avelar bricht den Feldzug gegen Kelezar ab und kehrt nach Atraion zurück. Ende des 4. Kelezarischen Krieges.
- 140 v. Z.: Bundesrat und Volksrat proklamieren Avelar zum neuen Kaiser.
- 138 v. Z.: 1. Kelezarischer Aufstand.  
Kelezars König Durgun zettelt in Astolan einen Aufstand seiner Landsleute gegen das Edrische Reich an, stirbt jedoch noch im gleichen Jahr, und der Aufstand bricht zusammen.
- 137 bis 135 v. Z.: Im Bündnis erobern Kalschan und Kelezar die westarigonische Grasebene zum zweiten Mal von den ayrunischen Danurern (2. Eroberung der westarigonischen Grasebene durch Kalschan und Kelezar). Die Danurer ziehen sich neuerlich hinter den Terp zurück.
- 133 bis 132 v. Z.: Kalschans König Irdashin erobert Magad.
- 131 v. Z.: Kalschans König Irdashin erobert Samar.
- 129 bis 122 v. Z.: 5. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und die Hiliter) oder Blutiger Ostkrieg.
- 129 v. Z.: Sieg von Kalschans König Irdashin und der verbündeten Talessen bei Nevera über den elvarischen Bundesfeldherrn und Kommandeur der Palastgarde Derocon

---

<sup>303</sup> Etherior (elvarunisch für „der Äußere“): Edrische Provinz seit 145 v. Z. mit überwiegend ayrunischer und kelezarischer Bevölkerung. Sie ist in etwa deckungsgleich mit dem Nerval und umfasst die Tieflände nördlich und östlich des Endmeeres.

- Padeiran. Kaiser Avelar setzt daraufhin Derocon Padeiran ab und übernimmt selbst das Oberkommando der Truppen.
- 128 v. Z.: Unentschiedene Schlacht zwischen Kaiser Avelar und Shadar Irdashin bei Calidan. Derocon Padeiran ermordet Kaiser Avelar den Trinker und lässt sich vom Heer zum neuen Kaiser ausrufen. Daraufhin befreien Bundesrat und Volksrat Avelars inhaftierten Bruder Aridion und krönen ihn in Atraion zum Gegenkaiser. Derocon Padeiran wird auf seinem Marsch auf Atraion von seinen eigenen Leuten ermordet.
- 123 v. Z.: Bündnissieg von Kalschans König Irdashin und Kelezars König Farun bei Hevron gegen Kaiser Aridion (1. Schlacht von Hevron). Doch trotz der Niederlage gelingt es Aridions Neffen Erandor König Irdashin im Gefecht zu töten.
- 122 v. Z.: Sieg Kaiser Aridions bei Atherda über Kalschan und Kelezar (1. Schlacht von Atherda). Ende des 5. Ostkrieges.
- 121 v. Z.: 4. Gundenkrieg oder Aridions Nordlandfeldzug gegen Isdinger, Athringer und die ettischen Trucha. Kaiser Aridion führt von der Provinz Kleingundien aus eine Strafexpedition gegen die westgundischen Isdinger und Athringer sowie die kontinentalettischen Trucha.
- 120 v. Z.: 1. Riesenkrieg oder Laudan-Riesen-Krieg. Kaiser Aridion führt von der Provinz Laudan aus eine Strafexpedition gegen die Laudantrolle.
- 119 v. Z.: 10. Ettenkrieg oder Aridions Ettenfeldzug. Kaiser Aridion vertreibt die Aldanetten (Erach-Etten) aus den edrischen Provinzen Erachs.
- 118 bis 114 v. Z.: Aldankrieg (gegen Zarnum, die Aldanetten und Aldantrolle).
- 118 v. Z.: Sieg des Kaiserneffen und Bundesfeldherrn Erandor an der Thorser Höch über ein Bündnis ettischer Stämme.
- 116 v. Z.: Kaiser Aridion erobert die zarnumer Festung Bor nach zweijähriger Belagerung.
- 114 v. Z.: Kaiser Aridion erobert die oberirdischen Bezirke von Zarnums Hauptstadt Toin nach einjähriger Belagerung. Der Ausbruch des 6. Ostkrieges zwingt die Elvar jedoch zum Rückzug aus dem Aldan.
- 114 bis 110 v. Z.: 2. Kelezarischer Aufstand. Erhebung der zwergischen Bevölkerung Astolans gegen die Elvar.
- 114 bis 104 v. Z.: 6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar, und hilitische Fürsten) oder Erandors Kalschanfeldzug.
- 114 v. Z.: Bündnissieg von Kalschans König Ashad und der kelezarischen Prinzen Targon und Vorugam über die Provinzgouverneure von Astolan und Ilonien im Tal von Calgirun.
- 113 v. Z.: Sieg Prinz Erandors bei Menareth über eine Koalition hilitischer Fürsten und bei Aracon über die Talesser.
- 112 v. Z.: Sieg Prinz Erandors bei Thira über Kalschans König Ashad und die kelezarischen Prinzen Targon und Vorugam (1. Schlacht von Thira).
- 109 v. Z.: Prinz Erandor erobert Samar von Kalschan und macht daraus eine edrische Provinz.
- 108 v. Z.: Seesieg Prinz Erandors in der Meerenge von Dunvar über die kalschanische Flotte. Erandor setzt über die Meerenge von Dunvar und landet in Purshan. Sieg Prinz Erandors bei Dagera über Kalschans König Ashad.
- 107 v. Z.: Sieg Prinz Erandors und des Bundesfeldherrn Avaron Devolar am Patras über Kalschans König Ashad. Dieser wird daraufhin von seinen Offizieren ermordet.
- 106 v. Z.: Prinz Erandor erobert Kalschans Hauptstadt Nekatis nach knapp 1-jähriger Belagerung. Er lässt die Metropole gezielt plündern, verschont jedoch deren Einwohner und Bauten.



# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 105 v. Z.: Sieg Prinz Erandors bei Tigem über Kalschans König Menuam.
- 104 v. Z.: Tod Kaiser Aridions des Verteidigers. Bundesrat und Volksrat übergehen seinen illegitimen Neffen Erandor und wählen stattdessen Velarion Thelor zum neuen Kaiser.  
Prinz Erandor errichtet die Provinz Ayrunien zwischen dem südlichen Dairon und dem Luga. Ende des 6. Ostkrieges.
- 103 v. Z.: Prinz Erandor beansprucht die Kaiserwürde für sich und marschiert auf Atraion. Kaiser Velarion dankt ab, um einen Bürgerkrieg zu vermeiden. Bundesrat und Volksrat proklamieren daraufhin Erandor I. Duvalion zum neuen Kaiser.
- 101 bis 96 v. Z.: 3. Schastenkrieg oder Eroberung des Teron.  
Kaiser Erandor I. unterwirft die Schastenstämme im Teron.
- 98 v. Z. bis 93 v. Z.: 1. Kalschanischer Krieg oder 1. Kalschanische Erhebung.
- 96 v. Z.: Sieg von Kalschans Menuam bei Galparadas über den elvarischen Bundesfeldherrn Avaron Devolar.
- 95 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. am Vilier über Kalschans König Menuam.
- 93 v. Z.: Kaiser Erandor I. stellt die Grenzen der jungen Provinz Ayrunien wieder her.  
Ende des 1. Kalschanischen Krieges.
- 93 bis 89 v. Z.: 3. Hilitischer Fürstenkrieg oder Eroberung Innerhilitiens und Talessiens.
- 93 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. bei Pirmon über eine Koalition hilitischer Fürsten.
- 92 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. bei Carthian (Cartano) über eine Koalition hilitischer Fürsten. Kaiser Erandor I. unterwirft die hilitischen Gebiete zwischen Ormurin und Gyan und errichtet darauf die Provinz Innerhilitien.
- 89 v. Z.: Kaiser Erandor I. unterwirft die Talessen in und um die Vareta und errichtet darauf die Provinz Talessien. Das Edrische Imperium erreicht seine größte Ausdehnung.
- 88 bis 87 v. Z.: 1. Schastenaufstand oder Teron-Schastenaufstand.
- 86 bis 85 v. Z.: 4. Hiliteraufstand oder 1. Innerhilitischer Aufstand.
- 85 bis 84 v. Z.: 2. Kalschanische Erhebung.
- 84 bis 82 v. Z.: 2. Kalschanischer Krieg oder Krieg um Samar.
- 83 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. bei Sidia über Kalschans König Pashur II.
- 82 bis 81 v. Z.: 1. Talesseraufstand oder Unterdrückter Talesseraufstand.
- 82 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. bei Daicalon über die Talessen.
- 81 bis 79 v. Z.: 5. Kelezarischer Krieg oder 3. Kelezarischer Aufstand.
- 80 v. Z.: Sieg Kaiser Erandors I. am Kendel über Kelezars König Volorun II. Einauge.
- 78 bis 77 v. Z.: Zwei kühle und feuchte Sommer führen zu Missernten in ganz Arigon.
- 77 v. Z.: Tod des Halbelfen und ewig siegreichen Kaisers Erandor I.  
Bundesrat und Volksrat proklamieren seinen Sohn Ladian I. Duvalion zum neuen Kaiser.
- 77 v. Z.: Nach der zweiten Missernte in Folge kommt es zu Hungerrevolten im Elfenreich.
- 75 v. Z.: Erfolgloser Putschversuch mehrerer hoher Offiziere gegen Kaiser Ladian I. In der folgenden Säuberungswelle tauscht Kaiser Ladian I. fast das gesamte erfahrene Offizierscorps aus.
- 74 bis 57 v. Z.: 2. Talesseraufstand oder Langer Talesseraufstand.
- 73 v. Z.: Sieg der aufständischen Talessen im Kauristal über den militärisch unerfahrenen edrischen Bundesfeldherrn Aelion Condurial.
- 74 bis 55 v. Z.: 2. Schastenaufstand oder Zwei-Gebirge-Aufstand.
- 73 bis 72 v. Z.: 2. Ulachenkrieg oder Einhöckerkrieg.
- 72 bis 69 v. Z.: 6. Ostkrieg (gegen Kalschan, Kelezar und Talessen) oder Gefangennahme Ladians I.
- 71 v. Z.: Bündnissieg von Kalschans König Pashur II., dessen Sohn Murandar, Kelezars König Volorun II. Einauge und mehrerer Talesserfürsten gegen Kaiser Ladian I. auf

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

der Landbrücke von Herlot. Kaiser Ladian I. gerät in kalschanische Gefangenschaft und wird nach Nekatis verschleppt.

