



Geschichte Gundlands

Inhaltsverzeichnis

Anfänge	7
Die Besiedlung Arigons	7
Die Kardo-Arigonische Wanderung 2.000 bis 1.000 v. Z.	8
Die Gunden	10
Religion	11
Späte Bronzezeit und Beginn der Eisenzeit im Norden	12
Gesellschaft	13
Recht	15
Verfassung	15
Heer	16
Die Gunden und das Elfenreich	17
Die Kleine Gundenwanderung 360 bis 350 v. Z.	17
Zug der Nordlandbarbaren (Noriger, Amuronen, Lanacha, Ortaver) 325 bis 319 v. Z.	18
Der Nordlandfeldzug Adonars II. 318 bis 315 v. Z.	18
Der 1. Narganische Krieg 278 v. Z. und der 2. Gundenkrieg 230 bis 229 v. Z.	19
Die Entstehung der großen Gundenstämme	19
Edrische Bündnispolitik	20
Der 5. Gundenkrieg (gegen Werder und Isdinger) oder die Vorboten der Gundenwanderung 62 bis 60 v. Z.	20
Der 8. Gundenkrieg (gegen Werder, Lorder, Athringer und Isdinger) oder der Gundische Fehlschlag	21
Oldrocks und Gundenwanderung	23
Der Oldrocksturm 14 n. Z.	23
Curugan – der Schrecken des Nordens	24
Der Große Werderherzog Gantris (* 31, + 94)	25
Aufstand, Krieg und Chaos an der Gundenfront 68 bis 70	26
Curugans großer Feldzug	29
Werder in Astolan	32
Die edrische Gegenoffensive	32
Die neue Heimat	33
Anthaiars Angriff auf Werdland	33
Die Doppelschlacht an der Marchmündung 90	34
Der erste edunische Kaiser	35
Das Dreiecksverhältnis Werder, Hardomannen und Kelezar	37
Hergis (* 50, + 116)	37
Der 1. Krieg mit Kelezar	37
Das Bündniskarussell beginnt sich zu drehen	39
Werder und Hardomannen gegen Kelezar	40
Kelezarer und Tioter gegen Hardomannen	41
Hardomannen und Kelezarer gegen Werder	43
Witticha der Krieger (* 94, + 151)	45
Werder vor Kelor	47
Wechselndes Kriegsglück	48
Utringis – der Erbe Curugans	49
Die Schicksalsschlacht von Helvern 144	51
Zusammenbruch der Oldrockherrschaft in Arigon	52
Das Ende der edrischen Herrschaft im Norden	52

Wittichas Ende und Neubeginn.....	52
Frieden mit Hardomannien und Kelezar	54
Revolte der Gantringer	55
Erbschaftsstreit um Hardomannien	56
Ojaden in Mittelarigon	58
Die Tschassen.....	58
Sturmangriff auf Mittelarigon	59
Die Katastrophe bei Solb	61
Werder in ojadischen Diensten	63
Guntis der Befreier (* 158, + 220)	64
Aufstand gegen die Tschassen	65
Die Entstehung Gundlands	67
Herzog und Jarl	67
Heirat und Bündnis mit Kalschan	67
Nationalistischer Umsturz in Kelezar	68
Eine Edunerin in Kalschan.....	71
Der Ketzerprinz Darahil (* 204, + 279).....	71
Aufstand gegen die Ketzerkönigin.....	73
Padur (* um 190, + 233)	75
Der 1. Kalschanische Krieg 232 bis 254.....	75
Thurwinths Gegenoffensive	77
Padurs Ende.....	79
Der Königsmörder Eshalras wird König.....	79
Thurwinth der Eduner (* 194, + 269)	81
Aufstand gegen Eshalras und ein Dolch in Frauenhand	82
Der Soldatenkönig Nendir (* um 200, + 264).....	83
Gegenkönig Jashtagil (* 198, + 255)	83
Kartanurien vor dem Aus	84
Der erste gundische König	85
Die Drachenboten.....	86
Der Nogareneinfall.....	88
Die Söhne der Ketzerkönigin	89
König Nendirs Kapitulation	90
Shadar Medrahit	90
Gemeinsamer Kampf gegen die Nogaren	91
Friede in Mittelarigon	92
Der Kriegsheld wird Mönch.....	92
Nachwirkungen von Thurwinths Taufe	93
Vom Stammesbund zum Königreich	94
Arihart (* 206, + 274)	94
Die Massentaufe am Kendel 270	94
Brautsuche für Arimund.....	96
Arimund Erstkönig (* 244, + 299).....	97
Krieg am Endmeer 277 bis 279.....	97
Krieg um Ostkelezar 280 bis 291	98
Spaltung der Sillinger 292.....	102
Bruderkrieg der Sillinger 293 bis 297	103
Sturz und Flucht Tairuns II.	104
Der 1. Gundländische Bürgerkrieg 302 bis 307.....	105

Die Gundländische Reichsteilung 308	107
Das kalschanische Weltreich	109
Rückblende: Das Edunertum in Kalschan.....	109
Der Rote Komet	109
Silat – der Schwarze Messias (* um 260, + 361).....	110
Die 2. Pestepidemie in Arigon 309 bis 313.....	111
Silat gegen König und Adel – Bürgerkrieg in Kalschan.....	113
Der kalschanische Gottesstaat.....	114
Kalschan und seine Götter	115
Krieg im Namen der Götter.....	116
Kalschas oder Tod.....	117
Sklaverei in Arigon	118
Exodus der Besiegten.....	119
Alte, neue Heimat – Gundländer im Exil.....	120
Allianz gegen Silat	121
Der Versuch zur Rückeroberung Gundlands	124
Reformen in Gundland	127
Die ungleichen Brüder Fulgern und Fastred	127
Revolution von oben	127
Das Ende des Feudalisierungsprozesses in Mittelarigon	132
Kampf um Sillingen	133
Das kalschanische Weltreich.....	135
Angriff auf Valanor.....	138
Alle gegen Kalschan	140
Nachruf auf den Schwarzen Messias	141
Kalschan in der Defensive	142
Der Sklavenaufstand des Grimma.....	144
Tod der Brüder Fulgern und Fastred.....	145
Doppelangriff aus dem Osten	146
Onugen und Tenguren.....	146
Elim.....	147
Tengurenangriff auf Kalschan.....	149
Nordarigons Völker auf der Flucht vor den Onugen.....	150
Ein neues Volk entsteht – die Wäonen	152
Wäonen gegen Tenguren.....	154
Unzuverlässige Vasallen	155
Wäonen an Gundlands Grenzen.....	155
Gundland nach Silats Missionskriegen	159
Onugenangriff auf das Nerval	160
Onugen am Endmeer.....	162
Kampf um die Kronen von Gundland und Kelezar	166
Der (vor)letzte Fyrninger	166
Onugen im Norden, Bürgerkrieg im Süden	166
König zweier Reiche	169
Kampf um Gundlands Krone	170
Gundlands Vorstoß in den Dairon.....	171
Thronwechsel und Aufstände in Gundland.....	172
Aufstände in Kelezar und Sillingen	176
Schildmaid Frichild.....	178

Bruderkampf und Brudermord	180
Die erste gundländische Königin	183
Der letzte Höhenflug Kalschans	185
Der Tempelkrieg	185
Der Göttersohn	187
Der 3. Kalschanische Krieg oder Artabans Götterkrieg 488 bis 505	188
Der Tempelaufstand 493 bis 497	190
Königin Adalgis (* 451, + 515)	191
Prinz Dannard (* 481, + um 520).....	191
Sturz der Scoringer.....	192
Abspaltung Sillingens 502	192
Neue Macht mit altem Gott	194
Verbreitung der edunischen Botenleere in der Wüste.....	194
Die Vereinigung der Ulachenstämme	196
Aufbruch aus der Wüste.....	198
Angriff auf die Schasten.....	200
Krieg mit dem Elfenreich.....	202
Unterwerfung der Hiliter, Talesser und Kartanurer	203
Ducharin gegen Kaladorer	204
Ausbruch des 4. Gundländischen Bürgerkriegs 500 bis 525	204
Kaladorer im Kleinen Meer und Endmeer	205
Thetmar II. Reichseiniger (* 483, + 541).....	207
Vergeltung für Silats Missetaten	209
Ulachen vor Solb.....	210
Der Pakt der „argen Weiber“	211
Glaubensstreit in Gundland.....	213
Der Zusammenbruch Kalschans	214
Fulgern III., der Rechtgläubige (* 537, + 591)	216
Das Ende Selayas und der Daiabiden.....	218
Zufriedene Untertanen und untätige Nachbarn	218
Bündnis zwischen Gundland und Erolon	221
Herrscherlisten	225
Gundland	225
Sillingen	227
Bryndland.....	228
Kartanurien (Skartinger und Westdanurer)	228
Tioter	229
Danurien (Ostdanurer)	230
Kelezar	230
Valanor (Südedrignon).....	232
Neuedrisches Reiches.....	232
Oldrocks	233
Onugen	233
Tschassen	233
Nogaren	233
Tenguren	233
Kalschan.....	234
Ducharin (Neuerer)	235
Ladur	236

Geschichte Gundlands

Erolon.....	236
Ardena.....	236
Zeitlinie	237

Anfänge

Die Besiedlung Arigons

→ Karte „Arigon – Topographie“

Im Laufe des 3. Jahrtausends v. Z.¹ entwickelt sich im Westen Kardiens² das Menschevolk³ der Kardo-Arigon⁴. Sie zerfallen in eine Vielzahl von Einzelstämmen ohne einheitliche Führung. Gemeinsam haben sie lediglich ihre Sprache und Gebräuche – eine lose Kulturgemeinschaft der frühen Bronzezeit. Die einstige Zusammengehörigkeit der Kardo-Arigon⁴ lässt sich mit Hilfe der modernen Sprachforschung nachweisen. Zentrale Begriffe ihrer weit verstreuten Nachfahren für „Frau“, „Mann“, „Mutter“, „Vater“, „Kind“, „Geburt“ oder „Tod“ haben den gleichen Wortstamm und klingen ähnlich. Aus der Tatsache, dass sich die Bezeichnung für „Meer“ bei der kardo-arigonischen Völkerfamilie nicht gleicht, lässt sich schließen, dass ihr einstiger Siedlungsraum tief innerhalb des kardischen Festlands lag, weitab von der See. Erst als die bereits geteilten Völker an unterschiedlichen Stellen und zu unterschiedlichen Zeiten das Meer erreichten, schufen sie – jeder für sich – eigene Begriffe oder übernahmen die Bezeichnung der Einheimischen vor Ort.

Die Kardo-Arigon⁴ selbst sahen sich dagegen sehr wahrscheinlich nicht als Volksgemeinschaft. Ein Oberbegriff für dieses Sammelsurium aus Stämmen und Sippen ist jedenfalls nicht überliefert. Der Begriff „Kardo-Arigon“ ist eine Wortschöpfung der Neuzeit. In ihm findet sich Herkunft und Ziel dieser Volksgruppe. Denn um 2.000 v. Z. kommt Bewegung in die Stämme am Westrand des kardischen Erdteils. Der Grund ist nicht klar. Die gängige Theorie nennt Überbevölkerung als Ursache für den Aufbruch. Das ist durchaus plausibel. Nach rund 1.000 Jahren in derselben Region könnte die Population eine kritische Masse erreicht haben, die in der eng gewordenen Heimat kein Auskommen mehr fand. Auf der Suche nach neuen Siedlungsräumen spalten sich in den kommenden Jahrhunderten immer wieder ganze Völkerschaften ab und ziehen in die Fremde. Manche wandern nach Osten. Sie werden später von den entgegenkommenden Oldrocks⁵ aufgesogen und zur großen Mischrasse der Ojaden⁶. Diejenigen, die den Weg nach Westen wählen, gelangen nach Arigon⁷. Dieser Kontinent ist jedoch keineswegs unbesiedelt. Andere Völker waren lange vorher da. Seit undenklichen Zeiten bevölkern Zwerge⁸ und Trolle⁹ den Erdteil. Als erste der Hominiden-Familie erreichen sie vor über 200.000 Jahren die Alte Welt¹⁰. Volle

¹ 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.“

² 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.

³ Menschen: Sie gehören zusammen mit Elfen und Oldrocks zu den drei Großrassen. Das hauptsächliche Verbreitungsgebiet der Menschen ist Arigon und Westkardien.

⁴ Kardo-Arigon⁴: Überbegriff für jene Gruppe von Menschevölkern, die im 3. Jahrtausend v. Z. in Kardien entsteht und in mehreren Völkerbewegungen über viele Jahrhunderte nach Arigon einwandert. Zu den Kardo-Arigonern zählen Hiliter, Etten, Ayruna, Flowen und Gunden. Kardo-Arigon⁴ und Altarigon⁴ bilden zusammen die Großrasse der Menschen.

⁵ Oldrocks (gesprochen „Ol-drocks“, nicht „Old-rocks“): Sie gehören zusammen mit Menschen und Elfen zu den drei Großrassen. Das hauptsächliche Verbreitungsgebiet der Oldrocks ist Ostkardien.

⁶ Ojaden: Mischrasse aus den beiden Großrassen Oldrocks und Menschen. Das hauptsächliche Verbreitungsgebiet der Ojaden ist Zentralkardien.

⁷ 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.

⁸ Zwerge: Umgangssprachlich auch als „Kurze“ bezeichnet. Sie gehören mit den Trollen zu den Altrassen.

⁹ Trolle: Auch als „Riesen“ bezeichnet. Sie gehören mit den Zwergen zu den Altrassen.

¹⁰ Alte Welt: Andere Bezeichnung für den Kontinent „Arigon“. Der Name stammt von den einheimischen Arigonern, die ihren Erdteil für die Wiege des Lebens und den Ursprung der Zivilisation hielten.

150.000 Jahre lang bleiben sie völlig unter sich und durchstreifen als Jäger und Sammler die Wälder und Ebenen auf der Suche nach Nahrung. Die Population ist ausgesprochen dünn. Die kleinen Familiengruppen begegnen sich kaum.

Vor etwa 50.000 Jahren erscheinen die ersten Menschen im Osten Arigons. Sie drängen die beiden Altrassen¹¹ in der Folgezeit mehr und mehr zurück. Dieser Prozess geht allerdings außerordentlich langsam von statten und dauert viele Jahrtausende. Am Ende haben die flinken, anpassungsfähigen Menschen den etwas behäbigeren Zwergen und Trollen jedoch die fruchtbaren Ebenen entrissen und sie in die unwirtlichen Gebirgsregionen, Taigawälder und Tundren des Nordens abgedrängt. Am längsten bleibt Erach¹² von den menschlichen Wanderungen verschont. Ein mächtiger Eispanzer erstreckt sich zu beiden Seiten der Meerenge von Lauden¹³ und versperrt den Zugang in den eisfreien Süden der großen Insel. Doch mit dem Ende der letzten Eiszeit rund 10.000 Jahre vor der Zeitwende¹⁴ schmelzen die gewaltigen Gletscher, und die ersten Menschen dringen auch in den äußersten Nordwesten Arigons vor. Ungefähr 6.000 v. Z. verlassen die letzten Riesen¹⁵ und Zwerge die wildreichen Tieflande Erachs und ziehen sich ins Gebirge zurück.

Die erfolgreichen Menschenrassen jener Tage zählen zu den Altarigonischen¹⁶ Völkern. Doch im Unterschied zu den Kardo-Arigonern fehlt ihnen jede kulturelle oder völkische Zusammengehörigkeit. Bisher ließen sich keinerlei gemeinsame Sprachwurzeln nachweisen. Die Altarigoner haben sich offenbar über einen langen Zeitraum getrennt entwickelt. Sollten sie tatsächlich denselben Ursprung haben, dann liegt er sehr weit zurück und ist nicht mehr feststellbar. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass in der gewaltigen Zeitspanne von 50.000 Jahren viele verschiedene Menschengruppen langsam aber beständig von Kardien nach Arigon einsickerten und sich über die Alte Welt verstreuten. Erst viel später finden sie zu ganz unterschiedlichen Kulturgemeinschaften zusammen, von denen dann jede ihre eigene Sprache entwickelt.

Die Kardo-Arigonische Wanderung 2.000 bis 1.000 v. Z.

Das ist die Situation, als die ersten Kardo-Arigonier die Alte Welt erreichen. Insgesamt kann man fünf große Einwanderungswellen nach Westen erkennen. Überraschenderweise wählen drei davon den Weg in den rauen Norden des Erdteils und nur zwei in den klimatisch begünstigten Süden. Das mag daran liegen, dass die Wanderer nicht die geringste Vorstellung von den Ländern vor ihnen haben. Ihr geografisches Wissen endet am Horizont. Für sie ist eine Richtung so gut wie die andere, solange es genug Weideland für das Vieh und Wild für die Jagd gibt. Beides bietet auch der Norden.

Wann genau die einzelnen kardo-arigonischen Volksgruppen ihre Heimat verlassen, lässt sich nicht mehr rekonstruieren. Schriftliche Zeugnisse fehlen, und wir sind auf wenige, magere Bodenfunde angewiesen. Einigermaßen sicher sind nur Aufbruch und Ende der Kardo-Arigonischen Wanderung insgesamt. Hiliter¹⁷ und Etten¹⁸ bilden den Auftakt. Erstere

¹¹ Altrassen: Zwerge (Kurze) und Trolle (Riesen) zählen ethnisch zu den beiden Altrassen.

¹² Erach (elvarunisch „Ereth“ = „Igel“): Größte Insel Arigons im Nordwesten des Kontinents.

¹³ Meerenge von Lauden (elvarunisch „Farleta Laudia“): Schmale Seepassage, die Erach vom benachbarten arigonischen Kontinent trennt.

¹⁴ Zeitwende oder Zeitenwende: Das Jahr des Erscheinens des Zeugen Eduns, also das Jahr 0 edunischer Zeitrechnung.

¹⁵ Riesen: Andere Bezeichnung für „Trolle“.

¹⁶ Altarigoner: Überbegriff für jene Gruppe von Menschengruppen ungeklärter Herkunft, die schon vor den Kardo-Arigonern in Arigon lebten. Zu den Altarigonern zählen Maraner, Eaniten, Ulachen, Schasten, Alider und Shuranis. Altarigoner und Kardo-Arigonier bilden zusammen die Großrasse der Menschen. Altarigoner sind nicht mit den beiden Altrassen der Zwerge und Riesen zu verwechseln.

¹⁷ Hiliter: Menschenvolk. Gehört mit Etten, Ayruna (incl. der kalschanischen Oberschicht), Gunden und Flowen zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker.

durchqueren etwa ab 2.000 v. Z. die Mittelarigonische Grasebene¹⁹ und dringen über die Landbrücke von Herlot²⁰ schließlich bis in den Norden Odians²¹ vor. Letztere umrunden etwas später den Arautan²² im Norden und nehmen in den kommenden Jahrhunderten das Große und Kleine Arigonische Becken²³ in Besitz.

Auf die Hiliter folgen die Ayruna²⁴. Sie wählen ebenfalls den Weg in den Süden und werden zu Herren der grünen Ebenen Westkardiens und Mittelarignons²⁵.

Dann verlassen die Gunden²⁶ ihre westkardische Heimat und folgen den Etten in den Norden. Dabei verdrängen sie ihre Vorgänger aus dem Großen Arigonischen Becken und schieben sie nach Westen. In der Folge überquert ein Teil der Etten wahrscheinlich gegen 1.500 v. Z. die Meerenge von Lauden setzt sich in den östlichen Tieflanden Erachs fest (Erach- oder Aldanetten). Der andere Teil bleibt auf dem Kontinent, wo er in einem weiten Halbkreis östlich und südlich des Laudan²⁷ siedelt (Kontinental- oder Laudanetten).

Als letzte kommen die Flowen. Auf den gleichen Wegen, die vor ihnen Etten und Gunden nahmen, ziehen sie in den Norden der Alten Welt, wo sie sich alles Land von der Idja²⁸ bis hinein in die Kardische Steppenzunge²⁹ einverleiben. Dabei stauchen sie die Gunden auf einen relativ schmalen Siedlungsstreifen von der Nendamündung³⁰ im Norden bis zum Kleinen Meer³¹ im Süden zusammen.

¹⁸ Etten: Menschenvolk. 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 geografischen Gegebenheiten.

¹⁹ 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.

²⁰ 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.

²¹ Odian: Halbkontinent im Südwesten Arignons. Odian bildet zusammen mit Nord- und Mittelarigon den arigonischen Erdteil. Odian wird auch als Südaron oder schlicht Halbkontinent bezeichnet.

²² Arautan: Großes Gebirge im Nordosten Arignons. Es scheidet das walddreiche Große Arigonische Becken im Norden von der offenen Mittelarigonischen Grasebene und Westkardischen Steppe im Süden.

²³ Großes und Kleines Arigonisches Becken: Ausgedehnte Tieflandgebiete in Nordarigon. Das Große Arigonische Becken reicht von den Gebirgen des Laudan und der Korvanten im Westen bis zum Fluss Sevir im Osten und vom Nordmeer bis zum Arautangebirge im Süden.

Das Kleine Arigonische Becken schließt sich im Westen an das Große Arigonische Becken an. Seine Grenzen sind der Laudan im Westen und Norden, die Korvanten im Osten und das Alte und Kleine Meer im Süden.

²⁴ Ayruna: Menschenvolk. Gehört mit Hilitem, Etten, Gunden und Flowen zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker.

²⁵ Mittelarigon: Geografische Bezeichnung für den Raum von der Landbrücke von Herlot im Westen bis zum Fluss Letina im Osten und vom Kleinen Meer und Endmeer im Norden bis zum Südmeer.

²⁶ Gunden: Menschenvolk. Gehört mit Hilitem, Etten, Ayruna (incl. der kalschanischen Oberschicht) und Flowen zur Gruppe der kardo-arigonischen Völker.

²⁷ Laudan: Großes Gebirge im Norden Arignons, dessen Ausläufer vom Alten Meer bis zum Nordmeer reichen.

²⁸ Idja: Großer Strom im Zentrum des Großen Arigonischen Beckens. Entspringt im Arautan und mündet ins Nordmeer.

²⁹ 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.

³⁰ Nenda: Großer Strom im Westen des Großen Arigonischen Beckens. Entspringt im westlichen Arautan und mündet ins Nordmeer.

³¹ Kleines Meer (elvarunisch „Ar Minaron“). Es wird im Westen durch die Meerenge von Walan und im Osten durch die Meerenge von Lurn begrenzt.

Schriftliche Zeugnisse stehen uns erst ab dem 11. Jahrhundert v. Z. zur Verfügung. Quellen der altarigonischen Shurani-Hochkultur³² südlich des Cantras³³ berichten von kriegerischen Eroberern aus dem Norden. Dabei handelt es sich mit großer Wahrscheinlichkeit um eine Gruppe von Ayruna, die ab 1.100 v. Z. die Grasebenen verlassen und in die Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur³⁴ eindringen. Sie unterwerfen die einheimische Bevölkerung und gründen um das Jahr 1.000 v. Z. das große Reich Kalschan³⁵. Damit endet die Kardo-Arigonische Wanderung. Die umherziehenden Völker haben ihre neue Heimat gefunden, jedenfalls für eine ganze Weile.

Ein Grund für den Siegeszug der Kardo-Arighoner ist ihre militärische Überlegenheit. Ihre Krieger ziehen auf Streitwägen in die Schlacht. Zwar sind Kampfwägen schon seit mehreren Jahrhunderten in Mittelarigon bekannt, doch handelt es sich dabei um plumpe, vierrädrige Karren, die von Eseln oder Maultieren gezogen werden. Die Kardo-Arighoner greifen diese Erfindung auf und entwickeln sie weiter. Das Ergebnis ist eine pferdebespannte, zweirädrige Rennmaschine, ebenso schnell wie wendig. Mit dieser technischen Innovation überbrücken sie große Distanzen in kurzer Zeit und manövrieren die Fußtruppen ihrer Gegner und deren schwerfällige Kriegskarren mühelos aus.

Die zweite Neuheit ist der Kompositbogen. Dabei werden Holz, Knochen, Horn und Sehnen miteinander verleimt. Jede dieser Materialien hat besondere Eigenschaften. Richtig kombiniert, erhöhen sie die Reichweite und Durchschlagskraft des Bogens ohne ihn selbst zu verlängern und damit unhandlich zu machen. Von der Plattform des Streitwagens aus ist diese Fernwaffe doppelt effektiv. Sie tötet auf große Distanz und der bewegliche Kriegswagen hält den Schützen selbst außer Reichweite des Feindes. Dagegen kämpfen die altarigonischen Völker fast ausschließlich zu Fuß und haben lediglich Wurfspeere und einfache Kurzbögen zur Verfügung. Damit unterliegen sie.

Die Gunden

Um 1.200 v. Z. kommen die Völkerbewegungen im Norden Arigons zur Ruhe. Etten, Gunden und Flowen haben nach langen Wanderzügen eine neue Bleibe gefunden. Der Siedlungsraum der Gunden erstreckt sich vom Mündungsgebiet der Nenda ins Nordmeer³⁶ bis zum Kleinen Meer im Süden. Dieses vergleichsweise schmale Band ist zwischen 400 km und 600 km breit und etwa 1.600 km lang.

In den kommenden 3 Jahrhunderten entwickeln die Gunden im Norden und Süden jeweils kulturelle Eigenarten, so dass man ab etwa 900 v. Z. von zwei großen Gruppen sprechen kann: Den Nordgunden³⁷ im Westen des Großen Arigonischen Beckens und den Westgunden³⁸ im Osten des Kleinen Arigonischen Beckens und in den Kleinen Korvanten³⁹.

³² Shuranis: Menschenvolk. Sie gehören mit Maranern, Eaniten, Ulachen, Schasten und Alidern zur Gruppe der altarigonischen Völker. Ihr Siedlungsgebiet ist die Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur.

³³ Cantras: Gebirge in Mittelarigon, das von der Mittelarigonischen Grasebene im Norden bis in die Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur im Süden reicht.

³⁴ Doppelhalbinsel 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.

³⁵ Kalschan: Großes Menschenreich im Südosten Arigons mit einem Völkergemisch aus überwiegend altarigonischen Shuranis und kardo-arigonischen Ayruna.

³⁶ Nordmeer (elvarunisch „Ar Nerador“): Auch „Eismeer“ genannt. Großer Ozean nördlich der Kontinente Arigon, Kardien und Veneria.

³⁷ Nordgunden: Eine der drei großen gundischen Volksgruppen neben West- und Ostgunden. Zwischen ca. 200 bis 150 v. Z. bilden sich aus den zahlreichen nordgundischen Einzelstämmen die drei großen Stämme der Adelungen, Marlungen und Tyrlungen. 27 n. Z. spalten sich die Tillunger von Tyrlungen ab und bilden fortan einen vierten nordgundischen Stamm.

³⁸ Westgunden: Eine der drei großen gundischen Volksgruppen neben Nord- und Ostgunden. Zwischen ca. 200 bis 150 v. Z. bilden sich aus den zahlreichen westgundischen Einzelstämmen die sechs großen Stämme der

Religion

Ob die Kardo-Arighoner vor ihrem Zerfall in viele Völkerschaften ab 2.000 v. Z. eine einheitliche Religion hatten, ist umstritten. Mangels schriftlicher Zeugnisse sind wir auf spärliche Bodenfunde angewiesen. Grabbeigaben belegen, dass die Kardo-Arighoner an ein Leben nach dem Tode glaubten. Der Verstorbene sollte im Jenseits nicht mittellos sein, und so gab man ihm Edelmetalle, Waffen, Geschirr und Lebensmittel mit auf seine letzte Reise. Zu welchen Göttern der Tote zeitlebens betete und welche Vorstellung er sich vom Jenseits machte, wissen wir nicht. Es gab mancherlei Versuch, einen möglichen kardo-arighonischen Urglauben aus den überlieferten Religionen der späteren Einzelvölker rückwirkend herzuleiten, doch bleiben die Ergebnisse Spekulation. Gesicherte Informationen gibt es erst aus sehr viel später Zeit. Die schreibkundigen Elvar⁴⁰ berichten ab dem 7. Jahrhundert v. Z. über die Etten und ihre Götter, und ab dem 5. Jahrhundert auch über die Gunden. Doch es bleibt die Außensicht von Fremden. Sie kratzt nur an der Oberfläche und ist von der häufig herablassenden Meinung des Autors über die „Barbaren“ gefärbt und bisweilen sogar verfälscht. Immerhin haben uns die Herren des Westens⁴¹ vieles vom jeweiligen Glauben ihrer Nachbarn und Untertanen überliefert, jedenfalls so wie sie ihn verstanden. Und schon damals wird deutlich, dass die verstreuten kardo-arighonischen Einzelvölker in spiritueller Hinsicht kaum noch Gemeinsamkeiten haben. Auf ihrer langen Wanderung waren sie vielen fremden Einflüssen ausgesetzt und haben ganz unterschiedliche Erfahrungen gemacht. Beides schlägt sich ihren Religionen nieder und verändert sie. Bei Hilitem und Kalschanern leuchtet das ein. Beide Völker drangen in Hochkulturen ein und wurden von deren überlegener Zivilisation besonders stark geprägt. Doch selbst bei Etten, Gunden und Flowen finden sich kaum noch religiöse Gemeinsamkeiten. So wie es scheint, gingen nicht nur die kardo-arighonischen Völker, sondern auch ihre Götter nach der Teilung eigene Wege.

Die Gunden glauben an ein hierarchisches Götterpantheon mit dem Göttervater Torm an der Spitze. Auf seinem Streitwagen zieht er die Sonne über den Himmel. Er sorgt für die lebensspendende Wärme und das Licht, doch er straft auch mit Unwetter, Donner und Blitz. Der rossgezogene Sonnenwagen ist ein sicheres Indiz für seine Herkunft aus der Westkardischen Steppe⁴². Wie gehört, führten die Kardo-Arighoner den zweirädrigen Kriegswagen Anfang des 2. Jahrtausends v. Z. ein.

Seine Gemahlin ist Maytra, die Göttin der Liebe und Fruchtbarkeit. Ihr Symbol ist der silberne Mond. Seine Zu- und Abnahme steht für Geburt und Tod. Maytra ist die Lebensspenderin. Jedes Frühjahr aufs Neue lässt sie die Natur erblühen.

Torm hat Geschwister. Sein nächster Bruder ist der Kriegsgott Hudir. Er ist die Nummer zwei in der Hierarchie der gundischen Götterfamilie. Sein hoher Status ist ein Spiegelbild der irdischen Verhältnisse. Mit der Eisenzeit und ihren härteren Lebensbedingungen werden auch die Gunden zu einem sehr streitbaren, kriegerischen Volk. Spätestens ab dem

Werder, Lorder, Athringer, Isdinger, Argunder und Troder. Zwischen ca. 250 und 270 n. Z. entwickeln sich mit den Brynden und Sillingern zwei weitere westgundische Stämme.

³⁹ Kleine Korvanten: Mittelgebirge nördlich der Korvanten (zur besseren Unterscheidung auch „Große Korvanten“ genannt). Die Kleinen Korvanten und der Vorlaudan trennen gemeinsam das Kleine Arighonische Becken im Westen vom Großen Arighonischen Becken im Osten.

⁴⁰ Elvar (Einzahl und Mehrzahl gleich: „Der Elvar“ und „die Elvar“): Eines der beiden großen elfischen Völker auf den kaladorischen Inseln neben den Andar. Ab dem 8. Jahrhundert v. Z. kolonisieren und erobern die Elvar den Westen Arighons. 408 v. Z. gründen sie das Edrische Imperium.

⁴¹ Herren des Westens: Arighonische Bezeichnung für die Elvar.

⁴² Westkardische Steppe: Die südwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe. Sie umfassen die offenen Grasebenen östlich der Letina zwischen dem Arautanbogen im Norden und dem Halbkontinent Elim im Süden. Westlich der Letina geht die Westkardische Steppe in die Mittelarighonische Grasebene über. Die nordwestlichen Ausläufer der Kardischen Steppe nennt man Kardische Steppenzunge.

6. Jahrhundert v. Z. ist ihr Leben von Kampf bestimmt. Tapferkeit und Ehre gilt ihnen alles. Ständig liegen sie miteinander in Fehde, Blutrache ist an der Tagesordnung. Da verwundert es nicht, dass sich unser Wort „Hader“ vom Kriegsgott „Hudir“ herleitet.

Torms jüngere Brüder Fyrn und Wirot sowie seine Schwestern Hilgis, Bringa und Sorid komplettieren die nordische Götterfamilie. Sie thronen am Himmelsfirmament, in „Hylwarda“ (vom Gundischen „Hylmi Warda“ = „Himmelswacht“). Und wenn ihr ältester Bruder und Herr des Nachts die Sonnenscheibe unter der Erde hindurchzieht, damit sie am kommenden Tag wieder im Osten aufgehen kann, zünden sie die Himmelslichter an, die Sterne, um die Furcht der Menschen vor der Dunkelheit zu lindern.

Die Gunden huldigen den Allerhöchsten unter offenem Himmel, in heiligen Hainen, auf Bergen, vor uralten Bäumen, an Quellen und monumentalen Steinen. Geschlossene Tempelbauten haben sie nicht.

Der Name „Himmelswacht“ zeigt, dass die guten Götter, die „Gothinge“⁴³ auf der Hut sein müssen, denn in der Unterwelt haben sie Feinde. Dort herrscht Dulwen, die Herrin über Utard (vom Gundischen „ut Arda“ = „unter der Erde“). Sie gebietet über Riesen und Zwerge und verfügt über Zauberkräfte. Einst wurde sie von Torm und seinen Geschwistern besiegt und unter die Erde verbannt. Von hier aus schmiedet sie ihre finsternen Ränke und plant ihre Wiederkehr und den Sturz der Gothinge.

In Dulwen erkennen wir die Muttergottheit der Altrassen. Als Solwena hat sie auch in die ertische Mythologie Einzug gehalten. Beides überrascht. Ist der Kampf der Gothinge mit Dulwen das himmlische Abbild des irdischen Geschehens? Haben Etten und Gunden noch mit Trollen und Zwergen um die Vorherrschaft im Norden gerungen? Eigentlich hatten altarigonische Menschengruppen die beiden Altrassen doch schon lange aus den Tieflanden verdrängt. Vielleicht lebten noch vereinzelt Riesen und Kurze⁴⁴ in den unendlichen nordischen Wäldern, doch waren sie sicher keine Bedrohung mehr für die kampfstarken und zahlenmäßig weit überlegenen Invasoren aus Westkardien. Wahrscheinlicher ist, dass zuerst die altarigonischen Menschen des Nordens manche der trollischen und zwergischen Göttinnen und Götter übernommen hatten. Von diesen wiederum übernehmen sie nun die Kardo-Arighoner. Über diesen Zwischenschritt gelangen die uralten Gottheiten in das ertische und gundische Götterpantheon. Allerdings werden sie von den Siegern als böse gebrandmarkt und müssen ihr Dasein fortan unter der Erde fristen.

Späte Bronzezeit und Beginn der Eisenzeit im Norden

Die späte arigonische Bronzezeit zwischen dem 12. und 8. Jahrhundert v. Z. gilt als das goldene Zeitalter des Nordens. Kaum ein Knochenfund zeigt Zeichen von Gewalteinwirkung. Stattdessen belegen reiche Grabbeigaben florierende Handelsbeziehungen bis in den Süden des Kontinents. Das Klima ist mild und die Population gering. Von der Westküste Erachs bis zum Sevir⁴⁵ sorgen gute Ernten, reiche Wildbestände und ergiebige Fischgründe für ein gutes Auskommen der Völker.

Die Ankunft der Elvar in Erach Ende des 8. Jahrhunderts v. Z. und ihre folgende, unwiderstehliche Expansion nach Osten und Süden beendet die ruhigen Tage im Norden der Alten Welt. Die Herren des Westens können Eisen schmieden, wohingegen die Arighoner⁴⁶ nur Bronze kennen. Besonders auf militärischem Gebiet bietet der härtere Stahl den

⁴³ Gothinge: Die sieben guten Götter der Gunden. Zu ihnen zählen die Brüder Torm, Hudir, Fyrn und Wirot sowie deren Schwestern Hilgis, Bringa und Sorid.

⁴⁴ Kurze: Umgangssprachlich für „Zwerge“.

⁴⁵ Sevir: Gebirge im äußersten Nordosten Arighons. Der Sevir markiert zusammen mit dem Fluss Aljur die geografische Grenze zwischen Nordarigon und Kardien.

⁴⁶ Arighoner: Auch als Abendländer bezeichnet. Sammelbegriff für die Bewohner des arighonischen Erdteils.

Neuankömmlingen aus dem Ewigen Meer⁴⁷ einen entscheidenden Vorteil. Viele Völker Arigons können nicht mithalten und unterliegen. 408 v. Z. fasst Kaiser⁴⁸ Adonar I. der Weise (* 467 v. Z., + 383 v. Z.) die vielen elfischen Stadtstaaten zu einem mächtigen Reich zusammen. Ein halbes Jahrtausend lang wird dieses Edrische Imperium⁴⁹ praktisch den gesamten Westen der Alten Welt beherrschen.

Das klingt, als wären allein die Herren des Westens für das Ende der glücklichen Tage Arigons verantwortlich. Doch das ist nicht richtig. Natürlich bedeutet die Ausdehnung der Elvar Unruhe und Krieg. Aber auf der anderen Seite bringen ihre kulturellen Errungenschaften Licht ins arigonische Halbdunkel. Es sind die Elfen⁵⁰, die Begriffen wie Gerechtigkeit und Solidarität Leben einhauchen. Ohne ihre überragenden kulturellen Leistungen wäre das heutige Abendland⁵¹ mit seiner friedlichen Völkergemeinschaft nicht denkbar.

Fast zeitgleich kühlt das Klima ab. Das ist der eigentliche Grund für den Wandel der Zeiten. Die Wärmephase der Bronzezeit weicht einer kühleren und feuchteren Periode. Zwar sinkt die jährliche Durchschnittstemperatur nur um wenige Grade ab, doch das genügt, um die Völker des Nordens in Bedrängnis zu bringen. Die Winter beginnen früher und dauern länger. Das verzögert die Aussaat und verkürzt die Reifezeit für das Getreide. Mit den schlechteren Ernten kommt der Hunger. Die Leichtigkeit vergangener Jahrhunderte verfliegt. Das Leben wird härter und mit ihm die Menschen.

Gesellschaft

Die Gunden zerfallen in eine Vielzahl kleiner Einzelstämme. Wie einst ihren kardo-arigonischen Ahnen, fehlt auch den Gunden jeder politische Zusammenhalt. Sie haben nicht einmal eine übergeordnete Bezeichnung für ihre Kulturgemeinschaft. Der Name „Gunden“ stammt von ihren Nachbarn im Süden, den Kelezaren⁵². Die Daironzwerge⁵³ fassen die fremden Menschevölker auf der nördlichen Seite des Kleinen Meeres und Endmeeres⁵⁴ mit dem Begriff „Kundara“ zusammen. Das bedeutet schlicht „die Jenseitigen“ und meint zunächst Etten und Gunden gleichermaßen. Erst die Elvar trennen schärfer. Sie übernehmen die Bezeichnung der Kurzen, beziehen sie aber ausschließlich auf die „Gundir“ (elvarunisch⁵⁵ für „Gunden“).

Ein gundischer Stamm besteht aus mehreren, unterschiedlich großen Gauen. Diese Gebiete bilden durch ihre gleichartige Landschaftsform oder markante äußere Begrenzungen wie Flüsse, Berge oder das Meer eine natürliche Einheit. Im Unterschied zu den Provinzen eines Staates, sind die gundischen Gaue jedoch weniger politische Verwaltungsbezirke als

⁴⁷ Ewiges Meer (elvarunisch „Ar Eterniar“): Großer Ozean zwischen den Kontinenten Arigon und Veneria.

⁴⁸ Kaiser (abgeleitet aus dem elvarunischen „Caithar“ = „Steuermann“, „Caia“ = „Steuer“, „Thar“ = „Mann“): Alte elvarische Bezeichnung für den Steuermann eines Schiffes. Von Adonar I. dem Weisen (* 467 v. Z., + 383 v. Z.) als Herrschertitel für das von ihm geschaffene Edrische Reich eingeführt. Aus dem elvarunischen „Caithar“ wird im gundischen Sprachraum der „Kaiser“.

⁴⁹ Edrisches Imperium: Auch als Elfenreich, Edrigon (benannt nach der ersten Hauptstadt an der Meerenge von Lauden) oder einfach nur „Imperium“ bezeichnet.

⁵⁰ Elfen: Sie gehören zusammen mit Menschen und Oldrocks zu den drei Großrassen. Ihre ursprüngliche Heimat ist Veneria.

⁵¹ 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.

⁵² Kelezarer (das „z“ wird als „s“ gesprochen, also „Kelesarar“): Bewohner Kelezars, überwiegend Daironzwerge.

⁵³ Daironzwerge: Bewohner des Dairon. Gebräuchliche Umschreibung für „Kelezarer“.

⁵⁴ Endmeer (elvarunisch „Ar Final“): Es wird im Westen durch die Meerengen von Lurn begrenzt und endet im Osten am arigonischen Festland.

⁵⁵ Elvarun: Gemeinsame Sprache der Elvar. Sie entwickelt sich ab dem 7. Jahrhundert v. Z. aus dem Dialekt der kaladorischen Stadt Celargon.

vielmehr Landschaftsnamen für geografisch zusammengehörige Territorien. Erst nach den gundischen Reichsgründungen während und nach der Gundenwanderung von 25 bis 220 erlangt der Gau auch administrative und politische Bedeutung. Dann wird der Gau der Grafschaft oder dem Jarldom gleichgesetzt und von einem königlichen Beamten, dem Grafen (Gaugrafen) oder Jarl⁵⁶ im Namen des Königs regiert. Der Grafentitel ist aus dem Elvarunischen entlehnt und geht auf den Vorsteher eines edrischen Bezirks zurück, der wiederum Teil einer größeren Provinz ist, den „Garavon“. Kaiser Maron der Starke (* 102 v. Z., + 21 v. Z.) hatte diese kleineren Verwaltungseinheiten innerhalb von Provinzen im Zuge seiner umfassenden Reformen geschaffen. Sie sollten die staatlichen Kontrollmöglichkeiten gegenüber seinen Bürgern ausbauen. Später übernehmen die gundischen Stämme auf elfischem Boden diese Verwaltungspraxis. Aus dem „Garavon“ wird der lordische „Garafio“ oder bryndische „Gerefä“, ein gundisierter Elvartitel. Auch vor der Gundenwanderung residieren Adelige in Gauen, doch sie beherrschen ihn nicht. Ihre Macht ist viel bescheidener und beschränkt sich auf die eigenen Güter und die eigene Gefolgschaft. Über die vielen Bauern im gleichen Gau haben sie keine Befehlsgewalt.

Ein Gau setzt sich wiederum aus mehreren Hundertschaften (westgundisch „Hondreschar“, nord- und ostgundisch⁵⁷ „Hondred“) zusammen. Dabei ist die Hundertschaft eine militärische Maßeinheit. Bei ihr werden nicht alle Familienmitglieder gezählt, sondern nur die wehrfähigen.

Der wichtigste Verband innerhalb eines Gundenstammes ist die Sippe. Ihre Mitglieder sind durch gemeinsame Abstammung miteinander verbunden. Der Zusammenhalt unter den Blutsverwandten bietet Schutz und sorgt für die Durchsetzung von Rechtsansprüchen. Es ist die heilige Pflicht der gesamten Sippe, Übergriffe auf ein Sippenmitglied zu ahnden, notfalls mit Gewalt (Blutrache). Umgekehrt muss die ganze Sippschaft für Verfehlungen ihrer Angehörigen gerade stehen (Sippenhaft). Diese auf Vergeltung und Kollektivschuld beruhende Rechtsauffassung mündet nicht selten in eine endlose Spirale aus Gewalt und Gegengewalt. Manch langjährige, erbitterte Feindschaft zwischen einzelnen Sippen zerrüttet einen Stamm derart, dass seine Wehrkraft leidet und sogar seine Existenz gefährdet ist. Erst die Einführung des „Mangelds“ („Manngeld“) oder „Leutgelds“ im 2. Jahrhundert v. Z. dämmt die blutigen Zwiste ein. Dabei muss der Schuldige für ein Kapitalverbrechen ein Bußgeld bezahlen. Der Preis bemisst sich nach dem Stand des Getöteten. Diese Sühne des Täters entbindet die geschädigte Sippe von der Pflicht zur Blutrache und befriedet den Stamm im Inneren.

Die gundische Gesellschaft ist geschichtet. An der Spitze stehen die Adelige (westgundisch „Edelinge“, nord- und ostgundisch „Adalinge“). Sie leiten ihre alten Geschlechter von den Göttern her. Nach gundischer Vorstellung tragen Edeling bzw. Adalinge das Heil in sich, eine göttliche Gunst, die ihnen besondere Fähigkeiten und Kräfte verleiht. Ihnen offenbaren sich die Allerhöchsten in grollendem Donner, gleißenden Blitzen, im Vogelflug oder in Träumen. Sie gelten als Lieblinge der Gothinge und werden dadurch zu Mittlern zwischen Himmel und Erde. Bei den Gunden gibt es kein eigenes Kultamt. Der Edeling/ Adaling ist politischer Anführer und zugleich Priester.

Adelige haben das Recht eine permanente Gefolgschaft zu halten. Die Krieger und manchmal auch Kriegerinnen schwören ihrem Herrn Treue bis in den Tod. Im Gegenzug verspricht der Fürst für seine Getreuen zu sorgen und sie zu schützen. Das gundische Treueverhältnis beruht auf Gegenseitigkeit. Der Herr kann nicht nur befehlen, sondern muss seinen Teil der Abmachung einhalten. Verletzt eine Seite ihre Pflichten, ist die andere von ihrem Schwur

⁵⁶ Jarl: Hoher Fürstentitel bei den Nord- und Ostgunden; entspricht dem westgundischen Herzog.

⁵⁷ Ostgunden: Eine der drei großen gundischen Volksgruppen neben Nord- und Westgunden. Zwischen ca. 200 bis 150 v. Z. bilden sich aus den zahlreichen ostgundischen Einzelstämmen die drei großen Stämme der Skartinger, Hardomannen und Danger.

entbunden. Je mehr Anhänger ein Adelige hat, desto angesehenener ist er. Die große Halle wird zum Symbol seiner Macht. Hier versammelt sich sein Gefolge, hier bewirbt er es, und hier lebt es.

Nach den Adeligen kommt die Masse der wehrpflichtigen Krieger (gundisch „Reykari“ = „Recken“). Sie haben Stimmrecht in der Volksversammlung und leisten Kriegsdienst. Sie sind ihre eigenen Herren und niemandem verpflichtet als dem Stamm und seinen Gesetzen. Nur die Volksversammlung kann über sie richten und nur der gewählte Herzog⁵⁸ kann ihnen im Krieg befehlen. Auch unverheiratete Frauen zählen bisweilen dazu. Die Wertschätzung für Frauen in der gundischen Gesellschaft ist hoch. Allerdings gelten für gleiche Rechte auch gleiche Pflichten. Die Kriegerin (gundisch „Scildmaid“ = „Schildmaid“) muss an der Seite der Männer mit in den Kampf ziehen. Im Unterschied zu diesen hat die Frau jedoch eine Wahl. Sie kann das Leben einer Schildmaid führen oder aber das Haus hüten.

Die dritte Schicht bilden die Halben (gundisch „Halfi“). Zu ihnen gehören die verheirateten Frauen, Kinder und nicht mehr wehrfähigen Alten des eigenen Stammes. Sie haben zwar keine Stimme in der Volksversammlung, genießen sonst aber alle Rechte eines vollwertigen Recken oder einer Schildmaid und auch den vollen Schutz der Sippe.

Zuletzt kommen die Unteren (gundisch „Utloti“ für „untere Leute“, nord- und ostgundisch auch die Kurzform „Utri“). Sie sind Unterworfenen und Kriegsgefangenen oder wurden für schwere Vergehen mit dem Verlust ihres Status bestraft. Doch auch sie sind nicht völlig rechtlos. Ihr Herr darf sie zwar strafen, aber nicht töten. Und wenn sie sich bewähren, können sie zu Halben oder gar Recken aufsteigen. Ihre Kinder werden automatisch als Halbe geboren, nicht als Untere. Die häufigen Auseinandersetzungen mit den Nachbarn fordern einen hohen Blutzoll. Da ist jede Verstärkung willkommen. Der Stamm kann nicht wählerisch sein. Die Gunden sind beileibe keine Engel, und ihr archaisches Gesellschaftssystem ist voller Schwächen. Wie heute bestimmen auch damals Ungleichheiten und Ungerechtigkeiten den Alltag der einfachen Menschen. Doch ihr eigener, unbändiger Freiheitsdrang bewahrt sogar ihre Feinde vor dumpfer Knechtschaft ohne Perspektive. Nackte Sklaverei kennen die Gunden nicht.

Recht

Die Gunden kennen keine Schrift und folglich kein geschriebenes Recht wie die Hochkulturen im arigonischen Süden. Lange misstrauen sie dem geschriebenen Wort und verlassen sich lieber auf das Gesprochene. Sie fürchten, dass die sonderbaren Kritzeleien fremder Völker die Botschaften der eigenen Götter verfälschen. Ihre Gesetze beruhen auf mündlicher Überlieferung, die von Generation zu Generation weitergegeben und auch weiterentwickelt werden. Die Fähigkeit zu Anpassungen belegt das Mangeld (Leutgeld) zur Beendigung der Blutrache. Verträge werden per Handschlag geschlossen, Schwüre vor Zeugen abgelegt. Feder, Tinte und Papier sucht man bei den Gunden vergeblich. In unserem heutigen Begriff der „Rechtsprechung“ hallt noch die Bedeutung des gesprochenen Wortes bei den Gunden nach.

Verfassung

Die höchste gundische Institution ist die Volksversammlung oder Landgemeinde (westgundisch „Ding“, nord- und ostgundisch „Thing“). Mindestens einmal im Jahr und bei besonderen Anlässen kommen alle wehrfähigen Männer (Recken) und freiwillig Wehrdienst leistenden Frauen (Schildmaidinnen) zusammen und halten Rat. Adelige (Edelinge oder Adalinge) leiten die Versammlung. Sie stellen die Anträge, die das Volk per Akklamation

⁵⁸ Herzog: Hoher Fürstentitel bei den Westgunden; entspricht dem nord- und ostgundischen Jarl.

annehmen oder ablehnen kann. Hier wird über Krieg und Frieden entschieden und Recht gesprochen. Steht Kampf bevor, wählt das Ding oder Thing aus den Reihen des Adels einen Anführer (westgundisch „Herizogo“, „der vor dem Heer zieht“, nord- und ostgundisch „Jarl“). Zu Anfang ist der Herzog oder Jarl ein Kriegsherr auf Zeit. Ist der Kampf vorüber, entfällt auch das Amt. Doch etwa ab der Zeitwende legen die Adelligen den Titel nicht mehr ab und führen ihn auch im Frieden. Das erhebt sie über ihre Standesgenossen und ist die Geburtsstunde des gundischen Hochadels.

Das Königtum übernehmen die Gunden erst sehr viel später. Eine Erbmonarchie verträgt sich nicht mit der gundischen Vorstellung von Freiheit und der Herrschaft der Besten. Das ändert sich jedoch nach der Gundenwanderung. Fernab der Heimat, auf dem Boden der überlegenen elvarischen Hochkultur, gerät die eigene, ursprüngliche Lebensweise ins Wanken. Jetzt erst können ehrgeizige Fürsten erfolgreich nach der Krone greifen. Dagegen behalten jene Stämme, die in den alten Stammländern zurückgeblieben sind, ihre Herzöge und Jarle noch lange bei.

Heer

Die Gesamtheit aller wehrpflichtigen Männer und freiwillig Wehrdienst leistenden Frauen bildet das militärische Aufgebot eines Gundenstammes. Vor einem Feldzug wählen die Krieger und Kriegerinnen aus den Reihen des Adels einen Heerführer, den Herzog oder Jarl. Andere Adelige kommandieren als Unterführer die einzelnen Hundertschaften der Gaue. Die gundischen Soldaten sind Bauernkrieger. Sie gelten als streitlustig und ausgesprochen tapfer, doch sie bleiben Teilzeitsoldaten. Ist der Kampf vorüber, kehren sie auf ihre Äcker und Weiden zurück. Es fehlt an Übung und Disziplin. Jeder will in der Schlacht der erste sein und stürmt blindwütig voran. Dazu ist die Bewaffnung lange Zeit dürftig. Der einfache Recke kämpft nur mit Speer und Schild, manchmal hat er ein Schwert. Mehr kann er sich nicht leisten. Einige dieser Defizite macht er durch sein Ungestüm wett. Doch gegen hochgerüstete, disziplinierte Gegner genügt das allein selten. Als die Gunden auf die Elvar treffen, rettet die Nordländer⁵⁹ mehr als einmal der undurchdringliche Urwald. Das ungünstige Gelände und die unattraktive Gegend werden zu Hauptverbündeten der Stämme in der Nachbarschaft des Edrischen Imperiums.

Doch die Nordlandbarbaren lernen von ihrem mächtigen Nachbarn. Dabei interessieren sie die kulturellen Errungenschaften wie Schrift, Architektur oder Medizin wenig. Ihr Hauptaugenmerk liegt auf der überlegenen Waffentechnologie der Herren des Westens. Über die Jahrhunderte eignen sie sich viel davon an und entwickeln es weiter. Der gundische Krieger während der Zeit der großen Völkerbewegungen vom 1. bis zum 3. Jahrhundert n. Z. hat nicht mehr viel mit seinen Urahnen vor der Zeitwende gemein. Mut und Kampfeslust sind geblieben, doch hinzu kommen nun eine solide Bewaffnung, reichlich Kampferfahrung und ein gutes Stück elfische Disziplin. All das macht den Recken zu einem gefürchteten und erfolgreichen Soldaten. Am Ende muss sich sogar das einst übermächtige Elfenreich vor ihm beugen. Im 1. und 2. Jahrhundert n. Z. erobern die Gunden den gesamten Norden und Osten des gewaltigen Imperiums und gründen darauf, dank ihrer eigenen Militärmacht, souveräne Staaten.

⁵⁹ Nordländer: Auch als „Nordlandbarbaren“ bezeichnet. Sammelbegriff für die Menschengruppen Nordarigons (Etten, Gunden, Flowen). Die Bezeichnung dient aber auch zur Umschreibung nur eines der nordischen Menschengruppen oder eines einzelnen Stammes. In diesem Fall wird er als Synonym für die Volksgruppe der Gunden verwendet.

Die Gunden und das Elfenreich

Die Kleine Gundenwanderung 360 bis 350 v. Z.

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

Die Gunden werden von den Elvar erstmalig Mitte des 4. Jahrhunderts v. Z. richtig wahrgenommen. Wieder einmal hat ein kleiner Temperaturknick große Auswirkungen. Ernteausfälle zwingen die Völker des Nordens auf Wanderschaft. Noch vor der Jahrhundertmitte verlassen mehrere nordgundische Stämme ihre Heimat und stoßen auf der Suche nach neuem Land in südöstlicher Richtung tiefer ins Große Arigonische Becken vor. Sie werden zu Stammvätern der Ostgunden. Auf ihrem Marsch schieben sie andere Völker vor sich her: Flowische Stämme 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 Walan⁶⁰ ein. Sie belagern Andaria, das heutige Andahl, 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 die Suche nach leichterem Beute davon (1. Gundenkrieg oder Belagerung Andarias 353 v. Z.). Unter jenen gundischen Kriegern vor Andaria sind auch die Urgroßväter der späteren Werder⁶¹.

Die ettischen Vorstöße in den Westen verlaufen weniger glimpflich. 351 v. Z. erzwingen mehrere Ettenstämme den Übergang über die Walch⁶², vernichten ein elfisches Aufgebot und schließen Githor ein, das heutige Eichenburg. Die Stadt fällt, ehe Entsatz eintrifft. Der 8. Ettenkrieg, auch Kontinentaler Ettenkrieg genannt, hat begonnen. Nur wenige Wochen später überqueren die Barbaren die Eistenach⁶³ und schicken sich an Fortith, dem Fortna unserer Tage, das gleiche Schicksal wie Githor zu bereiten.

Kaiser Garian I. (* 404 v. Z., + 336 v. Z.) massiert seine Streitkräfte in Edrigon⁶⁴, setzt über die Meerenge von Lauden und zieht dem Feind entgegen. Im heutigen Glommtal⁶⁵, dem „Valeth Calmis“ („Tal des Calmun“) jener Tage, kommt es 350 v. Z. zur Schlacht. Der Caithar⁶⁶ 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 Laudens⁶⁷ mit. Die Elvar geraten mehr und mehr in die Defensive. Über Jahre ziehen sich harte Kämpfe zwischen den ettischen Eindringlingen und dem Elfenreich hin. Garian I. muss die ganze Kraft des jungen Imperiums aufbieten, um den Angreifern Herr zu werden.

⁶⁰ Meerenge von Walan (elvarunisch „Farleta Valana“): Seepassage, die das Alte Meer mit dem Kleinen Meer verbindet.

⁶¹ 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.

⁶² Walch (elvarunisch „Aval“, laudanettisch „Davlo“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁶³ Eistenach (elvarunisch „Eneva“, laudantrollisch „Onuvar“): Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁶⁴ Edrigon (lordisch „Edringen“): Erste Stadtgründung der Elvar in Arigon an der Meerenge von Lauden 717 v. Z. Edrigon ist von 408 v. Z. bis 162 v. Z. Hauptstadt des Edrischen Imperiums, dem sie auch den Namen gibt.

⁶⁵ Glomm: Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südwestlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁶⁶ Caithar (elvarunisch für „Steuermann“, „Caia“ = „Steuer“, „Thar“ = „Mann“): Alte elvarische Bezeichnung für den Steuermann eines Schiffes. Von Adonar I. dem Weisen (* 467 v. Z., + 383 v. Z.) als Herrschertitel für das von ihm geschaffene Edrische Reich eingeführt. Im gundischen Sprachraum zum „Kaiser“ abgewandelt.

⁶⁷ Laudan (elvarunisch „Laudia“): Edrische Provinz, die sich von der Meerenge von Lauden im Westen bis zur Walch im Osten erstreckt. Benannt nach dem sich östlich anschließenden Laudangebirge.

Erst der elfische Sieg bei Thelesal, dem heutigen Dessling, 346 v. Z. bringt 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 vor, lässt das westliche Flussufer befestigen und stationiert eine Division⁶⁸ in Githor und eine zweite weiter nördlich im Landesinneren. Damit ist dem weiteren Vormarsch der Barbarenvölker ein Riegel vorgeschoben und das Hinterland von der Meeresküste bis zum Laudan in elfischer Hand. Der Unionsrat verleiht dem siegreichen Feldherrn daraufhin den Titel „Victor vey Etithonth“, „Ettensieger“ (wörtlich „Sieger über die Etten“).

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

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

Nur ein paar Jahre später wiederholt sich das Szenario der Kleinen Gundenwanderung. Wieder sind es Nordgunden, die 325 v. Z. ihre kalte Heimat verlassen und nach Süden vorstoßen (Zug der Nordlandbarbaren 325 bis 319 v. Z.). Auf ihrem Marsch mitten durch das Kleine Arigonische Becken hindurch reißen die Noriger⁶⁹ die westgundischen Amuronen⁷⁰ sowie die kontinentalettischen Lanacha und Ortaver mit. Gemeinsam brechen die Nordlandbarbaren in die erst kurz zuvor von Garian I. mühsam stabilisierte edrische Provinz Laudan ein. Nach einer verheerenden Niederlage der Elfen im Eistenachtal 320 v. Z., muss Kaiser Adonar II. (* 360 v. Z., + 315 v. Z.) selbst eingreifen. Mit einer gewaltigen edrischen Streitmacht wendet er den Krieg und kann ihn am Ende für sich entscheiden. 319 v. Z. schlägt der Imperator die wandernden Gunden und Etten vernichtend an der Minidia, der heutigen Mynd⁷¹. Die todesmutige Wildheit der Barbaren bricht an der eisenstarrenden Phalanx der disziplinierten elfischen Berufssoldaten. Am Ende ergreifen sogar die Frauen die Waffen ihrer gefallenen Männer, um die drohende Niederlage abzuwenden, doch vergeblich. Die Überlebenden nordischen Migranten siedelt der Kaiser weiträumig verstreut über ganz Laudan an. Er kann deren Arbeitskraft in der ausgebluteten Grenzprovinz gut gebrauchen. 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 verschwinden im Dunkel der Geschichte.

Der Nordlandfeldzug Adonars II. 318 bis 315 v. Z.

→ Karte „2. 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

⁶⁸ Division: Elvarunisch für „Heeresteil“. Eine elvarische Division besteht zu Garians I. Zeiten aus gut 4.000 Fußsoldaten und gut 500 Reitern.

⁶⁹ Noriger: Früher nordgundischer Stamm vor der Entstehung der großen nordgundischen Stämme der Adelingen, Marlungen und Tyrlungen im 2. Jahrhundert v. Z.

⁷⁰ Amuronen: Früher westgundischer Stamm vor der Entstehung der großen westgundischen Stämme der Lorder, Athringer, Isdinger, Argunder, Troder und Werder im 2. Jahrhundert v. Z.

⁷¹ Mynd (elvarunisch „Minidia“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südwestlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

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 II. 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 Antz⁷², 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 II. 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.

Der 1. Narganische Krieg 278 v. Z. und der 2. Gundenkrieg 230 bis 229 v. Z.

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

→ Karte „4. Arigon - Kaiser Coronars I. unvollendete Kriege 236 bis 223 v. Z.“

Immerhin hat Adonar II. Etten und Gunden eindrucksvoll die Macht des Imperiums vor Augen geführt. Für eine ganze Weile halten sie Frieden. Gut eine Generation später erinnert Kaiser Liverian (* 341 v. Z., + 272 v. Z.) die Nordländer an die Schlagkraft edrischer Heere, als er 278 v. Z. von Lauden aus entlang der Küste bis zur Meerenge von Walan vorstößt (1. Narganischer Krieg oder Großer Küstenmarsch 278 v. Z.). Dabei sind die Gunden gar nicht sein Ziel, sondern Narga⁷³. Das Laudanreich⁷⁴ bedroht die Provinz Laudia sowie die elfischen Kolonien an den Unterläufen von Tylnir⁷⁵, Antz und Telz⁷⁶. Im Angesicht der vielköpfigen Divisionen lenken die Kurzen schließlich ein, und die imperiale Streitmacht rückt wieder ab. Die verschreckten gundischen Stämme auf der Marschroute des großen Heeres können durchatmen. Fürs erste bleibt für sie alles beim Alten.

Kein halbes Jahrhundert später scheint die Erinnerung an den imposanten elfischen Heerwurm jedoch vergessen. Einige westgundische Stämme dringen raubend in die elfischen Besitzungen nördlich der Meerenge von Walan ein. Kaiser Coronar (* 292 v. Z., + 223 v. Z.) eilt herbei und schlägt die Invasoren 229 v. Z. an der Isura, dem heutigen Ensling⁷⁷ zurück (2. Gundenkrieg oder Westgundenkrieg 230 bis 229 v. Z.).

Die Entstehung der großen Gundenstämme

→ Karte „5. Arigon - Langer Friede 204 bis 158 v. Z., Südkriege“

Im Laufe des 2. Jahrhunderts v. Z. formen sich im Inneren Nordarigons die großen Gundenstämme aus. Diese Entwicklung von vielen kleinen zu wenigen großen Stämmen vollzieht sich annähernd zeitgleich im gesamten gundischen Siedlungsraum. Die zahlreichen Kleinstämme überwinden ihre oft blutigen Auseinandersetzungen und tun sich zusammen.

⁷² Antz (elvarunisch „Antha“, laudanettisch „Otcha“, neu-itarilisch (narganisch) „Takrid“): Großer Fluss in Nordarigon. Entspringt im Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁷³ Narga: Reich im Zentralmassiv des Laudangebirges mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

⁷⁴ Laudanreich: Gebräuchliche Umschreibung für Narga.

⁷⁵ Tylnir (elvarunisch „Thilun“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im südlichen Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁷⁶ Telz (elvarunisch „Dalida“, laudanettisch „Talich“, neu-itarilisch (narganisch) „Sobra“): Großer Fluss in Nordarigon. Entspringt im Laudan und mündet ins Alte Meer.

⁷⁷ Ensling (elvarunisch „Isura“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den Fehringbergen und mündet ins Kleine Meer.

Das geschieht nicht aufgrund plötzlich gereifter Einsicht der streitbaren Nordländer, sondern aus purer Notwendigkeit. Die Auseinandersetzungen der Gunden mit ihren Nachbarn, aber auch untereinander werden häufiger und härter. Die Bevölkerung wächst, der Siedlungsdruck nimmt zu und Ackerland ist knapp. Die Gunden müssen zusammenrücken. Größe bedeutet Stärke. Unter dem konzentrischen Druck aus kriegerischer Bedrohung und knappen Ressourcen entstehen die großen Gundenvölker.

Einer dieser Stämme sind die Werder. Edrische Quellen erwähnen die „Verdir“ erstmals um das Jahr 170 v. Z. Zu dieser Zeit siedeln sie von der Nordküste des Kleinen Meeres bis zur mittleren Starna⁷⁸ in direkter Nachbarschaft zu den elfischen Besitzungen an der Meerenge von Walan.

Die Elvar beäugen die Vereinigung der unberechenbaren Nordländer mit Argwohn. Binnen weniger Jahrzehnte wandeln sich die zerstrittenen und dadurch beherrschbaren Grenznachbarn an ihrer Nordostflanke zu einer ernstzunehmenden Bedrohung. Wie berechtigt die edrischen Befürchtungen sind, stellen die großen Gundenvölker schon sehr bald unter Beweis.

Edrische Bündnispolitik

Die Beziehungen zwischen den Werdern und dem Elfenreich sind lange Zeit weitgehend friedlich. Die Herren des Westens versuchen einige ihrer Nachbarn in ihr Bündnisystem zu integrieren, um jenseits ihrer Grenzen eine zusätzliche Pufferzone zu schaffen. Wo diese Umarmung misslingt, spielen sie die verschiedenen Stämme geschickt gegeneinander aus: Die Lorder⁷⁹ gegen die Werder, die Werder gegen Lorder und Athringer⁸⁰, usw. Dabei spielt den Elfen die notorische Uneinigkeit der Barbaren in die Hände. Die Nordländer bekriegen sich permanent untereinander, und die Elvar halten die Fehden in Schwung. Sie unterstützen mal die eine, mal die andere Seite. Solange sich ihre Nachbarn gegenseitig die Köpfe einschlagen, ist die eigene Grenze sicher.

Kluge Diplomatie alleine reicht aber nicht aus, um die eigensinnigen und streitlustigen Gunden bei Laune zu halten. Dazu bedarf es mehr. Im Falle der Werder und Lorder sind es gleichgelagerte wirtschaftliche Interessen. Eine der großen abendländischen Handelsrouten führt direkt an ihren Küsten entlang. Elfische Schiffe transportieren Waren aller Art von den edrischen Metropolen im Westen durch Kleines Meer und Endmeer hindurch zu den Karawanenstraßen Kardiens. Manch ein Kaufmann legt bei Werdern oder den benachbarten Lordern einen Zwischenstopp ein. Mit den befreundeten Stämmen lassen sich gefahrlos gute Geschäfte machen. Das spült Geld in die Kassen der Nordländer und sorgt für wirtschaftliche Prosperität. Diese Koppelung von edrischen und gundischen Interessen hält Werder und Lorder über viele Jahrzehnte an der Seite des Imperiums.

Der 5. Gundenkrieg (gegen Werder und Isdinger) oder die Vorboten der Gundenwanderung 62 bis 60 v. Z.

→ Karte „6. Arigon - Große Pestepidemie 70 bis 64 v. Z.“

→ Karte „7. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

⁷⁸ Starna (elvarunisch „Tarnath“): Fluss in Nordarigon. Entspringt im Westen der Kleinen Korvanten und mündet ins Kleine Meer.

⁷⁹ Lorder (elvarunisch „Lordir“): Die Lorder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämmen. Sie gehören mit Werdern, Athringern, Isdingern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

⁸⁰ Athringer: Die Athringer entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämmen. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Isdingern, Argundern und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

Doch dann überzieht die Pest das Abendland. Zwischen 70 und 64 v. Z. wütet die Seuche in Arigon. Die Auswirkungen sind fürchterlich, besonders im dicht besiedelten Edrischen Imperium. Im Chaos der Pestjahre bricht die staatliche Ordnung streckenweise völlig zusammen. Am Ende des Massensterbens haben die Herren des Westens knapp die Hälfte ihrer Bevölkerung eingebüßt, und damit ihre haushohe wirtschaftliche und militärische Überlegenheit.

Mehr Glück haben die Gunden. Ihre weit verstreuten Siedlungen inmitten dichter Wälder bieten der Epidemie weit weniger Angriffsfläche als die großen edrischen Städte. Sie kommen glimpflich davon. Als der Schwarze Tod verebbt, haben sich die Gewichte eindeutig zugunsten der Nordländer verschoben. Zu allem Überfluss folgt auf die Pest ein Bürgerkrieg im Elfenreich. Die von der Seuche ohnehin schwer dezimierten Grenzbesatzungen werden nun noch weiter ausgedünnt und in den inneren Konflikt geworfen. Das ist geradezu eine Einladung an alle Nachbarn des Imperiums. Und so dauert es nicht lange, ehe auch die ungestümen Gunden über die ausgedünnte Imperiumsgrenze herfallen. Die Werder legen ihre elfenfreundliche Haltung ab und überrennen zusammen mit den Isdingern⁸¹ die sträflich unterbesetzten elvarischen Stellungen in der Provinz Kleingundien (elvarunisch „Gundia Minara“).

Derweil entscheidet sich im fernen Atraion⁸² der Kampf um die Macht. Maron Thelor, genannt „der Starke“, triumphiert über seinen Widersacher Darion (* 89 v. Z., + 63 v. Z.) und besteigt als Endsieger den edrischen Thron. Kaum gekrönt, sammelt er 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. Der neue Kaiser demonstriert den Nordländern noch einmal die Macht des Imperiums und verpasst ihnen einen blutigen Denkmalszettel.

Doch von nun an versuchen es die Nordländer wieder und wieder. Ihre Angriffe auf das Edrische Reich erfolgen in immer kürzeren Abständen und mit zunehmender Heftigkeit. Das langjährige elfische Erfolgsrezept aus strategischen Bündnissen, diplomatischer Finesse und militärischer Einschüchterung versagt. Nach der Pest haben die Herren des Westens weder das Geld, um sich Loyalitäten zu erkaufen noch die Truppen, um sie zu erzwingen. Und Diplomatie alleine stößt ohne flankierende Finanzmittel und Militär sehr viel früher und häufiger an ihre Grenzen.

Der 8. Gundenkrieg (gegen Werder, Lorder, Athringer und Isdinger) oder der Gundische Fehlschlag

→ Karte „7. Arigon - Kaiser Maron der Starke 64 bis 21 v. Z.“

27 v. Z. startet das Edrische Imperium seinen letzten großen Eroberungskrieg. Kaiser Maron der Starke will eine Landverbindung zwischen der edrischen Exklave am Endmeer und dem Imperium zu schaffen. Die isolierten Siedlungen im Nerval⁸³ geraten zwischen Lordern im Westen und Skartingern⁸⁴ im Osten zunehmend unter Druck. Der Imperator will seine

⁸¹ 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.

⁸² Atraion: Größte edrische Stadt. Ab dem 2. Jahrhundert v. Z. edrische Hauptstadt und Kaisersitz.

⁸³ 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 Wern (Varna), Diester (Dista) und Ontrutt (Ontura) an.

⁸⁴ 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.

abgekoppelte Provinz Etherior⁸⁵ nun mit dem Reich zusammenschließen, um ihr Überleben zu sichern. Die Länder um das Ar Final⁸⁶ sind für den elfischen Handel unverzichtbar. Hier beginnt die große Karawanenstraße, die ostwärts tief hinein nach Kardien führt. In Nord-Süd-Richtung kreuzt der Fernhandelsweg, der aus dem Großen Arigonischen Becken über Kelezar⁸⁷ bis nach Kalschan oder alternativ über die Landbrücke von Herlot weiter nach Odian verläuft. Maron braucht die reichen Einkünfte aus dem Warenumsatz dringend, um die horrenden Staatsausgaben bestreiten zu können, insbesondere die Kosten für seine riesige Armee. Die Versorgung der Nervalstädte mit Nachschub ausschließlich über das Meer ist aufwendig und störanfällig. In den Wintermonaten, wenn der Nordwester⁸⁸ die See aufwühlt und die Schiffe in die Häfen zwingt, sind die exponierten Kolonien monatelang auf sich allein gestellt. Dieses Risiko will der Kaiser nun beseitigen und einen Landweg schaffen. Dafür muss er die Werder und Lorder unterwerfen oder vertreiben.

Im Angesicht der Gefahr verbünden sich die beiden Stämme gegen die edrischen Invasoren. Sie vermeiden eine offene Feldschlacht gegen die vielköpfigen edrischen Elitedivisionen. Stattdessen ziehen sie sich nordwärts zurück und führen einen Guerillakrieg. Die Ausweichbewegung der Werder und Lorder löst im Kleinen Arigonischen Becken eine Kettenreaktion aus. Andere Stämme geraten in Bewegung und prallen an die Imperiumsgrenzen. Schon bald weitet sich die allgemeine Unruhe zu einem Flächenbrand aus, und die edrischen Streitkräfte geraten in die Defensive. In der Folgezeit hat Maron alle Hände voll zu tun, um die vielen Brandherde wieder unter Kontrolle zu bekommen. Den Plan einer Landverbindung zwischen Gundia Minara und Etherior muss er aufgeben. Werder und Lorder bleiben unbezungen.

⁸⁵ Etherior (elvarunisch für „der Äußere“ im Sinne von „äußere Provinz“): Edrische Provinz, die in etwa das Nerval umfasst. Sie erstreckt sich von der Meerenge von Lurn im Norden rund um das Endmeer bis zum Terp im Süden. Die Provinz hat keine Landverbindung zum Hauptreich.

⁸⁶ Ar Final: Elvarunisch für „Endmeer“. Es wird im Westen durch die Meerengen von Lurn begrenzt und endet im Osten am arigonischen Festland.

⁸⁷ Kelezar (das „z“ wird als „s“ gesprochen, also „Keleşar“): Reich in und um den Dairon mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

⁸⁸ Nordwester: Kalter Wind aus der Polarregion, der besonders in der kalten Jahreszeit aus nördlicher oder nordwestlicher Richtung über Arigon streicht.

Oldrocks und Gundenwanderung

Der Oldrocksturm 14 n. Z.

→ Karte „8. Arigon - Oldrocksturm, Gundenwanderung, Endkampf Kalschan“

Bis zur Zeitwende musste das Elfenreich bereits 9 Kriege mit verschiedenen Gundenstämmen ausfechten, ohne je eine wirkliche Entscheidung herbeiführen zu können. All die Siege der Vergangenheit über die Nordlandbarbaren waren letztlich nur Punktgewinne ohne dauerhafte Wirkung. Der Druck auf die Grenzen hat über die Jahrzehnte kontinuierlich zugenommen. Diese Bedrohung verschärft sich zusätzlich, als im Jahre 14 n. Z. die Oldrocks in Arigon einbrechen. Dieses überaus kriegerische Reitervolk aus den endlosen Weiten Kardiens bringt eine neue Dimension von Aggressivität und Gewalt ins Abendland. Niemand kann sie aufhalten. Der Reihe nach besiegen sie alle Flowen- und Gundenstämmen im Großen Arigonischen Becken. Wer kann, der flieht nach Westen, um der Unterjochung durch die grausigen Ostlinge⁸⁹ zu entgehen. Die Gundenwanderung (25 bis 220) hat begonnen. Fast 2 Jahrhunderte lang wälzen sich Völkermassen durch den Norden und die Mitte des Kontinents. Dem zunehmenden Druck durch immer mehr Barbaren hält die edrische Grenze nicht stand. Den 10. Gundenkrieg (28 bis 32) kann das Imperium nicht mehr gewinnen und muss den Nordländern schmerzhaft Konzessionen machen. Isdinger und Werder erzwingen von Kaiser Nevedor dem Maraner (31 bis 33) Siedlungsrecht in der edrischen Provinz Kleingundien. Als Gegenleistung müssen die beiden Gundenstämmen 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 will die alten Gegner vor den edrischen Karren spannen und die Reichsverteidigung im Norden auf die Schultern der frisch alliierten Isdinger und Werder verlagern. Wahrscheinlich kalkuliert er außerdem mit einer Assimilierung der Barbaren, wenn sie nur lange genug innerhalb des edrischen Kulturkreises leben. Bei den meisten Völkern des Imperiums ist das in der Vergangenheit gelungen. Grundsätzlich kann er neue Bewohner – noch dazu so kampfstärke – 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-Edrighoner zu integrieren, ist der edrische Nordosten verloren. In der Tat gibt es anfangs Anlass zur Hoffnung auf eine friedliche Koexistenz von Gunden und Edrighonern⁹⁰ in der edrischen Nordostprovinz. Isdinger und Werder lassen sich weitgehend friedlich in der Provinz nieder und verstärken die wenigen verbliebenen edrischen Einheiten bei der Grenzverteidigung gegen andere Gundenstämmen. Für eine Weile kehrt wieder Ruhe im Norden ein und verschafft dem Elfenreich eine Verschnaufpause. Doch die Integration der Nordländer misslingt. Die durch Blutbande eng verwobenen gundischen Sippen lassen sich weder aufteilen noch nehmen sie die edrische Lebensart an. Nur auf dem Papier haben die Herren des Westens die 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. Schon bald gebärden sich die Gunden als Herren und behandeln die Edrighoner wie Unterworfenen. Die Nordländer haben die Macht und 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 der Betroffenen klagen

⁸⁹ Ostlinge: Sammelbegriff für die Reiternomaden aus dem Inneren Kardiens, sowohl für Oldrocks als auch Ojaden.

⁹⁰ Edrighoner: Im engeren Sinne sind damit die Bewohner der Stadt Edrighon gemeint. Im weiteren Sinne meint Edrighoner jedoch alle Bewohner des Edrischen Imperiums. Ethnisch steht Edrighoner auch für das bunte Gemisch verschiedener Rassen und Völker, das sich im Laufe der Jahrhunderte innerhalb des Elfenreiches entwickelt.

dem Kaiser ihr Leid und bitten um Hilfe. Doch dem Imperator sind die Hände gebunden. Die Armee ist an vielen Fronten im Dauereinsatz. Für einen weiteren 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.

Curugan – der Schrecken des Nordens

→ Karte „9. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Kurz nach dem Jahr 30 erlahmt die Offensivkraft der Oldrocks für längere Zeit. 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 den Abendländern⁹¹ eine Verschnaufpause.

Doch kurz nach der Jahrhundertmitte finden die Oldrocks in Arigon wieder zur Einheit zusammen. Verantwortlich dafür ist ein Mann, der den bisherigen Gewittersturm zu einem tosenden Orkan anfachen wird. Er wird den Norden der Alten Welt in den Abgrund der Vernichtung blicken lassen. Sein Name soll sich ins Gedächtnis des Abendlandes einbrennen: Curugan (* um 25, + 72), der Schrecken des Nordens.

Der Oldrock ist Anfang 30, als er die politische Bühne des Nordens betritt. Zunächst ist er nur einer von vielen Stammesführern. Doch mit politischer Finesse und brachialer Gewalt setzt er sich gegen alle Rivalen durch und schwingt sich um das Jahr 55 zum Großkhan auf. Seine Ostlinge sind ein unruhiges Volk, der inneren Zersetzung immer näher als der Eintracht. Ein Oldrock unterwirft sich nicht. Tut er es doch, dann nur jemandem, der seine Überlegenheit eindeutig bewiesen hat. So macht sich Curugan an die beschwerliche Aufgabe, seinen Landsleuten zu beweisen, dass er stärker, gerissener und erfolgreicher als alle anderen ist. Wenn man Zeitgenossen glauben darf, entgeht er nicht weniger als zwei Dutzend Attentaten und schlägt ebenso viele Revolten nieder. Am Ende hat er es geschafft, hat überlebt, hat seinen Oldrocks eindrucksvoll bewiesen, dass er ihnen überlegen ist. Der Preis des Siegers lohnt: Curugan gebietet über das mächtigste Reich des Nordens. Unter seiner Führung gewinnen die kardischen Steppenreiter⁹² ihre alte Stoßkraft zurück.

Nachdem er die Herrschaft der Oldrocks über die Völker im Großen Arigonischen Becken und der Kardischen Steppenzunge erneuert hat, richtet er seinen Blick auf die Lande dahinter. 60 führt er einen großangelegten Feldzug ins Arautan-Massiv und unterwirft die Zwergenreiche Attanim und Tabrisor. 64 stößt Curugan dann nach Westen vor, zwischen Vorlaudan⁹³ und Kleinen Korvanten hindurch mitten ins Kleine Arigonische Becken hinein. Er schlägt eine starke Koalition aus Argundern⁹⁴, Tillungern⁹⁵, Dangern⁹⁶ und ettischen Jadwina⁹⁷ und schiebt die Fliehenden wie eine gewaltige Bugwelle vor sich her. Diese reißen

⁹¹ Abendländer: Andere Bezeichnung für „Arioner“.

⁹² Kardische Steppenreiter: Umschreibung für die oldrockischen und ojadischen Reitervölker Kardiens, in diesem Fall für die Oldrocks. Im Unterschied zu den kardischen Reitervölkern gelten die Ayruna als arigonische Reitervölker, obwohl sie nicht nur in der Mittelarigonischen Grasebene, sondern auch in der Westkardische Steppe leben.

⁹³ 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.

⁹⁴ Argunder: Die Argunder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Athringern, Isdingern, und Trodern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

⁹⁵ 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.

⁹⁶ Danger: Die Danger 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.

⁹⁷ Jadwina: Die Jadwina gehören mit den Natrach, Bartigim und Trucha zu den Kontinentaletten. Sie siedeln im Norden des Kleinen Arigonischen Beckens und im Vorlaudan.

auf ihrer Flucht die Gundenvölker im Kleinen Arigonischen Becken mit und pressen sie mit Wucht 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 dem Maraner im Jahre 32 sorgen Werder und Isdinger 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. 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.

Der Große Werderherzog Gantris (* 31, + 94)

Kaiser Erandor II. (* 16, + 69) 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 Werdern und Isdingern seinen Bruder und Mitregenten Anthaiar (* 19, + 99) mit mehreren Divisionen zur Hilfe. Der berichtet seinem kaiserlichen Bruder vom Kriegsrat mit den alliierten Gunden. Durch einen glücklichen Zufall ist eine Abschrift dieses Briefes bis heute erhalten:

„... Während der Unterhandlungen hatte ich gute Gelegenheit den Häuptling (Herzog) der Verdir (Werder) zu studieren, jenen Gantris, von dem wir schon so viel gehört haben. Allein die Gestalt dieses Mannes ist ehrfurchteinflößend. Vom Scheitel bis zur Sohle erreicht er fast 7 Fuß (ca. 2 Meter), ist muskelbepackt und hat den Stiernacken eines eanitischen Ringers. Selbst die größten seiner baumlangen Leibgarde überragt er fast um eine Handspanne. Seine Augen sind stahlblau. Ihrem stechenden Blick scheint nichts zu entgehen. Wenn Gantris einen ansieht, hat man immer das Gefühl, bei etwas ertappt worden zu sein.

Die Rede in seiner Muttersprache geht ihm schnell und fließend über die Lippen. Doch er beherrscht auch das Elvarun, wenngleich mit deutlichem Akzent. Seine Stimme ist angesichts seiner Statur überraschend hoch, doch immer fest und klar.

Obwohl er der Jüngste in der Runde der Gundenhäuptlinge war, zog er die übrigen dennoch in seinen Bann. Gegen Ende der dreitägigen Unterhandlungen war Gantris unbestritten der Verhandlungsführer auf gundischer Seite.

Er verfügt über einen wachen Verstand und weiß klug zu argumentieren. Er ist in der Lage, eine Versammlung durch seine körperliche Präsenz und Klugheit nach seinen Vorstellungen zu lenken. Er ist zweifelsohne die bemerkenswerteste Führerpersönlichkeit unter den Gunden. Seine Fähigkeiten und sein Einfluss machen ihn zu einem wertvollen Verbündeten, aber unter anderen Umständen ebenso zu einem gefährlichen Mann für das Imperium. ...”

Nach dieser präzisen Beschreibung wird klar, weshalb seine werdischen Landsleute ihr bedrohtes Schicksal diesem Edeling anvertrauen. Ganz offensichtlich haben die Götter diesem Helden reichlich Heil verliehen. Der Herzog ist eine Führernatur, körperlich und geistig. Anthaiar nennt ihn einen gefährlichen Mann für das Edrische Reich, und er soll Recht behalten. Im Moment sind der edrische Prinz und der gundische Fürst Verbündete. Doch am Ende kommt es zum großen Show Down zwischen Anthaiar und Gantris.

Gemeinsam wehren die edrischen Divisionen und die mit ihnen verbündeten Werder und Isdinger die andrängenden Feinde ab. Athringer, Argunder, Tillunger, Danger und Troder⁹⁸ 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. Es ist das erste Mal, dass die kardischen 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. Dass es sich seiner Feinde erwehren kann, hat es gerade bewiesen. Der Surkhan⁹⁹ agiert deshalb vorsichtig. Er muss sich erst ein Bild machen und die Stärke dieses potentiellen 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 seine Divisionen und die Alliierten isdingischen und werdischen Truppen an der Grenze in Stellung bringt. 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 kardischen Steppenreiter drehen 65 wieder ab.

Aufstand, Krieg und Chaos an der Gundenfront 68 bis 70

→ Karte „9. 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, 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 und ein elfischer Sieg fraglich. Andere Kaiser haben sich an gleicher Stelle schon die Zähne ausgebissen, zu Zeiten, als das Imperium noch über ganz andere Machtmittel verfügte als

⁹⁸ Troder: Die Troder entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Werdern, Lordern, Athringern, Isdingern und Argundern (später auch noch Brynden und Sillinger) zu den Westgunden.

⁹⁹ Surkhan (oldrockisch „Großkhan“): Höchster Fürstentitel bei den Oldrockvölkern.

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 Kleingundien 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 weitete 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 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 bei Varudal – dem heutigen Brenwick – 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 Lurn¹⁰⁰. 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 einmal Richtung edrischer Grenze in Bewegung setzen, sollte es gelingen die Gunden zur Raison bringen. Dann kann das

¹⁰⁰ Meerenge von Lurn: Lange, schmale Seepassage, die das Kleine Meer mit dem Endmeer verbindet.

Elfenreich die Initiative zurückgewinnen, die aufmüpfigen 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 lässt er sich gut an. 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 Edrignonern ab und richten ihre Blicke entsetzt nach Osten. Plötzlich ist das Imperium wieder im Spiel. Die Herzöge der Isdinger, Athringer und Lorder werden in Edrignon 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 Lauden 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. Der Vormarsch der Ostlinge kommt ihm gerade recht. Gantris will über die Meerenge von Walan in die fruchtbaren Ebenen Astolans¹⁰¹, tief hinein ins Elfenreich. Er hätte es längst versucht, doch die edrische Flotte sperrt die Meerenge. Auch die Werder verfügen über Boote und Schiffe, schließlich leben sie seit Jahrhunderten an den Küsten des Kleinen Meeres. Doch sie verfügen über keine Kriegsmarine, die es mit den seefahrenden Elvar aufnehmen könnte. Beim Übersetzen müssten sie also auf ihr Glück und die Unachtsamkeit der edrischen Kapitäne vertrauen. Doch der edrischen Admiralität sind die umfangreichen Vorbereitungen für ein Landemanöver dieser Größenordnung nicht entgangen, und sie haben die Armada in der Meerenge von Walan in Alarmbereitschaft versetzt. Unter diesen Umständen wäre ein Übersetzen sehr gefährlich und sicher verlustreich. Das wagen die Werder nicht, zumal sie ihren ganzen Stamm übersetzen wollen und folglich auch Frauen und Kinder an Bord sein werden. Als nun Curugan mit seiner gewaltigen Streitmacht auf die edrische Grenze zuhält, ist das genau der Schubs, den Gantris' Volk braucht. Jetzt müssen sie es riskieren. Die Oldrocks im Genick, scheint die edrische Flotte das kleinere Übel. So verdoppeln die Zimmerleute, Schmiede und Tuchmacher ihre Anstrengungen und lassen Schiff um Schiff vom Stapel laufen.

Derweil erreicht die Vorhut des Oldrockheeres die Grenze des Imperiums. 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 wie viel. 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

¹⁰¹ Astolan: Edrische Provinz, die sich vom Alten Meer im Westen bis zum Dairongebirge im Osten und von der Meerenge von Walan im Norden bis zum Fluss Kendel im Süden erstreckt.

teuer erkaufte und besiegelt worden sei, soll der Großkhan geantwortet haben: „*Wer so viel zahlt, nur damit nichts geschieht, zahlt noch mehr, wenn etwas geschieht!*“

Curugans großer Feldzug

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 schlicht überrannt. Die fliehenden Gundenstämme halten auf die Meerenge von Lauden zu, gefolgt von den kardischen 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 Edrigo 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.

Doch es ist zu spät für die Werder. Als die edrische Armada unter dem Jubel von Gantris' Landsleuten ihre Segel Richtung Nordwesten setzt, erreicht Curugans südlicher Heeresverband den Gundenstamm. Nur ein paar Tage hätten die Werder noch gebraucht, um ihr Volk samt Habseligkeiten zu verladen und überzusetzen. Nur ein paar Tage, und sie wären dem Chaos im Norden entgangen und hätten Astolan erreicht. Aber jetzt sind die Oldrocks da, der Schrecken des Abendlandes. Und sie fackeln nicht lange. Ihre Botschaft ist immer die gleiche und unmissverständlich: „*Unterwerfung oder Vernichtung!*“

Aber Gantris und seine Werder sind zu dicht am Ziel, um aufzugeben. Seit Monaten blicken sie unter Tage hinüber auf das Land der Verheißung, und bei Nacht leuchten die edrischen Signalfire herüber. Die kommenden Tage werden alles entscheiden. Freiheit und ein besseres Leben oder dumpfe Unterwerfung. Ein Ruck geht durch den Stamm.

Zunächst spielt Gantris die diplomatische Karte. Er lädt die Abgesandten der Oldrocks ein, die Kapitulationsbedingungen auszuhandeln. Seinen Männern hat er eingeschärft, sich wie geprügelte Hunde zu gebärden und in der Nähe der Ostlinge ihre Waffen abzulegen – gerade so als wären sie bereits unterworfen. Seine kardischen Gäste bewirbt der Herzog fürstlich, ist

überaus freundlich und erklärt sich rasch mit den Bedingungen der Invasoren einverstanden. Selbst als die Oldrocks Geiseln fordern, willigt Gantris ein, obwohl eine Geisel sein ältester Sohn Hergis (* 50, + 116) sein soll. Er werde Geiseln und Geschenke am morgigen Tage selbst im Lager der Oldrocks abliefern. Die Gesandten sind zufrieden und verlassen unter den Demutsbezeugungen der Werder das Lager.

Gantris weiß, dass er nur diese Nacht hat, nur eine Chance. Selbst dieser südlichen Heeresabteilung der Invasoren sind seine Werder zahlenmäßig hoffnungslos unterlegen. Seine Waffen sind Überraschung und der Mut der Verzweiflung.

In aller Stille verlassen die Werder bei Nacht ihre Stellungen und kreisen das Lager der Oldrocks ein. Beim ersten Morgengrauen greifen sie lautlos an. Kein Signalthorn weckt den Feind, kein Schlachtruf zerreit die Stille. Die vermeintliche Unterwerfung des Gundenstammes tags zuvor hat die Ostlinge nachlässig werden lassen. Nur die üblichen Wachtposten sichern ein ansonsten ungeschütztes Lager. Das ist kein Hindernis für die zum Äußersten entschlossenen Angreifer. Rasch sind die Posten niedergemacht und die Werder fallen über die Schlafenden her. Als die überraschten Verteidiger zu realisieren beginnen, was da vor sich geht, ist bereits das halbe Lager überrannt. Doch die Oldrocks sind ein kriegsgewohntes Volk. Es gelingt ihnen, sich trotz des Chaos zu formieren und dagegenzuhalten. In der Mitte seiner Garde kämpft Herzog Gantris wie ein Löwe und feuert die Seinen unablässig an. Er kann sich zum Zentrum des Lagers vorkämpfen. Dort hauen er und seine Mannen die Leibwache des Ilkhans¹⁰² derart gründlich zusammen, dass dieser aufgibt. Damit ist die Schlacht entschieden. Wer von den Oldrocks und ihren Bundesgenossen fliehen kann, flieht. Der Rest wird von den Werdern niedergemacht. Ungläubig blicken die blutverspritzten Sieger auf die Masse erschlagener Feinde. „*Siehe da! Keine Dämonen!*“ soll Herzog Gantris gesagt haben.

Das ist der erste Sieg eines abendländischen Volkes über die Oldrocks. Bislang haben die kardischen Steppenreiter immer gewonnen und sich für jeden Widerstand bitter gerächt. Dennoch haben es die Werder gewagt und triumphiert.

Doch die Wahrheit ist, dass die Ostlinge lange überschätzt wurden. Zweifelsohne sind sie kriegserprobte, gefürchtete Gegner. Sie überrumpelten die arigonischen Völker mit neuen Waffentechniken – dem schweren Kompositbogen und dem Holzrahmensattel – und einer alles zermalmenden Brutalität. Auf ihren überragenden Anfangserfolgen gründen sie ihren Ruf der Unbesiegbarkeit. Doch zu Gantris Zeiten sind sie längst nicht mehr das Reitervolk von einst. Ihr neuer Herrschaftsraum, das waldreiche Große Arigonische Becken, bietet gar nicht genug offene Weidefläche für die riesigen Pferdeherden einer berittenen Supermacht. Das soll nicht heißen, dass die Steppennomaden sich zu Fußkämpfern gewandelt haben. Die oldrockischen Kernverbände kämpfen nach wie vor zu Pferd. Doch das Gros der Armee besteht aus Kontingenten unterworfenen Völker: Flowen, Nordgunden, Arautanzwerge und ein paar Laudanetten. Sie alle kämpfen fast ausschließlich als Infanteristen. Außerdem fehlt dieser Vielvölkerarmee jede Homogenität. Der bunt zusammengewürfelte Kriegshaufen ist zwar riesengroß, aber schwer zu führen. Schon bei der Sprache hapert es. Die verschiedenen Volksgruppen können sich kaum miteinander verständigen. Als Gantris den Angriff auf die Oldrockarmee wagt, wird diese mehr durch ihren Nimbus als durch tatsächliche Überlegenheit getragen. Das erklärt seinen überraschenden Sieg, was ihn jedoch nicht schmälern soll. Den Mut zu finden, einem vermeintlichen Dämon an die Kehle zu gehen, ist allemal bewundernswert. Für Arigon ist der Sieg der Werder am Ensling im Jahre 70 von großer Bedeutung. In nicht allzu ferner Zukunft sollen sich seine Völker der Schlacht am Ensling erinnern. In einer gewaltigen, gemeinsamen Kraftanstrengung werden sie sich den östlichen Horden entgegenstemmen.

¹⁰² Ilkhan: Einfacher Khan oder Unterkhan. Zweithöchster Fürstentitel der Oldrocks nach dem Surkhan = Großkhan.

Der erfolgreiche Waffengang verschafft Gantris und seinen Werdern die nötige Zeit, um die Schiffe zu beladen und über die Meerenge von Walan zu setzen. Ganze 10 Tage dauert es, bis alle Werder das jenseitige Ufer erreicht haben. Schiff um Schiff wird mit Menschen, Tieren und Habseligkeiten beladen, segelt zur gegenüberliegenden Küste, lädt aus, stößt wieder ab und kehrt zum Ausgangspunkt zurück, um neue Passagiere aufzunehmen. Auf dem letzten Transporter ist Herzog Gantris. Nicht ein einziges Mal blickt er zurück. Unbewegt hält er seine Augen nach Süden gerichtet, auf die neue Heimat, auf die Zukunft seines Volkes. Unbedrängt von der edrischen Seemacht erreichen die Gunden Astolan. Und auch die Landung erfolgt ohne Zwischenfälle. Die Divisionen, die die Küste sichern sollten, sind gerade in schwere Kämpfe gegen Skartinger, Hardomannen¹⁰³ und Westdanurer¹⁰⁴ verstrickt, die über den Darnim¹⁰⁵ in Ilonien¹⁰⁶ einfallen (14. Gundenkrieg oder Ostgundenkrieg 70 bis 82). Der Velfrontenkrieg der Elvar kommt den Werdern sehr gelegen. Unbehelligt machen sie sich in der edrischen Provinz breit. Die Städte und Burgen des Hinterlandes sind bald vom Nachschub abgeschnitten und auf sich allein gestellt. Ohne Aussicht auf Entsatz, öffnen die meisten den Gunden freiwillig die Tore. Nur einige gut befestigte Küstenfestungen bleiben unter elfischer Kontrolle.

Während die Werder den Ostlingen entronnen sind, geht der Krieg im Norden weiter. Im Herbst des Jahres 70 erreicht Curugan mit seiner gewaltigen Streitmacht die Meerenge von Lauden. Mittlerweile sind jedoch die edrischen Entsatzflotten eingetroffen und bilden einen unüberwindlichen Sperrriegel gegen die oldrockischen, gundischen, flowischen, ettischen und zwergischen Landratten. Als im Lager der Invasoren dann eine Seuche ausbricht, muss der Großkhan seine Eroberungspläne aufgeben und befiehlt den Rückzug. Erach ist gerettet. Doch praktisch der gesamte Osten des Elfenreiches befindet sich nun in gundischer Hand.

¹⁰³ Hardomannen: Die Hardomannen entstehen in der ersten Hälfte des 2. Jahrhunderts v. Z. aus dem Zusammenschluss mehrerer kleiner Gundenstämme. Sie gehören mit Skartingern und Dangern zu den Ostgunden.

¹⁰⁴ Danurer: Einer der vier Ayrunstämme neben Mergeten, Tiotern und Sogosten. Die Danurer siedeln im Norden der Mittelarigonischen Grasebene.

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“.

¹⁰⁵ Darnim: Großer Fluss in Mittelarigon. Entspringt aus dem Ludavorsee (gundländisch „Lurversee“) im Dairon und mündet ins Sanfte Meer. Er bildet lange Zeit die Südostgrenze des Edrischen Imperiums.