Bundesrat und Volksrat bestimmen nicht Ladians I. erst 18-jährigen Sohn Darion zum Nachfolger, sondern proklamieren Coronar II. Geladion neuen Kaiser.

## **Eisernes (ehernes) Zeitalter (69 v. Z. bis 91 n. Z.)**

70 bis 64 v. Z.: Eine Epidemie (vielleicht die Pest oder Ebola) überzieht ganz Arigon und rafft geschätzte 30% bis 40% der Gesamtbevölkerung hinweg. Besonders schwer betroffen sind das dicht besiedelte Edrische Imperium und Kalschan.

68 v. Z.: Der gefangene Kaiser Ladian I. stirbt in Kalschans Hauptstadt Nekatis an der Pest.

64 v. Z.: Kaiser Coronar II. Geladion erliegt als eines der letzten Opfer der Seuche. Bundesrat und Volksrat bestimmen den Gouverneur der Provinz Kleingundien, Maron Thelor, zum neuen Kaiser. Darion Duvalion, der Sohn Kaiser Ladians I., reißt in Atraion die Macht an sich und lässt sich von seinen Anhängern zum Gegenkaiser ausrufen.

64 bis 63 v. Z.: 5. Elvarischer Bürgerkrieg oder Kurzer Elvarischer Bürgerkrieg

63 v. Z.: Kaiser Maron erobert Atraion. Gegenkaiser Darion begeht Selbstmord. Die westgundischen Athringer und kontinentalettischen Trucha zerstören im Bündnis das Zwergenreich Narga.

63 bis 58 v. Z.: 11. Ettenkrieg oder Alvadons Ettenabwehr.

62 bis 60 v. Z.: 5. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Werder) oder Vorboten der Gundenwanderung.

62 bis 56 v. Z.: 3. Ulachenkrieg oder Taveral-Krieg

62 v. Z.: Sieg Kaiser Marons nordöstlich von Thilun (Tylna) über die Isdinger.

61 v. Z.: Sieg Kaiser Marons am Ensling über die Werder.

61 bis 57 v. Z.: 5. Hiliteraufstand oder 2. Innerhilitischer Aufstand

60 v. Z.: Kaiser Maron verleiht jedem Bewohner des Edrischen Imperiums das edrische Bürgerrecht und führt die allgemeine Wehrpflicht wieder ein. Er unterteilt die Provinzen zusätzlich in kleinere Bezirke, um die Kontrollmöglichkeiten des Staatsapparats auszubauen.

60 bis 51 v. Z.: 3. Kalschanischen Krieg oder Verlust Samars und Ayruniens

60 v. Z.: Die Provinz Samar spaltet sich vom Edrischen Imperium ab.

59 v. Z.: Marons Bruder Alvadon drängt in Erach die Etten aus dem Edrischen Reich. Ende des 11. Ettenkrieges.

57 v. Z.: Kaiser Maron schlägt den 2. Tallesseraufstand und 5. Hiliteraufstand nieder und gliedert die abtrünnigen Provinzen Tallessien und Innerhilitien wieder ins Edrische Imperium ein.

55 v. Z.: Kaiser Maron und sein Bruder Alvadon schlagen den 2. Schastenaufstand nieder und gliedern die seit 74 v. Z. abtrünnige Provinz Schastien wieder ins Edrische Imperium ein.

51 v. Z.: Friedensschluss zwischen Kaiser Maron und Kalschans König Sakandur I. Ende des 3. Kalschanischen Krieges. Das Edrische Reich verzichtet auf seine Provinzen Ayrunien und Samar sowie die Ostküste der Meerenge von Dunvar.

41 bis 40 v. Z.: 6. Gundenkrieg (gegen die Lorder) oder Lorderkrieg.

Die Lorder attackieren die edrische Exklave Etherior an der Meerenge von Lurn. Kaiser Maron wehrt die Angreifer ab und führt Strafexpeditionen gegen die Lorder.

40 v. Z.: Die Lorder suchen um Frieden nach, den Kaiser Maron gegen die Gestellung von Geiseln akzeptiert. Ende des 6. Gundenkrieges.

## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 37 v. Z.: Die ostgundischen Skartinger verlassen ihre Heimat im Süden des Großen Arigonischen Beckens und überqueren die Hochebene von Trimun. Sie überrennen die edrischen Besitzungen auf der Ostseite des Endmeeres.
- 36 v. Z.: Die Skartinger besiegen die Danurer an den südlichen Ausläufern des Arautan und unterwerfen deren westliche Teilstämme.
- 35 v. Z.: Sieg der Skartinger am Terp über Kelezar.
- 34 v. Z.: Sieg der Skartinger an der Wern (Varna) über Kelezars König Farnagand Gundenkämpfer. König Farnagand fällt im Kampf. Die Skartinger nehmen den Osten des Zwergenreiches in Besitz.
- 30 bis 29 v. Z.: 7. Gundenkrieg (gegen Skartinger und Westdanurer) oder Skartingischer Handelskrieg.
- 30 v. Z.: Sieg Kaiser Marons und seines Sohnes Eleathar am Luval über die Skartingerjarle Merbod und Lodigild.
- 29 v. Z.: Sieg des Skartingerjarls Lodigild an der Ontura über Kelezars König Orondil. Gleichzeitig Sieg Kaiser Marons und Prinz Eleathars am Tislit über den Skartingerjarl Merbod.  
Die Skartinger verlassen nach ihrer Niederlage zusammen mit mehreren danurischen Teilstämmen ihre Siedlungsgebiete um das Endmeer und wandern Richtung Südwesten.
- 27 bis 24 v. Z.: 8. Gundenkrieg (gegen Werder, Lorder, Athringer und Isdinger) oder Gundischer Fehlschlag.
- 27 v. Z.: Kaiser Maron attackiert von der Provinz Kleingundien aus die Werder und sein Sohn Eleathar von Etherior aus die Lorder. Werder und Lorder weichen nach Norden zurück und treten dadurch weitere Völkerbewegungen im Kleinen Arigonischen Becken los.
- 26 v. Z.: Sieg Kaiser Marons und Prinz Eleathars bei Andaria über die Athringer.
- 25 v. Z.: Sieg Kaiser Marons und Prinz Eleathars auf der Ebene von Milhirian über die Isdinger.
- 24 v. Z.: Ergebnisloses Ende des 8. Gundenkrieges.
- 21 v. Z.: Tod Kaiser Marons des Starken. Bundesrat und Volksrat proklamieren seinen Sohn als Eleathar II. zum neuen Kaiser.
- 21 bis 10 v. Z.: 6. Hiliteraufstand oder 3. Innerhilitischer Aufstand.
- 21 bis 8 v. Z.: 3. Talesseraufstand
- 20 bis 8 v. Z.: 3. Schastenaufstand
- 19 bis 17 v. Z.: Rebellion der edrischen Sekundäreinheiten gegen die zunehmende Versetzungspraxis in heimatferne Reichsteile.
- 15 bis 12 v. Z.: 7. Ostkrieg (gegen Skartinger, Danurer und Kalschan) oder Untergang Eleathars II.
- 15 v. Z.: Sieg des Skartingerjarls Lodigild und der verbündeten Westdanurer am Ulvihr über das edrische Provinzheer Iloniens.  
Bündnissieg von Kalschans König Shannarid, des Skartingerjarls Lodigild und der Westdanurer bei Vireth über Kaiser Eleathar II. Der Kaiser wird auf der Flucht eingeholt und begeht Selbstmord.  
Bundesrat und Volksrat erheben den amtierenden Premierminister Lathion Marval zum neuen Kaiser. Das Heer proklamiert gleichzeitig Curadan Carion zum Gegenkaiser. Lathion Marval findet keine Unterstützung bei der Armee und dankt noch im selben Jahr ab.
- 14 v. Z.: Sieg Kaiser Curadans an der Divelmündung über Kalschans König Shannarid, den Skartingerjarl Lodigild und die Westdanurer.  
Sieg Kaiser Curadans an der Dyrra über Kalschans König Shannarid.

# Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 13 v. Z.: Sieg Kaiser Curadans bei Pecarda über den Skartingerjarl Lodigild und die Westdanurer.
- 12 v. Z.: Kaiser Curadan stellt die Ostgrenzen des Edrischen Imperiums wieder her. Ende des 7. Ostkrieges.
- 10 v. Z.: Kaiser Curadan schlägt den Aufstand der seit 21 v. Z. revoltierenden Innerhiliten nieder und gewinnt die Provinz Innerhilitien für das Imperium zurück.
- 8 v. Z.: Kaiser Curadan schlägt den Aufstand der seit 21 v. Z. revoltierenden Talesser nieder und gewinnt die Provinz Talessien für das Imperium zurück.  
Prinz Dunar schlägt den Aufstand der seit 20 v. Z. revoltierenden Schasten nieder und gewinnt die Provinz Schastien für das Imperium zurück.
- 5 v. Z. bis 2 n. Z.: 9. Gundenkrieg (gegen Isdinger, Athringer, Werder und Lorder) oder Gundischer Bündniskrieg.
- 5 v. Z.: Sieg der verbündeten Isdinger, Athringer und Werder über das edrische Provinzheer von Kleingundien bei Fulviana.
- 4 v. Z.: Unentschiedene Schlacht in Hyrling zwischen Kaiser Curadan und den verbündeten Isdingern, Athringern und Werdern.
- 3 v. Z.: Sieg Kaiser Curadans und Prinz Dunars an der Antz über die verbündeten Isdinger, Athringer und Werder.
- 1 v. Z.: Sieg der Lorder in den südlichen Korvanten über Prinz Dunar.
- 1 v. Z. bis 2 n. Z.: Kaiser Curadan und Prinz Dunar führen mehrere Feldzüge gegen Lorder und Werder, jedoch ohne bleibenden Erfolg.
- 2: Ende des 9. Gundenkrieges.
- 0: Der Zeuge Eduns erscheint in der Stadt Edrigon.
- 0 bis 12: Der Zeuge Eduns durchwandert mit drei Gefährten und vier Gefährtinnen das Edrische Reich und predigt seinen neuen edunischen Glauben.
- 10: Tod Kaiser Curadans. Sein Sohn Dunar I. wird neuer Kaiser.
- um 10: Nicht belegter Bündnissieg der Mergeten und Ostdanurer über die aus Kardien nach Westen vorstoßenden Oldrocks. Möglicherweise ist diese Niederlage der Grund, weswegen die Ostlinge nach Norden abdrehen.
- 12: Die Spur des Zeugen Eduns verliert sich in der Stadt Edrigon.
- 10 bis 13: Die Oldrocks unterwerfen die Flowenstämme in der Kardischen Steppenzunge<sup>304</sup>.
- 14: Die Oldrocks durchqueren die Flowische Senke und fallen im Großen Arigonischen Becken ein.
- 14 bis 23: Die Oldrocks unterwerfen alle Flowenstämme Arigons.
- 25: Sieg der Oldrocks an der Dalinca über ein Bündnis der ostgundischen Danger und Hardomannen. Die Stämme fliehen nach Westen und Süden und reißen andere Völker mit. Beginn der Gundenwanderung (25 bis 220).
- 26: Die Hardomannen überqueren das Hochland von Trimun und erobern den größten Teil der edrischen Provinz Etherior am Endmeer.
- 27: Sieg der Oldrocks am Fuße der Gronberge über die nordgundischen Tyrlungen. Eine Hälfte des Stammes wird unterworfen, der andere Teil flieht ins Kleine Arigonische Becken und wird als Tillunger bekannt.
- 28: Sieg der Oldrocks an der Nenda über ein Bündnis der nordgundischen Adellungen und Marlungen. Die beiden Stämme werden unterworfen.
- 28 bis 32: 10. Gundenkrieg (gegen Isdinger, Athringer, Argunder, Troder, Werder, Danger und Tillunger) oder Sieben-Stämme-Krieg.

---

<sup>304</sup> Kardische Steppenzunge: Die nordwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe. Sie umfassen die offenen Grasebenen östlich des Sevir und nördlich des Arautanbogens. Die südwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe nennt man Westkardische Steppe.

- 31: Prinz Curadan wird in einem gundischen Hinterhalt erschlagen. Daraufhin nimmt sich sein Vater, Kaiser Dunar I., aus Verzweiflung das Leben.  
Das Heer proklamiert den Maraner Nevedor Sevrechon (Nevet Sevrech) zum neuen Kaiser.
- 31 bis 49: 4. Schastenaufstand oder Abspaltung der Innerschasten.
- 32: Kaiser Nevedor schließt Frieden mit Isdingern und Werdern. Gegen die Verpflichtung zur Verteidigung der edrischen Nordostgrenze erhalten sie Siedlungsland innerhalb der Provinz Kleingundien.
- 32 bis 44: 8. Ostkrieg (gegen Kalschan, Skartinger und Westdanurer) oder Letzter Kalschanischer Krieg.
- 32: 4. Talesseraufstand oder Verlust der Vareta. Das Edrische Reich verliert die Provinz Talesien endgültig.
- 32: Sieg Kaiser Nevedors auf dem Feld von Irudon über Skartinger und Westdanurer.
- 33: 7. Hiliteraufstand oder 4. Innerhilitischer Aufstand oder Abspaltung Innerhilitiens. Das Edrische Reich verliert die Provinz Innerhilitien endgültig.  
Triumphaler Bündnissieg von Kalschans König Sardukand, der Skartinger und Westdanurer im Eristal (Valeth Aeras) an der nördlichen Hymalib über Kaiser Nevedor Sevrechon. Der Kaiser fällt im Kampf.  
Bundesrat und Volksrat proklamieren Verudan Dural zum neuen Kaiser.
- 34: Kalschans König Sardukand erobert zusammen mit Skartingern und Westdanurern Ilonien.
- 35: Kalschans König Sardukand erobert zusammen mit Skartingern und Westdanurern Astolan.
- 36: Kalschans König Sardukand erobert zusammen mit Skartingern, Westdanurern und Talesern Philurien.
- 37: Bündnissieg von Kalschans König Sardukand, der Skartinger, Westdanurer und Innerhiliter bei Moranda über Kaiser Verudan Dural.  
Nach der Niederlage zwingt das edrische Heer den Kaiser zur Abdankung.  
Das Heer erhebt den erst 20-jährigen Valurion I. Carion zum neuen Kaiser.
- 38: Kalschans König Sardukand erobert zusammen mit Skartingern, Westdanurern und Innerhilitem Kleinhilitien.  
Kaiser Valurion I. greift mit einer großen Armada das kalschanische Kernland an. Er vernichtet die kalschanische Flotte vor Kirkun, erobert die Festung Drafura und belagert die Hauptstadt Nekatis.
- 39: Sieg Kaiser Valurions I. auf der Ebene von Entrechil über Kalschans Entsatzarmee unter General Padrashin.  
Kaiser Valurion I. erobert Kalschans Hauptstadt Nekatis, lässt sie plündern und anschließend niederbrennen.  
General Damakil lässt Kalschans König Sardukand ermorden und reißt die Macht an sich.
- 40: Sieg Kaiser Valurions I. bei Dolithor über den kalschanischen Thronräuber Damakil. Der Usurpator Damakil begeht daraufhin Selbstmord. Kalschan versinkt in Bürgerkrieg und Chaos.
- 41: Sieg Kaiser Valurions I. bei Milea über Innerhiliter und Talesser.
- 42: Sieg Kaiser Valurions I. am Lumirsee über die Innerhiliter.
- 44: Sieg der Skartinger und Westdanurer bei Atherda über Kaiser Valurion I. (2. Schlacht von Atherda).
- 45: Sieg Kaiser Valurions I. bei Inagun über Skartinger und Westdanurer (3. Schlacht von Inagun).
- 46: Ende des 8. Ostkriegs.
- 48 bis 49: Erfolglose Feldzüge Kaiser Valurions I. in die Cavela und den Teron.
- 49: Kaiser Valurion I. stirbt am Fieber.