¹⁰⁶ Ilonien (elvarunisch „Ilonia“): Edrische Provinz, die sich vom Alten Meer im Westen bis zum Darnim im Osten und vom Fluss Kendel im Norden bis zum Sanften Meer im Süden erstreckt.

Werder in Astolan

Die edrische Gegenoffensive

→ Karte „9. Arigon - Khan Curugan, Vielfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

Kaum ist Curugans Invasion abgewehrt, setzt Anthaiar zur Rückgewinnung der verlorenen Provinzen an. Im Norden werden die Herzöge und Jarle durch ihre jüngsten Treueschwüre auf Kaiser und Imperium, ihre Geiseln am Hofe in Edrigon und edrische Truppenverstärkungen in Lauden und Kleingundien bei der Stange gehalten. Auch wenn die beiden Provinzen 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.

71 putscht Anthaiars Neffe Danurion und lässt sich in Atraion zum Kaiser krönen. Anthaiar ist gezwungen seine geplante Offensive gegen die äußeren Feinde des Imperiums zu vertagen und sich dem Kampf um seinen Thron zu stellen (6. Elvarischer Bürgerkrieg 71 bis 76). Zwar fällt der Usurpator Danurion ein Jahr später von Mörderhand, doch ruft ein Teil der Truppen einen neuen Gegenkaiser aus, den Divisionsgeneral Therador Surupagon (* 20, + 76). Der Bürgerkrieg geht also weiter. Erst 76 kann Anthaiar auch den zweiten Thronräuber entscheidend besiegen und den Bruderkampf für sich entscheiden.

Jetzt, da seine Macht gesichert ist, wendet er sich den Eindringlingen zu. Zunächst sind die ostgundischen Hardomannen und Skartinger sowie die mit ihnen verbündeten Westdanurer an der Reihe. Die drei feindlichen Stämme halten seit Jahren Philurien¹⁰⁷ und Ilonien besetzt. Es folgt ein erbitterter Kampf zweier etwa gleichstarker Gegner. Nach knapp 4 Jahren zähem Ringen gewinnt der Imperator die Oberhand und wirft die ostgundischen und westayrunischen Eindringlinge wieder über den Darnim zurück. Philurien und Ilonien sind wieder elfisch. Allerdings sind dort nicht mehr viele Edrighoner übrig, die den Befreiern zujubeln 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. Nun 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 Pferdezüchten, sind völlig verwüstet. Der Kaiser hat zwei leere Provinzen zurückgewonnen. Immerhin sind die Feinde vertrieben, und der Landweg nach Astolan gegen die Werder ist frei. 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 Meuterei. Die Situation eskaliert, als die Rädelsführer ein Attentat auf den Imperator versuchen. Doch der Kaiser entgeht dem Mordanschlag. Die Treue seiner Garde erhält ihm das Leben, und sein schnelles Handeln danach bewahrt ihm den Thron. Hart und entschlossen greift der Imperator durch und erstickt die Revolte im Keim. Blutig wird die Disziplin wieder hergestellt. Doch Anthaiar ist kein rücksichtsloser Tyrann und will es auch nicht werden. Die Meuterei war eine Verzweiflungstat. Seine Männer sind überfordert. Der Imperator erkennt

¹⁰⁷ Philurien (elvarunisch „Philuria“): Edrische Provinz, die sich vom Gyan im Westen bis zur Hyrmalb im Osten und vom Alten Meer im Norden bis zum Varetagebirge im Süden erstreckt.

das und handelt danach. Er vertagt den Werderfeldzug und führt seine Divisionen zurück ins Elfenreich.

Die neue Heimat

Während um sie herum Kriege und Bürgerkriege toben, richten sich die Werder in Astolan ein. Unbehelligt von Curugans Oldrocks und Anthaiars Divisionen nehmen sie das Land zwischen Altem Meer¹⁰⁸ und Dairon¹⁰⁹ in Besitz. Die allein gelassenen und hoffnungslos unterlegenen Besatzungen der Kastelle und Städte sind entweder längst geflohen oder kapitulieren nun kampfflos. Die ganze Provinz sitzt in der Falle. Eingeklemmt zwischen Werdern im Norden sowie Hardomannen, Skartingern und Westdanurern im Süden, sind alle Fluchtwege zu Lande abgeschnitten. Anthaiar schickt zwar eine starke Einsatzflotte, um seine eingeschlossenen Truppen aus dem Kessel herauszuholen, doch reicht die Landkapazität der Schiffe schon dafür kaum aus. Wer genug Geld hat, kauft sich auf einem Privatboot einen Platz in die Freiheit. Für das gemeine Volk jedoch ist dies unerschwinglich, zumal die Preise für solche Passagen mit dem Vormarsch der Barbaren in astronomische Höhen schießen. Die einfachen Leute müssen zurückbleiben. Starr vor Angst erwarten sie die gundischen Invasoren.

Doch sie haben nichts zu befürchten. Das Land ist weitläufig genug, um beide Bevölkerungsgruppen zu ernähren. Außerdem braucht Gantris die edrischen Bauern und Handwerker, die Kaufleute und Beamten. Jemand muss die Arbeit tun, denn seine Werder sind für den Kriegsdienst vorgesehen. Mit dem Schwerte sollen sie für Ordnung sorgen und die eigene Herrschaft im neuen Reich nach innen und außen absichern. An die Stelle der edrischen Berufarmee tritt eine gundische Kriegerelite.

Wie einst in Kleingundien, findet Gantris nun auch in Astolan eine weitgehend intakte Verwaltung vor. Deren Vorzüge hat der Herzog schon damals im Norden schätzen gelernt. Mit einer entsprechenden Infrastruktur im Rücken, lässt sich wesentlich effektiver regieren. Seine Werder sind aber allesamt Analphabeten. Nur die Edrigoner können lesen und schreiben, dafür hat die allgemeine Schulpflicht gesorgt, die die Elvar einst im ganzen Reich eingeführt haben. So greift Gantris auf die edrischen Beamten zurück. Binnen weniger Jahre bilden die unterworfenen Edrigoner das Rückgrat der neuen werdischen Reichsverwaltung. In den Amtsstuben wird neben dem Werdischen das Elvarun gesprochen. Die kulturell überlegene edrische Bevölkerung findet schnell ihre Rolle im neuen Gundenstaat.

Das neue Land hält, was es verspricht: Guter, fruchtbarer Boden für Ackerbau und Viehzucht, dazu sorgt das umgebende Meer für reichlich Regen und mildes Klima. Werdland¹¹⁰ nennen sie ihre neue Heimat, Land der Werder.

Die neuen gundischen Herren verlegen sich aufs Land. Städte sind diesem Bauernvolk suspekt. Es wird eine Weile dauern, ehe sie sich mit dem urbanen Leben anfreunden. Bis dahin meiden sie die lauten edrischen Zentren. Selbst Gantris wählt als Residenz das kleine und unbedeutende Städtchen Alvinath, das spätere Alnach. Rasch prägen die Werder der edrischen Gesellschaft ihren Stempel auf. Landwirtschaft wird dominant. Die vernachlässigten Städte schrumpfen und büßen für lange Zeit ihre politische Bedeutung ein.

Anthaiars Angriff auf Werdland

→ Karte „9. Arigon - Khan Curugan, Velfrontenkampf, 6. Elvarischer Bürgerkrieg“

¹⁰⁸ Altes Meer (elvarunisch „Ar Anthian“): Zentraler Ozean inmitten des arigonischen Kontinents.

¹⁰⁹ Dairon: Gebirge in Mittelarigon, dessen Ausläufer von der Meerenge von Lurn bis in die Mittelarigonische Grasebene reichen.

¹¹⁰ Werdland: Siedlungs- und Herrschaftsraum der westgundischen Werder. Dieser umfasst in etwa die ehemals edrische Provinz Astolan.

Im Jahre 89 feiert Kaiser Anthaiar 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 Werder und Isdinger hat Curugans Angriff und die darauf folgenden Völkerbewegungen ins Elfenreich überhaupt erst ausgelöst. Die Gebietsverluste sind sein Verschulden. Diese Scharte will Anthaiar unbedingt noch auswetzen. 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. Der 15. Gundenkrieg (90 bis 95) hat begonnen.

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 Ilonien steht zwischen den Werdern in Astolan und ihren Bundesgenossen in der Mittelarigonischen Ebene. 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 Kendel¹¹¹ 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 (1. Schlacht bei 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 Ulvihr¹¹² 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 (Wyrna), sammelt seine versprengten Truppen wieder ein und zieht nördlich des Kendel unbemerkt hinter den Divisionen her.

Die Doppelschlacht an der Marchmündung 90

→ Karte „9. 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 Danurern 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

¹¹¹ Kendel (elvarunisch „Cirinal“, kelezarisch „Sovor“): Fluss im Westen Mittelarigons. Entspringt im westlichen Dairon und mündet ins Alte Meer.

¹¹² Ulvihr (elvarunisch „Olvea“): Kleiner Fluss in Mittelarigon. Entspringt im südlichen Dairon und mündet in den Darnim.

brechen die gundisch-ayrunischen Schlachtreihen ein. Nach blutigem Ringen gewinnen die Elvar erneut die Oberhand.

Und nun Triumph, völliger Triumph, so scheint es den todmüden 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 furchterlichen 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 Lauden und Kleingundien. Auf Erach werden die Etten aktiv und in Odian Hiliter, Ulachen¹¹³ und Schasten¹¹⁴. 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 helfen zu können. Vor dem Hintergrund einer zusammenstürzenden Welt, suchen die Edrigoner neuen Halt bei einem neuen Gott. Der Zulauf zur jungen edunischen Religion, besonders aus den unteren Schichten, ist so groß,

¹¹³ 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.

¹¹⁴ 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.

dass das Edunertum¹¹⁵ 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 Bischof¹¹⁶ 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“, „der Gläubige“. Als er diesen Beinamen erhält, ist er schon nicht mehr Imperator. 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. Ein Leben lang kämpfte er mutig und unbeirrt gegen innere und äußere Feinde. Am Ende unterlag 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 Zeugen¹¹⁷ damit zu ihrem endgültigen Durchbruch.

Des einen Leid ist des anderen Freud. Während Anthaiar dem Verlust seiner Ostprovinzen machtlos zusehen muss und mit den Göttern hadert, errichten Gunden und Ayruna auf edrischem Boden neue Reiche. Voller Hoffnung und Tatendrang sehen die siegreichen Werder, Hardomannen, Skartinger und Westdanurer ihrer Zukunft entgegen. Als Gantris 94 im Alter von 63 Jahren stirbt, hat sich die Alte Welt, die eine edrische Welt war, grundlegend gewandelt. Und Gantris hat seinen Teil, einen erheblichen Teil, dazu beigetragen. Schon zu Lebzeiten nennt man ihn den „Großen Herzog“, und das bezieht sich keineswegs nur auf seine beeindruckende Statur. In den kommenden Jahrzehnten und Jahrhunderten wird sich Arigon weiter wandeln und Gantris' Nachkommen werden ihren Beitrag, und wiederum einen erheblichen, dazu leisten.

¹¹⁵ Edunertum: Die auf den Großen Zeugen, sein Leben und seine Lehre gegründete Weltreligion.

¹¹⁶ Bischof: Abgeleitet aus dem westgundischen Wort „biutschafta“ für „Botschaft“. Hoher geistlicher Würdenträger der edunischen Kirchenhierarchie bei den gundischsprachigen Völkern. Ihm entspricht der edrische (valanorische, südedrische) Kardinal (elvarunisch „Cardinal“).

¹¹⁷ 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 Edrigan als Jahr 0 einer neuen Zeitrechnung in Arigon durchzusetzen.

Das Dreiecksverhältnis Werder, Hardomannen und Kelezar

Hergis (* 50, + 116)

Als Gantris 94 im Alter von 63 Jahren stirbt, geht die Herzogswürde reibungslos und unwidersprochen auf seinen einzigen Sohn Hergis über. Die freie Wahl des Herzogs durch alle wehrfähigen Männer des Stammes findet nicht statt. Andere Kandidaten gibt es nicht. Das Volksding hat nur noch die Aufgabe Hergis im Amt zu bestätigen. Und obwohl aktuell Frieden herrscht, führt Hergis den Herzogstitel, der ja ursprünglich einem Anführer im Krieg vorbehalten war, also nur für die Dauer des Kampfes. Endete der Konflikt, endete auch die Befehlsgewalt des Herzogs, und er musste Amt und Würden niederlegen. Im Frieden gab es keinen Herzog. Das ändert sich nun. Umgeben von Monarchien – in erster Linie dem Elfenreich, aber auch Narga, Kelezar und Kalschan – streben nun auch die gundischen Edlinge nach dauerhafter Macht. Das ist bei ihren freiheitsliebenden, frühdemokratisch geprägten Untertanen allerdings nicht so einfach. Dementsprechend langsam vollzieht sich der Prozess vom gewählten Anführer in Kriegszeiten hin zu einem König auf Lebenszeit an der Spitze einer Erbmonarchie. Den ersten Schritt dazu tun die gundischen Adeligen etwa um die Zeitenwende. Es herrscht praktisch durchgehend Krieg mit diesem oder jenem Nachbarn. Und so behalten die dominierenden Adelsgeschlechter ihren Herzogs- oder Jarlstitel auch in den kurzen Friedensperioden dazwischen. Das fällt kaum auf, sichert den herrschenden Familien jedoch einen dauerhaften Führungsanspruch über den Stamm. Mit der Landnahme der Gunden auf edrischem Boden verstärkt sich dieser Trend. Die einfachen gundischen Bauern und Viehzüchtern sind nun hautnah und tagtäglich mit einer überlegenen Hochkultur konfrontiert. Das bringt die eigene, eher schlichte Gesellschaftsordnung ins Wanken. In der neuen Umgebung gerät die Erinnerung an die Heimat jenseits der Meerenge von Walan mit der Zeit in Vergessenheit und mit ihr die alten Wertvorstellungen und Traditionen. Die einst scharfe Grenze zwischen richtig und falsch verschwimmt. Diese mentale Verunsicherung ihrer Landsleute wissen die Adeligen für sich zu nutzen. Ihr großes Vorbild sind die edrischen Imperatoren. Selbst im Niedergang bleibt das Elfenreich **der** Maßstab für die Völker Arigons, und seine Kaiser stehen für wahre Größe. Beeindruckt von deren Macht, eifern ihnen die gundischen Fürsten nach. Und so arbeiten sie beständig am Ausbau ihrer Herrschergewalt und eignen sich über die Jahrhunderte mehr und mehr der alten, demokratisch geprägten Volksmacht an.

Im Falle von Hergis kommt noch ein anderer Faktor hinzu. Sein Vater ist niemand geringeres als Gantris, der größte aller Werder. Er gilt vielen seiner Landsleute schon zu Lebzeiten als Legende. Da ist es geradezu selbstverständlich, dass ihm nun der Sohn nachfolgt. In ihm, so hoffen viele, wirkt das Heil fort, mit dem die Götter seinen Vater so überreich beschenken.

Der 1. Krieg mit Kelezar

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezar“

Während die Elvar unter dem Ansturm von Gunden und Oldrocks in einen verzweifelten Abwehrkampf verstrickt werden, profitiert Kelezar von den politischen Umwälzungen. Andere hatten den Zwergen die Arbeit abgenommen und die Feinde von den Grenzen vertrieben. Zuerst war es Kaiser Maron der Starke, der 29 v. Z. nicht nur die edrischen Kolonien am Endmeer von Skartingern und Westdanurern befreite, sondern gleichzeitig auch den Osten des Daironreiches¹¹⁸.

In die von Skartingern und Westdanurern verlassenen Territorien rückten 26 die Hardomannen ein. Wie ihre Vorgänger ließen auch sie sich um das Ar Final nieder und bedrohten Ostkelezar. Doch als der Oldrockkhan Curugan 67 seine Hand über das Hochland

¹¹⁸ Daironreich: Gebräuchliche Umschreibung für Kelezar.

von Trimun¹¹⁹ nach Süden ausstreckte, flohen die Hardomannen, und die Kurzen waren eine weitere Sorge los. Kurz darauf sorgten die Werder auf der Westseite des Gebirges für eine Veränderung der Kräfteverhältnisse, als sie 70 über die Meerenge von Walan in Astolan einfielen und 90 im Bündnis mit Hardomannen, Skartingern und Westdanurern dem Edrischen Imperium endgültig die Ostprovinzen entrissen. Damit ist Kelezar ohne viel eigenes Zutun von einer jahrhundertlangen Umklammerung befreit. Während um sie herum die alte Weltordnung in Trümmer fällt, können die Daironzwerge unverhofft von alter Größe träumen. Die politischen Gewichte haben sich völlig verschoben. Kelezars neue gundische Nachbarn im Westen und Süden sind kleiner und schwächer als das elfische Riesenreich und dazu noch untereinander zerstritten. Das kommt den Kurzen sehr zupass. Zwar hat sich das lange angespannte Verhältnis zu den Elvar durch mehrere Waffenbrüderschaften in jüngerer Zeit spürbar verbessert, doch sind die alten Wunden nie ganz verheilt. Einst gehörte Astolan zu Kelezar, und kelezarische Schiffe kontrollierten den lukrativen Seehandel von der Meerenge von Walan bis zum Endmeer. In mehreren Kriegen brachten die Herren des Westens beides an sich und hätten auch den Rest des Daironreiches unterworfen, wäre den Kurzen nicht der Zufall zur Hilfe gekommen. Kaiser Fulvian II. (* 202 v. Z., + 141 v. Z.) wurde auf seinem Feldzug gegen Kelezar tödlich verwundet und sein Sohn Avelar der Trinker (* 176 v. Z., + 128 v. Z.) führte die Divisionen nach Hause, um seine Thronfolge abzusichern. Von da an beherrschte das Imperium den Westen Kelezars sowie die Handelsrouten im Norden und ragte wie ein drohender Schatten über dem Daironreich auf. Das tief verwurzelte Misstrauen der Kurzen gegenüber den Elvar bekam Kaiser Anthaiar zu spüren, als er im Jahr 90 Bundesgenossen für seinen Angriff gegen Gantris und seine Werder suchte. In Kelor¹²⁰ entschloss man sich zur Neutralität und lässt den Imperator kühl abblitzen. Irgun¹²¹ Noratun (* 36, + 91) verfolgte eigene Pläne. Er wollte warten, bis sich die Kontrahenten gegenseitig zerfleischt hätten, um dem geschwächten Sieger anschließend den Rest zu geben und Astolan nach fast zweieinhalb Jahrhunderten Fremdherrschaft für Kelezar zurückzugewinnen. Doch das Schicksal durchkreuzte die Pläne des Zwergenkönigs. Im Entscheidungsjahr 90 erkrankte er schwer und starb ein Jahr später. Sein Sohn Jardun (* 61, + 132) musste erst seine Macht im Inneren festigen, und so verstrich die günstige Gelegenheit ungenutzt. Dadurch bekam Herzog Gantris die nötige Zeit, seine herben Verluste in den Kämpfen mit Anthaiar auszugleichen und sein junges Reich zu stabilisieren.

Mit dem Tode des Großen Werderherzogs 94 hält König Jardun nun seine zweite Chance für gekommen. Noch im gleichen Jahr fällt er mit seinem Heer aus dem Gydalfingtal¹²² heraus in Werdland ein. Er rechnet fest mit einer Erhebung seiner zwergischen Landsleute in Astolan gegen die fremden gundischen Herren. Doch die bleibt aus. Das Land zwischen Altem Meer und Dairon gehörte fast zweieinhalb Jahrhunderte lang zum Edrischen Imperium. Seine Bewohner sind mit eingewanderten Menschen und Elfen durchmischt und stark elvarisiert. Eine verbindende zwergische Identität fehlt ihnen. Die meisten fühlen sich mittlerweile eher als Edrigoner, denn als Kelezarer. Außerdem geht es ihnen unter werdischer Herrschaft nicht schlecht, besser sogar als im spätedrischen Reich, wo Abgaben und Kriegsdienst schwer auf ihnen lasteten. Und sie sind müde. Der lange und letztlich erfolglose Abwehrkampf des Imperiums gegen zahllose Feinde hat ihre Kräfte verschlissen. Sie wollen in Ruhe ihre Felder bestellen und ihren Geschäften nachgehen. Von den endlosen Kriegen haben sie genug. So kann Hergis – im Inneren unbedrängt – seine Truppen zusammenziehen. Vor Nitheria, das die Werder nun Nittern nennen, fängt der Herzog die Kurzen ab, gewinnt die Schlacht und wirft die Angreifer in den Dairon zurück.

¹¹⁹ Hochland von Trimun: Hochebene zwischen den östlichen Korvanten und dem westlichen Arautan.

¹²⁰ Kelor: Hauptstadt Kelezars am nordöstlichen Ende des Virmunsees im Dairon.

¹²¹ Irgun: Kelezarischer Königstitel.

¹²² Gydalfing (elvarunisch „Halderun“, kelezarisch „Talavur“): Fluss im Nordwesten Mittelarigons. Entspringt im westlichen Dairon und mündet ins Alte Meer.

Vom Sieg ermuntert, geht nun der Werderherzog seinerseits in die Offensive. 95 führt er seine Streitmacht das Kendeltal hinauf und zielt direkt auf Kelor, die Hauptstadt des Daironreiches. Allerdings rennen sich seine Männer bereits vor der Festung Divor fest und müssen vor Einbruch des Winters unverrichteter Dinge umkehren. Nach einigen kleineren Scharmützeln endet der Krieg ein Jahr später ohne greifbares Ergebnis für die eine oder andere Seite.

Das Bündniskarussell beginnt sich zu drehen

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Doch so schnell gibt König Jardun nicht auf. Für ihn wie für seine Landsleute bedeutet die Rückeroberung Astolans nicht bloß den Zugewinn von Land und Macht, sondern vielmehr die Befreiung alter Heimatde von fremden Eindringlingen. Gegen die Elvar hatte man es in der Vergangenheit mehrfach vergeblich versucht, jetzt bietet sich eine neue Chance gegen die vermeintlich schwächeren Werder.

Jardun hat aus dem letzten Waffengang gelernt. Seine militärischen Kräfte alleine reichen gegen den Westgundenstamm nicht aus, und auf einen Aufstand der astolanischen Bevölkerung kann er nicht zählen. Also verbündet er sich mit dem anderen Nachbarn Werdlands, den ostgundischen Hardomannen. Sie vereinigen ihre Streitkräfte am oberen Kendel und fallen 99 in den Süden Werdlands ein. Hergis sammelt seine Truppen und zieht den Feinden entgegen. Auf dem „Agar Irudon“, von den Werdern jetzt „Irdinsfeld“ genannt, prallen die Heere aufeinander. Die zahlenmäßige Überlegenheit der Angreifer erzwingt den Sieg für Kelezarer und Hardomannen. Hergis flieht mit seinem geschlagenen Heer nach Norden und errichtet jenseits des Gydalfing eine neue Verteidigungslinie. Derweil rücken die Invasoren in den Süden Werdlands ein und bereiten die Entscheidungsschlacht gegen die Werder vor. Aber es kommt zum Streit zwischen Irgun Jardun und dem Jarl Torme (* 51, + 100) um die Aufteilung der eroberten Territorien. Der Hardomannenjarl verlangt mehr als der Zwergenkönig geben will und kann. Jardun ist in der Zwickmühle. Einerseits braucht er die Hardomannen im Kampf gegen Werdland, andererseits ist er einem höheren Ziel verpflichtet. Schließlich führt er diesen Krieg zur Befreiung der alten Heimat. Er kann das Land der Väter keinem anderen überlassen, jedenfalls nicht viel davon. Damit würde lediglich eine Fremdherrschaft durch eine andere ersetzt. Das wäre Verrat an der Mission und seinem Volk nicht zu vermitteln. Jarl Torme kümmert das allerdings wenig. Er fordert einen angemessenen Preis für seine Waffenhilfe und lässt sich diesen nicht vorenthalten. Darüber eskaliert der Streit der beiden Anführer derart, dass es um Haaresbreite zum Kampf der Bundesgenossen kommt. Schließlich kühlen sie ihre Gemüter immerhin so weit, dass sie es bei Drohgebärden belassen und ihre beiden Heere in unterschiedliche Richtungen davonführen.

Lachender Dritter ist Hergis. Der Disput hat ihm genügend Zeit verschafft, um frische Einheiten heranzuführen und seine Truppen neu zu formieren. Dann setzt er über den Gydalfing und nimmt sich die geteilten und über das Land verstreuten Besatzungstruppen der Feinde einzeln vor. 100 stellt er zuerst die Hardomannen bei Wyrna (2. Schlacht bei Wyrna). Die Schlacht währt nur kurz. Schon zu Beginn fällt Jarl Torme und die hardomannischen Reihen lösen sich auf. 101 schlägt Hergis die Kelezarer bei Solb, dem vormals edrischen Pecarda. Am Ende dieses Krieges ist alles wie zuvor. Doch dieser Status Quo wird von keiner Seite als Lösung akzeptiert. Kelezarer, Werder und Hardomannen streben jeder für sich die Vorherrschaft an, aber keiner der drei ist für sich allein stark genug, um die beiden anderen in die Knie zu zwingen. Und so werden Bündnisse bald mit diesem, bald mit jenem geschlossen und wieder gebrochen, wie es die Situation gerade erfordert. Ein langes Ringen dreier etwa gleichstarker Gegner um die Macht im und um den Dairon beginnt.

Werder und Hardomannen gegen Kelezar

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Das schwere Zerwürfnis mit Kelezar treibt die Hardomannen in die Arme der Werder. Jarl Tormes Sohn und Nachfolger Arned (* 80, + 127) gibt Irgun Jardun die Schuld an der Niederlage in Werdland und am Tode seines Vaters in der Schlacht bei Wyrna. Er sucht das Bündnis mit den Feinden von gestern. Herzog Hergis lässt sich nicht lange bitten. Er ist lieber Angreifer als Verteidiger, und das Daironreich verspricht wahrhaft fette Beute. Außerdem gibt es aus den zwei vorangegangenen Kriegen noch einige Rechnungen mit den Kurzen zu begleichen.

Im Jahre 103 rücken die beiden Gundenheere in den Dairon ein. Die Werder marschieren das Gydalfingtal aufwärts, die Hardomannen das Kendeltal. Allerdings haben die Zwerge einen erheblichen strategischen Vorteil: Die Berge. Die wenigen Angriffsrouten entlang der Flusstäler lassen sich leicht blockieren. Seit dem Großangriff der Elvar in den Dairon hinein von 144 bis 141 v. Z. haben die Kurzen ihr Gebirge zu einer wahren Großfestung ausgebaut. Mächtige Burgen sperren die Talengen und trutzige Wehrbauten recken sich den Angreifern auf uneinnehmbaren Felsgraten entgegen. Schon Kaiser Fulvian II. brauchte Jahre, um die zwergischen Verteidigungsanlagen mit schweren Geschützen sturmreif zu schießen oder auszuhungern. Dabei waren die Herren des Westens wahre Meister der Belagerungstechnik. Seither hat Kelezar noch weiter aufgerüstet. Die Beinahe-Eroberung durch das Edrische Imperium vor knapp 250 Jahren durfte sich unter keinen Umständen wiederholen. Die Gunden ihrerseits haben zwar viel von den Elvar gelernt, doch reicht ihre Belagerungskunst noch lange nicht an ihre elfischen Vorbilder heran. Ihre Taktik ist die offene Feldschlacht. Im ehrenhaften Kampf Mann gegen Mann suchen sie die rasche Entscheidung. Das langwierige Aushungern des Gegners ist ihre Sache nicht. So plündert und brandschatzt man in den besetzten Tälern, muss aber mit Einbruch des Winters wieder abrücken. Die Schlüsselstellungen ins kelezarische Kernland bleiben unbezwungen.

Da es frontal nicht geht, suchen sich Werder und Hardomannen zwei neue Angriffsrouten. 104 führt Hergis sein Heer über die Myrna¹²³ und greift entlang von Kelezars Nordküste an. Aber vor den Mauern Agravuds ist wieder Schluss. Hier reichen die Ausläufer des Dairon direkt an das Kleine Meer heran, und die Kurzen haben die Engstelle durch eine starke Festung gesichert. Das gebirgige Hinterland ist kaum passierbar und wird zusätzlich von weiteren kleinen Burgen abgeriegelt. Wieder sitzen die Werder fest. Hergis beordert seine Flotte herbei, um Truppen auf dem Seeweg hinter Agravud abzusetzen. Sie sollen die Feste von allem Nachschub abschneiden und aushungern. Doch auch Jardun verfügt über eine Kriegsmarine. Sie hat in den Häfen der nahen Pulischen Inseln¹²⁴ Stellung bezogen und segelt den Westgunden¹²⁵ nun entgegen. Die Werder können den Durchbruch nicht erzwingen und müssen abdrehen. Das Treffen endet unentschieden. Am Ende des Jahres muss sich Herzog Hergis erneut ohne Erfolg zurückziehen.

Zeitgleich mit dem werdischen Vorstoß, umrunden die Hardomannen den Dairon im Süden und attackieren den Osten Kelezars. Hier erstreckt sich offenes Grasland soweit das Auge reicht, ohne schützende natürliche Barrieren wie Flüsse oder Gebirge. Das ist Jarl Arned's

¹²³ Myrna (elvarunisch „Mirina“, kelezarisch „Inar“): Fluss im Nordwesten Mittelarigons. Entspringt im Dairon und mündet ins Kleine Meer.

¹²⁴ Pulische Inseln: Gruppe kleiner Inseln im Südosten des Kleinen Meeres.

¹²⁵ Westgunden: Eigentlich ein Sammelbegriff für die westgundischen Stämme der Isdinger, Athringer, Argunder, Troder, Lorder und Werder (später auch noch Brynden und Sillinger). Die Bezeichnung dient aber auch zur Umschreibung eines bestimmten Westgundenstammes, um häufige Wortwiederholungen zu vermeiden. In diesem Fall wird er als Synonym für die Werder verwendet.

Ziel. Allerdings ist Irgun Jardun nicht untätig geblieben. Er hat sich mit den Tiotern¹²⁶ verbündet, die an Hardomanniens¹²⁷ Ostgrenze siedeln. Als der Jarl in Ostkelezar eindringt, greift die Allianz, und die Ayruna fallen ihrerseits über den Osten Hardomanniens her. Der Angriff in seinem Rücken trägt nicht nur den Krieg in sein Reich, sondern droht Arned auch vom Nachschub abzuschneiden. Er macht also kehrt, um die Tioter zu vertreiben. Diesen Moment nutzt Jardun, gibt seine Defensivstrategie auf und setzt sich hinter die abziehenden Ostgunden¹²⁸. Jarl Arneds Streitmacht gerät zwischen zwei Fronten. Die Tioter vor ihm, die Kurzen hinter ihm. Doch auch er hat sich rückversichert und einen Pakt mit den Ostdanurern geschlossen. Sie sind die alten Rivalen Kelezars. Seit Jahrhunderten kämpfen beide Völker um die Graslande westlich des Terp¹²⁹. In zahllosen Kriegen wechselten die ausgedehnten Weiden ständig den Besitzer. Mal grasten hier die großen Herden der Ayruna, dann wieder das Vieh kelezarischer Bauern. Und so geht der uralte Konflikt zwischen nomadischen Viehzüchtern und sesshaften Farmern in eine weitere Runde. Eine ostdanurische Streitmacht setzt über den Terp und dringt in Ostkelezar ein. Nun hat Jardun selbst einen Feind im Rücken und muss die Verfolgung der Hardomannen abblasen. Er dreht um und wendet sich den Ayruna zu. Als sich das Zwergenheer nähert, drehen die Steppenkrieger ab. Sie wollten schnelle Beute und keine große Schlacht. Beladen mit Raubgut, ziehen sie sich wieder über den Terp zurück.

Das gleiche Bild an anderer Stelle. Als Jarl Arned Kurs auf die tiotischen Eindringlinge nimmt, entschlüpfen die flinken Reiter zurück in die offene Ebene. Sie haben genug geplündert und scheuen die Feldschlacht mit den kampfstarken Gunden. Die Hardomannen verfügen seit langem über eine schlagkräftige, bewegliche Reiterei. Den Kampf zu Pferd haben sie von ihren skartingischen Vettern übernommen, mit denen sie lange Jahre als Waffenbrüder gegen das Edrische Imperium kämpften. Die Skartinger wiederum haben sich die berittene Kampfweise von den Ayruna abgeschaut. Einige Teilstämme der Danurer hatten sich etwa 30 Jahre vor der Zeitwende den wandernden Ostgunden angeschlossen und sind bei ihnen geblieben. Der gundische Krieger des 2. Jahrhunderts n. Z. ist nur noch selten der schlecht gerüstete, undisziplinierte, zu Fuß kämpfende Bauernsoldat. Er hat viel dazugelernt, von Elvar, Ayruna, Kalschanern oder Oldrocks, je nachdem in welcher Gegend des Kontinents er lebt. Seine Bewaffnung richtet sich nach den wirtschaftlichen Möglichkeiten der eroberten Länder und seine Kampfweise nach den landschaftlichen Gegebenheiten. Die weiten grünen Ebenen Hardomanniens sind jedenfalls wie geschaffen für die Zucht großer Pferdeherden und den Reiterkampf.

Nachdem alle das Weite gesucht haben, endet der Waffengang 105. Beide Seiten haben geblutet, Werder und Hardomannen ebenso wie die Zwerge, doch wieder ergebnislos.

Kelezarer und Tioter gegen Hardomannen

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Diese Pattsituation bringt einige Jahre Frieden. Doch der ist trügerisch. Die Kontrahenten belauern sich, hoffen auf eine Blöße des Gegners und bereiten insgeheim schon den nächsten Waffengang vor. Derzeit ist Irgun Jardun im Nachteil. Sein Reich ist fast vollständig von Feinden umzingelt. Im Westen die Werder, im Süden die Hardomannen und im Osten die

¹²⁶ Tioter: Einer der vier Ayrunastämme neben Danurern, Mergeten, und Sogosten. Sie siedeln im Süden der Mittelarigonischen Grasebene zwischen Vagor und Dunca.

¹²⁷ Hardomannien: Siedlungs- und Herrschaftsraum der ostgundischen Hardomannen. Dieser umfasst in etwa die ehemals edrischen Provinzen Ilonien und Ayrunien.

¹²⁸ 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.

¹²⁹ Terp: Fluss in Mittelarigon. Entspringt in den Terpetsümpfen und mündet ins Endmeer.

unversöhnlichen Ostdanurer. Einzig die Tioter an seiner Südostgrenze sorgen für ein wenig Entlastung, doch ist dieses Bündnis jung und mag jederzeit brechen. Der Zwergenkönig braucht neue Verbündete, um die Umklammerung durch seine Gegner aufzubrechen oder durch ein Gegengewicht wenigstens zu neutralisieren. So schickt er Boten nach Kalschan, dem großen Reich in der Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur. Einst herrschte Freundschaft zwischen Kelezar und Kalschan und es bestand eine verlässliche Allianz. Gemeinsam hatte man in jahrzehntelangen Kriegen den Ayruna große Teile der Mittelarigonischen Grasebene entrissen und mehrere Angriffe gegen das Edrische Imperium geführt. Doch die schweren Verluste während der Pest (70 bis 64 v. Z.) und die danach einsetzenden Völkerbewegungen, die auch Kelezar zu schaffen machten, hatten die Könige im Dairon¹³⁰ gezwungen, ihre offensive Politik aufzugeben und sich stattdessen dem Elfenreich anzunähern. Kalschan hatte ebenfalls enorm unter dem Schwarzen Tod gelitten und konnte seinen zwergischen Verbündeten nicht mehr beistehen. Als Kaiser Valurion I. der Junge (* 15, + 49) im 8. Ostkrieg von 32 bis 44 mit der elvarischen Flotte ins Herz Kalschans vorstieß, dessen Heere vernichtete und die Hauptstadt Nekatis¹³¹ niederbrannte, kollabierte das einstige Großreich. Seither streiten dort lokale Fürsten und einflussreiche Kriegsherren um die Macht, und es herrscht permanenter Bürgerkrieg. Jarduns Boten kommen gar nicht bis Nekatis durch, sondern werden von einem dieser Warlords abgefangen und verschleppt. Seine Pläne einer Allianz mit Kalschan kann der Zwergenherrscher abhaken.

Bleiben noch die Skartinger und Westdanurer, die über das einst edrische Philurien herrschen. Sie sind Nachbarn der Hardomannen und wären ein nützlicher Verbündeter in deren Rücken. Aber Jarl Seyfor (* um 55, + 112) und Dulan¹³² Lisodis (* um 60, + 114) steht der Sinn derzeit mehr nach den Reichtümern des Elfenreiches im Westen als nach einem Krieg mit ihren langjährigen hardomannischen Waffenbrüdern im Osten. Unverrichteter Dinge kehren die zwergischen Emissäre nach Kelor zurück.

Also geht Irgun Jardun auf Herzog Hergis zu. Wenn er keine neuen Verbündeten gewinnen kann, muss er die Front seiner Feinde aufbrechen. Dazu schickt er Boten nach Alnach, der herzoglichen Residenz am mittleren Jall¹³³. Sie sollen eine Allianz mit Werdland gegen Hardomannien ausloten. Doch Hergis lehnt ab. Seit Arned den Ostgundenstamm führt, herrscht Frieden und Freundschaft zwischen den gundischen Vettern. Bislang erwies sich der Hardomannenjarl als verlässlicher Verbündeter. Hergis will sein Wort nicht brechen und das gute Einvernehmen nicht zerstören. Wieder müssen Kelezars Gesandte ohne Erfolg abreisen. Doch Jardun lässt nicht locker. Der ersten Delegation folgt eine zweite. Der Irgun hat seine Wünsche reduziert und den Preis erhöht. Der Zwergenkönig ist auch mit der Neutralität des Werderherzogs zufrieden und bereit dafür zu bezahlen. Dem kann Hergis nicht widerstehen. Er nimmt das Gold und legt bereitwillig die Hände in den Schoß.

Nun muss Jardun keine zweite Front mehr fürchten und kann sich ganz auf die Hardomannen konzentrieren. 109 marschiert er mit seinem Heer von Ostkelezar auf den Osten Hardomanniens zu. Unterwegs stoßen die verbündeten Tioter zu ihm und verstärken seine Streitmacht um wertvolle Kavallerie. Jarl Arned sammelt seine Truppen und zieht den Angreifern entgegen. Irgendwo in den Grasebenen nahe dem späteren Linnbroke entbrennt die Schlacht (1. Schlacht bei Linnbroke). Arned unterliegt, doch er kann sein Heer beisammen halten und den geordneten Rückzug einleiten. Jenseits des Darnim formiert er sich neu und erwartet die vorrückenden Feinde. Gleichzeitig schickt er Nachricht an Hergis

¹³⁰ Könige im Dairon: Umschreibung für die Könige von Kelezar.

¹³¹ Nekatis: Hauptstadt Kalschans am Mittellauf des Garrats.

¹³² Dulan: Höchster ayrunischer Fürstentitel.

¹³³ Jall (elvarunisch „Gileath“, kelezarisch „Kialad“): Fluss im Nordwesten Mittelarigons. Entspringt im westlichen Dairon und mündet ins Alte Meer.

mit der Bitte um Unterstützung. Doch der Werderherzog lässt die Hilferufe unbeantwortet und rührt sich nicht.

Aber nun begeht Jardun einen taktischen Fehler. Statt nach Norden zu ziehen, auf sicheres kelezarisches Terrain, und den Darnim dort zu überqueren, versucht er den Übergang viel weiter südlich, in der Nähe der einst edrischen Grenzfestung Curunissa, von den Hardomannen jetzt Krunis genannt. Er will die tiotischen Krieger vom eigenen Reichsgebiet fernhalten, um Übergriffe auf die eigene Bevölkerung von vorn herein auszuschließen. Die Steppenkrieger sind für ihren Beutehunger berüchtigt und machen dabei häufig keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Außerdem hält Jardun die Hardomannen für besiegt und rechnet mit keiner großen Gegenwehr von jenseits des Flusses. Doch da täuscht er sich. Der Darnim ist tief hier und auch im Hochsommer nur mit Booten oder Flößen zu durchqueren. Seine Quellen im Dairon speisen ihn auch in der heißen Jahreszeit mit reichlich Regen- und Schmelzwasser. Die Bauarbeiten zur Herstellung der Wasserfahrzeuge entgehen Jarl Arned nicht, und er bringt seine Truppen klammheimlich und gut verborgen auf der Westseite des Stromes in Stellung. Als die erste Welle der Kelezarer und Tioter anlandet, fallen die Hardomannen über sie her und machen sie nieder. Irgun Jardun und Dulan Oloxis (* um 60, + 110) müssen ihren Angriff auf Ilonien abbrechen und verschieben.

Derweil greift erneut das Bündnis zwischen Hardomannen und Ostdanurern. Dulan Vartagenes (* um 70, + 132) nutzt die Abwesenheit vieler zwergischer und tiotischer Truppen und fällt 110 mit zwei Reiterheeren in Kelezars Osten und im tiotischen Norden ein. Das zwingt Kurze und Tioter zur Umkehr, um die Heimat zu schützen. Als der Tioterdulan Oloxis kurz darauf im Kampf mit den Ostdanurern umkommt, zerfällt die Allianz mit Kelezar. Sein Nachfolger Sogran (* um 75, + 133) vollführt eine außenpolitische Kehrtwende. Er schließt Frieden mit Dulan Vartagenes und sucht den Schulterschluss mit dem danurischen Bruderstamm. Nun ist Jardun vollständig von Feinden umzingelt.

Doch Hergis' erkaufte Neutralität spielt dem Irgun die Hardomannen wieder in die Hände. Jarl Arned verzeiht dem Werderherzog seine Untätigkeit in der Stunde der Not nicht und nähert sich den Zwergen an. Jardun zögert nicht lange. Hardomannien war ohnehin nur ein Ersatzziel. Eigentlich wollte er ja von Anfang an Astolan von der werdischen Fremdherrschaft befreien. Und so dreht sich das Bündniskarussell weiter.

Hardomannen und Kelezarer gegen Werder

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Herzog Hergis sieht sich nun der gleichen Bündnis-Konstellation gegenüber wie bei seinem Regierungsantritt vor 15 Jahren. Die Werder sind in Astolan eingeklemmt. Im Norden und Westen das Meer, im Osten und Süden Feinde. Kelezarer und Hardomannen sind zusammen stärker als er. Das hat er schon bei seiner Niederlage auf dem Feld von Irudon im Jahr 99 bitter erfahren. Damals hat ihn nur der Streit der Sieger um die astolanische Beute gerettet. Darauf kann er kein zweites Mal hoffen. Also sieht er sich nach Bundesgenossen um. Da sind zunächst die Ostdanurer. Sie haben Kelezars Kräfte in den jüngsten Kriegen schon zweimal im Osten gebunden und neutralisiert. Allerdings taten sie dies als Verbündete der Hardomannen und nicht der Werder. Jarl Arned und Dulan Vartagenes haben ein gutes Verhältnis zueinander. Deshalb lenken Hergis' Gesandte die Gespräche mit den Ostdanurern ausschließlich auf Kelezar. Ayruna und Daironzwerge sind seit jeher Feinde. Im Kriegsfall soll Vartagenes also nur das Zwergenreich angreifen, nicht die Hardomannen. Auf diese Weise muss er einerseits seine Freundschaft mit Arned nicht verraten und kann andererseits einen vielversprechenden Beutezug gegen die verhassten Kurzen führen.

Außerdem schickt Hergis Boten zu Skartingern und Westdanurern in Philurien. Er will Jarl Seyfor und Dulan Lisodis zum Entlastungsangriff von Westen her auf Hardomannien bewegen. Dabei beschwört er die alte Waffenbrüderschaft der Stämme. Sein Vater Gantris

hatte an der Seite von Seyfors Vater Grunwar (* um 30, + 96) und Lisodis Vater Sophexes (* um 35, + 92) gegen das Elfenreich gekämpft und gewonnen. Dass damals auch Jarl Arned's Großvater Tormgar (* um 30, + 92) mit Werdern, Skartingern und Westdanurern focht, lassen die werdischen Emissäre geflissentlich unter den Tisch fallen. Den Ausschlag für die Allianz mit den Werdern gibt denn auch weniger die gemeinsame, ruhmreiche Vergangenheit als vielmehr die lockenden Perspektiven auf Land- und Machtgewinn in der Zukunft. Hergis verspricht Seyfor und Lisodis im Falle eines Sieges den gesamten Süden Hardomanniens. Das ist bei weitem mehr als Jarl Arned bieten kann. Skartinger und Westdanurer haben mit Werdland keine gemeinsame Grenze. Der werdische Herzog bezahlt folglich großzügig mit fremdem Territorium. Würde Arned seinen westlichen Nachbarn Land versprechen, müsste er Teile des eigenen Reiches in Ilonien an sie abtreten. Das kann er nicht tun. Da spielen die eigenen Leute nicht mit.

So formiert Herzog Hergis im Rücken Kelezars und Hardomanniens seine Verbündeten. Und er will nicht warten, bis Irgun Jardun und Jarl Arned ihre Vorbereitung zum Angriff abgeschlossen haben, sondern kommt ihnen zuvor. 112 überschreitet er den Kendel und dringt in Ilonien ein. Er stellt die überraschten Hardomannen nahe Arondal, jetzt Atlarthing geheiß, und siegt. Jarl Arned muss sich zurückziehen, während Hergis tiefer in den Westen Hardomanniens einrückt. Allerdings bleibt die Flankendeckung durch Skartinger und Westdanurer aus. Jarl Seyfor ist kurz zuvor gestorben, und die Ostgunden müssen einen Nachfolger wählen. Statt wie geplant mit den Werdern in Ilonien einzufallen, versammeln sich die Krieger des Stammes beim großen Volksting, um einen neuen Jarl zu küren. Das gestaltet sich schwierig, da Seyfor keine männlichen Nachkommen hinterlassen hat. Nun ringen die verschiedenen Adelsfamilien des Stammes miteinander um die Führung, und wertvolle Zeit verstreicht.

Derweil greift das Bündnis zwischen Hardomannien und Kelezar. Irgun Jardun eröffnet eine zweite Front vom Dairon aus. Die Zwerge marschieren von Kelor aus kendelabwärts in Werdland ein, erobern Solb und drohen Hergis vom Nachschub abzuschneiden. Notgedrungen beendet der Herzog seinen Feldzug in Ilonien und kehrt nach Hause zurück, um die Kurzen abzuwehren. Das wiederum verschafft Jarl Arned die nötige Verschnaufpause, um sich neu zu formieren. Mit frischen Kräften kommt er 113 König Jardun zur Hilfe, den die Werder in Solb eingeschlossen haben. Arned sprengt den Belagerungsring und vereinigt sich mit den kelezarischen Truppen. Gemeinsam dringen Kurze und Ostgunden nun weiter in den Süden Werdlands vor.

In diesem Augenblick greifen Skartinger und Westdanurer ins Kriegsgeschehen ein. Mittlerweile haben sich die Adalinge¹³⁴ auf einen neuen Jarl geeinigt. Auf dem Volksting Anfang 113 schlagen sie Hortagild (* 66, + 128) vor, und die Volksversammlung stimmt zu. Der neue ostgundische Stammesführer erinnert sich an das Bündnisversprechen, welches sein Vorgänger Seyfor Herzog Hergis gab. Mit der Aussicht auf Landgewinn und Beute, fällt nun ein skartingisch-westdanurisches Heer in den Süden Hardomanniens ein. Daraufhin muss Jarl Arned von den Werdern ablassen und sich der neuen Bedrohung im Süden seines Reiches zuwenden. Jetzt hat es Hergis nur noch mit den Zwergen zu tun. An den westlichen Ausläufern des Dairon, in der Egnachklamm, siegt der Herzog 114 über den Irgun und wirft die Zwerge aus Astolan hinaus. Kurz darauf fallen wieder einmal die Ostdanurer unter Dulan Vartagenes in Ostkelezar ein. König Jardun Eisauge muss sich diesem alten Feind zuwenden und die Rückeroberung Astolans ein weiteres Mal vertagen.

Fast zeitgleich unterliegen jedoch die mit Werdern alliierten Skartinger und Westdanurer bei Wistett, dem einst edrischen Vireth, gegen Arned's Hardomannen. Dulan Lisodis wird im

¹³⁴ Adaling: Nord- und ostgundisch für „Edelmann“. Bei den Westgunden heißt er „Edeling“.

Kampf getötet und Jarl Hortagild flieht mit seinem geschlagenen Heer aus Ilonien zurück in die Heimat.

Noch während Jarl Arned die zurückflutenden Feinde verfolgt, startet Herzog Hergis einen Entlastungsangriff von Norden her. Der Hardomannenjarl bricht deshalb seine Verfolgungsjagd ab und eilt den werdischen Eindringlingen entgegen. Auf der Nordseite der großen Laurisbucht tritt er Hergis entgegen. Doch die hardomannischen Truppen sind vom Kampf gegen Skartinger und Westdanurer und dem anschließenden Gewaltmarsch erschöpft. Jarl Arned wird besiegt und flüchtet über den Darnim in den Osten seines Reiches. Nun macht sich der siegreiche Hergis über Ilonien her und bringt bis 115 weite Gebiete in seine Gewalt. Dann erkrankt der mittlerweile 65-Jährige jedoch schwer und stirbt im Folgejahr 116. Sein ältester Sohn Gundamund (* 71, + 123) führt den überwiegenden Teil des werdischen Heeres in die Heimat zurück, um seine Nachfolge als Herzog gegen seine beiden jüngeren Brüder durchzusetzen. Das gelingt auch. Das Volksding 117 bestätigt die Ansprüche Gundamunds und erhebt ihn zum Herzog der Werder.

Allerdings bleiben der Führungswechsel in Werdland und der Abzug vieler seiner Krieger aus Hardomannien weder unbeobachtet noch folgenlos. Jarl Arned nutzt die Gunst der Stunde und geht zum Gegenangriff über. Er drängt die ausgedünnten werdischen Besatzer zurück und holt sich den Westen seines Reiches Stück für Stück zurück. Als Herzog Gundamund seine Herrschaft zu Hause gefestigt hat, ist der größte Teil Iloniens schon wieder verloren. Zwar versucht er durch mehrere Feldzüge in den Folgejahren wieder Fuß zu fassen, doch ohne Erfolg. Alleine ist er zu schwach für den entscheidenden Sieg über den gleichstarken Gegner. Und die verbündeten Skartinger und Westdanurer haben nach der verheerenden Niederlage bei Wistett 114 genug von Hardomannien und wenden sich lieber wieder den Elvar an ihrer Westgrenze zu. Schon bald befindet sich ganz Ilonien wieder in hardomannischer Hand. Mit dem Tod Herzog Gundamunds 123 endet der Krieg und beschert den Ländern in und um den Dairon eine kurze Verschnaufpause.

Witticha der Krieger (* 94, + 151)

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

In dieser unruhigen Epoche ist Krieg die Regel und Frieden die Ausnahme. Auch der neue werdische Herzog folgt dieser blutigen Tradition. Nach Gundamunds Tod wählt das Volksding seinen Sohn Witticha (* 94, + 151) noch im gleichen Jahr zum Nachfolger. Der 29-Jährige ist ein fähiger Anführer, der sein militärisches Können und seine persönliche Tapferkeit in den Kämpfen der Vergangenheit bereits mehrfach unter Beweis gestellt hat. Witticha ist fest entschlossen die jahrzehntelangen Auseinandersetzungen mit den Nachbarn endlich für Werdland zu entscheiden.

Wie die Kriege seines Vaters Gundamund und seines Großvaters Hergis gezeigt haben, reichen die werdischen Kräfte allein für den entscheidenden Sieg jedoch kaum aus. So suchten sich seine Vorgänger Verbündete. Doch die Allianzen blieben instabil und waren nur von kurzer Dauer. Heute Freund, morgen Feind. Keine Konstellation hielt lange genug, um einen gemeinsamen Gegner mit Ausdauer und Zähigkeit niederzuringen. Deshalb beschreitet der neue Herzog einen neuen Weg, um seine militärischen Schlagkraft zu erhöhen. Er öffnet seine Streitkräfte für Edrighoner. Abgesehen von ein paar fremdländischen Söldnern, war die Armee bislang ausschließlich Werdern vorbehalten. Nur Werdern ist es überhaupt erlaubt Waffen zu tragen, niemandem sonst im Reich. Ein Werder im Mannesalter ist zuallererst Soldat. Sein Dienst an der Waffe ist eine Ehre und der Kampf seine Bestimmung. Er gehört zu einer privilegierten Elite von Kriegern, die an der Spitze der Gesellschaft rangieren, und er gebietet über edrighonische Knechte und Mägde, die für ihn arbeiteten. Das ist bei den benachbarten Hardomannen und Skartingern nicht anders. Die neuen gundischen Herren

üben das Gewaltmonopol aus und sichern so ihre junge Herrschaft über die eroberten Territorien und deren edrische Bewohner ab.

Wittichas Aufnahme von Nicht-Werdern in die Armee stößt sowohl beim Adel als auch bei der selbstbewussten Kriegerkaste überwiegend auf Ablehnung. Edrigoner im Heer – undenkbar! Damit würde man die unterworfenen Bevölkerung bewaffnen und so die Gefahr eines Aufstands heraufbeschwören. Mancher der Alten erinnert sich noch gut an den blutigen Aufstand der Edrigoner in Kleingundien gegen Isdinger und Werder in den Jahren 67 und 68, an das Eingreifen der edrischen Divisionen und den folgenden Großangriff der Oldrocks unter Großkhan Curugan. Diese Geschehnisse liegen allerdings bald zwei Generationen zurück, weswegen für viele Werder der drohende Verlust der eigenen, bevorzugten Stellung als gundischer Herr über edrische Untertanen schwerer wiegt als die Warnungen der Großväter. Seit über 50 Jahren geben Werder in Astolan den Ton an. Nach dem Willen der Oberschicht soll das auch so bleiben. Entsprechend groß sind die Ressentiments gegen Wittichas Vorhaben.

Schon kurz nach seinem Amtsantritt kommt es im Jahr 124 deshalb zu einer Revolte gegen den jungen Herzog. Doch der Aufstand ist schlecht vorbereitet und unkoordiniert. Trotz der Vorbehalte gegen seine Pläne, ist Witticha bei der Truppe angesehen und beliebt. In der Schlacht findet man ihn stets mitten im Getümmel und im Feldlager lebt er wie ein einfacher Soldat ohne jeden Luxus. Von seinen Männern fordert er nichts, was er nicht selbst zu tun bereit ist. Das kommt gut an. Die Krieger respektieren ihn und die meisten folgen ihm auch jetzt. Nicht zu vergessen: Er ist ein direkter Nachkomme des Reichsgründers Gantris. Nach gundischer Vorstellung fließt nicht nur das Blut des Großen Werderherzogs in Wittichas Adern, sondern ruht auch der Segen der Gothinge, das göttliche Heil auf seinem Haupte. So sammelt der Herzog seine Getreuen zum Gegenschlag gegen die Aufrührer. Die Rädelsführer werden allesamt und ohne Ansehen der Person gefangengenommen und kurzerhand hingerichtet. Nach dem Blutgericht verstummen die Widersacher und gehorchen. Witticha hat sich durchgesetzt und führt nun seine große Heeresreform durch.

Mit seinen Nachbarn Kelezar und Hardomannien bemüht er sich derweil um Frieden. Er braucht noch Zeit für die Ausbildung seiner frisch ausgehobenen edrigonischen Regimenter. 127 sind seine Vorbereitungen soweit abgeschlossen. Der Herzog beendet seine Friedenspolitik und geht zum Angriff über. Ohne Vorwarnung fällt er in den Norden Hardomanniens ein. Jarl Arned sammelt eilig sein Aufgebot und will die Invasoren abfangen, erleidet bei Hilgern gegen die werdische Übermacht aber eine vernichtende Niederlage. Arned entkommt zunächst verwundet, wird aber von den nachsetzenden Werdern eingeholt und getötet. Zum ersten Mal stellt das erstarkte werdisch-edrigonische Mischheer seine Schlagkraft unter Beweis. Der glänzende Sieg spricht für Herzog Wittichas Heeresreform und öffnet den Werdern den Weg nach Hardomannien.

Noch sind die Hardomannen nicht am Ende. Irgun Jardun springt seinen Verbündeten bei. Der 66-Jährige ist mittlerweile blind und kann den Feldzug selbst nicht mehr anführen. Wegen der weißgrauen Farbe seiner toten Augen geben ihm seine Landsleute den Beinamen „Eisauge“. Doch der König schickt seinen Sohn Tairun (* 93, + 179), der nach bewährtem Rezept einen Entlastungsangriff von Kelor aus kendelabwärts nach Werdland hinein führt. Witticha ist nicht überrascht. Er kennt das Angriffsmuster der Kurzen. Die wenigen großen Täler beschränken nicht nur die Einfallrouten ins Gebirge hinein, sondern ebenso die Ausfallrouten aus dem Gebirge heraus. Allzu viele Möglichkeiten für einen Vorstoß gegen Astolan haben die Zwerge nicht. Witticha antizipiert die Marschrichtung, fängt Prinz Tairun vor Solb ab und schlägt ihn zurück. Jetzt hat er den Rücken frei, um sich ganz und gar Hardomannien zuzuwenden.

Das kurze Intermezzo zwischen Werdern und Kelezarern vor Solb hat den Hardomannen etwas Zeit verschafft. In der Atempause wählen sie Arneds ältesten Sohn Irung (* 99, + 161)

zum neuen Jarl. Der 28-Jährige sammelt die versprengten Truppen seines Vaters wieder ein und formiert sich neu bei Felgun, von den Hardomannen nun Felch genannt. Hier am Darnim will er die vorrückenden Werder aufhalten.

128 holt Herzog Witticha zum entscheidenden Schlag aus und marschiert schnurstracks auf Irungs Hardomannen zu. Es gelingt ihm, seine Reiterei des Nachts unbemerkt vom Gegner stromabwärts über den Fluss zu setzen. Als er mit seiner Infanterie am folgenden Tag über den Strom angreift, packt seine Kavallerie die Hardomannen im Rücken und entscheidet die Schlacht. Jarl Irung entkommt und kann sich nach Kelezar retten, doch sein Reich ist verloren und fällt an Witticha.

Werder vor Kelor

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Nach seinem Sieg über die Hardomannen nimmt Witticha Kelezar ins Visier. Durch seine Eroberungen hat er jetzt deutliches militärisches und wirtschaftliches Übergewicht zu den Zwergen. Doch das Daironreich bleibt eine steinharte Nuss. Die Berge sind ein formidabler Schutzwall gegen jeden Eindringling. Seit Jahrhunderten haben sich alle Feinde der Kurzen daran die Zähne ausgebissen. Der Werderherzog ist sich darüber im Klaren, dass ein Krieg im Dairon lange dauern wird und ein stabiles politisches Umfeld erfordert. Nur wenn er konsequent bei der Sache bleiben kann, ohne eine neue Front andernorts, verspricht ein Angriff auf Kelezar Erfolg. So schickt er Boten zu den Ostdanurern, um das Bündnis zu erneuern, das einst sein Großvater Hergis mit Dulan Vartagenes gegen die Zwerge geschlossen hatte. Der Danurerfürst erklärt sich einverstanden, gelobt Bündnistreue und verspricht einen Entlastungsangriff auf den Osten Kelezars.

Eine zweite Gesandtschaft reist nach Philurien, das nach seinen neuen skartingischen und westdanurischen Herren nun von vielen Kartanuria genannt wird (von „Skartingia“ und „Danuria“). Witticha muss sicherstellen, dass Irgun Jardun Eisauge die beiden Stämme nicht auf seine Seite zieht und zum Überfall auf das werdisch besetzte Ilonien aufstachelt. Auch das gelingt. Jarl Thurant I. (* 88, + 154) und Dulan Karaumantes (* 93, + 136) sind ohnehin mehr am reichen elfischen Westen interessiert als am ausgebluteten Hardomannien und müssen sich außerdem mit Hilitern und Talessern¹³⁵ herumschlagen, die immer wieder von Süden her in ihr Reich einfallen. Jarl und Dulan versichern dem Herzog ihre Neutralität. Nun hat Witticha freie Hand gegen Kelezar.

Der Werderherzog beginnt seinen Feldzug im Jahr 130 nach umfassenden Vorarbeiten. Er will nicht die gleichen Fehler wie sein Großvater Hergis und sein Vater Gundamund machen, die beide kein Mittel gegen die mächtigen zwergischen Festungen hatten und nach einigen verlustreichen Frontalangriffen wieder umdrehen mussten. Witticha greift auf die handwerklichen Fähigkeiten seiner edrischen Untertanen zurück und lässt schweres Belagerungsgerät bauen. Er verstärkt die Besatzungen in Wedal (ehemals Vial), Mettrinsbuhr (ehemals Ecovar) und Nittern (ehemals Nitheria) zur Rückendeckung und greift dann mit seiner Hauptstreitmacht durch das Kendeltal an. Sein Vorstoß ist das Signal für Dulan Vartagenes, der nun seinerseits mit den Ostdanurern über den Osten Kelezars herfällt. Vor Divor kommen die neuen werdischen Geschütze und Belagerungstürme erstmals zum Einsatz, und das mit Erfolg. Nach wochenlangem Dauerfeuer und mehreren Sturmangriffen fällt die Zwergenburg. Das öffnet den Weg ins große Hochtal um den Virmunsee¹³⁶. An seinen Ufern liegt Kelor. Witticha schließt Kelezars Hauptstadt ein und beginnt mit der

¹³⁵ Talessen: Hilitisiertes Bergvolk in der Vareta mit altarigonischen Wurzeln.

¹³⁶ Virmunsee (gundländisch „Furnsee“): Einer der drei großen Seen im Daironengebirge neben dem Korogasee (gundländisch „Korchsee“) und dem Ludavorsee (gundländisch „Lurversee“). Am Nordostende des Virmunsees liegt Kelezars Hauptstadt Kelor. Aus dem Virmunsee entspringt der Kendel.

Belagerung. Die Katapulte und Rammen nehmen ihre Arbeit auf, doch Kelor ist ausgezeichnet befestigt und wird durch mehrere massive Mauerringe geschützt. Irgun Jardun Eisauge ist in der Stadt geblieben und wird zum Symbol des Widerstandes. Jeden Tag erscheint der blinde König in voller Rüstung auf den Mauern und feuert seine Kämpfer an. Die Werder kommen nicht Recht vorwärts. Ihre Breschen werden zugeschüttet, ihre Vorstöße zurückgeschlagen. Als der Winter einsetzt, gerät der Nachschub ins Stocken. Das obere Kendeltal ist tief verschneit und die Wege kaum passierbar. Die Umklammerung Kelors wird löchrig. Immer wieder gelingt es den Kurzen Lebensmittel und Waffen in die Stadt zu schmuggeln. Dagegen geraten die werdischen Transporte immer häufiger in Hinterhalte durch zwergische Guerillakämpfer. Schließlich wird die Lage vor Ort unhaltbar und Witticha ordnet den Rückzug an. Das hinderliche, schwere Gerät lässt er verbrennen. In einem schaurigen Spektakel gehen die Steinschleudern und Belagerungstürme in Flammen auf und erleuchten den Nachthimmel rund um die Zwergenmetropole. Am Morgen danach rücken die Werder ab.

Im Hochgefühl des Sieges befiehlt Jardun Eisauge nun den Ausfall. Er will den angeschlagenen Invasoren jetzt den Rest geben. Doch er überschätzt seine Kräfte. Die gundische Nachhut schlägt die Zwerge blutig zurück. Fast wird den Kurzen ihr Übermut noch zum Verhängnis. Herzog Witticha wendet und bleibt dem geschlagenen Feind dicht auf den Fersen. Im dem Durcheinander vor den Toren Kelors gelingt es den Werdern beinahe mit den Flihenden in die Stadt zu gelangen. Doch die Verteidiger können die Tore gerade noch rechtzeitig schließen und verhindern eine Katastrophe. Von jetzt an unbedrängt, führt Witticha seine Armee zurück nach Astolan. Im Frühjahr will er wiederkehren und einen neuen Versuch unternehmen.

Wechselndes Kriegsglück

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Doch Wittichas Absichten werden durchkreuzt. Anfang 131 schlägt Zwergenprinz Tairun im Bündnis mit hardomannischen Exilanten unter Jarl Irung die Ostdanurer im Korvuntal zurück. Dulan Vartagenes muss sich aus dem Osten Kelezars zurückziehen und neu formieren. Nach ihrem Sieg marschieren Prinz und Jarl nach Süden, um Hardomannien zu befreien. Die Ankunft ihres Jarls ermuntert viele Hardomannen zum Aufstand gegen die werdischen Besatzer. Bald brennt es in Ayrunien¹³⁷ und Ilonien lichterloh.

Herzog Witticha eilt herbei, um das zwergisch-ostgundische Entsatzheer zu vertreiben und die Flammen der Rebellion auszutreten, kommt aber durch die heftige Gegenwehr der hardomannischen Freiheitskämpfer nur sehr langsam voran. 132 kann er Tairun und Irung vor Halgard, dem edrischen Ivron, stellen und besiegen. Doch der Herzog braucht 3 weitere Jahre, um Ilonien und Ayrunien wieder unter Kontrolle zu bringen. Erst Ende 135 herrscht wieder einigermaßen Ruhe in Wittichas Reich.

In der Folgezeit sammelt der Werderherzog seine Kräfte für eine neue Offensive gegen Kelezar. Er hebt frische Truppen aus und lässt neue Belagerungswaffen bauen. Ehe er zum Angriff übergehen kann, kommen ihm die Zwerge jedoch zuvor. Im Daironreich herrscht seit dem Tode von Irgun Jardun Eisauge 132 sein Sohn Tairun I. Der attackiert 137 die werdische Flotte in der Myrnabucht und siegt. Danach erobert er Wedal an der Myrna und marschiert in den Norden Astolans ein.

Zeitgleich zettelt Jarl Irung in Hardomannien einen neuen Aufstand an und rückt mit seinen Getreuen in den Osten seiner Heimat ein.

¹³⁷ Ayrunien (elvarunisch „Ayrunia“): Ehemals edrische Provinz, die sich vom Darnim im Westen bis zu den Ausläufern des Cantras im Osten und von den Ausläufern des Dairon im Norden bis zum Fluss Lugan im Süden erstreckt. Das einstige Ayrunien entspricht in etwa der Osthälfte Hardomanniens.

Witticha ist gezwungen seine Kräfte zu teilen. Während er selbst mit dem Hauptheer nach Norden zieht, um König Tairun I. abzufangen, schickt er seinen ältesten Sohn Forgern (* 113, + 138) mit einer zweiten Armee nach Süden, um den Vormarsch Jarl Irungs in Hardomannien zu stoppen.

Vor Gruning treffen Werder und Kurze aufeinander. Das Gefecht ist schwer und blutig. Mehrfach wechselt während der Schlacht das Kriegsglück. Am Ende behält Witticha die Oberhand. Tairun I. muss sich hinter den Grenzfluss Myrna zurückziehen und Wedal räumen. Doch die Verluste der Werder sind erheblich und machen ein Nachsetzen unmöglich. So kann der Irgun jenseits der Grenze frische Kräfte sammeln, während seine Flotte die werdischen Küsten im Kleinen Meer drangsaliert. Nach seinem Sieg in der Myrnabucht ist von der werdischen Seemacht nicht mehr viel übrig. Witticha ordnet zwar unverzüglich den Bau neuer Kriegsschiffe in seinen Häfen im Alten Meer an, doch bis zu deren Fertigstellung ist er gezwungen im Norden zu bleiben, um weiteren Vorstößen des Zwergenkönigs vorzubeugen.

Im Süden drängt sein Sohn Forgern die hardomannischen Rebellen zurück und bekommt Ilonien wieder unter Kontrolle. Dadurch angespornt, lässt er sich jedoch gegen den ausdrücklichen Befehl seines Vaters zum direkten Angriff auf Jarl Irung verleiten. 138 überschreitet er den Darnim und tappt ein gutes Stück südöstlich von Felch mit beiden Füßen in eine Falle. Seine Streitmacht wird eingekesselt und fast völlig aufgerieben. Forgern fällt im Kampf. Bis heute erinnert der Name dieser Gegend an den Tod des Herzogssohnes: „Forsfal“, „Forgerns Fall“.

Jetzt bricht der Aufstand in Hardomannien erst richtig los. Jarl Irung setzt unbedrängt über den Darnim und eilt seinen revoltierenden Landsleuten in Ilonien zur Hilfe.

Die bitteren Nachrichten vom Schlachtfeld von Forsfal sind ein schwerer Schlag für Witticha. Sein Sohn tot und seine Südarmee ausgelöscht. Erbittert von Trauer und Zorn attackiert er die Stellungen Tairuns I. jenseits der Myrna. Doch der Zwergenkönig und sein Heer haben sich gut verschanzt und wehren die wütenden werdischen Angriffe ein ums andere Mal ab. Unter hohen Verlusten muss sich der Herzog zurückziehen. Tairun I. setzt nach und überquert mit Flottendeckung nun seinerseits die Myrna. Witticha stellt sich ihm vor Wedal entgegen, aber seine müden Truppen werden besiegt.

In kurzer Zeit hat sich das Kriegsglück vollständig gedreht. Der sieggewohnte Werderherzog ist auf der Flucht und seine Armee in alle Winde zerstreut. Der Eroberer wird zum Gejagten. Von Osten ist ihm Irgun Tairun I. auf den Fersen und von Süden naht Jarl Irung. Über Monate verbirgt sich der geschlagene Herzog in Wäldern und Sümpfen und versucht verbissen den Widerstand zu organisieren. Doch immer tiefer dringen die feindlichen Heere in Werdland ein, immer enger zieht sich die Schlinge um Witticha. Es kann nur noch eine Frage der Zeit sein, ehe man ihn erwischt. Dann ist es aus mit dem Traum seines Urgroßvaters Gantris von einer neuen Heimat für die Werder in Astolan.

Utringis – der Erbe Curugans

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Als alles verloren scheint, schlägt das Schicksal einen Haken und ändert den Verlauf der Geschichte. Die Oldrocks bringen sich wieder in Erinnerung. Nach Curugans Tod im Jahre 72 versank das Großreich der Steppenkrieger in Bürgerkrieg und Anarchie. Zwei Generationen lang waren die Ostlinge überwiegend mit sich selbst beschäftigt. Doch Mitte der 130er Jahre setzt sich ein neuer Mann gegen alle Widersacher als Großkhan durch, Utringis (* um 100, + 145). Er behauptet ein Urenkel Curugans zu sein und nimmt dessen imperiale Pläne wieder auf. Schon bald bekommen die Völker des Nordens seinen bedingungslosen Machtwillen zu spüren. Es wiederholt sich, was etwa 80 Jahre zuvor schon einmal geschehen ist. Mit brutaler Gewalt erneuern die Ostlinge ihre Herrschaft über die

Völker im Großen Arigonischen Becken und expandieren dann kraftvoll nach Süden und Westen.

139 überqueren die Nomadenkrieger das Hochland von Trimun und besetzten das Nerval, ohne auf nennenswerten Widerstand zu stoßen. Niemand wagt es, den schrecklichen Oldrocks entgegenzutreten. Cascadal und Therual, die beiden letzten edrischen Stellungen am Ar Final kapitulieren kampflös und auch die Ostdanurer räumen ohne Gegenwehr die strategisch wie wirtschaftlich so bedeutende Schlüsselstellung auf der Ostseite des Endmeeres. Mühelos steht das Riesenheer der Ostlinge plötzlich am Terp.

Gebannt blicken Daironzwerge und Ayruna auf ihre neuen Nachbarn. Wohin werden sie sich wenden? Weiter nach Süden in die Mittelarigonische Grasebene hinein, nach Westen gegen Kelezar, oder kehren sie in den Norden zurück? Irgun Tairun I. geht auf Nummer sicher und verlegt große Truppenteile aus Astolan an den Terp. Angesichts der massiven Bedrohung im Osten, müssen Werdland und dessen besiegter Herzog noch ein bisschen warten. Das lockert den Griff um Witticha und verschafft ihm etwas Luft.

Um die Absichten des Surkhan zu erfahren, sendet der Zwergenkönig eine hochrangige Gesandtschaft ins Lager der Ostlinge. Als Utringis von ihnen die Unterwerfung Kelezars fordert, erklären die kelezarischen Boten, dass sie dazu nicht autorisiert seien. Daraufhin lässt sie der Großkhan allesamt grausam pfählen und die toten Leiber anschließend enthaupten. Nur einen einzigen verschont er. Diesen schickt er mit den Köpfen seiner Kollegen und einer Nachricht zurück zu König Tairun I.:

„Das einzige, worüber der Herr der Oldrocks mit Fremden spricht, sind Kapitulationsbedingungen.“

Spätestens jetzt weiß der Irgun, dass es um alles oder nichts geht. Witticha und seine Werder sind eine Sache, doch Utringis und sein malmendes Riesenheer ein ganz anderes Kaliber. Tairun I. kratzt jeden verfügbaren Mann zusammen und jagt in Eilmärschen an seine Ostgrenze. Der Terp ist breit und tief. Es gibt nirgends Furten. Die Steppenkrieger wiederum sind lausige Bootsbauer und Seeleute. So lange der Irgun sie jenseits des Stromes halten kann, stehen seine Chancen nicht schlecht.

Witticha nutzt seine wiedergewonnene Bewegungsfreiheit. Er scharft seine verbliebenen Streitkräfte um sich und schickt eine Delegation nach Kartanurien, um Skartinger und Westdanurer zu einem Entlastungsangriff auf Hardomannien zu bewegen. Seine Gesandten haben Erfolg. Jarl Thurant I. hat sich wenige Jahre zuvor im Westen gegen die Elvar eine blutige Nase geholt. Dem damaligen Westdanurerdulan Karaumantes kostete der Waffengang gegen Prinz Thiverion (* 103, + 144) im Jahr 136 gar das Leben. Mittlerweile haben sich die Ostgunden und Westayruna¹³⁸ wieder so weit erholt, doch ist ihnen der Appetit auf das elfische Kleinhilitien¹³⁹ vergangen. Der Sieger in der großen Schlacht an der Evenda¹⁴⁰ 136, Thiverion I. Elurian, sitzt mittlerweile auf dem edrischen Kaiserthron und ist Jarl Thurant I. und seinen Landsleuten als erstklassiger Feldherr in schmerzhafter Erinnerung geblieben. Auf der Suche nach leichter Beute kommt ihnen Wittichas Waffenbrüderschaft gerade Recht. 140 fällt ein skartingisch-westdanurisches Heer in den Süden Iloniens ein. Jarl Irung muss von Witticha ablassen und zieht mit dem Großteil seiner Truppen nach Süden gegen den neuen Feind.

In der Folgezeit kämpft Herzog Witticha die verbliebenen hardomannischen und kelezarischen Besatzungstruppen langsam aber sicher nieder und gewinnt Astolan für sich und seine Werder zurück. Jarl Irung und Irgun Tairun I. müssen seinem Treiben weitgehend tatenlos zusehen. Ihre Kräfte sind anderweitig gebunden. Der Fürst der Hardomannen ringt

¹³⁸ Westayruna: Umschreibung für die Westdanurer.

¹³⁹ Kleinhilitien (elvarunisch „Hilitia Minara“): Edrische Provinz, die sich vom Meral im Norden bis zum Fluss Ormurin im Süden und vom Avinar im Westen bis zum Fluss Gyan im Osten erstreckt.

¹⁴⁰ Evenda: Großer Fluss im Nordosten Odians. Entspringt im Meral und mündet ins Alte Meer.

mit Skartingern und Westdanurern um Ilonien, und der Zwergenkönig versucht im Osten die Oldrocks auf Distanz zu halten. Surkhan Utringis verweilt am Endmeer und beginnt mit dem Bau von Schiffen. Dabei bedient er sich der Handwerker und Baumeister aus den jüngst unterworfenen edrischen Städten im Ar Final. Tairun I. ist alarmiert. Es sieht ganz danach aus, als ob die Oldrocks den Übergang über den Terp mit Flottendeckung erzwingen wollen. Der Zwergenkönig beordert seine gesamte Armada nach Osten. Ein Teil sperrt die Meerenge von Lurn, der zweite patrouilliert im Terp. Kelezar ist zwar keine Seemacht, aber es sind trotzdem etliche Schiffe, die nun im Endmeer kreuzen. Die Ostlinge dagegen müssen ihre Flotte erst noch bauen, wenn sie es mit den Kurzen aufnehmen wollen. Im Unterschied zu vielen anderen, ist Tairun I. nicht bereit, sich den kardischen Steppenkriegern bedingungslos zu unterwerfen. Aber er ist auch Realist. 140 schickt er eine zweite Gesandtschaft zu Utringis. Diesmal sind die Boten vorbereitet. Sie führen reiche Geschenke mit sich und haben die formelle Anerkennung der Oberhoheit des Großkhans über Kelezar im Gepäck. Im Gegenzug soll die territoriale Integrität des Daironreiches unangetastet und Tairun I. auf dem Thron bleiben. Der Herr der Oldrocks nimmt die Gaben huldvoll entgegen und verkündet, dass er gegen regelmäßige Tributzahlungen und die Gestellung von Handwerkern einverstanden sei. Froh um ihr Leben und den Erfolg, kehren die Emissäre unversehrt heim. König Tairun I. sendet die geforderten Bauleute ins Lager der Oldrocks und Surkhan Utringis kehrt in den Norden zurück. Den Bau einer Marine im Endmeer gibt er auf. Sie säße in einer Sackgasse fest. Die Meerenge von Lurn wird von Kelezar gehalten, auf Soltum¹⁴¹ liegt noch immer eine edrische Flottille, und die Meerenge von Walan beherrschen die Werder. Außerdem ist Wasser nicht das Element seines Volkes. Und so stellt er sein kurzlebiges Flottenbauprogramm ein und verlässt sich lieber auf den vertrauten festen Boden unter den Hufen seiner gefürchteten Reiterei. Sein eigentliches Ziel ist sowieso Erach, die edrische Machtbasis im Norden und nicht der Dairon oder die Mittelarigonische Grasebene.

Die Schicksalsschlacht von Helvern 144

→ Karte „11. Arigon - Spätedrisches Reich, Khan Utringis, Abwehrkämpfe“

Anfang 144 marschiert der Surkhan mit einem Riesenheer von sage und schreibe 400.000 Mann aus den Tiefen den Großen Arigonischen Beckens nach Westen gegen Edrigon. Im Tross befinden sich unter anderem jene kelezarischen Zimmerleute, Schmiede und Seilmacher, die Utringis als Tribut von Irgun Tairun I. forderte. Der Herr der Oldrocks braucht sie, um über die Meerenge von Lauden zu gelangen, die Erach vom nahen Kontinent trennt.

Doch Kaiser Thiverion I. will nicht einfach abwarten und auf ein Wunder hoffen. Er zieht das größte Heer zusammen, das jemals unter edrischem Kommando stand und marschiert den Invasoren entgegen. Auf den sanften Hügeln vor der Stadt Elvernia, dem heutigen Helvern, erwarten die elfischen Divisionen und die mit ihnen verbündeten Athringer, Isdinger, Argunder und Danger 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 je 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, vergleichsweise rückständigen Norden. In Lauden entscheidet sich das Schicksal der Alten Welt. Drei Tage lang dauert das gnadenlose Gemetzel. Ohrenbetäubender Kampfplärm und die Schreie von tausenden und aber tausenden Verwundeten und Sterbenden erfüllen die Luft. Wahre Bäche aus Blut sollen durch die

¹⁴¹ Soltum: Größte Insel im Kleinen Meer. Sie dient dem Edrischen Imperium über Jahrhunderte als Flottenstützpunkt.

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 Verletzte liegen über das weite Schlachtfeld verstreut. Unter den Schwerverletzten ist auch Kaiser Thiverion I., der inmitten seiner Divisionen gefochten hat. Der edrische Imperator überlebt seinen großen Sieg nur um wenige Stunden.

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 beisammenhalten. Sie wollen keinem Verlierer dienen und wenden sich von ihm ab. Einige seiner Unterkhane fordern offen seine Autorität heraus. Und auch die Vasallen 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 sichtbar bezwungen, noch dazu von einem zahlenmäßig deutlich unterlegenen Gegner. Der edrisch-gundische Sieg bei Elvernia-Helvern zerstört den Mythos von der Unbesiegbarkeit der Oldrocks und wird zum Fanal des Aufstands für die von ihnen geknechteten Völker. Flowen, Gunden, Laudanetten und Aarautanzwerge 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 erbarmungslos über sie her. Vom Laudan bis zum Sevir, 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 erringt seinen ersten Schicksalssieg, und die Völker des Nordens erlangen ihre Freiheit zurück.

Das Ende der edrischen Herrschaft im Norden

Für das Edrische Imperium ist der Triumph bei Elvernia aber teuer erkaufte. Die Divisionen 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. Ihnen folgen im Winter 163 auf 164 Isdinger und Argunder. Die Elvar sind zu schwach, um die Nordländer aufzuhalten und die edrische Armada ist gegen die Eisbarriere machtlos. 165 scheitert die letzte edrische Gegenoffensive in der Schlacht an der Iblingenge¹⁴². Die ostgundischen Danger triumphieren über Kaiser Arnadal II. Elurian (* 127, + 188 v. Z.) und beenden die Herrschaft der Elvar im Norden.

Wittichas Ende und Neubeginn

¹⁴² Iblingenge: Schmalere Landweg entlang Erachs Ostküste, der den Norden und Süden der Insel verbindet.

Die Völker und Reiche Mittelarigons werden von diesen dramatischen Vorkommnissen im Norden kaum gestreift. Lediglich Ostdanurer und Kelezarer mussten sich als unmittelbare Nachbarn am Südzügel des Oldrockreiches überhaupt mit den kardischen Steppenreitern beschäftigen. Für Herzog Witticha jedenfalls waren die Ostlinge am Endmeer hochwillkommen. Sie banden Kelezars Kräfte vollständig im Osten und schafften ihm so einen gefährlichen Feind vom Hals. Skartinger und Westdanurer besorgten mit ihrem Überfall auf Ilonien den Rest. Mitte der 140er Jahre ist Witticha wieder Herr über Astolan.

Gewonnen ist dadurch aber für keine Seite etwas. Seit einem halben Jahrhundert streiten Werder, Hardomannen und Daironzwerge um die Macht in Mittelarigon und nun ist alles wieder genauso wie am Anfang. Für einen Moment sah es so aus, als würden sich die Werder dank militärischer Reformen und eines fähigen Feldherrn gegen ihre Kontrahenten durchsetzen. Doch sie haben sich übernommen. Eine einzige Niederlage genügte, und ihre kurzlebige Vorherrschaft war zu Ende.

Seit fast 2 Jahrzehnten führt der Werderherzog nun Krieg und ist seitdem sehr gealtert. Die zahlreichen Entbehrungen im Feldlager und auf der Flucht haben ihn gezeichnet. Der 50-Jährige ist zum Greis geworden. Er leidet an einer schlecht verheilten Beinwunde und hat Gicht. Doch noch immer will er nicht aufgeben. Kaum hat er Werdland zurückgewonnen, bereitet er schon den nächsten Waffengang vor.

Um die Kriegsverluste auszugleichen, wirbt er Gunden aus der alten werdischen Heimat jenseits der Meerenge von Walan an. Dort leben mittlerweile Troder und Lorder, aber auch noch Reste des eigenen Stammes. Jedem, der kommen will, bietet Witticha gutes Land in Astolan gegen Waffendienst in der Armee. Manch einer nimmt sein Angebot an und siedelt samt Familie nach Werdland über. Nach und nach finden viele verwaiste Höfe neue Herren und die dezimierten Reihen des Heeres werden wiederaufgefüllt.

Doch Wittichas neuerliche Kriegspläne stoßen auf Widerstand bei Adel und Volk. 20 Jahre lang haben sie an der Seite ihres Herzogs gekämpft und nichts gewonnen. Mit knapper Not und viel Glück hat man am Ende gerade noch Werdland retten können. Kaum eine Familie, die nicht um einen Vater, Bruder oder Sohn trauert. Dazu scheint ein neuer Waffengang wenig aussichtsreich. Die Ausgangslage ist nicht besser geworden, und Witticha hat seinen Zenit als Feldherr lange überschritten. Sein körperlicher Verfall ist für alle sichtbar und scheint nun auch seine geistigen Fähigkeiten zu beeinträchtigen. Viele sind nicht mehr bereit ihrem Anführer in einen neuen Kampf mit ungewissem Ausgang zu folgen. Als der Herzog 147 die Truppenaufgebote zusammenruft, bleiben die meisten fern. Nur eine kleine Schar Getreuer versammelt sich zur Heerschau.

Witticha tobt vor Zorn und reagiert in seiner typischen Manier: Er greift an. Mit seinen verbliebenen Gefolgsleuten will er sich die Verräter der Reihe nach vornehmen und seine Autorität mit Gewalt durchsetzen. Doch die adeligen Rädelsführer sind vorbereitet. Sie haben jahrelang mit Witticha gefochten und kennen ihren Herzog. Als er mit seinem kleinen Heer auftaucht, erwarten sie ihn bereits mit einem viel größeren. Der Kampf währt nur kurz ehe sich die hoffnungslos unterlegenen Reihen der Herzoglichen auflösen. Witticha selbst fällt den Rebellen in die Hände und wird gefangengenommen.

Kein Jahr später, auf dem großen Ding 148, setzt die Volksversammlung ihren alten Herzog ab und wählt einen neuen. In den Augen der Werder ist kein Heil mehr in Witticha. Die vielen Rückschläge sind der Beleg dafür, dass ihm die Götter ihre Gunst entzogen haben. Insbesondere im tragischen Tod seines ältesten Sohnes Forgern in der Schlacht von Forsfal 138 glauben die Werder zu erkennen, dass die Gothinge sich nicht nur von Witticha, sondern seiner ganzen Gantringer-Sippe¹⁴³ abgewandt haben. Und so erheben die Recken und

¹⁴³ Gantringer: Werdisches Adelsgeschlecht. Benannt nach seinem berühmtesten Abkömmling, dem Großen Herzog Gantris. Die Gantringer herrschen von 62 bis 148 durchgehend als Herzöge in Werdland. Zu ihnen zählen Gantris, Gundamund und Witticha.

Schildmaiden des Stammes nicht Wittichas zweiten Sohn Horward (* 116, + 151), sondern den erst 24-jährigen Gundemar (* 124, + 190) zum Anführer. Der Jüngling entstammt den Fyrningern¹⁴⁴, einem der ältesten werdischen Adelsgeschlechter, die ihre Abkunft vom Gott Fyrn herleiten. Gundemar ist stattlich und klug und wird wegen seiner gewinnenden Art von allen gemocht. Der eigentliche Grund für seine Ernennung ist aber nicht so sehr seine edle Herkunft oder sein Charisma: Gundemar ist ein ganz und gar unbeschriebenes Blatt, und damit genau der Richtige für einen Neuanfang. Er soll den zerrissenen Stamm wieder versöhnen und mit den äußeren Feinden Frieden schließen.

Nach altem Recht darf auch Witticha auf dem Volksding noch sprechen, doch keiner will ihn mehr hören. Der abgesetzte Herzog wird niedergeschrien. Man fürchtet ihn, seine Worte und mehr noch seine Taten. Um möglichen Agitationen vorzubeugen, bleibt er in Haft.

Frieden mit Hardomannien und Kelezar

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezar“

Der neue Herzog Gundemar macht sich sogleich ans Werk und beendet den langen Krieg mit den hardomannischen Vettern. Das gelingt sogar überraschend leicht. Keine Seite kann gewinnen, und hier wie dort hat niemand mehr Interesse, den unseligen Konflikt fortzuführen. Außerdem haben die Ostgunden genügend andere Feinde an ihren Grenzen. Zwar konnte Jarl Irung den Überfall der Skartinger und Westdanurer nach mehrjährigem Kampf 144 auf dem Feld von Losyma – von den Gunden Simmfeld genannt – letztlich abwehren, doch droht schon bald darauf neues Ungemach aus dem Süden. Kalschan rührt sich. Nach Kaiser Valurions I. des Jungen fürchterlichen Prankenschlägen in den Jahren 38 bis 40 versank die einstige Großmacht in Bürgerkrieg und Chaos. Über 100 Jahre lang lähmten innere Wirren das Reich vollständig. Doch 145 setzt sich Fürst Anherit (* 114, + 179) blutig gegen seine letzten Widersacher durch und krönt sich selbst 146 in Nekatis zum König. Plötzlich ist Kalschan wieder geeint. Die Zeitgenossen hatten sich so an den kraftlosen Riesen in der Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur gewöhnt, dass sie jetzt ganz erstaunt aufblicken. Und Shadar¹⁴⁵ Anherit setzt gleich ein Zeichen der wiedergewonnenen Stärke und marschiert 147 in die hardomannischen Gebiete zwischen Vilier¹⁴⁶ und Lugan¹⁴⁷ ein, die Kalschan traditionell für sich reklamiert. Jarl Irung will nicht in einem Velfrontenkrieg zerrieben werden und nimmt Gundemars Friedensangebot deshalb ohne langes Zögern an. Um die neue Freundschaft zu bekräftigen, heiratet Gundemar im Jahr 149 Edila (* 130, + 178), Irungs 19-jährige Tochter. Diese Verbindung steht für den Wunsch der beiden Stämme nach einem Neuanfang. Und da der Hardomannenjarl auch noch zwei eigene Söhne hat, besteht keine Gefahr, dass sein Schwiegersohn Gundemar nach Irungs Tod Ansprüche auf den Jarlstitel anmelden könnte.

Auch mit Kelezar sucht Gundemar den Friedensschluss. Wohl sind die Auseinandersetzungen die letzten Jahre spürbar abgeebbt, doch ist das Verhältnis zwischen Werdern und Kurzen nie über einen brüchigen Waffenstillstand hinausgekommen. Irgun Tairun I. war durch die Anwesenheit der Oldrocks am Endmeer über längere Zeit mit Mann und Maus im Osten gebunden. Erst der Zusammenbruch des Ostlingsreiches nach 144 nahm den Druck von der Terpgrenze und gab dem Zwergenkönig neuen Handlungsspielraum. Zu

¹⁴⁴ Fyrninger: Werdisches Adelsgeschlecht. Benannt nach dem gundischen Gott Fyrn, als dessen Nachfahren sich die Fyrninger betrachten. Die Fyrninger herrschen von 148 bis 397 – mit einer kurzen Unterbrechung im Jahr 168 – als Herzöge in Werdland, ab Jarl 201 zusätzlich als Jarle in Hardomannien und ab 273 als Könige im vereinigten Gundland. Zu ihnen zählen Gundemar, Guntis, Heriward, Thurwinth, Arihart, Arimund, Arvod, Thured, Fulgern I., Thetmar, Hortger und Sicho.

¹⁴⁵ Shadar (gesprochen „Schadar“): Kalschanischer Königstitel.

¹⁴⁶ Vilier (elvarunisch „Vilira“, gundländisch „Welirn“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt im westlichen Cantras und mündet in den Unterlauf des Darnim.

¹⁴⁷ Lugan: Fluss im Westen Mittelarigons. Entspringt im westlichen Cantras und mündet ins Sanfte Meer.

diesem Zeitpunkt hatte Herzog Witticha seine Herrschaft über Astolan schon wieder stabilisiert. Die mit Kelezar alliierten Hardomannen mussten sich zuerst mit Skartingern und Westdanurern, dann mit Kalschan herumschlagen und fielen aus. Alleine wollte Tairun I. den Kampf gegen Werdland aber nicht fortsetzen. Seitdem belauern sich beide Seiten misstrauisch.

Der Friedensvertrag zwischen Herzog Gundemar und Jarl Irung lässt bei Irgun Tairun I. die Alarmglocken schrillen, bedeutet er doch neuerlich die Umklammerung Kelezars durch Werder, Hardomannen und die traditionell feindlich gesinnten Ostdanurer. Darüber rückt die „Befreiung“ Astolans, seit Jahrhunderten moralische Verpflichtung eines jeden Zwergenherrschers im Dairon, in weite Ferne. Doch Tairun I. hat keine große Wahl. In der derzeitigen politischen Konstellation wäre es äußerst unklug das werdische Friedensangebot auszuschlagen. Also empfängt er Gundemars Gesandte freundlich und willigt ein. Gundemar hat den Auftrag seiner Landsleute erfüllt. Nach über einem halben Jahrhundert Krieg herrscht tatsächlich Frieden zwischen Werdern, Hardomannen und Kelezarern.

Revolte der Gantringer

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Aber Tairun I. hat falsch geschworen. Er fühlt sich von der werdisch-hardomannischen Allianz bedroht und kann seine Pläne zur Rückgewinnung Astolans aus innenpolitischen Zwängen heraus unmöglich aufgeben. Also hintertreibt er den Friedensvertrag und versucht seine Nachbarn zu destabilisieren und den gundischen Block aufzubrechen. Auf der Suche nach dem geeigneten Instrument wird er bald fündig. Wittichas Sohn Horward hat die Absetzung seines Vaters und die Wahl Gundemars zum Nachfolger nur zähneknirschend akzeptiert. Nach dem Tod seines älteren Bruders Forgern galt er als künftiger Herzog. Doch seine Ansprüche wurden übergangen, und er konnte wenig dagegen tun, ohne Gefahr zu laufen wie sein Vater weggesperrt zu werden. Als Tairun ihm Geld und Unterstützung im Kampf um den Herzogtitel anbietet, lässt sich Horward allzu leicht verführen. Durchschaut er die Absichten des Zwergenherrschers nicht, oder sind sie ihm egal? Wie auch immer. In aller Heimlichkeit scharft Horward seine Anhänger um sich, ehe er im Jahr 150 losschlägt. Zuerst befreit er seinen Vater aus der Haft, und gemeinsam rücken sie anschließend gegen Gundemar vor. Der Coup gelingt. Durch ihr schnelles Handeln überraschen sie den amtierenden Herzog. Der muss Hals über Kopf fliehen, um seine Haut zu retten. Doch die Anfangserfolge der Gantringer erweisen sich als Strohfeuer. Die meisten Werder stehen zu Gundemar. Sie fürchten Wittichas und Horwards Rache und das zu Recht. Schließlich haben sie den Vater abgesetzt und den Sohn in der Erbfolge übergangen. Gewinnen die Gantringer die Herrschaft zurück, geht es ihnen an den Kragen. So eilen sie ihrem Herzog Gundemar zur Seite, der dadurch schon bald über ein ansehnliches Heer gebietet. Auch Jarl Irung kommt zur Hilfe und hat gute Gründe dafür. Wittichas Rückkehr an die Macht würde den Frieden zwischen Werdland und Hardomannen massiv gefährden. Die familiäre Bindung zwischen ihm und Gundemar, die diesen Frieden verbürgt, wäre bedeutungslos.

Im gleichen Maße wie Gundemars Streitmacht anwächst, schwinden die Chancen der Rebellen. Doch Witticha ist kein Mann der aufgibt. Er versucht Kelezar zum Kriegseintritt zu bewegen. Schließlich hat Tairun I. seinem Sohn Unterstützung versprochen. Doch der Zwergenkönig ist vorsichtig. Er hat für Witticha und Horward so wenig übrig wie für Gundemar. Er will lediglich Zwietracht säen und möglichst viel Schaden anrichten. Derzeit sieht alles nach einer Niederlage der Gantringer aus. Und für eine verlorene Sache verlässt der Irgun seine Deckung nicht. Tairun I. wahrt den Schein der Neutralität und lässt die Rebellen am ausgestreckten Arm verhungern.

Trotzdem macht Witticha weiter. Anfang 151 haben ihn die haushoch überlegenen Heere Gundemars und Irgungs schließlich bei Dirlingen eingekreist. Unbeeindruckt bereitet der

Unbeugsame die Schlacht vor. Für einen Gunden gibt es keine größere Schande als den Treuebruch. Wer seinen Herrn im Stich lässt, ist ein Leben lang als Feigling gebrandmarkt. Er hat seine Ehre verloren und wird aus der Gesellschaft ausgestoßen. Fällt der Anführer im Gefecht, darf ihn kein aufrechter Gefolgsmann überleben. Es wäre seine heilige Pflicht gewesen seinen Herrn mit dem eigenen Leben zu schützen. Doch darin hat er versagt und kann seine Ehre nur noch durch den eigenen Tod wiederherstellen.

Aber nicht alle Anhänger Wittichas teilen diese kompromisslose Auffassung von Gefolgschaftstreue. Manche sind nicht bereit für eine verlorene Sache zu sterben und machen sich nachts davon. Die einsetzende Fahnenflucht bleibt jedoch nicht unbemerkt. Witticha und seine engsten Getreuen gehen dazwischen und versuchen die Desertierenden aufzuhalten. Es kommt zum Kampf. Den fassungslosen Belagerern um Herzog Gundemar und Jarl Irung bietet sich ein schauriger Anblick. Im Schein der feindlichen Lagerfeuer beobachten sie, wie die Gantringer aufeinander losgehen. Eines der Opfer ist Horward. Bezeichnenderweise stirbt der Fürstenson nicht in den Reihen Wittichas, sondern wird auf der Flucht erschlagen. Als der Morgen kommt, gleicht das Lager der Gantringer schon vor der eigentlichen Schlacht einem Schlachtfeld. Keine hundert Männer sind Witticha geblieben. Der Rest ist tot oder übergelaufen. Trotzig erwartet die lächerlich kleine Schar den hundertfach überlegenen Gegner. Gundemar und Irung gehen kein Risiko ein. Sie wissen, dass die verbliebenen Männer um Witticha gefährlich sind. Ihre bedingungslose Loyalität zu den Gantringern mag sie auch in Zukunft zum Aufruhr verleiten. Der folgende Kampf ist kurz, heftig und erbarmungslos. Am Ende ist kein Gantringer mehr am Leben. So endet Herzog Witticha als unbeugsamer Krieger bis in den Tod. So nennt man ihn denn auch: Witticha, den Krieger. Gundemar dagegen ist nun unangefochten Herzog in Werdland.

Erbschaftsstreit um Hardomannien

→ Karte „10. Mittelarigon - Dreikampf Werder, Hardomannen & Kelezarer“

Das Bündnis zwischen Herzog Gundemar und Jarl Irung erweist sich als stabil und beschert der Region eine ungewöhnlich lange Friedensperiode. Irgun Tairun I. hält notgedrungen still. Alleine kann er gegen den gundischen Block wenig ausrichten. Also macht er gute Miene zum Spiel und wartet ab.

Gundemar und Edila sind ein glückliches Paar. Auf zwei Mädchen folgt 158 endlich der ersehnte Sohn Guntis (* 158, + 220). Das Glück der Eheleute scheint perfekt und die Freundschaft ihrer beiden Stämme gesichert.