Auf Vorschlag von Bundesrat und Volksrat erhebt die Armee Adonar III. Therdon zum neuen Kaiser.

Das Edrische Reich verliert die schastischen Besitzungen in Cavela und Teron endgültig.

49 bis 50: 1. Ulachen-Schastenkrieg oder Adlon-Krieg.

50: Sieg Kaiser Adonars III. bei Elyma am Mindulinsee über eine Koalition mehrerer Ulachen- und Schastentämme. Ende des 1. Ulachen-Schastenkrieges.

53 bis 54: 11. Gundenkrieg (gegen Skartinger und Westdanurer) oder Kleiner Ostkrieg.

54: Sieg Kaiser Adonars III. bei Ivron über Skartinger und Westdanurer. Ende des 11. Gundenkrieges.

2. Riesenkrieg oder Olmoru-Krieg. Sieg Prinz Erandors bei Aderiath über den Riesenstamm der Olmoru. Ende des 2. Riesenkrieges.

55: Curugan wird Großkhan der Oldrocks.

56 bis 59: Großkhan Curugan unterwirft grausam mehrere revoltierende Flowen- und Gundenstämme im Großen Arigonischen Becken.

60: Tod Kaiser Adonars III. Sein Sohn Erandor II. wird neuer edrischer Kaiser.

60 bis 63: Großkhan Curugan erobert große Teile des Araitangebirges. Die Zwergenreiche Attanim und Tabrisor kommen unter Oldrockherrschaft.

64 bis 65: 12. Gundenkrieg oder Gundenfluchtkrieg (gegen Argunder, Tillunger, Danger, Athringer und Troder).

64: Sieg Großkhan Curugans in der Gundischen Pforte über ein Bündnis aus Argundern, Tillungern, Dangern und ettischen Jadwina. Die vor den Oldrocks fliehenden Stämme reißen Athringer und Troder mit und prallen an die edrische Reichsgrenze. Kaiser Erandor II. und die mit dem Elfenreich verbündeten Isdinger und Werder können den Ansturm auf die Provinz Kleingundien gemeinsam abwehren.

Großkhan Curugan unterwirft die Jadwina, Argunder, Tillunger, Danger und Troder. Nur Athringer und Lorder bleiben vorerst unabhängig.

65: Friedensschluss zwischen dem Oldrockgroßkhan Curugan und Kaiser Erandor II.

67: Großkhan Curugan stößt über das Hochland von Trimun zum Endmeer vor. Die seit 26 dort siedelnden Hardomannen verlassen daraufhin ihre Siedlungsplätze und wandern in südwestlicher Richtung weiter. Curugan besetzt daraufhin das Nerval praktisch kampflos.

67 bis 68: Aufstand der edrischen Bevölkerung in Kleingundien gegen Isdinger und Werder.

68: Tod Kaiser Erandors II. Das Heer setzt sich über die Erbensprüche von Erandors II. Sohn Danurion hinweg und proklamiert stattdessen Anthaiar, den jüngeren Bruder des Verstorbenen, zum neuen Kaiser.

68 bis 70: 13. Gundenkrieg (gegen Isdinger, Werder, Athringer und Lorder) oder Gundischer Bundesgenossenkrieg.

70: 1. Oldrockkrieg oder Curugans großer Feldzug.

Großkhan Curugan erobert die edrischen Nordostprovinzen Kleingundien und Lauden und stößt auf Erach vor. Die edrische Flotte versperrt ihm jedoch an der Meerenge von Lauden den Weg nach Erach. Der Ausbruch einer Seuche zwingt Curugan schließlich zur Umkehr.

Die Werder unter Herzog Gantris setzen über die Meerenge von Walan und fallen in Astolan ein.

70 bis 82: 14. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Ostgundenkrieg.

70: Die ostgundischen Skartinger und Hardomannen sowie die ayrunischen Westdanurer überschreiten den Darnim und fallen in Ionien ein.

71 bis 76: 6. Elvarischer Bürgerkrieg oder Letzter Elvarischer Bürgerkrieg.

71: Anthaiars Neffe Danurion lässt sich in Atraion zum Gegenkaiser ausrufen und gewinnt die Kontrolle über das edrische Odian.

72: Kaiser Anthaiar landet in Atraion und nimmt die Stadt ohne Kampf.