161 stirbt Jarl Irung. 34 Jahre hat er regiert und Hardomannien in zahllosen Kämpfen gegen alle Feinde erfolgreich verteidigt. Schon zu Lebzeiten nennen ihn seine Leute „den Tapferen“. Er hatte zwei Söhne, Leudis (* 120, + 159) und aus zweiter Ehe den Nachzügler Adahat (* 141, + 164). Doch Leudis starb 159, noch vor dem Vater und ohne männliche Nachkommen. So ist nur noch Adahat übrig. Nach einigem Gerangel kann der 20-Jährige seinen Erbenspruch durchsetzen und wird vom hardomannischen Volksthing 162 zum neuen Jarl erhoben.

Aber seine Herrschaft währt nur kurz. Der ungestüme Jüngling fällt bei einem Grenzscharmützel mit kalschanischen Truppen im Jahr 164. Auch er hinterlässt keinen Sohn. Damit ist die männliche Linie der Hardomannenjarle erloschen, die seit Adahats Ururgroßvater Tormgar (* um 30, + 92) den Stamm und das Reich seit führt.

Die nächste Verwandte ist Irungs Tochter und Adahats Schwester Edila. Als Frau kommt sie in der Erbfolge zwar kaum in Frage, doch hat sie einen 6-jährigen Sohn, Guntis. Für ihn fordert die Jarlstochter nun die Regentschaft bis zu dessen Volljährigkeit ein. Ihre Absichten treffen jedoch auf den entschiedenen Widerstand des hardomannischen Adels und Volkes. Für sie ist der kleine Guntis in erster Linie ein Werder, hinter dem sein Vater Gundemar als Herzog der Werder steht. Jahrzehntlang hat man die Werder bekämpft und sich der

Unterwerfung durch Witticha den Krieger erfolgreich erwehrt. Würde man jetzt Guntis' Ansprüche anerkennen, wäre das die werdische Übernahme Hardomanniens durch die Hintertür der Erbfolge. Für die Mehrzahl der stolzen Hardomannen kommt das nicht in Frage. Außerdem können auch sie mit einer Nachkommin Jarl Irungs aufwarten. Dessen 159 verstorbener Sohn Leudis hinterließ eine Tochter, Adherga (* 144, + 192). Sie ist seit kurzem mit dem Adaling Thyrold (* um 140, + 167) verheiratet. Kinder haben sie zwar noch keine, doch das mag noch kommen. Als klares Zeichen gegen Guntis und Werdland, erheben die Hardomannen auf dem Volksting 165 Thyrold zum neuen Jarl. Der hält als erste Amtshandlung eine große Heerschau ab. Das mag lediglich als defensive Abschreckung gegen Herzog Gundemar gedacht sein, wird von diesem aber als Provokation und Bedrohung empfunden. Überdies ist er nicht bereit die Ansprüche seines Sohnes Guntis so leicht abzuschreiben. Hüben wie drüben schaukelt sich die Stimmung auf, und bald heißt es wieder Krieg.

166 überschreitet Gundemar an der Spitze seiner Werder den Kendel und rückt in Ilonien ein. Jarl Thyrold zieht ihm mit den hardomannischen Streitkräften entgegen. Bei Fennbrigg kommt es zur Schlacht. Die Werder ziehen den Kürzeren und fliehen. Herzog Gundemar wird verwundet und gerät in Gefangenschaft.

Nun dreht der siegreiche Thyrold den Spieß um und marschiert seinerseits in Werdland ein. 167 schlägt er ein zweites werdisches Aufgebot am Gydalfing und hat danach freie Bahn. Die feindlichen Kampfverbände sind in alle Winde zerstreut und durch die Gefangennahme Gundemars ohne einheitliche Führung. Der hardomannische Siegeszug ist nicht mehr aufzuhalten.

Herzogin Edila fürchtet um das Leben ihres kleinen Guntis und um ihr eigenes. Obwohl selbst Hardomannin, gilt sie vielen ihrer Landsleute als Ursache dieses Krieges und ihr Sohn wird als Bedrohung für die hardomannische Freiheit empfunden. Für Jarl Thyrold bedeutet der Knabe zudem eine Gefahr für die eigene Herrschaft. Guntis Ansprüche auf Hardomannien sind unbestreitbar. So lange er lebt, kann er Thyrold immer wieder herausfordern und mag irgendwann politisch oder militärisch Erfolg haben. In ihrer Not flüchtet sich Edila mit ihrem Sohn und einer Handvoll Getreuer nach Kelezar. Beim langjährigen Feind sucht sie Schutz vor Verfolgung und Tod. König Tairun I. erweist sich als großzügiger Gastgeber und nimmt die kleine werdische Schar freundlich auf. Sein Edelmut ist jedoch nicht völlig selbstlos, sondern hat einen guten Grund.

Ojaden in Mittelarigon

Die Tschassen

→ Karte „12. Mittelarigon - Tschassenreich 160 bis 200“

In diesem Augenblick, kaum eine Handbreit vom endgültigen Sieg entfernt, erreichen den Hardomannenjarl Thyrold beunruhigende Nachrichten von seiner Ostgrenze. Wilde Reiterkrieger sind in Ayrunien eingefallen.

„Was für Reiterkrieger?“ will der Jarl wissen.

„Oldrocks!“ ist die zögerliche Antwort seiner bis ins Mark erschrockenen Kundschafter.

Nun, es sind keine Oldrocks, die plötzlich in Mittelarigon auftauchen, jedenfalls keine reinrassigen. Es sind Ojaden, ein Völkergemisch aus Oldrocks und Menschen. Die Zeitgenossen, von denen sich noch viele an die Schreckensherrschaft von Großkhan Utringis erinnern, machen diesen feinen Unterschied aber nicht. Für sie sind es einfach Oldrocks, die fürchterlichen Reiter aus Kardien, die erneut in die Alte Welt einfallen, um Tod und Vernichtung zu bringen. Es ist, als ob mit dem Vorstoß der Oldrocks im Jahre 14 ein Tor aufgestoßen wurde, ein unsichtbares Portal von Kardien nach Arigon. In den kommenden Jahrhunderten drängen immer neue Völkerschaften von Ostlingen hindurch und ergießen sich ins Abendland.

Diesmal sind es die Tschassen¹⁴⁸. Aus einem unbekanntem Grund verlassen sie ihre angestammten Weideplätze in Zentralkardien und wandern der untergehenden Sonne entgegen. Um das Jahr 160 erreichen sie die Westkardische Steppe, in der seit undenklichen Zeiten die Mergeten¹⁴⁹ leben. Wir wissen nicht viel von diesem ersten Aufeinandertreffen. Weder Ayruna noch Ojaden verwenden eine Schrift, und mündliche Überlieferungen haben die Zeiten nicht überdauert. Es scheint aber so, dass die Mergeten ihre ostdanurischen Brüder zur Hilfe gegen die Eindringlinge gerufen haben. Es kam zu einer großen Schlacht irgendwo weit östlich der Letina¹⁵⁰.

Wie die Oldrocks vor ihnen, bringen auch die Tschassen militärische Neuerungen aus Kardien mit. Sie haben den gefürchteten Oldrockbogen noch weiter verbessert. Die neue Fernwaffe ist schwerer und hat einen weiteren Auszug als ihr Vorgängermodell, was sowohl Reichweite als auch Durchschlagskraft der abgefeuerten Pfeile erhöht. Darüber hinaus verfügen sie über eine Innovation, die den Reiterkrieg revolutionieren wird, den Steigbügel. Bislang konnten nur aufwendig konstruierte Sättel den Sitz eines Reiters stabilisieren. Die Beine wurden locker nach hinten abgewinkelt und dienten mehr zur Steuerung des Pferdes als für zusätzlichen Halt. Durch den Steigbügel kann der Reiter nun auch seine Beine voll einsetzen. Diese Erfindung verhindert ein seitliches Abrutschen des Reiters und kann zum Abstützen und Aufrichten im Sattel genutzt werden. Jetzt kann ein Kavallerist sein ganzes Körpergewicht in einen Schwerthieb oder Lanzenstoß legen, ohne Gefahr zu laufen das Gleichgewicht zu verlieren und sich selbst aus dem Sattel zu hebeln. Erst der Steigbügel macht den für das Hochmittelalter typischen Reiterkampf mit der unter dem Arm eingelegten Lanze überhaupt möglich. Dank der doppelten Verankerung durch Holzrahmensattel und Steigbügel addieren sich nun die Körperkraft des Mannes und die Wucht des vorwärtsstürmenden Pferdes. Abgesehen von diesen Vorteilen im Kampf, erleichtert die neue Fußstütze das Reiten an sich, da das Gewicht des Reiters nun nicht mehr allein auf seinem Unterleib lastet, sondern zum Teil von den Füßen getragen werden kann. Die Anpassung an

¹⁴⁸ Tschassen: Steppenvolk ojadischen Ursprungs (Ojaden: Mischrasse aus Oldrocks und Menschen), das 158 n. Z. die Letina überschreitet und in Mittelarigon einfällt.

¹⁴⁹ Mergeten: Einer der vier Ayrunastämme neben Danuern, Tiotern und Sogosten. Sie siedeln vom Fluss Vagor im Westen bis in die Westkardische Steppe hinein.

¹⁵⁰ Letina: Großer Strom im Osten Mittelarigons. Entspringt im Arautan und mündet in das Venidische Meer. Die Letina markiert die geografische Grenze zwischen Mittelarigon und Kardien.

die natürliche Bewegung des Pferdes, das rhythmische Auf und Ab im Sattel funktioniert erst jetzt.

Bei der Entwicklung des Reitens und Reiterkampfes darf man die Bedeutung des Sattels keinesfalls unterschätzen. Wenn man so will ist der Sattel sogar der große Bruder des Steigbügels. Doch erst der kleine Bruder holt das Optimum aus dem Zusammenspiel von Mann und Pferd heraus.

Sturmangriff auf Mittelarigon

→ Karte „12. Mittelarigon - Tschassenreich 160 bis 200“

Auch die Ayruna sind ein Reitervolk, die den Kampf zu Pferd meisterhaft beherrschen. Doch ihre großen Tage liegen viele Jahrhunderte zurück und ihre Waffentechnik ist stehengeblieben. Dagegen sind die Tschassen jung und hungrig, und sie verfügen über bahnbrechende militärische Neuerungen. 2 Jahrhunderte zuvor konnten Mergeten und Danurer die Oldrocks mit vereinten Kräften gerade noch abwehren, aber bei den Ojaden gelingt das nicht mehr. Die beiden Ayrunastämme werden vernichtend geschlagen, und die Tschassen nehmen die gesamte Westkardische Steppe in Besitz.

Kurz darauf bereiten die kardischen Steppenkrieger den Sogosten¹⁵¹ an der Nordkante Elims¹⁵² das gleiche Schicksal. Danach überschreiten sie die Letina und setzen ihren Weg in die Mittelarigonische Grasebene fort. Am mittleren Vagor¹⁵³ nehmen sie sich 163 die Tioter vor. Dieses Datum gilt als gesichert, weil kalschanische Quellen davon berichten. Das Treffen endet wie alle vorherigen. Auch der letzte der vier Ayrunastämme wird besiegt und unterworfen.

164 zielen die Tschassen auf den Osten Kalschans. Die Reichtümer Dhagurs haben es ihnen angetan. Dazu müssen sie jedoch über die Dunca¹⁵⁴, und die ist breit und tief. König Anherit ist vorgewarnt. Geflohene Tioter haben ihm von den kardischen Steppenreitern und ihrem unglaublichen Siegeszug berichtet. Der Shadar versammelt seine Streitmacht im Osten und wehrt die Angriffe der Ojaden über die Dunca erfolgreich ab.

Daraufhin drehen die Tschassen nach Norden ab und fallen 165 über den Osten Kelezars her. Tairun I. ist in die Jahre gekommen, wovon sein Beiname „Weißbart“ zeugt. Das Feldlager ist nichts mehr für ihn, und so schickt er seinen Sohn Naon (* 122, + 187) mit einer Armee gegen die Invasoren. Aber auch die Kurzen halten nicht Stand. Vor Lovoy sprengen die Ojaden die gegnerischen Schlachtreihen und jagen das Zwergenheer auseinander. Prinz Naon kommt nur knapp mit dem Leben davon. Danach bremsen jedoch Kelezars stark befestigten Städte und Burgen im Dreiflussland¹⁵⁵ den Vormarsch der Ostlinge aus. Nachdem sie genug geplündert haben, machen sich die kardischen Steppenreiter auf der Suche nach leichterem Beute davon.

Dabei folgen sie der offenen Grasebene westwärts und erreichen 167 die hardomannische Ostgrenze. Zu diesem Zeitpunkt steht Jarl Thyrold mit dem Gros seines Heeres in Astolan, um den schon besiegten Werdern den Rest zu geben. Auf die Nachricht vom Einfall der Ostlinge muss er seinen Feldzug gegen die Werder dicht vor dem Ziel abbrechen. Für die kardischen Steppenreitern braucht er jeden Mann. Bei Felch erwartet er die rasch

¹⁵¹ Sogosten: Einer der vier Ayrunastämme neben Danurern, Tiotern und Mergeten. Sie siedeln am Nordrand des Halbkontinents Elim.

¹⁵² Elim: Halbkontinent im Südwesten Kardiens.

¹⁵³ Vagor: Fluss in Mittelarigon. Entspringt in der Mittelarigonischen Grasebene und mündet ins Venidische Meer.

¹⁵⁴ Dunca: Großer Fluss in Mittelarigon. Entspringt im nördlichen Cantras und mündet ins Venidische Meer.

¹⁵⁵ Dreiflussland: Fruchtbare Ebene östlich des Dairongebirges, durch die sich die Flüsse Varna (gundländisch „Wern“), Dista (gundländisch „Diester“) und Ontura (gundländisch „Ontrutt“) schlängeln. Diese drei Ströme geben der Landschaft ihren Namen.

vorrückenden Tschassen. Nach gundischer Manier sucht er die schnelle Entscheidung, doch die beweglichen Ojaden weichen seinen Sturmangriffen gekonnt aus und lassen die schwergepanzerten hardomannischen Lanzenreiter ins Leere laufen. Aus sicherer Distanz decken die Ostlinge ihre Gegner mit einem permanenten Pfeilhagel ein und machen sie mürrisch. Dezimiert, müde und demoralisiert beginnen sich die hardomannischen Schlachtreihen aufzulösen. Darauf haben die Tschassen hingearbeitet und stürzen sich nun mit voller Wucht auf den wankenden Feind. Die Ostgunden versuchen sich nach Felch zu retten, doch ist die alte edrische Brücke über den Darnim zu schmal für den Andrang der fliehenden Massen. In Panik trampeln sich die Fliehenden gegenseitig nieder oder versuchen das rettende Westufer trotz schwerer Rüstung schwimmend zu erreichen. Viele sterben unter den Hieben der Tschassen, den Hufen der eigenen Pferde oder ertrinken im Fluss. Es ist ein furchtbares Gemetzel. Als die Sonne sinkt, liegt die Blüte der hardomannischen Jugend erschlagen auf der blutigen Walstatt. Einer der Toten ist Jarl Thyrold.

Auch Herzog Gundemar hat die Schlacht verfolgt. Jarl Thyrold führte seinen wertvollen Gefangenen auf dem Marsch mit sich und sperrte ihn vor dem Kampf in Felch ein. Von dort aus konnte der Werderfürst die Geschehnisse hautnah mitverfolgen. Was er gesehen hat, wird er nie wieder vergessen, und seine künftigen Handlungen werden davon bestimmt sein. Als die Ojaden sich anschicken den Darnim zu überqueren, flüchten die Überlebenden Hardomannen Hals über Kopf aus Felch und geben die Burg kampfflos preis. Nach der katastrophalen Niederlage gegen die kardischen Steppenkrieger ist an Widerstand nicht mehr zu denken. Wie eine Springflut ergießen sich nun die Tschassen über Ayrunien und Ilonien. Die besiegten Ostgunden weichen weiter und weiter zurück. Doch wohin? Die Armee zerfetzt, der Jarl tot und die Heimat von Feinden besetzt.

Unter den Fliehenden befindet sich Herzog Gundemar. Noch immer ist er in hardomannischem Gewahrsam. Er beschwört seine Bewacher, ihn freizulassen, damit er seine Werder warnen und die Verteidigung vorbereiten kann. Er bietet jedem Hardomannen Asyl in Werdland an und verspricht alles in seiner Macht stehende für die Befreiung Hardomanniens zu tun. Die Ostgunden haben nichts mehr zu verlieren. Sie akzeptieren Gundemars Eid und lassen ihn gehen. Manch einer nimmt sein Asylangebot an und folgt ihm. Unverzüglich jagt der befreite Herzog nach Norden, um die werdischen Aufgebote zusammenzuziehen, denn schon nahen die Ostlinge der Grenze am Kendel. Gundemar will die Kardier¹⁵⁶ in die Gebirgsausläufer des Dairon locken. In den engen Tälern und auf den waldreichen Höhen wird die ojadische Reiterei ihre Wirkung nicht entfalten können. Der Herzog setzt auf alte gundische Stärken: Den Kampf zu Fuß, Mann gegen Mann.

Doch seine Werder wollen ihm nicht folgen. Die Edeling wie die einfachen Krieger denken nicht daran ihre Besitzungen kampfflos den Ostlingen zu überlassen und sich in die Berge zu verkriechen. Sie drängen darauf den Feind so früh wie möglich abzufangen und zurückzuschlagen. Aber Herzog Gundemar hat den Untergang der Hardomannen vor Felch selbst miterlebt. Er kann die Kendelgrenze unmöglich auf ihrer vollen Länge überwachen. Früher oder später kommen die Tschassen über den Fluss, und im offenen Gelände werden seine Werder das gleiche Schicksal erleiden wie zuvor die Hardomannen. Er berichtet vom Verlauf der Schlacht bei Felch und beschwört seine Mannen, ihm zu folgen und nicht ins Verderben zu laufen. Es hilft alles nichts. Gundemar kann seine unwilligen Zuhörer nicht überzeugen und manövriert sich nur noch weiter ins Abseits. Das Ganze gipfelt in seiner Absetzung und der Erhebung eines neuen Herzogs. Die Wahl verläuft unter Tumulten und ihre Rechtmäßigkeit wird von Gundemar und seinen Getreuen bestritten. Doch am Ende hebt die Mehrheit den 38-jährigen Edeling Ruthegar (* um 130, + 168) als neuen Herzog auf den

¹⁵⁶ Kardier: Auch als Tagländer bezeichnet. Sammelbegriff für die Bewohner des kardischen Erdteils. Hier als Synonym für die Tschassen verwendet.

Schild. Auf Gundemar scheint kein Heil zu ruhen. Zuerst die Niederlage gegen die Hardomannen, dann seine unehrenhafte Gefangenschaft und nun auch noch Feigheit vor dem Feind. Diesen Verlierer wollen viele nicht länger zum Anführer.

Immerhin war Gundemars leidenschaftlicher Einsatz vor der Versammlung nicht völlig vergebens. Ein kleiner Teil des werdischen Heeres und fast alle seiner neuen, hardomannischen Begleiter folgen dem abgesetzten Herzog nordwärts.

Die Katastrophe bei Solb

→ Karte „12. Mittelarigon - Tschassenreich 160 bis 200“

Das Gros der werdischen Streitmacht führt der frisch gekürte Herzog Ruthegar jedoch nach Süden, den Ojaden entgegen. Die werdische Armee ist nicht auf der Höhe. Sie muss die Verluste aus dem jüngsten Krieg gegen Hardomannien verkraften und ohne Gundemars Truppen auskommen. Außerdem agieren die Tschassen schneller als erwartet. Als Ruthegar den Kendel erreicht, haben ihn die Ostlinge bereits überschritten. Gundemars Befürchtungen werden zur blutigen Wahrheit. Die Ojaden kontern die Westgunden nach allen Regeln der Kriegskunst aus und vernichten das werdische Heer nahe Solb. Auch Herzog Ruthegar findet den Tod. Nur wenige Wochen konnte er sich seines hohen Amtes erfreuen.

Trotz der vernichtenden werdischen Niederlage bleibt Astolan nördlich des Gydalfing vorerst verschont. Nach seinem triumphalen Sieg bei Solb hält Kaidul¹⁵⁷ Jildasch (* um 135, + 193) die Werder für besiegt und wendet sich Kelezar zu, dem letzten verbliebenen Widersacher in dieser Weltgegend. Entlang des Kendel stoßen die Ostlinge auf Kelor vor. Von Gundemar und seinem kleinen Heer ahnt Jildasch nichts.

Als Gundemar vom Untergang Ruthegars vor Solb erfährt, macht er sich selbst nach Kelezar auf. Wenn es überhaupt noch eine Chance auf Leben und Freiheit gibt, dann nur gemeinsam mit den Kurzen. Mit einigen Getreuen reitet er das Gydalfingtal aufwärts, wo er bald auf zwergische Vorposten trifft. Der Herzog gibt sich zu erkennen und verlangt unverzüglich zu König Tairun I. Weißbart gebracht zu werden. Die Kurzen sind nicht schlecht erstaunt, entsprechen aber seinem Wunsch und geleiten ihn über den Fogroipass¹⁵⁸ ins Virmuntal¹⁵⁹ nach Kelor. Dort sieht der Werderfürst nach über 2 Jahren seine Frau Edila und seinen mittlerweile 10-jährigen Sohn Guntis wieder. Mutter und Sohn hatten sich nach Gundemars Niederlage bei Fennbrigg 166 nach Kelezar geflüchtet und wurden dort gastlich aufgenommen. Gundemar geriet in hardomannische Gefangenschaft und konnte nichts tun. Lange Zeit wusste er nichts über das Schicksal seiner Liebsten. Umso erleichterter ist er jetzt, da er Frau und Kind wohlbehalten in die Arme schließen kann. Diese edle Geste vergisst er dem Zwergenkönig nicht. Fortan betrachtet er Tairun I. als Freund. Das erleichtert vieles. Auch der Irgun ist bereit einen Neuanfang mit den Werdern zu wagen. Die Tschassen haben ihm den Osten seines Reiches bereits entrissen und zielen jetzt auf kelezarisches Kernland. In dieser Situation kann Tairun I. jeden Freund gebrauchen. So lässt er sich von Gundemar überzeugen, die von den Ojaden belagerte Festung Divor preiszugeben, die den Zugang zum Virmuntal und nach Kelor sperrt. Der Werderherzog will die Tschassen tiefer ins Gebirge hineinlocken und sich mit seinem werdisch-hardomannischen Heer in ihren Rücken setzen. Dann können Gunden und Kurze die eingeklemmten Feinde von zwei Seiten in die Zange nehmen. In der engen Hochebene wird den kardischen Steppenkriegern ihre gefürchtete Reiterei wenig helfen.

¹⁵⁷ Kaidul: Höchster Fürstentitel bei den Ojadenvölkern.

¹⁵⁸ Fogroipass: Höhenweg zwischen dem oberen Gydalfingtal und Virmuntal.

¹⁵⁹ Virmuntal: Hochebene um den Virmunsee im Dairongebirge.

Gesagt, getan. Die zwergische Besatzung in Divor rückt ab und beschert den Tschassen einen vermeintlich schnellen und leichten Sieg. Im sicheren Gefühl des nahen und endgültigen Triumphs führt Kaidul Jildasch seine Streitmacht ins Virmuntal und beginnt mit der Belagerung Kelors. Zeitgleich führen ortskundige Zwerge das werdisch-hardomannische Heer vom Gydalfingtal entlang der westlichen Vorgebirge des Dairon ins Kendeltal. Gundemar überrascht die ojadischen Sicherungstruppen und nimmt das schwach verteidigte Divor im Sturm. Jildasch und seine Streitmacht sitzen in der Falle. Sofort versucht der Tschassenfürst den Rückweg wieder freizukämpfen, doch vergeblich. Die vielköpfigen gundischen Verteidiger in Divor schlagen die Angreifer ein ums andere Mal zurück. Also sucht Jildasch einen anderen Ausweg und steigt zum Fogroipass auf. Doch es ist bereits Ende Herbst, und die Höhen sind tief verschneit und völlig unpassierbar. Als dann auch im Tal der erste Schnee fällt und die Vorräte aufgebraucht sind, wird die Lage der Ostlinge brenzlig. Jildasch muss verhandeln.

Gundemar mag kein großer General sein, verfügt dafür aber über politische Weitsicht und Überlebensinstinkt. Seine militärischen Fehlschläge haben ihm einen klaren Blick für die Realität bewahrt. Gunden und Zwerge mögen das eingeschlossene Tschassenheer besiegen, doch ist es nicht das einzige. Zwischen der Küste des Alten Meeres und der Westkardischen Steppe stehen weitere Ojadenverbände samt ihrer ayrunischen Vasallen. Der Herzog dagegen verfügt nur noch über diese eine Truppe. Sie ist alles was von den werdischen und hardomannischen Streitkräften übrig ist. Wenn die Ostlinge in ihrer aussichtslosen Lage zum äußersten getrieben werden, wird es für beide Seiten blutig werden. Gundemar kann sich aber keine weiteren Verluste mehr leisten. Also nimmt er Jildaschs Gesprächsangebot an und trifft sich mit dem Herrn der Tschassen zu Unterhandlungen. Er hat einen Plan.

Die Lage Jildaschs mag den Werderherzog an seine eigene nach der Schlacht bei Fennbrigg 166 erinnern. Jedenfalls behandelt er den Kaidul mit Respekt und vermeidet jede Überheblichkeit. Gundemar braucht den Ojadenfürsten. Er will einen stabilen, dauerhaften Frieden mit den Ostlingen aushandeln. Das geht nur **mit** Jildasch, nicht **ohne** ihn und schon gar nicht **gegen** ihn. Wenn er den Reiterfürsten tötet, tritt ein anderer an seine Stelle. Wenn er ihn demütigt, wird er sich rächen. Nur wenn der Kaidul sein Gesicht wahren kann, werden ihm die Ostlinge weiterhin folgen, und es besteht Aussicht auf Frieden.

Die beiden Männer achten sich. Es scheint sogar, dass sie sich mögen und während der Verhandlungen fast so etwas wie Freundschaft schließen. Der Herzog macht es dem Kaidul auch leicht. Er bietet den Ostlingen freien Abzug aus dem Kendeltal und ist bereit Jildasch als Oberherrn anzuerkennen. Im Gegenzug verzichten die Tschassen auf die Besetzung Astolans und begnügen sich mit dem werdischen Vasallenstatus. Darüber hinaus verspricht Gundemar Heerfolge im Dienste der Ojaden. All das ist weit mehr als Jildasch in seiner prekären Lage hoffen konnte. Rasch werden sich die beiden Stammesführer einig. Auch für die Zwerge springt ein Friedensvertrag heraus. Allerdings gehen ihre Zugeständnisse nicht ganz so weit. Ihre Ausgangslage ist auch ungleich besser. Der stark gesicherte Dairon bietet guten Schutz. Folglich will Tairun I. Weißbart den Tschassenfürsten Jildasch lediglich formal als Oberherrn anerkennen, ohne dass sich daraus weitere Verpflichtungen ableiten. Auch damit ist der Kaidul einverstanden. Der Vertrag wird bei den gundischen, kelezarischen und ojadischen Göttern beschworen, dann rücken die Kardier ab.

Es sollte lange dauern, ehe nachfolgende Generationen Gundemars scharfsinnigen Schachzug durchschauen. Von seinen Zeitgenossen erntet der Werderherzog bestenfalls Kopfschütteln, häufig Verachtung. Scheinbar verschenkt er einen sicheren Sieg und gibt die Freiheit ohne Not auf, für die bei Solb so viele ihr Leben gelassen haben. Auf dem Volksding im Jahr zuvor hätte man ihn bei solch einem Vorschlag nicht nur einfach abgesetzt, sondern mit Schimpf und Schande davongejagt. Nicht ein einziger Mann wäre ihm gefolgt. Doch seither hat sich die Lage der Werder dramatisch verschlechtert. Die Armee wurde bei Solb

vernichtend geschlagen und die Adelsopposition praktisch ausgelöscht. Werdlands Schicksal hängt nun ganz und gar vom diplomatischen Geschick Gundemars ab. Widerspruch braucht der alte und neue Herzog nicht mehr zu fürchten. Auch wenn manche seine nachgiebige Haltung nicht gut heißen mögen, so fügen sie sich doch.

Erst die Nachwelt erkennt Gundemars Weitblick. Der Siegeszug der Tschassen hatte die politisch-militärische Situation in Mittelarigon und Westkardien vollständig gewandelt. In nicht einmal 10 Jahren haben die kardischen Steppenreiter riesige Gebiete erobert und ein gewaltiges Reich geschaffen. An den Ostlingen führt kein Weg vorbei. Sie sind die neue und bestimmende Macht in dieser Weltgegend. Nur eine Allianz mit ihnen kann das Überleben Werdlands sichern. Einen Krieg können die Gunden nicht gewinnen, schon gar nicht nach dem fürchterlichen Blutzoll der Hardomannen bei Felch und der Werder bei Solb. Die Einkesselung Jildaschs im Virmuntal gibt dem Werderherzog die Möglichkeit Bedingungen zu stellen. Er überzieht seine Forderungen nicht und stimmt den Kaidul dadurch gewogen. Das sind gute Voraussetzungen für einen tragfähigen Frieden.

Doch warum das freimütige Angebot der Heerfolge? Kelezars König Tairun I. Weißbart schickt den Tschassen keine Hilfstruppen und erhält trotzdem einen Friedensvertrag. Glaubt Gundemar, dass er seine Unabhängigkeit dauerhaft nur bewahren kann, wenn er seine Treue auch im Kampf unter Beweis stellt? Möglich. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass der Herzog bewusst an den Feldzügen der Ojaden teilnehmen will. Die Tschassen sind der neue militärische Maßstab in der Alten Welt. Von ihnen lernen, heißt siegen lernen. Gundemar schlägt sich auf die Seite der Sieger, um sich ihre Kriegskunst abzuschauen.

Als junger Mann hatte er selbst noch das Großreich der Oldrocks unter Surkhan Utringis im Norden Arigons erlebt, wenn auch nur aus der Ferne. Mit den Tschassen wiederholt sich das gleiche Schema nun in Mittelarigon. Gundemar weiß nicht woher all diese Horden kommen, noch wie viele es sind. Ihm mag es so erscheinen, dass in den Weiten Kardiens unzählige Ostlinge hausen, die zu jeder Zeit über das Abendland herfallen können. Wenn das so ist, muss er seinen Werdern beibringen, sich erfolgreich zu wehren. Und die besten Lehrmeister sind die Ojaden selbst. An der Seite der kardischen Steppenreiter sollen sich seine Gunden mit der neuesten Militärtechnologie und Kampfweise vertraut machen.

Werder in ojadischen Diensten

→ Karte „12. Mittelarigon - Tschassenreich 160 bis 200“

Kaidul Jildasch hält Wort. Die Tschassen bleiben südlich des Grenzflusses Kendel und überschreiten ihn nicht. Dafür erhalten sie Tribut und Hilfstruppen aus Werdland.

Gelegenheit zum Kampf gibt es in den kommenden Jahren mehr als genug. Zunächst gegen Skartinger und Westdanurer. Auf den ojadischen Sieg bei Telhast 171 folgt 173 ein weiterer an der Stypa¹⁶⁰. Das ist die Entscheidung. Kartanurien liegt am Boden und Jarl Horvir (* 122, + 173) unterwirft sich Jildasch auf Gedeih und Verderb. Doch er hofft vergeblich auf Gnade. Zur Strafe für seinen langen Widerstand lässt ihn der Herr der Tschassen hinrichten.

Danach geht es gegen Kalschan. Ab 175 führt Jildasch mehrere Feldzüge gegen den Feind im Süden, kann aber erst 178 bei Bahera einen Etappensieg erringen und Shadar Anherit die Provinz Gadrosan¹⁶¹ zwischen Vilier und Lukan entreißen. Weitere Angriffe folgen, aber der entscheidende Sieg bleibt den Tschassen versagt. Kalschan hält stand.

¹⁶⁰ Stypa (elvarunisch „Dyphar“): Fluss im Nordosten Odians. Entspringt in der Varetta und mündet ins Alte Meer.

¹⁶¹ Gadrosan: Kalschanische Provinz im Nordwesten der großen Halbinsel Purshan. Sie erstreckt sich vom Vilier (Welirn) im Norden bis zum Lukan im Süden und von der Küste des Sanften Meeres im Westen bis ins Cantrasgebirge im Osten.

Dennoch gebietet Kaidul Jildasch mittlerweile über ein gewaltiges Imperium. Vom Gyan¹⁶² im Westen bis in die Kardische Steppe¹⁶³ im Osten, vom Endmeer im Norden bis zum Sanften¹⁶⁴ und Venidischen Meer¹⁶⁵ im Süden. Die Ausmaße dieses Reiches können sich mühelos mit dem einstigen Herrschaftsraum der Oldrocks in Nordarigon messen. Ende des 2. Jahrhunderts dominieren die Tschassen unangefochten Mittelarigon. Kaum sind die Oldrocks geschlagen, geben Ojaden in der Alten Welt den Ton an.

Bei all den Feldzügen sind Werder und Hardomannen mit dabei. Anfangs führt sie Herzog Gundemar selbst an, doch er kommt langsam in die Jahre und beginnt die Bequemlichkeiten der Heimat dem entbehrungsreichen Feldlager vorzuziehen. Er übergibt das Kommando seinem zum Manne gereiften Sohn Guntis und kümmert sich fortan um die Angelegenheiten in Astolan. Zunächst kämpfen die Gunden noch in ihrer alten Kampfweise als Lanzenreiter oder Fußsoldaten in geschlossener Formation. Doch an der Seite der Tschassen lernen sie schnell dazu. Sie übernehmen den Steigbügel und ergänzen ihre traditionellen Kampfverbände um berittene Schützen, die mit dem schweren Tschassenbogen ausgerüstet sind. In den 2 Jahrzehnten nach dem Freundschaftsvertrag mit den Tschassen 168 vollziehen Werder und Hardomannen sehr erfolgreich die Modernisierung ihres Heeres. Beim Tode Herzog Gundemars 190 gibt es nichts mehr, was die ojadischen Herren ihren gundischen Vasallen beibringen könnten.

Allerdings durchschauen die meisten Werder die Absichten ihres Herzogs nicht, geschweige denn, dass sie es ihm danken. Hinter vorgehaltener Hand nennen sie ihn den „Tschassenknecht“. Doch das ist weder richtig noch gerecht. Gundemar reagiert mit Weitsicht und Flexibilität auf die neuen Gegebenheiten. Dank ihm behalten die schon besiegten Werder große Teile ihrer Freiheit und bringen ihre Armee im Windschatten der Ojaden auf den neuesten Stand. Werdland verdankt sein Überleben und den späteren Aufstieg zur Großmacht zum guten Teil dem geschmähten Gundemar. Heute gilt er zu Recht als zweiter großer Werderherzog nach dem Reichsgründer Gantris.

Guntis der Befreier (* 158, + 220)

Mit dem Tode Gundemars 190 wankt auch das junge Herzogsgeschlecht der Fyrninger. Die meisten Werder hatten nie viel für den „Tschassenknecht“ und seinen Sohn Guntis übrig, die im Dienste der verhassten Ostlinge die Männer des eigenen Volkes auf fernen Schlachtfeldern in den Krieg führten. Gundemar war sich seiner geringen Popularität zeitlebens bewusst und hat die Nachfolge seines Sohnes längst anderweitig abgesichert. Das werdische Volksding kann wählen wen es will, am Ende gilt doch der Wille des Kaiduls. Und dessen Zustimmung für Guntis hat Gundemar schon vor Jahren eingeholt. Jildasch hat auch gar keinen Grund anders zu entscheiden. Vater und Sohn dienen ihm seit langem treu und haben ihm nie Anlass gegeben an ihrer Loyalität zu zweifeln. Warum also sollte er statt des bewährten Guntis ein ungewisses Experiment mit einem unbekanntem Herzog wagen? Also lässt der Tschassenfürst die Werder wissen, dass sie für Guntis stimmen mögen. Um seinen „Wunsch“ zu unterstreichen, verlegt er ojadische Verbände an die werdische Grenze am Kendel. Damit wenigstens die Form gewahrt bleibt, stellt sich Guntis der Volksversammlung zur Wahl. Seine ihm ergebenen werdischen und hardomannischen Truppen hat er gleich

¹⁶² Gyan: Großer Fluss in Odian. Entspringt im Avinar und mündet ins Alte Meer.

¹⁶³ 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.

¹⁶⁴ 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 geografische Grenze zwischen Odian (Südarigon) und Mittelarigon.

¹⁶⁵ Venidisches Meer (elvarunisch „Ar Venidion“): Mittelgroßer Ozean im Osten Arigons. Er trennt die Kontinente Arigon und Kardien im Süden voneinander.

mitgebracht, um jegliches Restrisiko auszuschließen. Unter solch massivem Druck verläuft alles nach Plan. Die eingeschüchterten Recken und Schildmaiden des Stammes erheben Guntis zum neuen Herzog der Werder.

Guntis ist der einzige Sohn Gundemars. Als er die Stammesführung übernimmt, zählt er 32 Jahre. Während seiner Jugend hält ihn Jildasch als Geisel am Tschassenhof. Der Kaidul will die Vasallentreue Gundemars sicherstellen. Dort fehlt es dem Herzogssohn jedoch an nichts. Er wird zusammen mit den Söhnen des Ojadenfürsten erzogen und im Kriegshandwerk unterwiesen. Zum Manne gereift, gibt ihn Jildasch frei, und Guntis übernimmt von seinem Vater Gundemar den Oberbefehl über die werdisch-hardomannischen Streitkräfte in ojadischen Diensten. Am Hof des Kaiduls gehen Vater und Sohn als gern gesehene Gäste nach Belieben ein und aus. In zahlreichen Feldzügen fechten sie als Bundesgenossen an der Seite der Ostlinge. So wird aus Guntis schon in jungen Jahren ein erfahrener Krieger, der viel von der Welt gesehen hat.

Zufrieden ist der neue Herzog mit seinem Vasallenstatus aber nicht. Er will nicht ewig Befehlsempfänger der Tschassen sein. Allerdings haben seine Werder allein keine Chance gegen das Riesenreich der Kardier. Also macht sich Guntis mit äußerster Vorsicht und in aller Heimlichkeit auf die Suche nach Verbündeten. In Hardomannien und Kartanurien lotet er die Möglichkeiten für einen Aufstand aus und stößt auf interessierte Resonanz. Auch Kelezar steht bereit. Herzog Guntis und König Vortum (* 155, + 231) kennen sich aus Kindheitstagen und sind gute Freunde. In seiner Zeit im Exil am Zwergenhof in Kelor zwischen 167 und 168 ersetzte ihm Vortum den großen Bruder, den Guntis selbst nie hatte. Vortums Beiname „Gundenfreund“ kommt nicht von ungefähr und meint in erster Linie seine persönliche Freundschaft zu Guntis. Neben dieser emotionalen Bindung, hat der Irgun aber auch handfeste politische Motive für eine Allianz gegen die Tschassen. Vortum will seine Ostgebiete zurück, die ihm die Ojaden entrissen haben. Außerdem hat Guntis Kalschan auf seiner Rechnung. Auch wenn sich die Großmacht in Purshan und Dhagur bislang erfolgreich verteidigen konnte, bleiben die Ojaden eine existentielle Bedrohung. König Anherit verbrachte volle 15 Jahre mit dem Abwehrkampf gegen sie. Sein Sohn und Nachfolger Sharadir (* 138, + 209) lauert nur auf eine Gelegenheit, die Tschassengefahr endlich zu beseitigen. Rasch werden sich die werdischen Gesandten mit dem Shadar einig und schließen ein geheimes Bündnis zwischen Werdland und Kalschan. Die Verschwörer bringen ihre versteckten Bataillone in Position und warten auf den richtigen Augenblick.

Aufstand gegen die Tschassen

→ Karte „12. Mittelarigon - Tschassenreich 160 bis 200“

Die Gelegenheit zur Rebellion kommt mit dem Tode Kaidul Jildaschs 193. Unter seinen zahlreichen legitimen wie illegitimen Söhnen bricht der Kampf um die Macht aus. Die Auseinandersetzungen schwellen rasch zum Bürgerkrieg an. Das ist das Signal zum Aufstand. Für Guntis ist die Treuepflicht gegenüber den Tschassen mit Jildaschs Hinscheiden erloschen. Nach gundischer Tradition bezieht sich ein Gefolgschaftseid immer auf eine konkrete Person, nicht auf dessen Sippe und schon gar nicht auf ein ganzes Volk oder ein abstraktes Reichsgebilde. Diese Rechtsauffassung teilen alle Gundenvölker. Formal ist Guntis derzeit also keinem Herrn verpflichtet und an keinen Schwur gebunden, solange er keinen neuen leistet.

In dem blutigen Durcheinander des ojadischen Bruderkampfs schlagen die Verschwörer 194 los. Hardomannen, Skartinger und Westdanurer erheben sich gegen ihre kardischen Zwingherren. Von Norden eilt ihnen Herzog Gundemar mit einem werdischen Heer zur Hilfe, von Süden König Sharadir mit einer kalschanischen Armee. Binnen kürzester Zeit brennen alle Westprovinzen des Tschassenreiches lichterloh. Parallel dazu setzt Irgun

Vortum Gundenfreund zur Rückeroberung Ostkelezars an und dringt in die Länder zwischen Dairon und Terp ein. Diese dramatischen Vorgänge ermutigen wiederum die Ayruna zur Revolte.

Unter dem Eindruck der drohenden Katastrophe setzten die Ostlinge ihren selbstmörderischen Streit aus und erheben 195 Jildaschs ältesten Sohn Mulag (* 143, + 200) zum neuen Kaidul. Doch die Einigung kommt zu spät. Der Westen ist bereits verloren und Mulag muss sich in die Steppe zurückziehen. Dort will er seine geschlagenen und versprengten und Truppen sammeln und neu formieren. Bisläng waren die ausgedehnten Grasebenen ein sicherer Zufluchtsort für die Nomaden. In den endlosen Weiten konnten Verfolger die flinken Steppenreiter nicht fassen und liefen ins Leere. Seit Jahrhunderten ist diese Ausweichtaktik das bewährte Rezept aller Reitervölker gegen übermächtige Feinde. Noch vor 20 Jahren hätten die Tschassen damit Erfolg gehabt, doch jetzt nicht mehr. In den Diensten der Ojaden haben die Gunden die bewegliche Kampfweise der Steppe erlernt. Jetzt wenden sie ihr erworbenes militärisches Können gegen ihre einstigen Lehrmeister an. Herzog Guntis, Shadar Sharadir und Irgun Vortum jagen die Ostlinge erbarmungslos über tausende Meilen kreuz und quer durch die mittelarigonischen Ebenen. Die Tagländer¹⁶⁶ finden keinen sicheren Platz mehr und keine Zeit zur Regeneration. Aus den unbesiegbaren Jägern von einst werden selbst Gejagte. Trotzdem dauert es 5 Jahre, ehe die Entscheidung fällt. Im Jahr 200 können die Alliierten Kaidul Mulag endlich bei den Terpetsümpfen¹⁶⁷ zur Schlacht stellen. Die haushohe Übermacht aus Gunden, Kurzen und Kalschanern macht mit den demoralisierten Ojaden kurzen Prozess. Viele der fliehenden Ostlinge versuchen durch die Sümpfe zu entkommen und versinken in den tückischen Tümpeln und Mooren. Einer von ihnen ist Fürst Mulag. Diejenigen, die sich retten können, kehren dem Abendland den Rücken und ziehen sich hinter die Letina zurück. Die Tschassen teilen das Schicksal ihrer oldrockischen Halbbrüder im Norden und werden aus der Alten Welt verjagt. Zu Beginn des 3. Jahrhunderts ist das erste Ojadenreich in Arigon Geschichte.

¹⁶⁶ Tagländer: Andere Bezeichnung für „Kardier“.

¹⁶⁷ Terpetsümpfe: Ausgedehntes Sumpfgebiet in der Mittelarigonischen Grasebene. Aus ihnen entspringt der Fluss Terp.

Die Entstehung Gundlands

Herzog und Jarl

Guntis erfolgreicher Aufstand gegen die Tschassen ändert nicht nur die politische Landkarte Mittelarigons radikal, sondern ebenso die Meinung seines Volkes über ihn. Aus dem ungeliebten Sohn des Tschassenknechts wird ein umjubelter Triumphator. Auch in Hardomannien feiert man ihn als Befreier. Als Kind lösten seine Erbensprüche einen blutigen Krieg aus und zwangen den Knaben mit seiner Mutter ins Exil nach Kelezar, um den hardomannischen Häschern zu entgehen. Nun bietet der gleiche Stamm dem gleichen Mann aus freien Stücken die Jarlswürde an, und das Volk jubelt dazu. Guntis ist der Enkel Jarl Irungs des Tapferen. In seinen Adern fließt ebenso viel hardomannisches wie werdisches Blut. So wie man einst in ihm nur den Werder sehen wollte, will man jetzt nur den Hardomannen sehen. Und so erhebt das hardomannische Volksting 201 den Werderherzog Guntis den Befreier mit überwältigender Mehrheit zum neuen Jarl der Hardomannen. So erfüllt sich der blutige Traum so vieler werdischer Herzöge und hardomannischer Jarle auf Herrschaft über beide Stämme am Ende brüderlich und friedlich. Durch viel Leid und Tod finden Werder und Hardomannen als gleichberechtigte Partner eines gemeinsamen Reiches zusammen. Auch wenn es noch dauern wird, ehe der Name das erste Mal auftaucht, ist das Jahr 201 die Geburtsstunde Gundlands¹⁶⁸.

Heirat und Bündnis mit Kalschan

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Die Waffenbrüderschaft zwischen Werdland und Kalschan gegen die Tschassen haben die beiden Reiche und ihre Herrscher einander näher gebracht. Guntis und Sharadir wissen beide, dass ihr Sieg nur gemeinsam möglich war. Sie beschließen ihr erfolgreiches Bündnis zu festigen und verabreden die Vermählung von Guntis Tochter Hildigund (* 179, + 228) mit Sharadirs Sohn Arundrash (* 174, + 228). Diese Ehe steht als Symbol für die Freundschaft der Werder, Hardomannen und Kalschaner und soll den Frieden in Zukunft gewährleisten.

Beide Staaten brauchen Ruhe an ihrer langen gemeinsamen Grenze. Shadar Sharadir versucht die riesigen Grasebenen im Nordosten seines Reiches unter Kontrolle zu bringen, die er den Ojaden entrissen hat. Kaum sind die Ostlinge vertrieben, machen sich dort schon wieder die Tioter breit. Um die weitläufigen Ebenen zu überwachen, bedarf es massiver Militärpräsenz und zahlreicher befestigter Stützpunkte. Diese Aufgabe benötigt etliche der militärischen und wirtschaftlichen Ressourcen Kalschans und setzt Frieden voraus.

Herzog und Jarl Guntis hat es auf die letzte edrische Stellung im Kleinen Meer abgesehen. Noch immer liegt eine elfische Flottille auf der Insel Soltum und kontrolliert den Seehandel durch die Meerenge von Walan. Die schwere Niederlage Herzog Wittichas des Kriegers 137 in der Myrnabucht gegen die Flotte Kelezars hat Werdlands Marine nachhaltig geschwächt und zur Bedeutungslosigkeit herabgestuft. Zwar gab es mehrere Ansätze die dezimierten Seestreitkräfte wieder aufzustocken, doch zwangen die Umstände den Herzögen andere Prioritäten auf. Zuerst brauchte Witticha jeden Mann im Kampf um die bedrohte werdische Heimat, dann verlor er Herrschaft und Titel an Gundemar. Der musste zunächst das ausgezehnte Astolan wieder aufpäppeln und investierte später als Vasall der Tschassen seine Kräfte in eine umfassende Heeresreform. So führt die vernachlässigte werdische Flotte seit über 60 Jahren ein Schattendasein und spielt auf den abendländischen Meeren keine Rolle. Die seefahrenden Elvar haben die maritime Schwäche Werdlands genutzt. Obwohl sie selbst durch den Verlust all ihrer Nord- und Ostprovinzen in einer tiefen Krise stecken, bleiben die

¹⁶⁸ Gundland: Reich in Mittelarigon, das 201 aus der Vereinigung der Werder mit den Hardomannen hervorgeht.

Herren des Westens auf dem Meer dominant. Mangels Gegner, können sie sogar die entlegene Insel Soltum mit einer erstaunlich kleinen Flottille halten. Von diesem Stützpunkt aus schalten und walten sie nach Belieben im Ar Minaron und streichen reiche Abgaben ein. Damit will Guntis nun Schluss machen und beginnt den Bau einer großen Invasionsflotte. Seine Werder sind mit dem Element des Wassers vertraut. Seit jeher leben sie an den Küsten des Kleinen Meeres, zunächst auf der Nordseite, jetzt im Süden. Doch die Westgunden haben sich über die Jahre zunehmend aufs Land verlegt und verlassen sich mehr und mehr auf ihre edrischen Untertanen beim Bau und der Bemannung von Schiffen. Bei den Nachkommen der Elvar hat die Seefahrt Tradition. Ihre Kenntnisse wurden in den letzten Jahrzehnten zwar spürbar vernachlässigt, sind aber sehr wohl noch vorhanden. Mit ihrer Hilfe rüstet Werdland zur See wieder auf.

205 ist es dann so weit. Die werdische Armada hat ihre Sollstärke erreicht und sammelt sich in den Häfen des Kleinen Meeres für den Angriff auf Soltum. Aber die große Schlacht bleibt aus. Die zahlenmäßig weit unterlegenen edrischen Schiffe drehen ab und bringen sich in Sicherheit. Abgeschnitten und auf sich allein gestellt, kapituliert daraufhin die Festung Conida nach Verhandlungen. Ohne einen Schwertstreich fällt Soltum an Guntis. Der Herzog und Jarl zeigt sich generös und bietet den besiegten Edrignonern der kleinen Insel an, in seine Dienste zu treten. Die Elvar verstehen etwas von der Seefahrt, und Guntis kann sie für seine neue Flotte gut gebrauchen. Viele willigen ein und bleiben. Alle übrigen erhalten freies Geleit nach Valanor¹⁶⁹ oder wohin immer sie wollen. Der Herzog und Jarl will nicht durch übertriebene Härte einen Krieg mit Südedrignon¹⁷⁰ provozieren, sondern nur die Kontrolle über die vielbefahrene Meerenge von Walan und die lukrativen Einkünfte daraus. Am Ende erreicht er es erstaunlich unblutig.

Um die breite Wasserstraße besser überwachen zu können, besetzt Guntis ab 207 den Küstenstreifen auf der Nordseite. Dies war einst die alte werdische Heimat, ehe der Stamm im Jahre 70 die Meerenge von Walan überquerte und sich in Astolan niederließ. Danach siedelten dort zuerst die Troder, dann die Lorder. Doch sie alle verließen die Gegend und suchten ihr Glück im Westen, auf Erach. Nur wenige blieben zurück. Nun sind weite Gebiete verwaist. Herzog und Jarl Guntis hat wenig Mühe ein Stück davon für Werdland in Besitz zu nehmen. In den Folgejahren lässt er die verfallenen edrischen Burgen entlang der Küste wiederaufbauen und sichert seine neue Stellung ab.

Nationalistischer Umsturz in Kelezar

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Seit 40 Jahren herrscht nunmehr Frieden zwischen Gunden und Kelezar. Das ist eine ausgesprochen lange Zeit, wenn man bedenkt, dass sich davor Werder, Hardomannen und Kurze praktisch durchgehend bekriegten, zumindest aber argwöhnisch belauerten. Zwei Männerfreundschaften helfen schließlich den alten Hader zu überwinden. Als Herzog Gundemars Frau Edila und sein junger Sohn Guntis 167 vor den siegreichen Hardomannen in den Dairon fliehen, gewährt ihnen Tairun I. Weißbart gastfreundliche Aufnahme und Schutz. Dafür ist ihm Gundemar zutiefst dankbar, stellt alle Feindseligkeiten gegen die Zwerge ein und sucht fortan den engen Schulterschluss mit ihnen. Auch nach dem Tod der beiden Herrscher bleibt das Bündnis intakt. Die Jugendfreundschaft zwischen Herzog und Jarl Guntis und Kelezars König Vortum überdauert die Jahre und erhält den Frieden.

Doch Vortums Schmusekurs mit Werdern und Hardomannen trifft im Daironreich nicht nur auf Zustimmung. Kritiker werfen dem Irgun vor, seine persönlichen Gefühle über seine

¹⁶⁹ Valanor (elvarunisch für „gesegnetes Reich“: „Vala“ = „Segen“, „Noria“ = „Reich“): Auch „Südedrignon“ genannt. Elvarischer Rumpfstaat in Odian und auf den Inseln des Alten Meeres nach dem Zusammenbruch des Edrischen Imperiums 165 n. Z.

¹⁷⁰ Südedrignon: Andere Bezeichnung für „Valanor“.

Pflichten als König zu stellen. In ihren Augen hat er die „Befreiung“ Astolans sträflich vernachlässigt. Sie nennen ihn den „Gundenfreund“ und meinen es geringschätzend. Vortum kümmert das lange nicht. Er hat die Tschassen aus dem Land geworfen und Kelezar seine Ostgebiete bis zum Terp zurückgewonnen. Eine Weile trägt ihn der Nimbus des Siegers. Doch zwei Ereignisse dämpfen die Begeisterung seiner Landsleute und geben der Opposition Auftrieb. Beim einen dreht es sich um die Aufteilung der Beute. Nach der Vertreibung der kardischen Steppenreiter erhalten die Zwerge nicht alle Gebiete zurück, die sie vor der Invasion der Ostlinge besessen hatten. Einige Länder im Süden des zwergischen Machtbereichs beanspruchen die Hardomannen für sich und halten sie besetzt. Werder und Hardomannen umschließen das Daironreich nun in einem weiten Halbkreis vom Kleinen Meer bis zu den Terpetsümpfen. Kelezars alte Sorge einer vollständigen Einkesselung durch einen übermächtigen Gegner wird wieder sehr präsent, zumal östlich des Terp nach wie vor die ostdanurischen Erzfeinde leben. Nur die Seeseite nach Norden ist noch offen, zum Kleinen Meer und Endmeer. Die Wiederaufrüstung der werdischen Flotte und die Besetzung der Nordküste an der Meerenge von Walan nähren weitere Befürchtungen. Bislang sicherte die werdische Schwäche zur See die Vormacht der Kurzen im Endmeer sowie die unbedrängte Durchfahrt ins Alte Meer. Sollte es jetzt zum Konflikt mit den gundischen Nachbarn kommen, wäre Kelezar zu Lande und zu Wasser umzingelt.

Am Ende wird König Vortum seine unverbrüchliche Freundschaft zu Herzog und Jarl Guntis zum Verhängnis. Eine Gruppe nationalistischer Verschwörer putscht 209 gegen den Irgun und setzt ihn ab. Statt seiner hieven sie seinen jüngeren Bruder Noron (* 159, + 214) auf den Thron in Kelor. Vortum landet im Kerker.

Allerdings bleibt der Umsturz nicht unwidersprochen. In weiten Teilen der Bevölkerung ist Vortum trotz seiner gundenfreundlichen Politik nach wie vor populär. Außerdem stellt sich sein Sohn Dyran (* 183, + 275) sofort und entschieden gegen die Putschisten. Er hat am meisten zu verlieren. Der Thronraub seines Onkels katapultiert ihn aus der sicher geglaubten Erbfolge, in die nun Norons eigene Söhne nachrücken. In aller Eile scharf er seines Vaters Getreue um sich und marschiert auf Kelor. Aber die Nationalisten fangen ihn ab und schlagen ihn im oberen Varnatal (Werntal)¹⁷¹ zurück. Dyran entkommt mit knapper Not und kann sich mit den geschlagenen Resten seiner Armee zu Herzog und Jarl Guntis retten. Der nimmt den Sohn seines Freundes Vortum freundlich auf und verspricht Hilfe.

Mit dem Sieg im Varnatal (Werntal) hat Noron seine junge Herrschaft fürs erste verteidigt. Doch seine ganze Legitimation beruht auf dem Versprechen der Rückeroberung kelezarischer Territorien, allen voran Astolans. Noron braucht dringend den außenpolitischen Erfolg, um sein wackeliges Regime zu stabilisieren. Dabei ist dem Usurpator klar, dass die Kräfte seines Daironreiches allein kaum gegen das vereinigte Wermland und Hardomannien ausreichen werden. Also macht er sich auf die Suche nach Verbündeten. Doch das gestaltet sich schwierig. In Kalschan herrscht seit kurzem Sharadirs Sohn Arundrash. Er ist Guntis' Schwiegersohn und dem Herzog und Jarl freundschaftlich verbunden. Der Shadar ist nicht willens die bewährte Allianz mit Werdern und Hardomannen für die zweifelhaften Absichten eines Thronräubers aufs Spiel zu setzen. Ohne Ergebnis reisen die zwergischen Emissäre ab. Eine zweite Gesandtschaft versucht ihr Glück in Valanor. Doch auch Kaiser Dunar II. (* 146, + 224 v. Z.) ist nicht bereit sich auf ein kriegerisches Abenteuer gegen Werder und Hardomannen einzulassen. Dem schwer gebeutelten und zusammengestutzten Elfenreich fehlen die Kräfte für eine wirkungsvolle Offensive. Spätestens der Verlust Soltums an die Werder wenige Jahre zuvor offenbart die Schwäche der Herren des Westens. Bleiben nur noch Skartinger und Westdanurer. Allerdings ist Jarl Hadrabant (* 166, + 223) ein langjähriger Kampfgefährte von Herzog und Jarl Guntis. Gemeinsam haben die beiden

¹⁷¹ Varna (gundländisch „Wern“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt im Dairon und mündet in den Unterlauf des Terp.

Gundenfürsten den Aufstand gegen die Tschassen geplant und deren Fremdherrschaft erfolgreich beseitigt. Hadragant will nicht gegen seinen alten Weggefährten und Freund Guntis zu Felde ziehen, zumal er derzeit ganz andere Pläne hat. Er will Samar¹⁷² erobern, das reiche und fruchtbare Land an seiner Südostgrenze. Dazu braucht er den Rücken gegen Werder und Hardomannen frei. Weder gute Worte noch glänzendes Gold vermögen den Skartingerjarl zu überzeugen. Ohne Erfolg kehren die zwergischen Boten heim.

Trotz der fehlenden Unterstützung, wagt Irgun Noron den Angriff auf Astolan. Er muss es tun, wenn er seinen Thron behalten will. 211 startet er einen kombinierten Vorstoß seiner Land- und Seestreitkräfte gegen Werderland. Doch der Feldzug gerät zum Desaster. Herzog und Jarl Guntis fängt die zwergischen Invasoren bei Merlohe ab und schlägt sie blutig zurück. Fast gleichzeitig bereitet sein ältester Sohn Heriward (* 179, + 236) der kelezarischen Flotte vor Soltum das gleiche Schicksal.

Nun dreht Guntis den Spieß um und geht seinerseits in die Offensive. An seiner Seite Zwergenprinz Dyran mit einer wachsenden Zahl kelezarischer Emigranten.

Der verlorene Krieg gefährdet Norons Thron aufs äußerste. Kelezars alter Traum von der Rückeroberung Astolans erweist sich einmal mehr als unerfüllbar. Noron war angetreten, um das Zwergenreich zu alter Größe zu führen. Stattdessen dringen nun von allen Seiten Feinde auf den Dairon ein. Immer mehr Kurze wechseln die Seiten und schließen sich Dyran und Guntis an. Die Schlinge um die Nationalisten zieht sich beständig weiter zu. Sie halten nur noch das Virmuntal und einige weit verstreute Burgen und Städte. Der Rest ist den Händen Dyrans und seiner gundischen Bundesgenossen. Als die Lage aussichtslos wird, entschließt sich Irgun Noron zur Kapitulation. Doch die Hardliner unter seinen Anhänger widersetzen sich. Noron mag dank seiner familiären Nähe zu Prinz Dyran auf Gnade hoffen, für die Putschisten dagegen bleibt als Hochverräter nur der Galgen. Sie vereiteln Norons Absichten und setzen ihn gefangen. Nun sitzt der Thronräuber zusammen mit seinem gestürzten Bruder Vortum im selben Kerker. Derweil bereitet sich der Kern der Nationalisten auf einen Kampf bis zum bitteren Ende vor. Der lässt nicht lange auf sich warten. Dyran und Guntis knacken der Reihe nach die verbliebenen Widerstandsnester der Rebellen und beginnen 213 mit der Belagerung Kelors. Verrat besiegelt das Schicksal der Putschisten. Nicht jeder innerhalb der Stadtmauern ist bereit, sein Leben für eine verlorene Sache zu opfern. Heimlich öffnen einige Überläufer nachts die Tore und lassen die Belagerer ein. Damit ist die Stadt für die Verteidiger verloren, doch noch immer harren sie in der Zitadelle aus. Dyran und Guntis bleibt nichts anderes übrig, als die schier uneinnehmbare Festung langsam aber sicher auszuhungern. Als die Vorräte nach monatelanger Belagerung zur Neige gehen, drohen die Rebellen mit der Ermordung des inhaftierten Königs Vortum. Prinz Dyran signalisiert daraufhin Gesprächsbereitschaft, bereitet zeitgleich aber die nächtliche Erstürmung der Burg vor. In einer mondlosen Nacht zu Beginn des Jahres 214 erklimmt eine Handvoll Belagerer in aller Stille die hohen Mauern der Zitadelle und lässt die Zugbrücke herunter. Die Königstreuen um Prinz Dyran dringen in die Festung ein und machen die überraschten Rebellen allesamt nieder. Dann holen sie Irgun Vortum und seinen verräterischen Bruder Noron aus dem Kerker. Dyran setzt seinen Vater wieder als König ein und lässt seinen Onkel hinrichten. Mit dem Tod des Usurpators endet der 1. Kelezarische Bürgerkrieg (209 bis 214). Auch wenn danach die alte Ordnung zurückkehrt, fördert der zwergische Bruderkampf doch zwei einschneidende Erkenntnisse zu Tage. Zum einen unterstreicht der Konflikt die militärische Stärke der vereinten Werder und Hardomannen zu Lande und zu Wasser. Gundland ist eine neue Großmacht in der Region. Zum anderen öffnet er den Kurzen die Augen für die Realitäten in Astolan. Gegen den geschlossenen gundischen Block besteht keine Aussicht auf Erfolg. Der dreieinhalb Jahrhunderte gehegte Traum von der

¹⁷² Samar: Fruchtbare Landstreifen mit überwiegend ulachischer Bevölkerung, der vom Fluss Rimun und dem Djebil-Gebirge im Westen bis zur Küste des Sanften Meeres und Korallenmeeres im Osten reicht.

Wiedergewinnung der zwergischen Länder im Westen erweist sich endgültig als Utopie. Astolan ist schon lange nicht mehr zwergisch. Hier gibt es nichts zu befreien. Langsam sickert diese Erkenntnis auch bei Kelezars Traditionalisten durch.

Eine Edunerin in Kalschan

Während Gundland in den kelezarischen Bruderkampf hineingezogen wird, herrscht mit Kalschan ein stabiler Frieden. Verbürgt wird er durch die Ehe von Guntis' Tochter Hildigund mit Sharadirs Sohn Arundrash. Diese Verbindung beschert beiden Völkern viele Jahre Ruhe und Sicherheit. Allerdings hat die Ehe von Anfang an einen Makel, jedenfalls aus kalschanischer Sicht: Hildigund ist bekennende Edunerin.

Seit über vier Generationen leben die gundischen Heiden nun Seite an Seite mit der edunisierten edrischen Bevölkerung. Das bleibt nicht ohne Wirkung auf Werder und Hardomannen. Längst haben Kultur und Glaube der Elfen Einzug in die Hallen und Herzen vieler nordischer Eroberer gehalten. Die Taufe Hildigunds ist kein Einzelfall. Bemerkenswert ist allenfalls, dass sie Mitglied der Herrscherfamilie ist.

Als kalschanische Prinzessin soll sie nun zu den kalschanischen Göttern konvertieren. In Glaubensfragen ist ihre neue Heimat streng. Die Priesterschaft des obersten Staatsgottes Kalschas¹⁷³ hat großen spirituellen und politischen Einfluss. Religiöse Toleranz sucht man in ihren Reihen vergeblich. Doch Hildigund weigert sich. In der Fremde spendet ihr die Lehre des Gotteszeugen Trost, wenn sie sich voller Heimweh in den Schlaf weint. Ihr edunischer Glaube ist in der fremdartigen Welt Kalschans ihre letzte Verbindung in die so schmerzlich vermisste Heimat. Prinz Arundrash könnte seine Frau zur Annahme der neuen Konfession zwingen, aber er hat ein weiches Herz und liebt sie sehr. Seine Bekehrungsversuche fallen dementsprechend halbherzig aus und bleiben ohne Erfolg. Als ihm seine Gemahlin 204 dann den ersehnten Thronfolger schenkt, tritt ihre religiöse Unbotmäßigkeit in den Hintergrund. Vergessen wird ihre Ablehnung der kalschanischen Götter jedoch nie, schon gar nicht beim mächtigen Klerus.

Der Ketzerprinz Darahil (* 204, + 279)

Arundrash nennt seinen Sohn und Erben Darahil, was so viel wie „Verbinder“ heißt. Der Name soll für die Freundschaft zwischen Gunden und Kalschanern stehen. Der Prinz kann nicht ahnen wie sehr Darahil dereinst trennen wird.

König Sharadir stirbt 209 mit 71 Jahren. Seine Erfolge und seine Beliebtheit ebnen Kronprinz Arundrash den Weg auf den Thron. Der Übergang der Herrschaft vom Vater auf den Sohn verläuft reibungslos. Noch im gleichen Jahr wird Arundrash in Nekatis zum neuen Shadar gekrönt.

Der neue Monarch führt die Politik Sharadirs fort und konzentriert die Kräfte des Reiches auf die Befriedung und Erschließung der ausgedehnten Grasebenen zwischen Dunca und Letina. Sein Vater hatte knapp 10 Jahre zuvor mit dieser Mammutaufgabe begonnen, doch ist das Werk längst noch nicht vollendet.

Mit Gundland hält Arundrash Frieden. Er ist Herzog und Jarl Guntis' Schwiegersohn und das Bündnis hat sich in der Vergangenheit bewährt. In dieser friedvollen Epoche erblüht Kalschan.

Derweil wächst der junge Königssohn Darahil am Hofe in Nekatis zum Manne heran. Der Thronfolger gilt als nachdenklich, verschlossen und bisweilen schwermütig. Nichts in ihm erinnert an seinen Großvater Sharadir, den strahlenden, vom Volk geliebten Helden. Darahil

¹⁷³ Kalschas: Höchster Gott der kalschanischen Staatsreligion. Er soll dem Reich von Kalschan den Namen gegeben haben. Wie die meisten kalschanischen Götter wird auch Kalschas durch ein Tier symbolisiert, üblicherweise einen Löwen. Manche Darstellungen zeigen ihn als Mensch mit Löwenkopf.

scheint in seinem Innersten immerwährende Kämpfe mit sich selbst auszufechten. Er fürchtet die Dunkelheit. Nachts streift er ruhelos durch den Palast. Mit Skepsis betrachtet ihn seine Umgebung. Dieser Gemütskranke soll dereinst die Geschicke des mächtigen Kalschan leiten? Schwer vorstellbar.

Hinzu kommt ein Verhalten Darahils, das in Kalschan einem Verbrechen nahekommt. Zwar opfert er pflichtschuldig den alten Göttern, doch sein Herz gehört Edun¹⁷⁴. Edun ist es, den er in finsternen Nächten um Beistand anruft, wenn Dämonen nach ihm greifen. Seine Mutter Hildigund hat ihn die Edunia¹⁷⁵ gelehrt. In den Worten des Zeugen findet der seelisch gepeinigte Prinz Trost. Die steinernen Standbilder von Kalschas und seiner vielköpfigen Götterschar sind für ihn bloß eine leere Hülse und bedeuten ihm nichts.

Am Hofe in Nekatis weiß man es längst und im Reich kursieren Gerüchte: Prinz Darahil zeigt häretische Tendenzen. Die machtvolle Priesterschaft ist alarmiert. Mit Besorgnis verfolgt Kalschans Klerus die Entwicklung am Königshof. Einen andersgläubigen Prinzen mag sie noch zähneknirschend akzeptieren, einen Ketzerkönig aber niemals.

Da entspannt sich die Lage ganz unerwartet. Die wenig geliebte Hildigund, die Ketzerin, bringt 216 im Alter von 37 Jahren noch einen zweiten Sohn zur Welt, Medrahit (* 216, + 281). Schon der Name ist Programm: Medrahit bedeutet so viel wie „den Göttern ergeben“. Längst hat auch Shadar Arundrash die drohende Gefahr für seine Dynastie erkannt, die Darahil als Thronfolger bedeutet. Er liebt seine Frau innig, doch ist er anders als im Falle Darahils nicht mehr bereit, um ihretwillen die Stabilität seines Reiches zu gefährden. Früh entwindet er Hildigund den gemeinsamen Sohn und schickt ihn zur Erziehung in den Tempel. Das ist mehr als nur eine Konzession an die Priesterschaft. Es ist ein klares Signal für den alten Glauben. Und so hofft man in Kalschan auf ein langes Leben von König Arundrash, jedenfalls so lange, bis der rechthgläubige Prinz Medrahit mündig wird und statt seines häretischen Bruders Darahil den Thron besteigen kann.

Tatsächlich sieht es danach aus. König Arundrash ist noch keine 50 und erfreut sich bester Gesundheit. Sein Vater wurde 71 und sein Großvater immerhin 65. Das lässt hoffen. Ein paar Jahre noch und die Dynastie ist gesichert. Doch 226 erleidet der 52-jährige Monarch einen Schlaganfall. Er überlebt zwar, ist aber schwer gezeichnet. Arundrash ist gelähmt und kann nicht mehr sprechen. Übernacht wird Kalschans König zum Pflegefall, der nicht mehr imstande ist sein Reich zu führen.

Der 22-jährige Darahil ist zwar volljährig, doch gilt er wie seine Mutter als Ketzer. Für die Thronfolge kommt er nicht in Frage. Das würde den schärfsten Widerspruch der Priesterschaft heraufbeschwören. Ein Bürgerkrieg wäre die wahrscheinliche Folge. Prinz Medrahit wurde zwar rechthgläubig erzogen, doch zählt der Knabe gerade mal 10 Lenze und ist noch weit von seiner Mündigkeit entfernt.

Königin Hildigund muss handeln. Tut sie es nicht, werden andere die Initiative ergreifen und die Macht an sich reißen. Dann drohen das Ende der Dynastie und der Tod für ihre Söhne. Wer immer die Krone erobert, wird die Prinzen nicht am Leben lassen. Sie wären zeitlebens potentielle Herausforderer für den neuen Monarchen und eine ständige Bedrohung für seine Herrschaft. Hildigund und ihre Familie schweben in diesen Tagen in höchster Gefahr. Als klar wird, dass sich Arundrash nicht erholen wird, lässt sie Medrahit bei Nacht und Nebel aus dem Tempel holen und bringt ihn an den Hof. Daraufhin verkündet sie, dass sie als Königinmutter rechtmäßig die Regentschaft für Medrahit bis zu dessen Volljährigkeit übernehmen wird. Mit 16 Jahren solle Medrahit dann selbst König werden.

Der Coup gelingt. Hildigunds schnelles und entschlossenes Vorgehen überrascht ihre Gegner. Zwar ist die edunische Königin umstritten, nicht jedoch der Thronanspruch Medrahits und

¹⁷⁴ Edun (elvarunisch „Kraft“): Bezeichnung des Großen Zeugen für Gott. Eine alles umfassende und alles durchdringende, positive Energie des Universums.

¹⁷⁵ Edunia: Zentrales Glaubensbuch des Edunertums.

auch nicht das prinzipielle Recht auf Vormundschaft seiner Mutter. Der Prinz ist der Urenkel des großen Reichseinigers Anherit und Enkel des gefeierten Tschassenbezwingers Sharadir. Er wurde im „wahren“ Glauben erzogen und betet zu den alten Göttern. In ein paar Jahren wird er alt genug für den Thron sein. Also nur eine Zeitfrage. Das beraubt Hildigunds Feinde ihrer Argumente. Für den Moment fügen sie sich.

Erledigt ist die Angelegenheit damit aber keineswegs. Besonders in Kirchenkreisen fürchtet man den religiösen Einfluss Hildigunds auf den jungen Prinzen Medrahit. Immerhin hatte die Königin ihren älteren Sohn Darahil schon mit der Lehre des Zeugen „verdorben“. Zwar wuchs ihr Jüngster fernab der Ketzerin rechtgläubig auf, doch ist er noch ein beeinflussbares Kind. Bis zur Mündigkeit Medrahits vergehen noch Jahre, welche die Königin für ihre edunischen Einflüsterungen nutzen könnte. Schon bald nach Hildigunds überraschendem Regentschaftscoup hat sich die Opposition wieder formiert. Die Mächtigen Kalschans, allen voran der Klerus, fordern die Vormundschaft über Medrahit für die Kirche zurück. Sie wollen den jungen Prinzen der Mutter wieder entwinden und für die eigenen Zwecke einsetzen. Doch Hildigund weiß wie verwundbar ihr Jüngster noch ist und weist das Ansinnen zurück. In den Händen der machtversessenen Priesterschaft würde ihr Sohn allzu leicht zur Marionette und am Ende vielleicht sogar fremden Interessen geopfert. Doch der Druck auf die Regentin nimmt zu. Während ihre Gegner immer stärker und dreister werden, schmilzt ihre eigene Anhängerschaft zusammen. Viele aus dem Gefolge ihres siechenden Mannes kehren ihr den Rücken und wechseln die Seiten. Nur eine Handvoll Getreuer schart sich noch um Hildigund und ihre Söhne.

In dieser verzweifelten Situation schickt die Königin einen Boten nach Gundland. Dort herrscht nach dem Tode ihres Vaters Guntis 220 nun ihr Zwillingsbruder Heriward. Sie bittet den Herzog und Jarl um Hilfe für Medrahit und seinen gefährdeten kalschanischen Thron. Heriward muss abwägen. Soll er sich in die inneren Angelegenheiten Kalschans einmischen und ein politisch-militärisches Abenteuer mit unabsehbaren Folgen riskieren? Kann er auf der anderen Seite seine Schwester und seine beiden Neffen in tödlicher Gefahr sich selbst überlassen? Welche Auswirkungen hätten der Sturz Hildigunds und Medrahits auf die Freundschaft zwischen Gundland und Kalschan? Mit einem neuen Shadar wären die familiären Bande der beiden Reiche durchtrennt und der Frieden gefährdet.

Der Herzog und Jarl kann und will nicht wegsehen. Er rüstet ein Expeditionscorps aus und schickt es 227 unter dem Kommando seines Halbbruders Thurwinth (* 198, + 269) auf dem Seeweg durch Sanftes Meer, Korallenmeer¹⁷⁶ und den Golf von Bahir¹⁷⁷ direkt in die Hauptstadt Nekatis. Erneut sind Hildigunds Feinde überrascht. Wie gelähmt verfolgen sie den Einzug der gundischen Truppen ins Herz des Reiches. Augenblicklich kehrt auf den Straßen und Plätzen Ruhe ein. Die Königin hat die Kontrolle zurückgewonnen.

In Wahrheit hat sie jedoch nur Zeit gewonnen. Die werdisch-hardomannischen Soldaten liefern ihren Widersachern nun endlich das ersehnte Argument zum Staatsstreich. Die Ketzerkönigin hat ihr wahres Gesicht offenbart. Sie holt fremdländische Truppen ins Land, um ihren häretischen Glauben gewaltsam durchzusetzen. So tönt es in den Tempeln Kalschans.

Aufstand gegen die Ketzerkönigin

Der Aufstand beginnt im Nordosten Kalschans, jenen Gebieten, die Sharadir von den Tschassen erobert hat. Hier sind viele Truppen konzentriert, um die jungen Territorien unter

¹⁷⁶ 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 geografische Grenze zwischen Odian (Südarigon) und Mittelarigon.

¹⁷⁷ Golf von Bahir: Große Meeresbucht zwischen den beiden großen kalschanischen Halbinseln Purshan und Dhagur.

Kontrolle zu halten. Sie stehen unter dem Kommando von General Padur (* um 190, + 233), einem ehrgeizigen Aufsteiger aus niederem Adel. Er verspricht die fremden Soldaten aus dem Land zu jagen, die edunische Hexe zu stürzen und alle Spuren ihrer Häresie auszulöschen. Rasch wächst seine Revolte zu einer nationalreligiösen Bewegung an, die bald das ganze Land erfasst. Anfang 228 lohen überall im Reich die Feuer des Aufstands. Padur zögert nicht lange und marschiert an der Spitze seiner Armee auf Nekatis. Nur in der Hauptstadt hat die Königin dank ihrer treu ergebenen gundischen Hilfstruppen noch die uneingeschränkte Kontrolle. Der Rebellengeneral versucht die Stadt im Sturm zu nehmen, wird aber von den werdich-hardomannischen Verteidigern zurückgeschlagen. Darauf schließt Padur die Metropole ein und beginnt mit der Belagerung. Hildigund fordert er auf, Prinz Medrahit auszuliefern. Er solle bis zu seiner Mündigkeit wieder in die Obhut der Priesterschaft zurückkehren. Bis dahin werde er, Padur, die Regentschaft für den Thronfolger übernehmen. Die Königin weiß, dass Medrahits Leben in den Händen dieses Mannes keinen Pfifferling mehr wert wäre. Der ehrgeizige General will selbst König werden, auch wenn er seine wahren Absichten hinter der Maske des frommen Vaterlandsverteidigers verbirgt. Er wird niemanden neben sich dulden, der ihm seine Herrschaft streitig machen könnte, schon gar keinen legitimen Königsspross. Das Leben ihres Jüngsten wäre auf kurz oder lang verwirkt. Über ihre eigene Zukunft macht sich Hildigund keine Illusionen. Padur gibt sich nicht einmal Mühe ihr etwas vorzueucheln. Ihr Tod ist beschlossene Sache. Die Königin nimmt ihr Schicksal an, aber ihre Söhne will sie unter allen Umständen retten.

Mitten in der Belagerung stirbt Shadar Arundrash an den späten Folgen seines Schlaganfalls vor zwei Jahren. Hildigund lässt die Leiche im Hofe des Palasts aufbahren und in kalschanischer Tradition im Sonnenuntergang verbrennen. Im Flammenschein des Scheiterhaufens schwört sie ihre Gefolgschaft – Kalschaner wie Gunden – in einer ebenso ergreifenden wie gespenstischen Zeremonie auf ihre beiden Söhne ein. Auf Tod und Leben geloben die Anwesenden die Prinzen zu verteidigen.

Kurz darauf gelingt es Hildigund Kontakt mit den Belagerern aufzunehmen. Nicht alle in Padurs Armee sind ihrem Anführer rückhaltlos ergeben. Seine herrische Art stößt besonders dem selbstbewussten Adel auf. Für einen dieser Adligen, einem Mann namens Entrechil, öffnet die Königin ihre Schatzkammern. Für sie selbst haben die Reichtümer Kalschans ohnehin keinen Wert mehr. Dafür soll sich Entrechil als Fluchthelfer betätigen. Der kalschanische Edelmann geht darauf ein. Das Gold mag ein Grund sein, der andere die Aussicht dem arroganten Padur eins auszuwischen. In einer mondlosen Nacht verlassen eine Handvoll verhüllter Gestalten die eingeschlossene Stadt und entschlüpfen den Belagerern auf einem kleinen Boot. An Bord befinden sich die beiden Prinzen Darahil und Medrahit sowie Hildigunds Halbbruder Thurwinth, der im Jahr zuvor die Entsatzarmee nach Nekatis führte. Nun soll er die Königssöhne beschützen und in Sicherheit bringen. Tatsächlich gelangen die Flüchtlinge den Garrat¹⁷⁸ abwärts zur Küste und von dort per Schiff um Purshan herum bis nach Hardomannien. Sie sind gerettet.

Für den Rest der Belagerten nimmt das Schicksal jedoch seinen unbarmherzigen Lauf. Ein knappes Jahr lang halten Hildigunds Getreue Nekatis gegen die Übermacht der Angreifer. Dann fällt die Stadt 229 und ein fürchterliches Morden setzt ein. Padurs Rache ist maßlos. Nicht nur die Anhänger der Königin lässt er niedermetzeln. Sein Zorn trifft auch die einfachen Bewohner, weil sie sich nicht gegen die Ketzerkönigin und ihr Regime erhoben hatten. Drei Tage wütet seine entfesselte Soldateska. Danach ist kaum noch die Hälfte der Städter am Leben. Königin Hildigund gibt sich den Freitod. Padurs Häscher können dem General nur noch ihren leblosen Körper überbringen.

¹⁷⁸ Garrat: Fluss im Osten Purshans. Entspringt im südlichen Cantras und mündet in den Golf von Bahir.

Nur ein Mann aus Hildigunds Gefolge entkommt wie durch ein Wunder. Es ist ihr Hofkaplan Eckward (* um 200, + 259). Irgendwie entgeht er dem Massenmord und schlägt sich nach Norden durch, wo er nach monatelanger Flucht endlich Gundland erreicht. Wie sein Name verrät, ist Eckward offensichtlich Gunde – ein weiteres Indiz für den Vormarsch des Edunertums in den Reihen der Werder und Hardomannen. Aber das nur am Rande. Jahre später – er ist mittlerweile Abt des Klosters Halwig – schreibt er die Ereignisse jener finsternen Tage nieder. Seine Geschichte „Kuningis Hildigund Fell“ („Königin Hildegunds Fall“) beschreibt akribisch die Geschehnisse am kalschanischen Königshof bis zum Blutbad nach der Eroberung der Stadt 229. Auch wenn Eckward hinter jedem Ereignis göttliches Eingreifen vermutet und sich seitenlang in Lobpreisungen Eduns ergeht, sind seine Aufzeichnungen doch eine unverzichtbare Quelle für die Historiker. Dies umso mehr, als in Kalschan alle Erinnerungen an die Ketzerkönigin systematisch ausgemerzt werden. So liefert uns nur Eckward das Bild einer bemerkenswerten Persönlichkeit. Als politisches Freundschaftspfand wird sie als junge Frau nach Kalschan verheiratet, in eine fremde Welt, die nie die ihre wird. In den langen Jahren der Herrschaft ihres Mannes Arundrash erlernt sie die Spielregeln der Macht, die sie in der Stunde der Not mutig und entschlossen anwendet, wenn letztlich auch ohne Erfolg. Bis in den Tod bleibt sie sich treu. Als das Ende naht, steht sie in voller Rüstung neben ihren Getreuen auf der Brustwehr – eine gundische Schildmaid, tapfer und stolz. Wenn man sie sich vorstellt, im vollen Waffenornat an der Seite ihrer Krieger, versteht man plötzlich, wie sie sich über all die Jahre dem religiösen Druck ihrer Umwelt erfolgreich widersetzen konnte. Am Ende wählt sie den Freitod und verwehrt dem Sieger den Triumph ihrer Demütigung. Und sie kann ihre beiden Söhne retten. Das ist mehr als in den dunklen Tagen der Belagerung zu erwarten war. Die da kämpft und stirbt ist durch und durch eine würdige Königin, auch wenn man das in Kalschan anders sehen mag.

Padur (* um 190, + 233)

General Padur nutzt seine Popularität nach dem Sieg über die Ketzerkönigin Hildigund und bemächtigt sich des Thrones. Vor der Kulisse der ausgebrannten, mit Leichen übersäten Hauptstadt lässt er sich zum Shadar ausrufen. Kaum gekrönt, geht er gegen seine innenpolitischen Feinde vor. Schwarze Listen kursieren, Todeslisten. Wessen Name sich darauf findet, ist verloren. Eine Schreckensherrschaft beginnt. Besonders der hohe Adel leidet unter Padurs Regime. Der König misstraut den Magnaten, die auf ihn herabschauen und als Emporkömmling verachten. Unter ihnen wüten seine Häscher besonders blutig. Doch sein brutales Vorgehen weckt Widerstände. Mehrere Anschläge auf das Leben des Königs und eine Adelsrevolte sind die Folge. Zwar übersteht Padur die Attentate und kann auch den Aufstand niederschlagen, doch führen sie ihm vor Augen, dass sein Thron nicht so fest steht, wie er es gerne hätte. Nur ein einziger Fehler im falschen Moment, dann ist sein Königtum und Leben verwirkt. Der neue Shadar sucht nach einer Möglichkeit, seine Herrschaft zu festigen und entscheidet sich für Krieg. Nach altbewährtem Rezept will er die Aufmerksamkeit des Volkes von innen nach außen lenken. Durch einen gemeinsamen Feind soll das zerrissene Reich wieder zur Einheit finden. Und welcher Feind wäre besser geeignet als Gundland? Die Erinnerungen an die Ketzerkönigin Hildigund und ihre verhassten gundischen Helfershelfer sind noch frisch und schreien förmlich nach Vergeltung. Zudem gefährden die beiden Prinzen Darahil und Medrahit Padurs junges Königtum. So erklärt der Shadar im Jahre 232 unter dem Jubel der Massen Werdern und Hardomannen den Krieg.

Der 1. Kalschanische Krieg 232 bis 254

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Heriward ist von Padurs Kampfansage nicht sonderlich überrascht. Nach seiner Einmischung in die kalschanische Innenpolitik zugunsten seiner Schwester Hildigund war ein Racheakt des

siegreichen Generals zu befürchten. Der Herzog und Jarl ist also vorbereitet. Als der Shadar 232 zum Angriff übergeht, findet er die Gunden kampfbereit.

Allerdings sprechen die Kräfteverhältnisse für Kalschan. Wohl hat der Zusammenschluss von Werdern und Hardomannen ein respektables Reich geschaffen, doch Kalschan ist eine echte Großmacht. Es ist größer, dichter besiedelt und wirtschaftlich stärker als all seine Nachbarn. Die Masse an Ressourcen verschafft dem Land enormes militärisches Potenzial. Schon die Elvar hatten sich an diesem Brocken die Zähne ausgebissen, und denen stand mit dem Edrischen Imperium die geballte Schlagkraft einer wahren Supermacht zur Verfügung. Die Doppelhalbinsel Purshan und Dhagur ist ein richtiges Schwergewicht. Immer wenn es einem ehrgeizigen Monarchen in der Vergangenheit gelang, die Kräfte dieses Reiches zu bündeln, wurde es für die Anrainer gefährlich.

Das ist auch diesmal so. König Padur marschiert die Dunca aufwärts und fällt in den Osten Hardomanniens ein. Hier hindert ihn kein Fluss, und im offenen Gelände kann er seine vielköpfige Reiterei ungehindert einsetzen. Ein zweites, kleineres Heer unter General Ebatir stationiert er am Südufer des Darnim. Es soll einen möglichen gundischen Gegenangriff verhindern und später als zweiter Angriffskeil eine Zangenbewegung mit Padurs Hauptarmee ausführen.

Eine brenzlige Situation für Heriward. Er muss sein Heer ebenfalls teilen. Die Hauptstreitmacht führt der Herzog und Jarl selbst gegen Padur, während er das Kommando über den kleineren Heeresverband seinen beiden jüngeren Halbbrüdern Thurwinth und Arihart (* 206, + 274) überträgt. Sie beziehen am Nordufer des Darnim Stellung, gegenüber der Armee von General Ebatir. Der vierte der Brüder, Lampert (* 201, + 243), führt derweil die Regierungsgeschäfte daheim. Er hinkt von Geburt an und taugt nicht für den Krieg, gilt aber als fähiger Verwalter und ist Heriward treu ergeben. Bei ihm finden wir auch die beiden kalschanischen Prinzen im Exil, Darahil und Medrahit. Der Herzog und Jarl will seinen Neffen nicht zumuten gegen die eigenen Landsleute zu kämpfen und ihre Leben nicht gefährden.

Irgendwo auf der weiten Trinna-Ebene¹⁷⁹ (elvarunisch „Plana Idrina“) zwischen den südlichen Ausläufern des Dairon und den nördlichen des Cantras, prallen die verfeindeten Armeen aufeinander. Padurs Streitmacht ist zahlenmäßig überlegen und verfügt dazu über zwei militärische Neuerungen. Erstere ist eine besonders stark gepanzerte Version von Kataphrakten, die sog. Akritai. Sie sind eine kalschanische Weiterentwicklung jener ursprünglich ayrunischen Panzerreiter, die in ganz Arigon kopiert wurden und zusammen mit berittenen Bogenschützen seither den Reiterkampf dominieren. Im Unterschied zu den Kataphrakten, sind bei den Akritai nicht nur die Reiter, sondern auch die Pferde durch eine Rüstung geschützt. Außerdem wurde die Panzerung der Krieger weiter verstärkt. Oft tragen sie zwei Schutzschichten übereinander, dazu einen kleinen Schild, der im Nahkampf zusätzliche Deckung gibt. Mann und Tier sind nun praktisch unverwundbar. Ermöglicht wird diese extrem schwere Bewaffnung durch die Züchtung großer und kräftiger Pferderassen in Purshan und Dhagur. Diese massigen Reittiere haben mit den schlanken Ulachenpferden oder den genügsamen Steppenponys nicht mehr viel gemein. Ihre Zucht ist aufwendig und ihr Unterhalt kostspielig. Mit Gras allein geben sie sich nicht zufrieden, sie brauchen reichlich Hafer und teures Korn. Doch dafür sind sie stark genug, um wahre Festungen in die Schlacht zu tragen.

Die zweite Überraschung ist der Einsatz von Kriegselefanten. Sie sind zwar keine Neuheit und wurden schon vor Jahrhunderten in Kalschan verwendet, erwiesen sich aber als nicht effektiv genug und kamen außer Mode. Padur importiert sie wieder aus Elim und schickt sie

¹⁷⁹ Trinna-Ebene (elvarunisch „Plana Idrina“): Zwischen den südlichen Ausläufern des Dairon und den nördlichen Ausläufern des Cantras verengt sich die Mittelarigonische Grasebene auf etwa 200 Kilometer Breite. Das offene Land zwischen den beiden Gebirgen nennt sich Trinna-Ebene.

gegen Werder und Hardomannen ins Feld. Es sind nicht viele, doch ihre Wirkung ist verheerend, weniger auf die Männer als auf ihre Pferde. Diese scheuen vor den unbekanntem Giganten zurück und die gundischen Schlachtreihen geraten durcheinander. Der Kampf ist entschieden, ehe er überhaupt begonnen hat. Padurs Übermacht sprengt Heriwards wankendes Heer mit Leichtigkeit auseinander und siegt. Ironischerweise rettet die Gunden ihre leichtere Bewaffnung vor der völligen Vernichtung. Die schwer gepanzerten Akritai und behäbigen Dickhäuter können mit dem fliehenden Feind nicht Schritt halten, und die leichtbewaffneten berittenen kalschanischen Bogenschützen wagen sich allein nicht zu weit vor, aus Angst vor den gegnerischen Kataphrakten. Obwohl die Flucht gelingt, sind Heriwards Verluste hoch. Padur dagegen hat nun freie Bahn nach Hardomannien.

Thurwinths Gegenoffensive

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Die Nachricht vom Ausgang der Schlacht in der Trinna-Ebene erreicht die beiden kleineren Südarmeen Kalschans und Gundlands am unteren Darnim fast zeitgleich. Der Jubel der kalschanischen Sieger dringt über den Fluss ins Feldlager der niedergeschlagenen Werder und Hardomannen. In dieser kritischen Situation handeln Thurwinth und Arihart wie es der Feind erwartet. Sie brechen das Lager ab und marschieren nordwärts, um ihrem geschlagenen Herzog und Jarl zur Hilfe zu eilen und nicht zwischen die Heere von König Padur und General Ebatir zu geraten. Doch das ist eine Finte. In Wahrheit planen die Brüder einen waghalsigen Gegenangriff, um Heriward Zeit zu verschaffen und den Shadar auf sich zu ziehen. Die Täuschung gelingt. Ebatir setzt über den Darnim und nimmt die Verfolgung der vermeintlich abziehenden Gunden auf. Während Arihart auf der alten edrischen Heerstraße schnurstracks auf Welirn zuhält, die ehemals edrische Festung Vilira am Zusammenfluss von Darnim und Vilier, stiehlt sich Thurwinth mit der Reiterei klammheimlich davon, umgeht den Feind und setzt sich in seinen Rücken. Kurz vor Welirn macht Arihart kehrt und greift die verdutzten Verfolger frontal an. Auf dem Höhepunkt der Schlacht lässt Thurwinth die Falle zuschnappen und packt die Kalschaner mit seiner Kavallerie im Rücken. General Ebatir verfügt über eine Einheit der gefürchteten, superschweren Akritai-Reiter. Doch auch in Gundland ist die Zeit nicht stehengeblieben. Werder und Hardomannen haben lange Jahre in den Reihen der Tschassen gekämpft und deren überlegene Militärtechnologie sehr viel konsequenter übernommen als andere. Während gundländische Reiter schon durchgehend den Steigbügel verwenden, verlässt man sich in Kalschan noch überwiegend auf einen stabilen Sattel. Viele verpönen die zusätzliche Reithilfe und lehnen sie als unmännlich ab. Das ist ein entscheidender Vorteil für die Gunden. Sie sitzen sicherer im Sattel, sind wendiger und was das wichtigste ist: Sie können sich beim Lanzenstoß in den neuen Fußhaltern abstützen und so nicht nur ihre eigene Körperkraft, sondern die ganze Masse ihres stürmenden Pferdes einsetzen, ohne dabei aus dem Sattel gerissen zu werden. Zwar gebrauchen Werder und Hardomannen ihren langen Speer in alter Tradition noch zweihändig und nicht wie später unter dem Arm mit nur einer Hand, um die andere für den Schild frei zu haben, doch ist die Wucht beim Aufprall die gleiche. Die kalschanischen Akritai und ihre Pferde mögen stärker gepanzert sein als die gundischen Kataphrakten, dafür bekommen die gundischen Lanzen durch den Steigbügel auch eine deutlich höhere Stoßkraft. Und selbst wenn die schwere Rüstung standhält, stürzen die Getroffenen mangels Fußhalt häufig aus dem Sattel. Dann sind sie leichte Beute für wendige Gegner. Leichtbewaffnete werfen sie zu Boden und treiben Messer und Dolche durch die ungeschützten Seeschlitze und Mundöffnungen. Die Gundländer verfügen also schon jetzt über ein probates Gegenmittel zu den Akritai, jedenfalls so lange die Kalschaner den Nutzen des Steigbügels so sträflich unterschätzen. Auf der Trinna-Ebene kam dieser Vorteil wegen der scheuenden Pferde nicht zum Tragen. Vor Welirn sieht die Sache jedoch ganz anders aus. Thurwinth und Arihart

haben den Gegner in der Zange und ihre Kataphrakten werden durch keine Elefanten verstört. Sie drücken die zurückweichenden Feinde an den Darnim und machen sie in Scharen nieder. Die Schlacht endet in einem Gemetzel. Viele versuchen sich über den breiten Strom zu retten und ertrinken. Auch General Ebatir stürzt sich in die Fluten und wird von seiner schweren, prunkvollen Rüstung in die Tiefe gezogen.

Nach seinem triumphalen Sieg überquert Thurwinth nun seinerseits den Darnim und fällt in die kalschanische Provinz Gadrosan zwischen Vilier und Lugan ein. Dieser Vorstoß ist sehr riskant. Wenn Padur jetzt nach Süden gegen Thurwinth marschiert, was zu erwarten ist, schneidet er die Gunden vom Nachschub ab und verlegt ihnen den Rückweg. Dann hat Thurwinth den Feind zwar von seiner Heimat abgelenkt, aber um den Preis der eigenen sicheren Niederlage. Er braucht dringend Unterstützung und schickt seinen Bruder Arihart nach Kartanurien. Dort herrscht seit 223 Jarl Thufir (* 185, + 238). Dessen Vater Hadragant und Ariharts Vater Guntis waren Waffenbrüder und Freunde. Gemeinsam kämpften sie gegen die Tschassen und vertrieben sie aus der Alten Welt. Arihart erinnert den Jarl an das gute Verhältnis der Väter und bittet ihn um Hilfe gegen Kalschan. Die kartanurische Flotte soll die Gundländer über das Sanfte Meer versorgen und die kalschanische Marine auf Distanz halten. Jarl Thufir kommt diese Anfrage nicht ganz ungelegen. Sein Vorgänger Hadragant hatte vor Jahren Samar erobert. Darauf erhebt jedoch auch Kalschan traditionell Anspruch. Zwar hatten sich Shadar Sharadir und sein Sohn Arundrash auf die Ausdehnung ihres Reiches nach Nordosten konzentriert, in die Mittelarigonische Grasebene hinein, darüber den Westen jedoch keineswegs vergessen. In der Vergangenheit streckten die Könige in Nekatis immer wieder ihre Hände über die Meerenge von Dunvar¹⁸⁰ aus und verleibten sich die Länder an der Westküste von Ar Lenion und Ar Coral ein. In Schwächephasen Kalschans gingen diese Gebiete aber ebenso regelmäßig wieder verloren. Doch die Shadari¹⁸¹ halten ihre alten Ambitionen aufrecht und konspirieren fleißig gegen die neuen skartingisch-westdanurischen Herren. Jarl Thufir erkennt eine gute Gelegenheit, um Kalschans Einfluss in Samar im Falle eines gundländischen Sieges entscheidend zurückzudrängen. Er entspricht Ariharts Bitte und tritt an der Seite von Werdern und Hardomannen in den Krieg ein.

Thurwinths Sieg bei Welirn hat den gewünschten Effekt. König Padur muss den Feldzug in Gundland abbrechen und das eigene Land schützen. Er eilt nach Süden, um die gundischen Eindringlinge abzufangen. Derweil durchquert Thurwinth praktisch unbedrängt Gadrosan und hinterlässt dabei eine Schneise der Verwüstung. Alles in Reichweite wird geplündert und gebrandschatzt. Nur stark befestigte Stellungen bleiben verschont. Thurwinth will nicht erobern, sondern Padur hinter sich herziehen und ihn möglichst lange vom Angriff auf Gundland abhalten. Für langwierige Belagerungen hat er keine Zeit. Er begnügt sich damit im Feindesland möglichst viel Schaden anzurichten und damit Padurs Reputation als Feldherr und König zu ruinieren.