Bündnissieg der Skartinger, Hardomannen und Westdanurer bei Thira über Gegenkaiser Danurion (2. Schlacht von Thira). Der Usurpator wird auf der Flucht von seiner Leibgarde ermordet.

Großkhan Curugan wird von seinen Söhnen ermordet.

73: Ein Teil des Heeres in Odian erhebt Therador Surupagon, einen Divisionsgeneral eanitischer Abstammung, zum Gegenkaiser.

Sieg Kaiser Anthaiars am Deruan über die Rebellenarmee unter Therador Surupagon.

73 bis 74: 4. Hilitischer Fürstenkrieg oder Hilitischer Bürgerkriegsfeldzug.

Einfall der Innerhiliten in Kleinhilitien.

74: Sieg Kaiser Anthaiars bei Ilmaron über die Innerhiliten. Ende des 4. Hilitischen Fürstenkrieges.

75: Sieg der Rebellenarmee unter Therador Surupagon im Mündungsgebiet des Gyan über Kaiser Anthaiar.

76: Sieg Kaiser Anthaiars an der Savinabucht über die Rebellenarmee unter Therador Surupagon. Daraufhin wird der Usurpator von seinen verbündeten Gunden und Westdanurern abgesetzt und eingekerkert. Therador kommt bei einem Fluchtversuch ums Leben. Ende des 6. Elvarischen Bürgerkrieges.

80: Sieg Kaiser Anthaiars bei Hevron über Skartinger, Hardomannen und Westdanurer (2. Schlacht von Hevron).

81: Sieg Kaiser Anthaiars bei Atherda über Skartinger, Hardomannen und Westdanurer (3. Schlacht von Atherda).

82: Ende des 14. Gundenkrieges.

83: Heeresrevolte gegen die Überbeanspruchung der Kräfte und abnehmenden Sold durch Inflation. Kaiser Anthaiar erstickt die Rebellion im Keim, vertagt aber den geplanten Feldzug gegen die Werder in Astolan.

90 bis 95: 15. Gundenkrieg (gegen Werder, Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Verlust des Ostens.

90: Sieg Kaiser Anthaiars bei Vinia über die Werder.

Doppelschlacht an der Marchmündung: Sieg Kaiser Anthaiars an der Marchmündung über Skartinger, Hardomannen und Westdanurer. Am nächsten Tag Sieg des Werderherzogs Gantris über Kaiser Anthaiar. Das Edrische Imperium muss seine Ostprovinzen aufgeben.

92: Kaiser Anthaiar dankt ab und konvertiert zum Edunertum. Als Nachfolger ernennt er seinen Jugendfreund und treuen Weggefährten Malandor Elurian. Dessen Sohn Actharion wird Mitregent in Edrigon.

## **Spätedrisches Reich oder Edrisch-Edunisches Imperium (92 bis 165)**

91 bis 95: 11. Ettenkrieg oder der Fall Morunas.

91: Mehrere Ettenstämme attackieren auf breiter Front die durch den verlustreichen 15. Gundenkrieg ausgedünnte edrische Grenze in Erach.

91 bis 94: 5. Hilitischer Fürstenkrieg oder Verteidigung Kleinhilitiens.

92: Die Etten erobern und brandschatzen Moruna.

92 bis 99: 2. Ulachen-Schastenkrieg oder Verlust Adloniens.

94: Sieg Prinz Actharions bei Menareth über eine Invasionsarmee hilitischer Fürsten.

Sieg des Bundesfeldherrn Aridal Curuvar über eine Allianz ettischer Stämme am Tero.

95: Bundesfeldherr Aridal Curuvar vertreibt die Etten aus Süderach. Ende des 11. Ettenkrieges.

Ende des 5. Hilitischen Fürstenkrieges.

Ende des 15. Gundenkrieges. Das Elfenreich verliert all seine Ostprovinzen.