Als der Shadar den Vilier erreicht, steht Thurwinth bereits am Lugan. Erst hier trifft er wieder auf nennenswerten Widerstand. Einige Provinzfürsten stellen sich den Gunden mit einem Heer entgegen. Doch sie sind unerfahren und uneinig. Jetzt rächen sich die Todeslisten Padurs. Nach seiner Regierungsübernahme hat er jeden liquidieren lassen, der ihm zu mächtig erschien oder aus anderen Gründen missliebig war. Mit diesen Säuberungen beraubte er das Reich seiner fähigsten Köpfe, darunter auch erfahrene Generäle. Statt ihrer hat Padur handverlesene Günstlinge eingesetzt. Diese sind ihm zwar loyal ergeben und politisch ungefährlich, aber eben keine ausgebildeten Militärs. Dazu erschwert ihr Kompetenzgerangel die einheitliche Führung. Mit überraschender Leichtigkeit kontert Thurwinth diesen schlecht geführten, zerstritten Heerhaufen aus. Er verläßt einen Teil seiner Armee auf die gundländischen und verbündeten kartanurischen Schiffe und setzt sie heimlich hinter den

¹⁸⁰ Meerenge von Dunvar: Schmale Seepassage zwischen Samar in Odian und der großen Halbinsel Purshan.

¹⁸¹ Shadari: Mehrzahl zu Shadar.

feindlichen Linien ab. Dann lenkt er die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich, indem er bei Telmis den Flussübergang vortäuscht, während das verborgene zweite Heer im Rücken zupackt und die Schlacht entscheidet.

Diese neuerliche Niederlage nach Welirn bringt Padur in ernste Bedrängnis. Ein Emporkömmling wie er gründet seine Macht auf Erfolg. Jetzt aber sind nach einem schon sicher geglaubten Sieg bereits zwei seiner Armeen vernichtend geschlagen worden und der Feind steht mitten im kalschanischen Kernland. Dabei ist das gundländische Heer noch nicht einmal besonders groß. Die Serie der jüngsten Misserfolge kratzt schwer an Padurs Image. Seine Gewaltherrschaft hat ihm viele Feinde geschaffen. Sie alle lauern auf eine Schwäche des Shadars, um sich zu revanchieren. Padur muss die gundischen Invasoren so schnell wie möglich stellen und entscheidend besiegen, sonst ist es um ihn und sein junges Königtum geschehen.

Auch Thurwinth weiß das. Mit kalter Berechnung verwüstet er weiterhin das Land und führt den Kalschanern so die Untätigkeit und Unfähigkeit ihres Herrschers vor Augen. Schließlich holt ihn der König aber doch ein. Allerdings hatte Thurwinth nie die Absicht, sich der zahlenmäßig haushoch überlegenen Hauptarmee Kalschans und dem unbestritten fähigen Heerführer Padur zu stellen. Stattdessen besteigen er und seine Gundländer die Schiffe und segeln unbedrängt zurück nach Hardomannien.

Padurs Ende

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Nun wird Padurs Lage wirklich brenzlich. Der Feind ist ihm im letzten Augenblick durch die Finger geschlüpft und entkommen. Jetzt kann ihn nur noch ein Sieg retten. Er wendet also erneut und marschiert wieder nach Norden. Mittlerweile ist auch die herbeibeordnete kalschanische Flotte eingetroffen, die den Flankenschutz zur See übernehmen soll. Kalschan war nie Seemacht und verfügt auch in jenen Tagen über keine starke Armada. Aber die Schiffe können die Bewegungsfreiheit der gegnerischen Marine einschränken und eigene Landemanöver an der Küste und in Flüssen unterstützen.

In Gundland hat Herzog und Jarl Heriward die Zeit genutzt, die ihm Thurwinth und Arihart verschafft haben. Er hat sich neu formiert und marschiert nun mit starker Heeresmacht nach Süden, um sich mit seinen Brüdern zu vereinen.

Anfang 233 steht König Padur wieder am Grenzfluss Darnim. Mit Hilfe seiner Flotte versucht er den Übergang im Mündungsgebiet zu erzwingen, wird aber von den gundischen Verteidigern zu Lande und zu Wasser zurückgeschlagen.

Nachdem er hier nicht über den Strom kommt, führt er seine Armee den Vilier aufwärts, um es an schmaleren und seichteren Stellen noch einmal zu versuchen. Doch er bekommt keine weitere Chance mehr. Auf dem Marsch wird der Shadar vom Kommandanten seiner eigenen Leibgarde ermordet. Der Thronräuber hatte sein Glück aufgebraucht. Sein auf Populismus und Gewalt gegründetes Königtum konnte nur so lange funktionieren wie ihm Erfolg beschieden war. Eine Serie von Fehlschlägen brachte seinen Thron ins Wanken und besiegelte schließlich sein Schicksal.

Der Königsmörder Eshalras wird König

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Der Königsmörder setzt sich nach seiner Bluttat selbst die Krone aufs Haupt. Padurs Leichnam ist noch nicht erkaltet, da lässt sich Eshalras (* 184, + 242), Anführer des königlichen Leibregiments, vom Heer zum neuen Shadar ausrufen.

Eshalras unterbricht den Feldzug gegen Gundland und eilt mit seiner Streitmacht nach Nekatis. In der Hauptstadt, dem Herzen des Reiches und Schaltzentrum der Macht, muss er seine Herrschaft durchsetzen und absichern. Erst wenn sein geraubtes Königtum gefestigt ist, kann er sich wieder den äußeren Feinden zuwenden. Im Moment hat der königliche Königsmörder alle Hände voll mit der Ausschaltung seiner innenpolitischen Gegner zu tun. Wie schon Padur, nutzt auch Eshalras den Staatsterror als politisches Mittel. Es wird verhaftet, gefoltert und getötet. Denunziation und Willkür sind an der Tagesordnung. Rücksichtslos lässt der Despot jeden beiseite räumen, der ihm gefährlich werden könnte. 2 Jahre wüten seine Schergen, dann ist der letzte Widerstand gebrochen und Kalschan in dumpfem Gehorsam erstarrt. Jetzt sucht er wie einst Padur den außenpolitischen Erfolg, um seinen Thron langfristig zu stabilisieren. Es ist frappierend, wie sehr sich die Lebenswege der beiden Usurpatoren bis zuletzt gleichen.

236 nimmt Eshalras den Krieg gegen Gundland wieder auf. Er war beim missglückten Übergang am Darnim 233 dabei und will den Fehler seines Vorgängers nicht wiederholen. Stattdessen greift er auf Padurs ursprünglichen Plan zurück und attackiert Gundland von Osten her durch die offene Grasebene Mittelarigons. Ein zweites, kleineres Heer postiert er am Unterlauf des Darnim. Auch das erinnert stark an Padurs Taktik. Doch diesmal erhält der Kommandeur der Truppe den strikten Befehl, sich nicht vom Fleck zu rühren, sondern nur einen möglichen Gegenangriff des Feindes abzufangen. Von dieser Nuance abgesehen, gleicht Eshalras' Feldzug dem von Padur wie ein Ei dem anderen.

Herzog und Jarl Heriward hat aus der Niederlage auf der Trinna-Ebene gelernt. Er riskiert keinen zweiten Waffengang im offenen Gelände mit Kalschans zahlenmäßig überlegener Kavallerie und den furchteinflößenden Kriegselefanten. Er bleibt außer Reichweite der Invasoren und zieht sich geordnet nach Westen zurück. Seine Soldanten zerstören alles was den Feinden von Nutzen sein könnte. Unbedrängt zwar, aber mit zunehmenden Versorgungsschwierigkeiten, dringt der Shadar immer tiefer in Hardomannien ein. Die zurückweichenden Gundländer haben ganze Arbeit geleistet und nur verbrannte Erde hinterlassen. Es gibt nichts mehr zu plündern. Der gesamte Nachschub für Kalschans Riesenarmee muss über eine immer länger werdende Strecke aus der Heimat herangeschafft werden. Schließlich erreicht Eshalras den mittleren Darnim unweit von Felch. Jenseits des Flusses haben sich die Gundländer postiert. Die tiefen Wasser sind eine gute Barriere und ein klarer Vorteil für jeden Verteidiger. Das weiß auch Eshalras und führt seine Streitmacht stromaufwärts auf der Suche nach einer brauchbaren Furt. Das werdisch-hardomannische Heer folgt parallel auf der gegenüberliegenden Uferseite. Kalschans König muss ein gutes Stück marschieren, ehe er am Rande der Gebirgsausläufer des Dairon eine passende Stelle für den Übergang findet. Dummerweise liegt die breite und seichte Kudima-Furt jenseits der gundländischen Grenze auf kelezarischem Gebiet. Das kümmert Eshalras allerdings wenig. Er will über den Fluss, alles andere interessiert ihn nicht. Bedenkenlos dringt er in den Süden des Zwergenreiches ein, bis er die Kudima-Furt erreicht hat.

Diese leichtfertige Grenzverletzung bleibt nicht folgenlos. In Kelezar herrscht seit dem Tod seines Vaters Vortum Gundenfreund 231 sein Sohn Dyran I. Ihn kennen wir bereits aus dem 1. Kelezarischen Bürgerkrieg von 209 bis 214. Damals hat er mit gundländischer Hilfe den Thronräuber Noron vertrieben und seinen Vater Vortum wieder als König eingesetzt. Dyran I. war Herzog und Jarl Guntis dem Befreier für dessen massive Unterstützung sehr dankbar. Entsprechend freundschaftlich war auch das Verhältnis der beiden Herrscher zueinander. Das bleibt auch nach dem Tode von Guntis im Jahr 220 und der Regierungsübernahme durch Heriward so. Sowohl Vortum als auch Dyran I. pflegten und pflegten eine gute Nachbarschaft zu Werdern und Hardomannen. Wachsam verfolgt der Irgun die Truppenbewegungen der Kriegsparteien und hält seine Streitkräfte in Alarmbereitschaft. Die Marschrouten und Schlachtfelder in der gundländisch-

kalschanischen Auseinandersetzung liegen nicht weit von den Grenzen des Daironreiches entfernt. Dyran I. will vorbereitet sein, sollte der Konflikt auf Kelezar übergreifen. Bislang hielt er sich aus dem Kampfgeschehen heraus. Kalschan war in der Vergangenheit der traditionelle Verbündete Kelezars. Gemeinsam kämpfte man im Westen gegen das Elfenreich und im Osten gegen die Ayruna. Zwar ist diese alte Allianz schon seit geraumer Zeit eingeschlafen, doch die geschichtsbewussten Zwerge erinnern sich sehr wohl an den starken Bündnispartner aus vergangenen Tagen. Kalschan genießt im Dairon noch immer einen guten Ruf. Dessen eingedenk, bleibt der Zwergenkönig neutral. Auch wenn derzeit Frieden mit Werdern, Hardomannen und Ostdanurern herrscht, mögen unruhigere Zeiten kommen, da er Kalschan brauchen wird. Er will den Shadar also nicht durch voreilige Parteinahme auf Seiten der Gunden verprellen. Außer einem Freundschaftsbeweis gegenüber Heriward gäbe es für ihn auch nichts zu gewinnen.

Der kalschanische Vorstoß auf kelezarisches Hoheitsgebiet ändert die Situation jedoch grundlegend. Auch wenn das wahrscheinlich gar nicht die Absicht des Shadars war, fühlt sich nun auch das Zwergenreich bedroht.

Auf der anderen Flussseite übertritt auch Heriward mit seiner werdisch-hardomannischen Armee die Südgrenze Kelezars. Doch hier liegen die Dinge völlig anders. Schon vor Wochen hat der Herzog und Jarl seinen Halbbruder Arihart mit einem Hilfsgesuch nach Kelor entsandt. Als er nun in den Süden des Daironreiches einrückt, um dem kalschanischen Heer jenseits des Darnim zu folgen, schickt er weitere Boten zu Dyran I. Sie versichern dem Irgun, dass die Gundländer keine feindlichen Absichten hegen und bitten ihn neuerlich um Hilfe. Der Zwergenkönig ist sehr wohl in der Lage zwischen der unprovokierten Aggression Kalschans und der Selbstverteidigung Gundlands zu unterscheiden. Eshalras' bedenkenloser Rechtsbruch verheißt für die Zukunft nichts Gutes. Dieser unberechenbare Despot mag sich an den Kurzen vergreifen, sobald er mit Werdern und Hardomannen fertig ist. Dyran I. kann die Grenzverletzung unmöglich hinnehmen und sammelt seine Streitkräfte am Ludavorsee¹⁸². Aber das dauert. Ehe er in den Kampf eingreifen kann, kommt es im äußersten Süden seines Reiches zur großen Schlacht. Sie dauert den ganzen Tag und ist ausgesprochen blutig. Werder und Hardomannen halten lange stand, dann müssen sie der Übermacht des Feindes weichen. Unter schweren Verlusten kämpfen sich die Kalschaner den Weg durch die Kudima-Furt frei. Fortan wird sie von den Gunden „Blootingfort“ genannt, die „blutige Furt“. Herzog und Jarl Heriward ist bei der Nachhut, um den Abzug seines geschlagenen Heeres zu decken. Bei einem dieser Rückzugsgefechte wird er tödlich verwundet und stirbt.

Thurwinth der Eduner (* 194, + 269)

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Es gibt keinen Zweifel, wer in dieser schweren Stunde neuer Herzog und Jarl wird. Es kann nur Heriwards Bruder Thurwinth sein, der Held der Schlachten am unteren Darnim und bei Telmis. Noch auf dem Rückzug wird er einmütig vom Heer gewählt und auf den Schild gehoben. Ihm wollen Werder und Hardomannen folgen. Ihm trauen sie zu, die drohende Niederlage noch abzuwenden.

Thurwinth kann sich vom Feind lösen und hinter den Ulvihr zurückziehen, wo er eine neue Verteidigungslinie aufbaut. Eshalras muss ihn ziehen lassen. Der Übergang über die Kudima-Furt ist teuer erkaufte und die kalschanische Armee angeschlagen. Der Shadar verharrt an Ort und Stelle und wartet auf Verstärkung aus der Heimat. Als er viele Wochen später wieder aufbricht und auf den Ulvihr zuhält, hat auch Herzog und Jarl Thurwinth frische Truppen herangeführt. An der Furt bei Halgard kommt es zum zweiten großen Treffen des Jahres 236.

¹⁸² Ludavorsee (gundländisch „Lurversee“): Einer der drei großen Seen im Dairongebirge neben dem Korogasee (gundländisch „Korchsee“) und dem Virmunsee (gundländisch „Furnsee“). Aus dem Ludavorsee entspringt der Darnim.

Immer wieder peitscht Eshalras seine Kalschaner über den Fluss und immer wieder werden sie von Thurwinths Gunden zurückgeschlagen. Zwei Tage dauert das mörderische Hauen und Stechen, dann räumen Werder und Hardomannen das Westufer und ziehen sich zurück. Doch das ist kein Sieg für Eshalras. Er hat den Gegner nur zurückgedrängt, aber nicht besiegt. Außerdem halten die Gunden noch immer das stark befestigte Halgard. Die kalschanischen Truppen sind ihrerseits derart übel zugerichtet, dass an eine Verfolgung Thurwinths oder eine Erstürmung Halgards gar nicht zu denken ist.

In der Zwischenzeit hat Irgun Dyran I. die Mobilmachung Kelezars abgeschlossen und marschiert mit seiner Streitmacht vom Ludavorsee den Darnim abwärts. Kurze Zeit später erreicht er die Kudima-Furt und verjagt die verbliebenen kalschanischen Besatzungstruppen, die den Rückweg offen halten und den Nachschub sichern sollten. Eshalras läuft Gefahr zwischen zwei Fronten zu geraten und abgeschnitten zu werden. Nach dem hohen Blutzoll an der Kudima-Furt (Blootingfort) und vor Halgard, sind seine Soldaten kaum noch in der Lage sich den Rückweg gegen das starke, ausgeruhte Zwergenheer freizukämpfen. Also weicht der Shadar nach Süden aus, um der Falle zu entkommen. Sein hastiger Abzug gleicht einer Flucht. Mitleidlos lässt er die Schwerverwunden zurück und dazu die langsamen Trosswagen. Eshalras kann sich keinen Ballast leisten. Nur wer Schritt halten kann, wird mitgenommen. Herzog und Jarl Thurwinth heftet sich an die Fersen der abrückenden Kalschaner und treibt sie vor sich her, während Irgun Dyran I. am Darnim nach Süden vorstößt, um dem Feind den Weg abzuschneiden. Doch Eshalras ist schneller. Nördlich von Felch erreicht er als erster den Darnim, setzt eilig über den Fluss und erreicht das offene Gelände im Osten. In Sicherheit ist er deshalb aber noch keineswegs. Er steht noch hunderte Kilometer tief in Hardomannien. Zwar ist der Osten Hardomanniens dünn besiedelt und kaum mit Burgen gesichert, doch es bleibt Feindesland, das noch dazu durch Heriwards Verwüstungsstrategie vollkommen ausgebrannt ist. Hungrig quälen sich die kalschanischen Truppen immer weiter nach Süden. Dabei ist der Mangel an Lebensmitteln nicht ihre einzige Sorge. Thurwinth und Dyran I. lassen nicht locker und beharken die Gegner pausenlos. Eshalras schickt eine berittene Vorhut zum Vilier, um die dort stationierte zweite Armee zur Unterstützung nach Norden zu beordern. Doch der Kommandeur dieser Einheit, General Gorad, klammert sich an Eshalras' ursprünglichen Befehl, sich unter keinen Umständen vom Fleck zu rühren und verharret untätig an Ort und Stelle. Schließlich erreichen die ausgemergelten Flüchtenden bei Bahera den Vilier und retten sich über den Fluss – ungeschlagen und doch besiegt. Zwei mörderische Schlachten, zu lange Nachschubwege und ein entbehrungsreicher Rückzug haben die kalschanische Armee verschlissen. Vom stolzen Heer, das mit Eshalras auszog, kehrt kaum jeder zweite zurück. Der letzte Tote dieses Feldzuges ist General Gorad. Eshalras tötet ihn mit eigener Hand, weil er ihm nicht zur Hilfe kam. Ob es tatsächlich Befehlsverweigerung war oder doch eher die strikte Befolgung einer älteren Order, sei dahingestellt. Diese Tat wird auf jeden Fall noch Folgen haben.

Aufstand gegen Eshalras und ein Dolch in Frauenhand

Rasch verbreitet sich die Kunde vom gescheiterten Feldzug in Hardomannien. Der Misserfolg ruft Eshalras' zahlreiche innenpolitische Gegner auf den Plan. Den Shadar erreichen höchst beunruhigende Umsturzgerüchte aus Nekatis. Er muss schnell handeln. Mit einem kleinen Reiterheer jagt er zurück in die Hauptstadt. Sein schneller Vormarsch überrascht die Putschisten. Ihre Streitmacht ist bei weitem größer, aber noch weit verstreut. Ein hastig zusammengezogenes Aufgebot soll den König am Patras abfangen, doch Eshalras hat den Fluss schon überquert, ehe ihn die Rebellen erreichen. Der Shadar siegt östlich von Bagor und zieht wenige Tage später in Nekatis ein. Seine Widersacher müssen fliehen, geben ihre Sache aber noch nicht verloren, sondern formieren sich im Osten des Reiches neu. Eshalras reagiert auf die Herausforderung wie gewohnt mit Gewalt und überzieht das Land mit Krieg

und Terror. Dennoch dauert es ganze 5 Jahre bis er die letzten Rebellen ausgeschaltet hat. Erst 241 bekommt der Shadar die Lage wieder unter Kontrolle und der Bürgerkrieg endet.

Kaum herrscht wieder Ruhe, plant der Shadar einen neuen Feldzug gegen Gundland. Er will die Schmach des Rückzugs 236 tilgen und schickt seinen loyalen General Horam in die Nordwestprovinz Gadrosan voraus, um alles für die kommende Offensive vorzubereiten. Während sich im Nordwesten die Truppen sammeln, vergnügt sich Eshalras in der Hauptstadt mit einer neuen Leidenschaft. Was er nicht weiß: Die schöne junge Frau ist Delil (* 222, + 242), Tochter von General Gorad, den Eshalras wegen vermeintlicher Befehlsverweigerung 236 eigenhändig umbrachte. Sie gelangt mit falscher Identität zuerst in den Palast und dann ins Bett des Despoten. Dort nimmt sie Rache für den Mord an ihrem Vater und erdolcht den liebestrunknen Monarchen. Danach tötet sie sich selbst. Es ist bezeichnend für die Schreckensherrschaft von Eshalras, dass Delil in Kalschan schon bald als Nationalheldin gefeiert wird.

Der Soldatenkönig Nendir (* um 200, + 264)

Nach dem Tod des Tyrannen brechen im ganzen Land Unruhen aus, auch innerhalb der Streitkräfte. Der brutale Machtmensch Eshalras hatte massenhaft Feinde. Seine unberechenbaren Wutausbrüche waren bei Truppe gefürchtet und die adeligen Offiziere mussten beim geringsten Fehlverhalten damit rechnen auf die schwarzen Listen zu geraten, was Verbannung, Haft oder Tod bedeutete. Dazu war der missglückte Angriff auf Gundland 236 dem Ansehen des Shadars bei seinen Soldaten nicht gerade förderlich. Wie sein ganzes Reich, unterdrückte Eshalras auch die Armee. Da wirkt die Nachricht von seinem Ende wie ein Dammbbruch und setzt lange zurückgestaute Emotionen frei. Der Volkszorn richtet sich nun gegen seine Parteigänger. In ganz Kalschan werden Eshalras' Handlanger vom entfesselten Mob verjagt oder gelyncht. So auch beim Invasionsheer in Gadrosan. Meuternde Soldaten erstürmen die Residenz von General Horam und erschlagen ihren Kommandanten samt seinen Staboffizieren. Dann rufen die Männer ihren Favoriten Nendir mit überwältigender Mehrheit zum neuen Shadar aus. Er kommt aus einfachen Verhältnissen und hat sich in den langen Kriegsjahren durch Mut und Tüchtigkeit bis zum Offizier hochgearbeitet. Er hätte das Zeug zum Feldherrn, doch verhindert seine niedere Abstammung den weiteren Aufstieg. In Kalschans stark geschichteter und undurchlässiger Gesellschaftsordnung sind die hohen militärischen Ränge exklusiv dem Adel vorbehalten. Nendir ist jedoch gerade bei den unteren Rängen sehr populär. Er ist einer von ihnen, jemand, mit dem sie sich identifizieren können. Der neue König, so hoffen sie, versteht die Bedürfnisse und Nöte des einfachen Landsknechts.

Doch Nendir ist nicht jene gutmütige Vaterfigur, die seine Mannen in ihm sehen wollen. Nicht weniger als Padur und Eshalras ist auch er von glühendem Ehrgeiz getrieben. Nur so ist sein kometengleicher Aufstieg überhaupt zu erklären. Von seinen beiden Vorgängern unterscheidet ihn lediglich der Führungsstil. Nendir setzt mehr auf sein Charisma und auf Vorbildfunktion als auf Gewalt. Er verachtet die selbstgerechten Aristokraten und den schwelgerischen Luxus bei Hofe. Auch nach seiner Erhebung zum König lebt der Bauernsohn wie eh und je inmitten seiner Armee wie ein einfacher Soldat. Dafür lieben ihn seine Männer und folgen ihm. Doch hinter der Fassade ist Nendir ein Machtmensch, dem es in allererster Linie um sich selbst geht. Er wird seine Getreuen ebenso bedenkenlos in den Tod schicken wie andere Despoten vor ihm.

Gegenkönig Jashtagil (* 198, + 255)

In Nekatis ist man über die Erhebung Nendirs zum Shadar wenig begeistert. Die eigenmächtige Handlung der Nordwestarmee entbehrt jeder rechtlichen Grundlage. Adel und Klerus sind nicht bereit den dritten Emporkömmling in Folge hinzunehmen. Zu sehr haben

sie unter Padur und Eshalras gelitten. Sie verweigern dem Heerkönig Nendir die Anerkennung und küren ihrerseits Fürst Jashtagil in der Hauptstadt zum Shadar. Er entstammt dem kalschanischen Hochadel und hat die blutigen Säuberungen Padurs und Eshalras' unter den alten Geschlechtern überlebt. Doch mag Jashtagil auch die erlauchtere Herkunft haben, das Recht auf seiner Seite und dazu den Segen der Priesterschaft, sein Widersacher Nendir hat eine Armee. Die hat Jashtagil nicht, jedenfalls noch nicht. So verschanzt er sich in Nekatis und muss Nendir die Initiative überlassen.

Er braucht nicht lange zu warten. Statt Gundland anzugreifen, marschiert der Soldatenkönig mit dem versammelten Invasionsheer von Gadrosan schnurstracks auf die kalschanische Hauptstadt zu. Solange dort ein Gegenkönig residiert, hängt seine eigene Herrschaft am seidenen Faden.

Kartanurien vor dem Aus

→ Karte „13. Mittelarigon - Entstehung Gundlands, 1. Kalschanischer Krieg“

Für Gundland sind die Entwicklungen in Kalschan ein Glücksfall. Der Aufstand gegen Eshalras und nun der sich anschließende Bürgerkrieg zwischen Nendir und Jashtagil verschaffen Herzog und Jarl Thurwinth wertvolle Zeit, um die Kriegsverluste auszugleichen und die Schäden zu beseitigen. Besonders der Osten Hardomanniens ist von zwei kalschanischen Feldzügen und Gundlands Strategie der verbrannten Erde schwer gezeichnet. Manche Landstriche jenseits des Darnim sind völlig menschenleer. Wie einst Herzog Witticha der Krieger wirbt auch Thurwinth in der alten Heimat nördlich der Meerenge von Walan Siedler für die entvölkerten Regionen an. Da die gundischen Einwanderer aber nicht ausreichen, holt er zusätzlich ayrunische Tioter und Ostdanurer ins Reich. Sie alle erhalten reichlich gutes Land und dazu Steuererleichterungen. Als Gegenleistung müssen sie dem Herzog und Jarl Treue schwören und im Kriegsfall Waffendienst leisten. Das Angebot ist verlockend und zieht machen an, der zu Hause wenig gewinnen kann und in der Fremde auf ein besseres Leben hofft. Besonders bei den Tiotern fällt Thurwinths Einladung auf fruchtbaren Boden. Sie wurden Anfang des 3. Jahrhunderts von Shadar Sharadir unterworfen und durch Padur und Eshalras schikaniert und geknechtet. Die offenen Weiden im Osten Hardomanniens ähneln ihrem jetzigen Siedlungsraum zwischen Dunca und Letina und ermöglichen ihnen die Fortführung ihrer Lebensweise als halbnomadische Hirten. Etliche Sippen tauschen die harte Knute Kalschans mit den offenen Armen Gundlands und ziehen mit ihren Herden gen Westen. Langsam aber sicher füllen sich die Reihen der Gundländer wieder.

Als der Heerkönig Nendir 242 die Grenze am unteren Darnim und Vilier entblößt, um seinen Rivalen Jashtagil in Nekatis vom Thron zu stoßen, plant Thurwinth sogar den Gegenangriff auf kalschanisches Territorium. Doch sein Vorhaben wird durch einen Hilferuf aus Kartanurien durchkreuzt.

Zwei Jahre zuvor ist im entfernten Atraion Kaiser Thiverion II. Alior (* 174, + 240) verschieden. Im Kampf um die Nachfolge setzt sich der erst 28-jährige General Elegion Lunidar (* 213, + 245) mit Hilfe der Armee gegen den Kaisersohn Vereon Alior (* 198, + 288) durch. Während sich der siegreiche Heerführer mit dem silbernen Stirnreif¹⁸³ der

¹⁸³ Silberner Stirnreif (elvarunisch „Thircula“ = „Kreis, Ring, Reif“): Auch als „edrischer Stirnreif“, „kaiserlicher Stirnreif“, „kaiserliches Diadem“, „Kaiserkrone“ oder „Imperatorenkrone“ bezeichnet. Um das Jahr 330 v. Z. vom edrischen Kaiser Adonar II. eingeführt. Ein schmales, silbernes Stirnband mit vier geschliffenen Edelsteinen in den Farben blau, rot, grün und weiß, die im Abstand von jeweils 90 Grad zueinander angebracht sind. Die Steine symbolisieren den Herrschaftsanspruch in alle vier Himmelsrichtungen. Weiß steht für den Norden (Symbol für Schnee und Eis), Blau für den Westen (Symbol für das Meer, über das die Elvar nach Arigon gelangten), Rot für den Süden (Symbol für Sonne und Hitze) und Grün für den Osten (Symbol für die endlosen Wälder und Grasebenen im Osten Arigons).

edrischen Imperatoren bekränzt, landet der unterlegene Prinz auf der Gefängnisinsel Alvora¹⁸⁴ südöstlich von Hedral¹⁸⁵. Um von seinem Thronraub abzulenken, beginnt Elegion 241 einen Krieg gegen Skartinger und Westdanurer. Der gemeinsame Feind soll seine Landsleute zusammenschweißen. Der Kaiser verspricht die Rückeroberung der einstigen Provinz Philurien und setzt über den Gyan. Er besiegt die Kartanurer an der Gyanschleife und tötet ihren Jarl Thurant II. (* 208, + 241). Dessen jüngerer Bruder Gislar (* 210, + 258) führt den Kampf fort, unterliegt 242 vor seiner Hauptstadt Turna, dem früheren Durena, aber ebenfalls. Damit ist der Kampf so gut wie entschieden, und Kartanurien steht mit dem Rücken zur Wand. Jarl Gislar eilt selbst nach Gundland, um Thurwinth um Hilfe zu bitten. Er erinnert den Herzog und Jarl an die Waffenhilfe seines Vaters Thufir im Krieg gegen Shadar Padur. Thurwinth weiß sehr wohl, wem er die Wende im schon verloren geglaubten 1. Kalschanischen Krieg zu verdanken hat. Ohne die kartanurische Flotte wären Thurwinths entscheidende Siege vor Telmis 232 und an der Darnimmündung 233 nicht möglich gewesen, ganz zu schweigen von der erfolgreichen Evakuierung der gundländischen Armee vor dem Zugriff Padurs. Jetzt hat er Gelegenheit diese Schuld zu begleichen. Der Herzog und Jarl vertagt seinen Angriff auf Kalschan und marschiert nach Westen gegen Valanor.

Kaiser Elegion hat bereits halb Kartanurien erobert und schickt sich nun an die Hälvt¹⁸⁶ zu überschreiten. Bei Therunida, von den Skartingern Ternid geheißen, treten ihm 243 Werder, Hardomannen und die Reste des skartingisch-westdanurischen Heeres entgegen. Thurwinth und Gislar wehren die Landungsversuche der Südedrioner auf dem Ostufer erfolgreich ab und werfen sie über den Fluss zurück. Kaiser Elegion wird im Gefecht verwundet und gerät in gundische Gefangenschaft. Er ist ein überaus wertvolles Faustpfand. Die valanorischen Truppen sind führerlos und die Offiziere unschlüssig. Jarl Gislar drängt auf die Entscheidungsschlacht, doch Thurwinth will einen weiteren Waffengang vermeiden. Der Feind ist zwar angeschlagen, aber nicht besiegt. Die südedrischen Divisionen haben ihre Schlagkraft im Kampf mit Skartingern und Westdanurern bereits eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Thurwinth hat keine Zeit für einen langen und verlustreichen Stellvertreterkrieg. In Kalschan hat Nendir seinen Kontrahenten Jashtagil in Nekatis eingeschlossen. Die Entscheidung zwischen Shadar und Gegenshadar scheint unmittelbar bevorzustehen. Der für Gundland so günstige Bürgerkrieg bei seinem südöstlichen Nachbarn mag bald enden. Dann muss der Herzog und Jarl wieder an seiner eigenen Grenze bereitstehen. Dafür braucht er jeden Mann. Folglich zögert Thurwinth, und der Krieg mit Valanor kommt zum Stillstand.

Der erste gundische König

Derweil befreien loyale Anhänger des Hauses Alior Prinz Vereon aus seinem Inselkerker auf Alvora und bringen ihn nach Atraion. Dort krönen sie den Heimkehrer kurzerhand zum Caithar. Thurwinth nutzt den Machtwechsel und bietet dem neuen Imperator Verhandlungen an. Vereon zeigt Interesse, besonders an seinem Intimfeind Elegion. Nach einigem Hin und Her einigt man sich 244 schließlich auf die Bedingungen für einen Friedensvertrag. Südedrion räumt Kartanurien und zieht sich wieder hinter den Gyan zurück. Im Gegenzug erkennt Jarl Gislar die Oberhoheit des Kaisers über Kartanurien an. Um ihm den Vasallenschwur zu versüßen, winkt Vereon mit einer Königskrone. Dieses Krönungsrecht nehmen die edrischen Imperatoren seit langem für sich in Anspruch. Das Elfenreich war an Größe und Macht einzigartig in Arigon, und seine Kaiser genossen eine Vorrangstellung unter den Herrschern der Alten Welt. Zwar gab es keine offizielle Hierarchie zwischen den

¹⁸⁴ Alvora (gundländisch „Elwor“): Kleine Insel im Osten des Alten Meeres. Sie diente dem Edrischen Imperium und später Valanor lange als Gefängnisinsel.

¹⁸⁵ Hedral: Große Insel im östlichen Alten Meer.

¹⁸⁶ Hälvt (elvarunisch „Aeltha“): Fluss im Nordosten Odians. Entspringt in der nördlichen Vareta und mündet ins Alte Meer.

abendländischen Monarchen, doch wurde der Kaiser auch außerhalb des Imperiums allgemein als höchste Instanz anerkannt, wenngleich auch nur zähneknirschend. Im 3. Jahrhundert ist vom edrischen Weltreich nur noch der valanorische Rumpfstaat übrig, doch die Erinnerung an die glorreiche Vergangenheit lebt weiter und mit ihr die Sonderrolle des Imperators. Vereons Vorgänger auf dem Elfenthron haben schon so manchen König gekrönt, und niemand käme nun auf die Idee Vereon dieses Recht zu bestreiten, im Gegenteil. Edrische Ehrentitel und Königskronen sind nach wie vor heißbegehrt. Sie sanktionieren den Träger kraft höherer Autorität und können aus einem zwielichtigen Emporkömmling einen rechtmäßigen Herrscher machen.

Für Gislar ist die Krone jedenfalls ein sehr verlockendes Angebot. Gundische Stämme werden von Herzögen oder Jarlen geführt. Sie werden vom Volk gewählt und sind in erster Linie Heerführer. Ihre Stellung und ihr Schicksal hängen wesentlich von ihren militärischen Erfolgen ab. Auch wenn es seit der Zeitwende gängige Praxis geworden ist, dass der Sohn dem Vater als Stammesfürst nachfolgt, besteht dennoch kein Erbsanspruch. Höchste Instanz bleibt die Volksversammlung. Formal kann sie einen Anführer wählen und auch wieder absetzen. Bislang haben die frühdemokratischen Strukturen bei den Gunden eine Monarchie verhindert. Bezeichnenderweise ist das gundische Wort für einen Alleinherrscher „Druglot“, was etwa „Leuteunterdrücker“ bedeutet. Aber die Traditionen aus der fernen nordischen Heimat werden in der Fremde schwächer. Um sie herum wimmelt es geradezu von Monarchien: Valanor, Kalschan und Kelezar. Die ungeschlachten Talesser im Varetagebirge¹⁸⁷ und die zerstrittenen Hiliter haben ebenso ihre Könige wie das kleine Samar vor der Eroberung durch Skartinger und Westdanurer. Außerdem ist die Bevölkerung in den ehemals edrischen Provinzen an diese Herrschaftsform gewöhnt. Hier im Süden gab es schon lange vor den elfischen Imperatoren kelezarische, philurische oder kalschanische Alleinherrscher. Dieses Umfeld bereitet nun den Boden für das erste gundische Königtum. Jarl Gislar setzt sich über altes Volksrecht hinweg und empfängt aus den Händen von Kaiser Vereon eine Krone. Da der gundische „Druglot“, der „Leuteunterdrücker“ sehr negativ belegt ist, übernimmt Gislar stattdessen den elfischen Königstitel „Conion Biar“. Wörtlich übersetzt heißt das „Kegelträger“. Damit machten sich die Herren des Westens nach ihrer Ankunft in Arigon über die teilweise monströsen abendländischen Kronen lustig. Aus dem anfänglichen Spottnamen wurde schließlich der elvarische Sammelbegriff für die Könige der Alten Welt. Die gundische Mundart macht „Kuningar“ daraus mit den späteren Kurzformen „Kuning“, „Kunig“ und schließlich „König“. Schlusspunkt des valanorisch-kartanurischen Vertrages ist die Auslieferung des Usurpators Elegion. Der frischgebackene König Gislar I. übergibt ihn Kaiser Vereon. Der macht ihm in Atraion den Prozess und lässt ihn 245 als Hochverräter hinrichten.

Gislars I. Griff nach der Krone ist unter seinen gundischen und ayrunischen Untertanen nicht unumstritten. Doch die Zeit ist reif. Der große Aufschrei bleibt aus. Vielleicht ist nicht jeder Skartinger und Westdanurer glücklich über die Entscheidung ihres Jarls, doch man nimmt sie hin. Das Abendland hat seinen ersten gundischen König.

Für die jungen Gundenreiche auf edrischem Boden hat die Erhebung Jarl Gislars zum König Signalwirkung. Bald wagen auch andere Gundenherrscher den Griff nach der Krone. Nur dort, wohin der edrische Einfluss nicht reichte, bleiben alte Lebensweisen und Herrschaftsformen unangetastet. Im Nord des Kontinents, jenseits der ehemaligen Imperiumsgrenzen, wird es noch lange dauern, ehe sich gundische Anführer mit schweren Kronen bekränzen.

Die Drachenboten

¹⁸⁷ Varet: Gebirge im Nordosten Odians.

In Nekatis wird es derweil eng für Gegenshadar Jashtagil. Der Soldatenkönig Nendir hat sich bis an die kalschanische Hauptstadt herangekämpft und seinen Widersacher bereits 243 hinter den Mauern eingeschlossen. Ein Jahr lang zieht sich die Belagerung nun schon hin und die Vorräte sind aufgebraucht. Die Bewohner hungern und revoltieren aus purer Verzweiflung. Der einzige Vorteil, den Jashtagil noch gegenüber seinem überlegenen Rivalen Nendir hat, sind schnelle Informationen aus allen Winkeln des Reiches und darüber hinaus.

Im warmen Klima Südkalschans hat eine archaische Spezies die Jahrmillionen überlebt. Es sind große Flugechsen, sogenannte „Dinovolir“¹⁸⁸ in der Elvarun-Fachsprache der Gelehrten. Doch schon die Elfen nannten sie in ihrer Umgangssprache „Dracis“, „Drachen“. Mit ihrer Spannweite von bis zu 14 Metern und einer Körperlänge von 3 ½ Metern sind sie wahre Giganten am Himmel. Vor Urzeiten waren die flachen Ebenen Mittelarigons ein Meer, aus dem der große Cantras und die kleineren Höhenzüge der Mandra, des Serul und Tinur als Inseln herausragten. Hier trafen sich die fliegenden Dinosaurier einmal im Jahr zur Paarung. Die seichten, fischreichen Gewässer um die Nistplätze boten ein reichhaltiges Nahrungsangebot für die Aufzucht der Brut. Sobald der Nachwuchs für sich selber sorgen konnte, erhoben sich diese Nomaden der Lüfte wieder in den Himmel und streiften den Rest des Jahres auf der Suche nach Futter um die ganze Welt. Als im Laufe der Evolution die Vögel die Herrschaft am Himmel eroberten, wurden die Dinovolir in ökologische Nischen abgedrängt. Im Zeitalter des Menschen ist ihr verbliebener Lebensraum auf den Süden Kalschans zusammengeschmolzen. In ihrem einstigen Paarungsgebiet sind die überlebenden Exemplare sesshaft geworden.

Es ist nicht verwunderlich, dass diese Himmelsriesen einen tiefen Eindruck auf die ersten Menschen in Purshan und Dhagur machten. Sie fanden Eingang in die Götterwelt Kalschans und gelten dort als heilige Tiere. So ist der Kriegsgott Elshahat¹⁸⁹ mit Echsenkopf und Flügeln ein Abbild der Flugsaurier.

Die Priester entdeckten neben der Symbolkraft der imposanten Tiere auch deren praktischen Nutzen. Schon vor Jahrhunderten sammelten sie einige Eier der fliegenden Echsen ein und zogen die geschlüpften Jungen groß. Aus deren Nachkommen ist mittlerweile eine domestizierte Art geworden. Für den Kampf taugen sie kaum. Will man ihre Flugfähigkeit erhalten, kann man sie nicht wirksam panzern, und ob ihrer Größe sind sie leichte Ziele für Bogenschützen. Aber die Saurier sind groß und kräftig genug, um sie als Reittiere zu nutzen – Pferde der Lüfte. Allerdings können sie keine ausgewachsenen Menschen tragen. Für solches Gewicht hat sie die Natur nicht konstruiert. Kinder dagegen sind klein und leicht genug, um auf ihnen zu reiten. Junge Novizen werden eigens für diese Aufgabe ausgebildet. Sie sind hoch angesehen im Reich, jugendliche Helden, von ihren Altersgenossen beneidet und verehrt. Jeder kalschanische Junge träumt von einer Karriere als Drachenreiter. Die Priester des Kriegsgottes nutzen sie als fliegende Boten zwischen ihren weit verstreuten Tempeln und erhalten von dort wertvolle Informationen pfeilschnell zurück. Niemand weiß mehr über die Vorgänge im Reich und bei den Nachbarn als die Diener Elshahats – ein klerikaler Geheimdienst. Die Gottesmänner haben das Monopol auf die Echsen. Nur sie dürfen die heiligen Tiere halten und nutzen, niemand sonst, nicht einmal der Shadar. Er ist auf das Wohlwollen der mächtigen Priester des Kriegsgottes angewiesen, wenn er schnelle Informationen braucht. König Padur verlor diese Gunst und sein Nachfolger Eshalras hatte sie nie. Ihnen fehlte kriegsentscheidendes Wissen aus der Luft, und so unterlagen sie gegen Gundland. Jashtagil dagegen genießt die Zustimmung von Adel und Klerus gleichermaßen. In ihren Augen ist er der rechtmäßige Shadar und nicht der Emporkömmling Nendir. Also versorgen ihn die Priester mit wichtigen Informationen.

¹⁸⁸ Dinovolar (Plural: Dinovolir): Elvarunisch für „Flugsaurier“ oder „fliegende Echse“.

¹⁸⁹ Elshahat: Kalschanischer Kriegsgott. Zweithöchster Gott nach Kalschas. Wie die meisten kalschanischen Götter, wird auch Elshahat durch ein Tier symbolisiert, üblicherweise einen Flugsaurier. Manche Darstellungen zeigen ihn als Mensch mit Echsenkopf und Flügeln.

Der Nogareneinfall

→ Karte „14. Mittelarigon - Nogareneinfall, Vertreibung Tioter, Entstehung Sillinger“

So erfährt Jashtagil lange vor Nendir von einem neuen Reitervolk an den Rändern der Alten Welt. Es sind die ojadischen Nogaren¹⁹⁰, die 243 in der Westkardischen Steppe auftauchen.

Sie unterwerfen die Reste der Tschassen und nehmen das Land bis zur Letina in Besitz.

In seiner verzweifelten Lage sendet Jashtagil Drachenboten zu den Nogaren und bittet sie um Hilfe gegen König Nendir.

Kaidul Akbatruk (* um 220, + 261) lässt sich nicht zweimal bitten. 244 setzt er mit seinen Reiterscharen über die Letina und fällt in den Nordostprovinzen Kalschans ein. Bei Gohar stellt sich ihnen ein Provinzheer in den Weg und wird in Stücke gerissen. Das ermutigt die Tioter zum Aufstand. Sie schütteln das Joch ihrer kalschanischen Zwingherrn ab und schließen sich den siegreichen Nogaren an. Gemeinsam dringen sie immer tiefer ins Land ein und hinterlassen eine Schneise der Verwüstung.

Dicht vor dem Ziel muss Shadar Nendir die Belagerung der Hauptstadt abbrechen und sich dem neuen Feind im Osten zuwenden. Nahe der Küste des Venidischen Meeres, bei Herechim, kommt es 245 zur Schlacht. Wieder triumphieren die Steppenkrieger. Der unterlegene Soldatenkönig zieht sich hinter die Dunca zurück und versucht entlang des breiten Stromes eine Verteidigungslinie gegen die Invasoren aufzubauen. Doch die schnellen Reiternomaden manövrieren ihn im Folgejahr 246 geschickt aus und setzten westlich des Nipparat-Sees, weitab von Nendirs Hauptarmee, unbedrängt über den Fluss. Hastig zieht ihnen der König entgegen, unterliegt aber neuerlich an den westlichen Ausläufern des Mandragebirges. Jetzt ist der Weg in kalschanisches Kernland frei.

Um den Rücken gegen die tödliche Bedrohung der Ostlinge frei zu haben, bietet Nendir seinem Kontrahenten Jashtagil einen Waffenstillstand an. Doch die Situation hat sich grundlegend gewandelt. Der Nogareneinfall hat das Ende der Belagerung von Nekatis erzwungen und Jashtagil die Initiative zurückgegeben. Während Nendir im Osten einen glücklosen Krieg führt, hat Jashtagil seine Bewegungsfreiheit genutzt und die Westprovinzen unter Kontrolle gebracht. Jetzt ist er am Drücker. Jashtagil glaubt sich stark genug, den Spieß umzudrehen und Nendir den Garaus zu machen. Hochmütig schlägt er das Friedensangebot seines königlichen Widersachers aus. Der Bürgerkrieg geht weiter.

So haben die Nogaren leichtes Spiel. In den Folgejahren knacken sie Festung um Festung und erobern Stadt um Stadt. Angesichts des Bürgerkriegs können die mutlosen Verteidiger nicht auf Entsatz hoffen. Die Moral ist am Boden und die Gegenwehr schwach. Bis zum Jahr 250 haben die Ostlinge Kalschan alles Land östlich des Cantras entrissen. Nur einige Küstenfestungen entlang des Südmeeres¹⁹¹ halten sich noch. Ein Ende der Invasion ist nicht in Sicht. Sein unerwarteter Erfolg hat Fürst Akbatruk Appetit auf mehr gemacht. Wenn er anfangs nur auf Beute aus war, strebt er jetzt nach dauerhaften Eroberungen. Mag sein, dass ihm die Tioter von ihrer eigenen, glorreichen Vergangenheit erzählten, von Dulan Garexis, der vor langer Zeit Kalschan eroberte, und dessen Nachkommen viele Generationen als Könige in Nekatis herrschten. Ob ihn diese Geschichten inspirierten oder nicht, jedenfalls setzt Akbatruk seine Offensive fort. Es ist nur eine Frage der Zeit, ehe die Nogaren weiter vorstoßen und auch noch den Rest des Reiches unterjochen.

¹⁹⁰ Nogaren: Steppenvolk ojadischen Ursprungs (Ojaden: Mischrasse aus Oldrocks und Menschen), das 244 die Letina überschreitet und in Kalschan einfällt.

¹⁹¹ Südmeer (elvarunisch „Ar Meridion“): Großes Meer zwischen dem Halbkontinenten Odian im Westen und Elim im Osten.

Dessen ungeachtet, gehen sich die beiden unversöhnlichen Königskontrahenten weiter an die Gurgel. Keiner kann den entscheidenden Sieg über den anderen erringen. Das selbstmörderische Ringen treibt Kalschan sehenden Auges dem Untergang entgegen.

Die Söhne der Ketzerkönigin

→ Karte „14. Mittelarigon - Nogareneinfall, Vertreibung Tioter, Entstehung Sillinger“

Gundland profitiert vom Bürgerkrieg und dem Einfall der Ostlinge in Kalschan. Es kann eine Verschnaufpause nach den verlustreichen Kämpfen gut gebrauchen.

Doch Herzog und Jarl Thurwinth macht sich keine Illusionen. Die kriegerischen Nogaren werden nicht an Kalschans Grenzen halt machen. Sobald sie Purshan und Dhagur unterworfen haben, werden sie Ausschau nach neuer Beute halten. Dann wird ihr Blick unweigerlich auf Gundland fallen, und es droht ein neuer Krieg gegen einen mächtigen Feind. Seit dem Einbruch der Oldrocks in Arigon 14 n. Z. fürchten die Abendländer die kardischen Horden bis ins Mark. Die Herrschaft der Tschassen in Mittelarigon liegt gerade 50 Jahre zurück und ist in der Erinnerung der Menschen noch sehr präsent. Der Siegeszug der Nogaren in Kalschan schürt die alten Ängste und weckt schlimme Befürchtungen für die Zukunft. Deshalb hat Thurwinth massives Interesse daran, dass Kalschan den Ojaden standhält. Zwar nutzt ihm die Schwächung seines südlichen Nachbarn, nicht aber dessen Vernichtung. Er braucht seine Gegner von gestern als Bollwerk gegen die eroberungshungrigen Steppenkrieger.

Allerdings kommt weder eine Unterstützung Nendirs noch Jashtagils in Frage. Shadar und Gegenshadar sind beide erklärte Feinde Gundlands. Egal wem Thurwinth zur Hilfe eilt, er baut damit den Gegner von morgen auf. Doch der Herzog und Jarl braucht sich gar nicht zu entscheiden. Er verfügt über eine vielversprechende Alternative. Seit ihrer Flucht aus dem von General Padur belagerten Nekatis im Jahre 228 leben die kalschanischen Prinzen Darahil und Medrahit am gundländischen Hof. An der Seite von Werdern und Hardomannen kämpften sie gegen den Thronräuber Eshalras und den valanorischen Kaiser Elegion. Längst gehören sie zu Thurwinths engsten Vertrauten. Die beiden Königssöhne haben ihre Rolle in Gundland gefunden. Jetzt naht ihre Stunde.