- Sieg Prinz Valurions (Enkel Kaiser Malandors und Sohn Prinz Actharions) im Hochland von Taveral über mehrere Ulachenstämme aus der Takaruwüste.
- 96: Sieg Prinz Valurions am Fuße des Eliongebirges<sup>305</sup> über eine Allianz schastischer Stämme aus der Cavela.
- 98: Tod Kaiser Malandors. Sein Sohn Actharion II. wird neuer Kaiser.
- 99: Sieg Prinz Valurions am Mindulinsee über eine Allianz schastischer und ulachischer Stämme aus der Cavela und Jundwüste. Der Prinz Kaiser fällt im Kampf. Ende des 2. Ulachen-Schastenkrieges.  
Tod des 92 abgedankten Kaisers Anthaiar.
- 130: Tod Prinz Erandors, des zweiten Sohnes von Kaiser Actharion II.
- 132: Kaiser Actharion II. gewinnt in Lauden und Kleingundien die Kontrolle für das edrische Reich zurück.
- um 135: Utringis wird Großkhan der Oldrocks.
- 135 bis 136: 16. Gundenkrieg (gegen Skartinger, Westdanurer und Innerhiliten) oder Abwehr der Skartinger.
- 136: Sieg Prinz Thiverions (Enkel Kaiser Actharions II.) an der Evenda über Skartinger, Westdanurer und Innerhiliten. Ende des 16. Gundenkrieges.
- 139: Tod Kaiser Actharions II. Sein Enkel Thiverion I. (Sohn des 130 verstorbenen Prinzen Erandor) wird neuer Kaiser.
- bis 142: Großkhan Utringis erneuert die Oldrockherrschaft im Großen Arigonischen Becken, dem Aautangebirge und am Endmeer.
- 140: Im Angesicht einer bevorstehenden Invasion der Oldrocks, räumen die Elvar Cascadal und Therual, ihre letzten verbliebenen Stellungen am Endmeer.
- 144: 2. Oldrockkrieg oder Nordischer Völkerkrieg.
- 144: Großkhan Utringis erobert das Kleine Arigonische Becken ohne auf nennenswerten Widerstand der Gunden zu treffen. Nur Lorder und Troder entgehen durch ihre exponierte Lage der Unterwerfung.  
Sieg Kaiser Thiverions I. und der mit ihm verbündeten Athringer, Isdinger, Argunder und Danger in der Völkerschlacht von Helvern über Großkhan Utringis und dessen verbündete Flowen, Aautanzwerge, ettischen Bartigim und Jadwina, gundischen Adellungen, Marlungen, Tyrlungen und Tillunger.  
Kaiser Thiverion I. wird tödlich verwundet und stirbt. Noch auf dem Totenbett tritt der Imperator zum edunischen Glauben über. Sein Sohn Arnadal II. wird neuer Kaiser.
- um 150: Zusammenbruch der Oldrockherrschaft in Arigon.
- 148 bis 155: 17. Gundenkrieg (gegen Athringer und Danger) oder Verlust Norderachs.
- 148 und 149: Athringer und Danger überschreiten im Winter 148 auf 149 unbedrängt die zugefrorene Meerenge von Lauden und erobern weite Teile Norderachs.
- 149: Kaiser Arnadal II. tritt zum edunischen Glauben über.
- 153: Ende des 17. Gundenkrieges. Alle edrischen Städte des Hinterlandes in Norderach sind im Besitz der Athringer und Danger. Nur die großen Küstenstädte Edrigon, Therion und Dyra verbleiben in elvarischer Hand.
- um 160: Einbruch der ojadischen Tschassen in der Westkardischen Steppe. Die Tschassen besiegen und unterwerfen die verbündeten Ayrunastämme der Mergeten und Ostdanurer.
- 162: Die Tschassen besiegen und unterwerfen den Ayrunastamm der Sogosten.
- 163: Die Tschassen überschreitet den abendländischen Grenzfluss Letina und fallen in Mittelarigon ein.  
Sieg der Tschassen am mittleren Vagor über den Ayrunastamm der Tioter. Die Tschassen unterwerfen die Tioter.

---

<sup>305</sup> Elion: Mittelgebirge im Osten der Eanitischen Tiefebene.



## Geschichte des Edrischen Imperiums

---

- 163 bis 165: 18. Gundenkrieg (gegen Isdinger und Argunder) oder Verlust des Nordens.  
163 und 164: Isdinger und Argunder überschreiten im Winter 163 auf 164 die zugefrorene Meerenge von Lauden.  
164: Die Stadt Edrigon kapituliert.  
Die Tschassen attackieren den Osten Kalschans. König Anherit wehrt sie in der Schlacht an der Dunca ab.  
165: Sieg der Danger an der Iblingenge über Kaiser Arnadal II. (1. Schlacht an der Iblingenge). Ende der edrischen Herrschaft im arigonischen Norden. Ende des 18. Gundenkrieges. Dieses Datum gilt heute allgemein als Ende des Edrischen Reiches. Die Tschassen fallen in Ostkelezar ein. Sieg der Tschassen bei Lovoy an der Wern über Kelezar. Das Daironreich verliert seine östlichen Graslande an die Ojaden.  
167: Sieg der Tschassen vor Felgun (Felch) über die Hardomannen unter Jarl Thyrold. Der Jarl fällt im Kampf. Unterwerfung Hardomanniens.  
168: Sieg der Tschassen bei Pecarda (Solb) über die Werder unter Herzog Ruthegar. Der Herzog fällt im Kampf.  
Werder und Kelezarer kesseln ein Tschassenheer unter Fürst Jildasch im Virmuntal ein und wehren alle Ausbruchsversuche der Ojaden erfolgreich ab. Friedensschluss zwischen Werdern, Kelezarern und Tschassen.  
171: Sieg der Tschassen bei Adissa (Telhast) über Skartinger und Westdanurer (2. Schlacht von Adissa).  
173: Sieg der Tschassen an der Aeltha (Hälvt) über Skartinger und Westdanurer.  
Unterwerfung der Skartinger und Westdanurer. Gefangennahme und Hinrichtung Jarl Horvirs.  
178: Sieg der Tschassen bei Bahera über Kalschans König Anherit. Kaidul Jildasch erobert die kalschanischen Lande zwischen Vilier und Lugan.  
zwischen ca. 200 und 210: Landnahme der Lorder zu beiden Seiten der Meerenge von Lauden.  
um 220: Landnahme der Tillunger zwischen Mynd und Tylnir. Ende der Gundenwanderung.

© Alexander Markus Köhler  
11.04.2014