Anfang 251 versammelt der Herzog und Jarl ein starkes Heer am unteren Darnim und rückt in Kalschan ein. Seine Vettern Darahil und Medrahit begleiten ihn. Und das unglaubliche geschieht. Die Söhne der Ketzerkönigin, einst verdammt und vertrieben, werden jubelnd als Befreier begrüßt. So ändern sich die Zeiten. In dem zerrissenen, blutgetränkten Land projiziert das geschundene Volk nun all seine Hoffnungen auf die Prinzen.

Ein einfacher Durchmarsch wird es trotzdem nicht. Zwischen den Gundländern und Nekatis stehen regierungstreue Truppen. Sie halten ihre Garnisonen für Jashtagil und müssen mühsam ausgehungert oder niedergekämpft werden. 252 bündelt der Shadar seine Kräfte und schickt den Angreifern eine Armee entgegen. Doch sie unterliegt vor Latanil. Danach geht es leichter. Viele Adelige wechseln die Seiten und schließen sich den Prinzen an. Während die Invasoren immer stärker werden, schmilzt Jashtagils Macht dahin. Die wachsende Zahl seiner Gegner zwingt ihn in die Defensive. Wie schon einmal gegen seinen ewigen Rivalen Nendir, verschanzt er sich in seiner Hauptstadt und vertraut auf ihre wuchtigen Mauern. 253 erreichen Thurwinth und die Königssöhne die Metropole am Garrat¹⁹² und beginnen mit der Belagerung. Dort werden schon bald die Vorräte knapp. Das kriegsgebeutelte Land hat keine Reserven mehr, und auch die Kornspeicher in Nekatis sind leer. Es kommt zum Aufstand der hungernden Städter, dem sich Teile der Truppen anschließen. Doch der stolze Jashtagil denkt nicht an Kapitulation. Er sucht nach einem Ausweg aus der Falle und entschließt sich zu

¹⁹² Metropole am Garrat: Gebräuchliche Umschreibung für Kalschans Hauptstadt Nekatis.

einem tollkühnen Fluchtversuch. Die Drachen der Elshahatpriester sollen ihn über die Köpfe der Belagerer hinweg in die Freiheit tragen. Allerdings ist der Shadar kein leichtgewichtiger Knabe, sondern ein beliebter Mann – viel zu schwer für einen einzelnen Dinovolar. Deshalb soll er in einem Korb transportiert werden, getragen von zwei Flugechsen. Aber die Tiere sind nicht für einen Synchronflug trainiert. Schon der Start misslingt. Jashtagil stürzt über die Brüstung seiner hohen Wehr in die Tiefe und bricht sich den Hals. Damit ist das Ringen um die Hauptstadt und den ganzen Westen des Reiches entschieden.

König Nendirs Kapitulation

Das Wenige, was von der großen Halbinsel Dhagur noch in kalschanischer Hand ist, kontrolliert der Soldatenkönig Nendir. Doch dessen verbliebene Macht schwindet unter dem Ansturm der Nogaren dahin. 254 holt Kaidul Akbatruk zum entscheidenden Schlag aus und startet eine Offensive gegen Purshan. Nendirs lächerlich kleines und demoralisiertes Heer droht zwischen Ojaden und Gundländern zerquetscht zu werden. Der Shadar ist am Ende, und er weiß es. Seine einzige Überlebenschance ist Kapitulation. So begibt er sich mit seinen Getreuen nach Nekatis und unterwirft sich auf Gedeih und Verderb Darahil und Medrahit. Er schwört den Brüdern Treue und verzichtet für alle Zeit auf die Krone für sich und seine Erben. Die Prinzen zeigen sich gnädig und schenken ihm und seinen Anhängern das Leben. Sie brauchen seine Truppen im bevorstehenden Kampf mit den Ojaden und wollen sie mit dieser großmütigen Geste für sich gewinnen. Herzog und Jarl Thurwinth hält sich absichtlich im Hintergrund. Alle Welt soll sehen, dass nun die Königssöhne in Kalschan die Macht ausüben und kein Fremdling. Allerdings schätzt er den ehrgeizigen Aufsteiger Nendir als zu gefährlich ein, um ihn in Reichweite des Throns zu lassen, trotz aller heiligen Schwüre. Unter starker Bewachung schafft er ihn außer Landes und setzt ihn im werdischen Falsbuhr unter Arrest. Man erweist ihm Respekt, doch darf er die Pfahlburg am unteren Jall nicht verlassen. Seine kalschanische Heimat sieht der Ex-König nie mehr wieder. Er stirbt nach 10-jähriger Gefangenschaft 264 im Exil.

Shadar Medrahit

Nach dem Tode Jashtagils und der Abdankung Nendirs sind Darahil und Medrahit die unbestrittenen Herren Kalschans – jedenfalls in jenen Landesteilen, die noch nicht von den Nogaren besetzt sind. Die Krone kann aber nur einer tragen. Das wissen auch die Prinzen. Und dieser eine kann nur Medrahit sein. Schon in seiner Jugend stand Darahil Edun näher als den Göttern seines eigenen Volkes. Im gundländischen Exil brauchte er dann keine Rücksicht mehr auf die Befindlichkeiten seiner Landsleute zu nehmen und konvertierte offen zum Edunertum. Erstgeborener Königssohn und Befreier hin oder her: Im strenggläubigen Kalschan gilt Darahil als Häretiker. Seine Krönung würde den erbitterten Widerstand der Priesterschaft heraufbeschwören und neue Konflikte entfachen. Medrahit dagegen ist auch in der Fremde den alten Göttern treu geblieben. Ihn allein kann der Klerus als neuen König akzeptieren.

So verzichtet Prinz Darahil zugunsten Medrahits auf die Krone. Die Tatsache, dass es in dieser Angelegenheit zu keinerlei Auseinandersetzungen zwischen den Brüdern kommt, lässt den Schluss zu, dass Darahil schon vor langer Zeit seine Ansprüche auf den kalschanischen Thron begraben hat. Spätestens seit seiner nächtlichen Flucht aus Nekatis vor einem viertel Jahrhundert mag ihm bewusst geworden sein, dass man mit dem falschen Glauben niemals König in Kalschan werden kann. Fortan begnügt er sich mit seiner Rolle als zweiter Mann im Staat hinter seinem Bruder.

Für ausgedehnte Krönungsfeiern ist jedoch keine Zeit. Die Nogaren rücken mit Heeresmacht heran. In einer schlichten Zeremonie wird Medrahit Ende 254 von Kalschas-Hohepriester zum König über Kalschan gekrönt. Er ist 38 Jahre alt. Den größten Teil seines Lebens musste

er im Exil verbringen. Jetzt ist er zurück. In einer ungeahnten Wendung des Schicksals hat er den verlorenen Thron seiner Ahnen wiedergewonnen.

Und seine erste Amtshandlung ist der offizielle Friedensschluss mit Gundland.

Gemeinsamer Kampf gegen die Nogaren

→ Karte „14. Mittelarigon - Nogareneinfall, Vertreibung Tioter, Entstehung Sillinger“

Derweil stoßen die kardischen Reiter aus Dhagur nach Westen vor und zielen direkt auf Nekatis. Kalschaner und Gundländer marschieren ihnen entgegen, um sie abzufangen. Auf den Serinop-Feldern östlich des Taymur¹⁹³ kommt es 255 zur großen Schlacht. Die bewegliche gundländische Kampfweise ist der nogarischen sehr ähnlich und hat für alle Manöver der flinken Steppenkrieger die passende Antwort parat. Die schweren kalschanischen Kataphrakten und noch schwereren Akritai-Reiter geben den Ojaden den Rest. Fürst Akbatruk erleidet seine erste schwere Niederlage. Sie markiert zugleich den Wendepunkt im Kampf gegen die Ostlinge.

Nach dem Triumph auf den Serinop-Feldern rücken die Werder und Hardomannen ab. Sie haben lange genug in einem fremden Land für eine fremde Sache gekämpft. Thurwinth führt sie zurück in die Heimat. Er will sicher gehen, dass Kalschan seine Freiheit selbst zurückerobert. Die Befreiung vom Nogarenjoch soll seinem Neffen Medrahit zugeschrieben werden und nicht ihm. Der frisch gekürte Shadar braucht die Siege zur Festigung seiner Macht. Mit Medrahit auf dem Thron kann es endlich Frieden geben zwischen Gundland und Kalschan.

Zur weiteren Unterstützung eröffnet der Herzog und Jarl 257 von Osthardomannien aus eine zweite Front gegen die Ojaden, dem sich die Ostdanurer von Norden her anschließen. Unter dem konzentrischen Druck von drei Seiten bricht das Nogarenreich endgültig auseinander. 263 ziehen sich die letzten Kardier hinter die Letina zurück. Kaidul Akbatruk ist zu diesem Zeitpunkt schon nicht mehr am Leben. Als sich die Niederlagen häufen, schlägt die Stimmung unter den unruhigen Steppenkriegern um. Schon 261 revoltieren sie gegen ihren erfolglosen Anführer und setzten ihn ab. Danach martern sie ihn in der grausamen Tradition der Ostlinge zu Tode, um die Götter durch seine Qualen und sein Blut zu versöhnen.

Das Ende der Nogarenherrschaft besiegelt auch das Schicksal eines anderen Volkes. Die Kalschaner verzeihen den Tiotern ihre Parteinahme auf Seiten der Ojaden nicht. Seit über 1.000 Jahren ringen sesshafte Shuranis mit ayrunischen Nomaden um die Lande zwischen Dunca und Vagor. Zigfach wechselten die weiten Grasebenen den Besitzer. Von 508 bis 288 v. Z. herrschten die Tioter sogar als fremde Herren in Kalschan und wurden danach ihrerseits mehrfach von kalschanischen Herrschern unterworfen. Die freiheitsliebenden Steppenreiter haben sich nie assimiliert und sind ein Fremdkörper in der kalschanischen Gesellschaft geblieben. Sie sprechen ihre eigene Sprache, leben nach eigenen Sitten und beten zu eigenen Göttern. Auch wenn von ihrer alten Stärke nicht mehr viel übrig ist, sorgen sie in den Nordostprovinzen des Reiches doch beständig für Unruhe. Wann immer die Zentralmacht in Nekatis Schwäche zeigte, erhoben sie sich gegen die Fremdherrschaft und jagten die kalschanischen Beamten davon. Ihr Bündnis mit den Nogaren bringt das Fass nun zum Überlaufen. Die alten kalschanischen Ressentiments gegen die ungläubigen ayrunischen Barbaren verdichten sich zu kaltem Hass. So müssen vor den siegreichen Armeen Medrahits nicht nur die Ojaden weichen, sondern auch die Tioter. Sie werden systematisch aus dem Land vertrieben. Einige finden Aufnahme im Osten Hardomanniens oder bei ihren danurischen Vettern im Norden, die meisten jedoch ziehen sich mit den Nogaren hinter die Letina zurück. Hier verliert sich ihre Spur. Sie gehen in dem immer bunter werdenden

¹⁹³ Taymur: Fluss im Westen Dhagurs. Entspringt im südlichen Cantras und mündet in den Golf von Bahir.

Völkergemisch der Westkardischen Steppe auf: Teile der Mergeten und Sogosten, Reste der Tschassen und Nogaren und jetzt auch noch die Tioter. Einzig ihr Name überdauert die Zeiten. Bis heute nennt man die Landschaft zwischen Dunca und Vagor nach ihren einstigen ayrunischen Bewohnern „Diotien“ (kalschanisch „Diotan“).

Friede in Mittelarigon

Nach 23 Jahren Krieg zwischen Gundland und Kalschan und dann noch einmal 8 Jahren Kampf gegen die Nogaren findet Mittelarigon endlich wieder Frieden. Es ist ein allseits ersehnter Frieden und für Kalschan ein Friede der Erschöpfung. Die Thronräuber Padur, Eshalras und Nendir suchten Sieg und Ruhm, fanden aber nur Zerstörung und Tod. Die Metapher vom „Wind sähen und Sturm ernten“ war selten treffender.

Der eigentliche Gewinner dieses Konflikts ist Gundland. Schon früh schienen Werder und Hardomannen geschlagen und ihre Sache verloren. Dann wendete sich das Glück. Als der letzte Nogare 263 die Letina ostwärts überschreitet, ist Gundland stärker denn je.

Und noch etwas brachte dieser 1. Kalschanische Krieg, was dessen Initiator Padur unbedingt verhindern wollte. Die Söhne der gehassten Ketzerkönigin Hildigund, Medrahit und Darahil, herrschen nun unangefochten in Nekatis. Alle Ziele des Usurpators und seiner Nachfolger verkehrten sich in ihr Gegenteil. Offensichtlich sind die alten Götter mit Medrahit.

Diese sonderbare Laune des Schicksals ist ein Glück für alle Beteiligten. Die enge familiäre und menschliche Bindung zwischen den Herrschern in Gundland und Kalschan ermöglicht die Beilegung des blutigen Konflikts, der fast zweieinhalb Jahrzehnte seinen Todeshauch über Mittelarigon verströmte.

Der Kriegsheld wird Mönch

Als der kalschanische Krieg begann war Herzog und Jarl Thurwinth 34 Jahre alt. Fast die gleiche Zeit war er danach gezwungen Krieg zu führen. 31 Jahre lang schlug er Schlacht um Schlacht gegen Kalschan, Valanor und die Nogaren. Er hat sein Reich gerettet und alle Feinde niedergerungen. Er ist zum umjubelten Helden seiner Zeit aufgestiegen und dabei vergreist. Als der Frieden mit Kalschan besiegelt ist und die Ojaden vertrieben sind, legt der Herzog und Jarl das Szepter seiner Herrschaft aus der Hand. Selbst kinderlos, übergibt der 66-Jährige die Macht 264 an seinen einzig noch lebenden jüngsten Bruder Arihart. Thurwinth ist erschöpft, aufgezehrt von einem entbehrungsreichen Leben im Felde zum Wohle seines Volkes und Ruhme seines Geschlechts. Er nimmt den edunischen Glauben an, legt das Schwert aus der Hand und streift eine Mönchskutte über. Mit einigen Gleichgesinnten verlässt er den lärmenden Hof und zieht in die unberührte Wildnis Hardomanniens. In den sanft auslaufenden, lieblichen Tälern des Dairon, ein wenig südlich des Kendel, gründet er ein Kloster, das bis auf den heutigen Tag seinen Namen trägt: Thurwinzella, Thurwinths Zelle („Zelle“ im Sinne von „Klosterzelle“).

Einige Jahre bleiben ihm noch im Dienste des Zeugen, ehe der einstige Herzog und Jarl im Jahre 269 hochbetagt mit 71 Jahren stirbt. Und man erzählt, dass ihn kurz vor seinem Ende niemand geringeres aufsucht als sein Vetter, Prinz Darahil. Der im eigenen Land bis zuletzt wenig geliebte „Ketzer“ wählt ebenfalls die Mönchskutte. Jetzt, da alles gesichert und wohlgeordnet ist, kann auch er den staatsmännischen Pflichten entsagen und seiner inneren Stimme folgen, kann Edun folgen, der ihn schon in jungen Jahren rief. Darahil, so weiß die Legende zu berichten, soll die kleine klösterliche Gemeinschaft nach Thurwinths Hinscheiden bis zu seinem eigenen Tod 279 geleitet haben.

Thurwinths Lebenswerk kann sich wahrlich sehen lassen. Mit dem Mute der Verzweiflung, mit Zähigkeit und militärischer Brillanz rettete er Werdland und Hardomanniens im letzten Augenblick vor der Eroberung durch Kalschan. Er rang alle Aggressoren der Reihe nach nieder und bescherte mit der Inthronisierung seines Vetters Medrahit nach über 2 Jahrzehnten

Krieg Kalschan und Gundland endlich wieder Frieden. Als Bündnispartner Kartanuriens brachte er – fast im Vorbeigehen – den Vormarsch des mächtigen Elfenreiches Valanor zum Stehen und bewahrte dem gundischen Bruderstamm nicht nur die Freiheit, sondern gewann ihm auch eine Königskrone. Zusammen mit Kalschan bezwang er die nogarischen Invasoren und vertrieb sie aus der Alten Welt.

Schließlich entsagte er der Macht, wählte die Rose¹⁹⁴ und zog sich in die Einsamkeit zurück, um in der Zeit, die ihm noch blieb, seinen Gott zu suchen. Diese letzte Handlung sagt vielleicht am meisten über Thurwinth aus. Er war nie der reine Machtmensch, der bis zum letzten Atemzug die Herrschaft mit gierigen Klauen umklammerte. Er war nie nur allein dem Diesseits verhaftet, sein Wesen ging tiefer. Mag sein, dass ihm im Alter seine eigene Vergänglichkeit immer deutlicher bewusst wurde. Auch unsterblicher Ruhm würde den Tod nicht fernhalten. Schließlich war er bereits Mitte 60, als endlich Frieden einzog. Er wusste, dass ihm nicht mehr viel Zeit beschieden war. So ließ er das Szepter aus freiem Entschluss los und entsagte der Herrschaft, um dem Zeugen Eduns zu folgen.

Die Nachwelt ehrt ihn mit einem Beinamen. Es nicht einer der üblichen, „der Sieger“, „der Große“, „der Held“, obwohl Thurwinth jeden davon verdient hätte. Nein, sein Ehrentitel verrät mehr über ihn, gleichsam ein Nachhall seiner letzten wegweisenden Entscheidung: „Der Eduner“.

Nachwirkungen von Thurwinths Taufe

Für Thurwinth mag seine Wahl der Mönchsklausen statt des Throns ein einfacher Herzenswunsch gewesen sein, eine Sehnsucht nach innerem Frieden und nach Antworten. Für Gundland jedoch ist sein Schritt der entscheidende Durchbruch auf dem Weg zur Edunisierung. Der gefeierte Herzog und Jarl wählt die Rose, statt die alten gundischen Götter. Das hat Vorbildfunktion und verfehlt seine Wirkung nicht. Viele tun es ihm gleich.

200 Jahre ist es nun her, dass der große Werderherzog Gantris über die Meerenge von Walan setzte und alles Land bis zum Kendel in Besitz nahm. Und seit 180 Jahren herrschen die Hardomannen von der Ostküste des Alten Meeres bis in die westlichen Ausläufer der Mittelarigonischen Grasebene hinein. Über sechs Generationen lang leben Werder und Hardomannen nun Seite an Seite mit der edrischen Bevölkerung. Obwohl militärisch unterworfen, waren die Nachkommen der Elvar den Eroberern kulturell klar überlegen. Das färbt ab. Edrische Lebensart gilt in den jungen Gundenreichen schon bald als modern und nachahmenswert. Ein fester Bestandteil dieser elfischen Lebensweise ist der edunische Glaube. Die Botschaft des Gotteszeugen übte von Anfang an eine enorme Anziehungskraft auf die Völker des Edrischen Imperiums aus und zieht nun auch die neuen gundischen Herren langsam aber sicher in ihren Bann. Längst bekennen sich etliche Werder und Hardomannen zu Edun. Thurwinths Taufe ist nur der letzte Schritt auf dem unaufhaltsamen Vormarsch des Edunertums in Gundland. Genaugenommen ist es der vorletzte Schritt. Der letzte wird seinem Neffen Arimund vorbehalten sein.

¹⁹⁴ Rose: Hauptsymbol des Edunertums. Ihre Dornen verkörpern den schweren, oft schmerzvollen Lebensweg des Menschen zu Edun, symbolisiert durch die vollkommene Schönheit der Blüte.

Vom Stammesbund zum Königreich

Arihart (* 206, + 274)

Arihart ist der letzte noch lebende Bruder Thurwinths. Da Thurwinth keine eigenen Nachkommen hat, übergibt der Herzog und Jarl ihm die Herrschaft im Jahre 264, ehe er sich in die Einsamkeit der Dairontäler zurückzieht.

Der neue Herzog und Jarl ist bereits 58 Jahre alt, als er die Herrschaft in Gundland antritt, und er ist gesundheitlich angeschlagen. Arihart verfügte nie über jene unverwüsthliche Konstitution seiner älteren Brüder und Vorgänger im Amt Heriward und Thurwinth. Der lange Krieg gegen Kalschan, der Kampf gegen Valanor und die Feldzüge gegen die Nogaren haben ihren Tribut gefordert und Arihart früh altern lassen.

Nach gundischem Recht dürfte er gar nicht Herzog und Jarl werden. Nach alter Sitte wählt das Ding oder Thing nur einen an Körper und Geist gesunden Edeling zum Führer des Stammes oder Reiches und keinen gebrechlichen Greis. Doch wer mag Arihart, dem Kriegshelden, dem Sohn Guntis des Befreiers und Bruder des siegreichen Thurwinths den Thron verwehren? Der dynastische Gedanke hat längst das alte Volksrecht unterlaufen. So wird Arihart 265 von der großen Volksversammlung mit überwältigender Mehrheit als Herzog und Jarl bestätigt.

Arihart selbst macht sich nichts vor. Sein Alter und sein Gesundheitszustand werden ihm nicht mehr allzu viel Zeit lassen. Er weiß, dass er ein Übergangsherrscher ist. Umso mehr konzentriert er sich auf Vorbereitung der Herrschaft seines einzigen Sohnes Arimund (* 244, + 299). Für ihn hat er große Pläne.

Die Massentaufe am Kendel 270

„Im Jahre 264 nach Erscheinen des Zeugen verstarb der vielgeliebte alte Herzog und Jarl Thurwinth, der ein Mönch geworden war. Sein Bruder Arihart, der nun in Gundland herrschte, ließ den Leichnam nach Solb bringen, denn dort war die Grablege seines Geschlechts. Dann sandte er Boten im ganzen Reich umher, dass sich alles Volk einfinden möge am Flusse Kendel. Dort sollte es Abschied nehmen vom Helden Thurwinth und sich im Namen Eduns taufen lassen, so wie es Thurwinth vordem getan hatte. Denn in jenen Tagen beteten noch viele Werder und Hardomannen zu Torm und Hudir, obwohl sie um den Zeugen wussten und seine Wahrheit kannten.“

Abt Arnegild (* 316, + 390) vom Kloster Gryndhulm hat uns den Hergang der Geschehnisse überliefert. Allerdings war er kein Zeitgenosse. Arnegilds Feder beschrieb das Pergament erst 100 Jahre nach dem großen Ereignis. Folgen wir ihm noch Stück:

„Da strömte viel Volk aus allen Himmelsrichtungen am Kendel zusammen, um den edlen Thurwinth zu ehren und sich zusammen mit Arihart taufen zu lassen. Der Herzog und Jarl stieg als erster zu Bischof Evron in den Fluss. Dort zog der Fluss nämlich eine weite Schleife und war nicht tief, so dass ein Mann gut stehen konnte. Der Bischof fragte Arihart: ‚Willst Du dem Zeugen Eduns folgen in Gedanken, Worten und Taten?‘ Darauf antwortete Arihart: ‚Ich will es tun!‘ Daraufhin tauchte ihn der Bischof im Flusse unter. Als er ihn wieder aus dem Wasser erhob sprach er: ‚Freue Dich, denn Du bist wiedergeboren! Liebe sei fortan in Deinem Herzen, Weisheit in Deinem Geiste und Barmherzigkeit in Deinem Handeln!‘ So verfuhr der Bischof danach mit Ariharts Sohne Arimund und allem Volke. So viele waren zum Kendel geströmt, dass nicht weniger als drei volle Tage vergingen, ehe auch der letzte Heide im Namen Eduns getauft war.“

Die Massentaufe am Kendel im Jahre 270 markiert den Abschluss einer 200-jährigen Entwicklung. Auf edrischem Boden haben sich die alten heidnischen Götter verbraucht. Sie

passen nicht hierher. Der stolze Göttervater Torm und sein streitbarer Bruder Hudir mit all ihren Himmelsgeschwistern entstanden vor langer Zeit im kalten und harten Norden. Sie waren das Abbild eisiger Winter und finsterner Wälder – archaische Götter in einer lebensfeindlichen Umwelt voller Gefahren. Im sanften werdischen Hügelland und den grünen Weiden Hardomanniens sind sie fehl am Platz. Inmitten einer kulturell überlegenen edunisierten Bevölkerung verblassen die entwurzelten Gothinge und müssen schließlich weichen. In neuer Umgebung und neuer Zeit haben sie ihren Sinn verloren. Mehr und mehr Gunden konvertieren über die Jahre zum Edunertum. Prominenteste Beispiele aus der jüngsten Vergangenheit sind Kalschans „Ketzerkönigin“ Hildigund und Herzog und Jarl Thurwinth. Genaugenommen werden Torm und seine Brüder und Schwestern nicht verdrängt, sondern vom Edunertum regelrecht aufgesogen. Der Zeuge lehrte, dass Edun in allem ist, also auch in den Gothingen. Die alten Götter gehen in Edun über und werden Teil eines neuen Großen und Ganzen. Das erleichtert den Glaubenswechsel. So ist es keine Abkehr von den Allerhöchsten der nordischen Heimat, kein Verrat. Man gibt ihnen nur eine neue Wohnstatt in einem größeren Haus. Als sich Arihart im Kendel taufen lässt, folgt er lediglich dem allgemeinen religiösen Trend in den Reihen der Gunden. Ob er dabei aus religiöser Überzeugung handelt wie sein Bruder Thurwinth oder politische Interessen im Vordergrund stehen, wissen wir nicht. Arihart mag erkannt haben, dass mit dem schwindenden Einfluss der Gothinge auch das von ihnen verliehene Heil schwindet und damit seine eigene ideelle Machtbasis. Der Herzog und Jarl sucht eine zusätzliche Legitimation und setzt dabei auf Edun und seine Kirche. Ihre Würdenträger verkörpern die höchste moralische Instanz im Reich, genießen hohes Ansehen bei den Edunern und werden ebenso von den Heiden respektiert. Das Verhältnis der heidnischen Herzöge und Jarle zu den edunischen Kirchenmännern war von Anfang an von gegenseitiger Toleranz geprägt. Sowohl bei den Elvar als auch den Gunden galt weitgehende Glaubensfreiheit. Durch die Taufe wird nun aus dem beliebigen Nebeneinander ein einendes Miteinander. Arihart setzt sich an die Spitze einer immer stärker werdenden edunischen Bewegung und gewinnt dadurch die Initiative zurück. Nun ist das Reich auch spirituell geeint. Fortan nennt man den Herzog und Jarl „den Getauften“.

Der Ort für die Massentaufe ist gut gewählt. Die Kendelschleife westlich von Solb bietet mit ihrem flachen, weitläufigen Ufer nicht nur Platz für viele Menschen, sondern auch der Fluss selbst markiert die alte Grenze zwischen Werdern und Hardomannen. Aus dieser einst blutig umkämpften Trennlinie ist längst eine Verbindungslinie geworden. Der erste Herrscher des vereinigten Gundlands, Guntis der Befreier, verlegte seine Hauptresidenz ganz gezielt vom werdischen Falsbuhr in die eher unbedeutende edrische Grenzfestung Pecarda, dem jetzigen Solb. Damit rückte er einerseits ins geografische Zentrum seines Reiches und unterstrich andererseits die Gleichberechtigung von Werdern und Hardomannen. Keiner der beiden Stämme sollte die Hauptstadt und damit eine Vorrangstellung für sich beanspruchen können.

Auch Arihart vollzieht die symbolträchtige Massentaufe ganz bewusst an der Nahtstelle Gundlands. Um seinem Befehl zur Bekehrung Nachdruck zu verleihen, setzt er auf den Nimbus seines verstorbenen Bruders Thurwinth. Dem Ruf des Retters des Vaterlandes folgen sie selbst noch nach seinem Tode. Seine Hinwendung zu Edun wirkt wie ein letzter Wunsch es ihm gleich zu tun. Jedenfalls interpretiert Herzog und Jarl Arihart es so und kombiniert damit geschickt die Zugkraft der aufstrebenden edunischen Religion mit seinen eigenen politischen Zielen. Denn Arihart will seine Dynastie absichern. Als Herzog und Jarl kann er das nicht. Auch wenn die Erbfolge das freie Wahlrecht des Gundenkriegers bereits zurückgedrängt hat, sind die demokratischen Traditionen formal immer noch in Kraft. Ein Ding oder Thing hätte jederzeit das Recht die Erbfolge zu durchbrechen und einen Edeling zum Herrscher zu wählen, der nicht dem Geschlecht der Fyrninger entstammt. Theoretisch könnte die Volksversammlung sogar einen amtierenden Herzog und Jarl absetzen und statt

seiner einen neuen Stammesführer einsetzen – so geschehen mit Witticha dem Krieger 148 und Gundemar Ojadenfreund 168.

Herzog und Jarl Arihart weiß, dass er das dynastische Prinzip nur durch die Einführung des Königtums sichern kann. Das ist nicht ungefährlich. Die freiheitlich geprägten Gunden reagieren empfindlich auf die Beschneidung ihrer angestammten Rechte. Aber die Zeit scheint reif. Beim benachbarten skartingischen Bruderstamm tragen die Jarle von einst seit beinahe 30 Jahren die Königskrone. Dort hat man sich bereits an den neuen Status des Herrschers gewöhnt. Als König ist dieser dem Rang nach gegenüber dem werdischen Herzog und hardomannischen Jarl sogar erhöht. Dabei kann es Kartanurien an Größe und Macht bei weitem nicht mit Gundland aufnehmen. Es fällt nicht schwer, sich manche Hänselei eines Skartingers gegenüber einem Gundländer vorzustellen. In Werdland und Hardomannien werden Stimmen laut, man möge doch endlich mit dem oft belächelten kleinen Bruder Kartanurien gleichziehen und sich nicht länger die Peinlichkeit der formellen Unterordnung antun. Die Umstände für den Griff nach der Krone sind also günstig.

Brautsuche für Arimund

Trotzdem bleibt die Sache heikel, und Arihart schöpft alle Möglichkeiten aus, um die Rahmenbedingungen für sein Königsprojekt weiter zu verbessern. Eine Möglichkeit wäre die Heirat seines Sohnes mit einer waschechten Prinzessin. Deren erlauchte Abstammung würde auf die Fyrninger abfärben und sie aufwerten. Doch alte Monarchien sind rar und ihre Töchter nicht leicht zu gewinnen. Kalschan käme in Frage. Allerdings führte die letzte Verbindung zwischen Arundrash und Hildigund geradewegs in einen fürchterlichen Krieg. Kein gutes Omen für eine weitere familiäre Verbindung zwischen den beiden Reichen. Außerdem stellt sich die Frage nicht. Shadar Medrahit hat nur einen Sohn, aber keine Tochter.

Bleibt Kelezar. Auch dieses Reich ist alt und die Ahnenreihe seiner Könige lang. Irgun Dyran I. der Greise hat seinen Thron nur dank der Hilfe von Herzog und Jarl Guntis im 1. Kelezarischen Bürgerkrieg zurückgewonnen und ist Gundland etwas schuldig. Arihart schickt eine Gesandtschaft nach Kelor, die im Namen seines Sohnes Arimund um die Hand von Dyrans I. Urenkelin Suranil (* 254, + 331) anhalten soll. Allerdings ist der steinalte Dyran I. nicht mehr Herr seiner Sinne. Seit einigen Jahren führt sein Enkel Tairun II. (* 232, + 303) die Regentschaft für den senilen Greis. Dieser nimmt eine Kursänderung in der Außenpolitik vor. Im Gegensatz zu seinem Urgroßvater Vortum Gundenfreund und Großvater Dyran I. dem Greisen, fokussiert Tairun II. verstärkt auf kelezarische Interessen zulasten der langjährigen Partnerschaft mit dem mächtigen gundländischen Nachbarn. Um seine Unabhängigkeit und Stärke zu demonstrieren, setzt er ein Zeichen und lässt die Brautwerber kühl abblitzen. Offensichtlich hält er die Fyrninger nicht für gleichwertig und nicht würdig genug für seine hochwohlgeborene Tochter. Der Herzog und Jarl nimmt diesen Affront vordergründig gelassen hin, doch er wird Folgen haben.

Notgedrungen hält Arihart nach einer anderen Partie Ausschau und findet sie in Prinzessin Runhild (* 252, + 303), der Tochter des kartanurischen Königs Gothrom (* 230, + 282). Sie ist nur die zweitbeste Wahl, denn ihr eigenes Geschlecht ist noch jung und ohne jene ehrwürdige Aura, die die alten Monarchien Kalschans, Kelezars oder Valanors umgibt. Doch auch sie ist eine Prinzessin und die beste Kandidatin, die Arimund bekommen kann. Im Übrigen liegt eine Verbindung zwischen dem gundländischen und kartanurischen Herrscherhaus nahe. Seit den Befreiungskriegen gegen die Tschassen sind die gundischen Vettern zusammengedrückt und haben sich in der Stunde der Not gegen Kalschan und Valanor gegenseitig geholfen. Nun werden aus Waffenbrüdern Verbündete. 272 findet die Hochzeit statt, die einen gundländischen Herzogs- und Jarlssohn zum Schwiegersohn eines kartanurischen Königs und damit zum Prinzen macht.

Zielstrebig und behutsam hat Arihart den Königs-coup vorbereitet. Nun wagt er es.

Arimund Erstkönig (* 244, + 299)

Doch wer soll dem Herzog und Jarl die Krone aufs Haupt setzen? Der valanorische Kaiser hätte die Legitimation zur Vergabe der Königswürde. Er hat schon den Skartingerjarl Gislar im Jahre 244 zum Monarchen erhoben. Doch der Empfang einer Krone aus den Händen des südedrischen Imperators hätte einen Preis. Wie Kartanurien vordem, müsste auch Gundland dem Elfenreich den Vasalleneid leisten. Das kommt für den selbstbewussten Arihart überhaupt nicht in Frage. Er und sein Bruder Thurwinth haben die Herren des Westens bekämpft und besiegt, da wird er sich jetzt nicht freiwillig unterwerfen, selbst dann nicht, wenn es nur um den formalen Akt ohne praktische Auswirkung geht. Er ist sein eigener Herr und will es bleiben, und auch die Welt soll das sehen.

Bleibt die Kirche. Zwar haben bereits etliche Gundländer das Edunertum angenommen, und die Massentaufe am Kendel hat ihre Zahl nochmals deutlich erhöht, doch ist dieser Glaube noch jung in den Reihen der Gunden und nicht gefestigt. Obwohl getauft, vergehen noch Jahrhunderte, ehe die alten Götter ganz verschwinden. Noch opfert man Torm, auch wenn man schon zu Edun betet. Die Kirche braucht noch eine Weile, ehe ihre geistig-geistliche Führerschaft auch unter den heidnischen Eroberern unangefochten ist. Gut 150 Jahre später wird in Lorden Erzbischof¹⁹⁵ Arno (* 374, + 439) den Arlinger¹⁹⁶ Gunther I. den Großen (* 390, + 469) kraft seiner religiösen Autorität zum König von Gottes Gnaden krönen können. Der gundländische Bischof Evron (* um 230, + 289) kann das bei Arimund noch nicht.

Den südedrischen Kaiser will er nicht, die Kirche kann noch nicht. Arihart muss also aus eigener Kraft nach der Krone greifen – nicht für sich, wohl aber für seinen Sohn Arimund. Dieser wird auf der großen Volksversammlung, dem sog. Hochding¹⁹⁷ des Jahres 273 von Edelingen und Recken des Reiches zum König ausgerufen. Es ist geglückt.

Die Getauften sehen in Arimund den Hoffnungsträger edunischer Werte, die Heiden anerkennen die Leistungen seines Geschlechts. Arimunds Großvater Guntis der Befreier und sein Oheim Thurwinth der Eduner zählen unbestreitbar zu den Großen Gundlands. Und bei manch einem mit Verstand mag sich schon damals die Erkenntnis durchgesetzt haben, dass auch der erste der Dynastie, Arimunds ungeliebter Urgroßvater Gundemar Ojadenfreund, einen guten Teil zur jetzigen Stellung Werdlands und Hardomanniens in Mittelarigon beigetragen hat. Die alten Götter sind mit Arimunds Fyrningergeschlecht und scheinbar auch der neue Gott Edun.

Krieg am Endmeer 277 bis 279

→ Karte „15. Mittelarigon - Kampf um Ostkelezar, Bruderkrieg Sillinger“

Arihart hatte mit ganzer Kraft an der Krönung seines Sohnes gearbeitet. Jetzt da es vollbracht ist, neigt sich sein Leben dem Ende. Es scheint fast so, als hätte er seine letzten Reserven im Kampf für die Krone verbraucht. Kein Jahr später stirbt der Herzog und Jarl 274. Arimund tritt als König nun eigenverantwortlich das gundländische Erbe an.

275 stirbt Kelezars König Dyran I. im selbst für Zwerge bemerkenswert hohen Alter von 92 Jahren, weswegen ihn seine Landsleute mit dem Beinamen „der Greise“ bedenken. Der

¹⁹⁵ Erzbischof: Abgeleitet aus den westgundischen Wörtern „erti“ für „erster“ und „biutschafta“ für „Botschaft“, also der „Erste Botschafter Eduns“. Höchster geistlicher Würdenträger der edunischen Kirchenhierarchie in Nord- und Mittelarigon. Sein Amtssitz ist Edrigon (Edringen). Ihm entspricht der edrische (valanorische, südedrische) Erste Kardinal (elvarunisch „Cardinal Primon“).

¹⁹⁶ Arlinger: Lordisches Herrscherengeschlecht von 424 bis 517.

¹⁹⁷ Hochding oder Hochthing: Die gemeinsame Volksversammlung der Werder und Hardomannen seit Vereinigung der beiden Stämme durch Guntis den Befreier.

Monarch herrschte 44 Jahre lang und die meiste Zeit davon in Frieden. Unter seinem Szepter blühte das Zwergenreich auf. Handel und Wirtschaft florierten, die Ernten konnten ungehindert reifen und füllten die Kornkammern des Reiches. Von den blutigen Konflikten zwischen Gundländern, Kalschanern, Valanorern und Nogaren wurden die Kurzen kaum gestreift. Die Freundschaft mit den mächtigen gundländischen Herzögen und Jarlen schirmte den Dairon von den Kämpfen im Süden ab und verschafft seinen Bewohnern ein goldenes Zeitalter. Einzig mit den traditionell verfeindeten Ostdanurern musste man sich gelegentlich herumschlagen, doch handelte es sich dabei eher um vereinzelte Scharmützel als um ausgewachsene Kriege. Hin und wieder setzten aynunische Banden über den Terp und plünderten zwergische Gehöfte in Grenznähe, mehr aber nicht.

Dyrans I. Enkel und Thronerbe Tairun II. will die Mittel seines reichen Staates wieder militärisch nutzen. Er beendet die Friedenspolitik seines Vaters und geht in die Offensive. Sein Ziel ist die Ostküste des Endmeeres. Wer den Streifen Land zwischen Ar Final und Araitangebirge beherrscht, der kontrolliert einen der lukrativsten abendländischen Handelsknotenpunkte. Einst gehörte dieses Gebiet zu Kelezar, doch es ging wie der Westen des Reiches vor langer Zeit an die Elvar verloren. Gegen Ende des Elfenreiches wechselten mehrfach die Besitzer: Skartinger, Hardomannen, Oldrocks und Tschassen. Seit dem Ende des Tschassenreiches haben die Ostdanurer hier das Sagen. Gegen die alten Feinde Kelezars braucht Tairun II. nicht einmal einen Kriegsgrund. 277 überquert er den Unterlauf des Terp und fällt mit einer großen Armee in Danurien¹⁹⁸ ein.

Zunächst hat er Erfolg. Er schlägt ein danurisches Aufgebot beim heutigen Koldin. Kaiser Maron der Starke errichtete hier nach seinem Sieg über die Skartinger 29 v. Z. die Festung Coveldar, die nun den Ayruna als Handelsstützpunkt dient. Tairun II. erstürmt die Wälle nach kurzer Belagerung und nimmt sie für Kelezar in Besitz. Bis 278 entreißt er den Ostdanurern das gesamte Nerval.

Doch dann wendet sich das Kriegsglück. Dulan Soradis (* um 240, + 284) verbündet sich mit den westlich und südlich der Korvanten¹⁹⁹ siedelnden Sillingern²⁰⁰. Gemeinsam nehmen die beiden Stämme die Kurzen in die Zange. 279 dringen die Gunden von Westen und die Ayruna von Süden bis zum heutigen Alsehn vor und schließen die zwergische Armee in der Stadt ein. Irgun Tairun II. versucht die feindliche Umklammerung durch einen Gegenangriff zu sprengen, doch die Aktion gerät zur Katastrophe. Danurer und Sillinger wehren den Ausfall erfolgreich ab und dringen nun ihrerseits auf die zurückweichenden Zwerge ein. Diese versuchen hinter die schützenden Mauern der Stadt zu gelangen, doch das Tor wird aus Angst vor den nachdrängenden Feinden viel zu früh geschlossen. Panik bricht aus. An Gegenwehr ist nicht mehr zu denken. Die Schlacht verkommt zum Gemetzel. Einige wenige Kurze haben Glück. Man zieht sie an Seilen über die Wälle. Einer von ihnen ist König Tairun II. Das Gros seiner Männer jedoch verliert im Blutbad vor Alsehn das Leben. Als die Sieger danach mit der Erstürmung der Stadt beginnen, räumt der geschlagene Zwergenherrscher kampflos die Stellung und flieht mit seinen verbliebenen Truppen per Schiff zurück ins kelezarische Kernland. Tairuns II. Feldzug scheitert auf der ganzen Linie und löscht die Elite seines stolzen Heeres aus.

Krieg um Ostkelezar 280 bis 291

→ Karte „15. Mittelarigon - Kampf um Ostkelezar, Bruderkrieg Sillinger“

¹⁹⁸ Danurien: Etwa ab dem 3. Jahrhundert die gängige Bezeichnung für das Land der Ostdanurer. Es erstreckt sich von der Ostküste des Endmeeres und dem Terp entlang der Südseite des Araitangebirges etwa bis zum Oberlauf der Letina.

¹⁹⁹ Korvanten: Auch als „Große Korvanten“ bezeichnet, zur Unterscheidung der sich im Norden anschließenden „Kleinen Korvanten“. Gebirge nördlich des Endmeeres.

²⁰⁰ Sillinger: Stamm aus überwiegend westgundischer Volkssubstanz, der sich in der zweiten Hälfte des 3. Jahrhunderts zwischen der Starna und den Korvanten entwickelt.

Dabei steht den Zwergen das Schlimmste noch bevor. 280 holen Dulan Soradis und Herzog Fortagis (* um 245, + 291) zum Gegenschlag aus, überschreitet den Terp und dringen in Ostkelezar ein. Irgun Tairun II. mobilisiert die Reserven seines Reiches und tritt den Ayruna bei Adruva entgegen. Wieder unterliegt er, und der Osten seines Reiches geht in Flammen auf.

Jetzt erinnert sich der mehrfach Besiegte plötzlich der früheren Freundschaft zu Werdern und Hardomannen. In seiner Not bittet der vor kurzem noch so stolze Zwergenherrscher Gundlands König Arimund um Hilfe. Dem wiederum ist die hochmütige Zurückweisung noch gut im Gedächtnis, als er um die Hand von Tairuns II. Tochter Suranil anhielt. Nun revanchiert er sich und rührt keinen Finger für den schwer bedrängten Irgun. Er verstärkt lediglich seine Truppen an Hardomanniens Nordostgrenze, um die siegestrunkenen Danurer und Sillinger von Übergriffen auf eigenes Territorium abzuhalten. So können Soradis und Fortagis nach Belieben schalten und walten. Vom kelezarischen Heer ist nicht mehr genug übrig, um sie an ihren Plünderzügen zu hindern. Einzig die stark bewehrten Städte und Festungen im Dreiflussland bieten Schutz vor den raubgierigen Heerscharen. Wenn sie eine Stellung nicht im Sturm nehmen können, lassen Ayruna und Gunden meistens davon ab und machen sich auf der Suche nach leichterem Beute davon. 2 Jahre durchstreifen sie ungehindert den Osten des Daironreiches. Danach ist alles fortgeschleppt, was von Wert ist und sich transportieren lässt und der Rest eingäschert.

Nun tritt ein, was Arimund befürchtet hat. Da bei den Kurzen nichts mehr zu holen ist, fällt der Blick der übermütigen Sieger auf die gefüllten Kornspeicher und großen Viehherden Hardomanniens. Ohnehin beanspruchen die Danurer die weiten Grasebenen Osthardomanniens für sich. Einst herrschten ihre Vorfahren in jenen Ländern, über die nun die Gundländer gebieten. Angespornt durch die triumphalen Siege über Kelezar und verstärkt um die forschen Sillinger, hält Dulan Soradis die Zeit für gekommen, um sich nach Ostkelezar auch noch das übrige Land seiner Ahnen zurückzuholen. 283 lenken er und Herzog Fortagis ihre vereinigten Streitkräfte gegen Hardomannien.

König Arimund hat diese Entwicklung vorausgesehen und steht mit einem großen Aufgebot bereit. 283 prallen Angreifer und Verteidiger bei Schlehfarn an den südwestlichen Ausläufern der Terpetsümpfe aufeinander (1. Schlacht bei Schlehfarn). Nach hartem Kampf gewinnen die Gundländer die Oberhand und schlagen die Invasoren zurück. Arimund setzt nach und verfolgt die abziehenden Feinde nordwärts nach Ostkelezar hinein. Soradis und Fortagis wagen keinen zweiten Waffengang und weichen über den Terp zurück.

Irgun Tairun II. ist hochofren über Arimunds militärischen Erfolg. Dessen Intervention wendet den für Kelezar schon verlorenen Krieg. Er schickt eine hochrangige Delegation ins gundländische Feldlager, die Arimund für seine Hilfe dankt und reich beschenkt. Der Sieger nimmt die Gaben huldvoll entgegen, bedankt sich artig, macht aber keinerlei Anstalten wieder abzurücken, im Gegenteil. Die gundländischen Truppen schwärmen aus und besetzen das Land zwischen Varna und Terp. Tairun II. sieht sich getäuscht. Der Osten seines Reiches ist verloren, so oder so. Im Moment kann er nichts dagegen tun. Seine geschwächte Armee wäre chancenlos gegen Werder und Hardomannen. Beend vor Zorn ballt er die Fäuste und schwört Rache.

Arimunds dreiste Okkupation eint seine Gegner. Die kelezarischen und danurischen Erzfeinde schließen ein Zweckbündnis gegen Werder und Hardomannen. Allen Beteiligten ist klar, dass diese Allianz in dem Augenblick zerfallen wird, wenn Gundland besiegt ist. Schließlich reklamieren sowohl Zwerge als auch Ayruna den Zankapfel Ostkelezar jeweils für sich. Doch im Moment überdeckt der Wunsch nach Vergeltung die uralten Gräben und hält die fragile Waffenbrüderschaft zusammen. Dritter im Bunde sind die Sillinger. Wie Dulan Soradis will auch Herzog Fortagis Rache für die Niederlage bei Schlehfarn und den schmählichen Rückzug danach.

Schon 284 vereinigen Kurze, Ayruna und Westgunden ihre Streitkräfte am Zusammenfluss von Varna und Terp, setzen über den Strom und attackieren Gundland. Die gundländischen Besatzungstruppen müssen zunächst vor der Übermacht weichen, doch König Arimund eilt ihnen mit einem starken Heer zur Hilfe. Auf der südlichen Uferseite der Varna vor Varant kommt es zum großen Treffen. Die siegverwöhnten Werder und Hardomannen werden geschlagen und müssen das Feld räumen. Immerhin gelingt Arimund der geordnete Rückzug. Seine Streitmacht hat zwar einen schmerzhaften Dämpfer erlitten, bleibt aber intakt. Jenseits der Grenze verstärkt er sich mit frischen Truppen und geht in Wartestellung.

Wie zu erwarten, überlebt das Dreierbündnis den Sieg über die Gundländer nicht lange. Schon bald geraten sich Kelezarer, Danurer und Sillinger über die Beute und das weitere Vorgehen in die Haare. Irgun Tairun II. drängt auf die Fortsetzung des Feldzugs nach Hardomannien hinein, um seine unzuverlässigen Alliierten aus Ostkelezar hinauszumanövrieren. Doch Dulan Soradis und Herzog Fortagis durchschauen den Schachzug und beharren auf ihrem Anteil des eroberten Landes zwischen Varna und Terp. Der Streit eskaliert derart, dass schließlich die Waffen sprechen. Der Zwergenkönig erschlägt den Ayrunafürsten mit eigener Hand und zündet damit die schwelende Lunte. Im Feldlager kommt es zu schweren Gefechten unter den gerade noch Verbündeten, in deren Verlauf die zahlenmäßig unterlegenen Kurzen stark unter Druck geraten. Tairun II. kämpft sich den Weg bis Varant frei und rettet sich hinter die schützenden Mauern seiner Stadt.

Die Danurer schwören Rache für die Ermordung ihres Dulans und fallen unter der Führung von Soradis' Bruder Kambyris I. (* um 245, + 294) in Kelezars Dreiflussland ein. Die Sillinger schließen sich ihnen an. Wozu sich um das ferne Hardomannien schlagen, wenn es jenseits der Varna noch so viel zu holen gibt. Über diesen Wirren ist der eigentliche Feind, Gundland, schnell vergessen.

Diesmal geben sich die ayrunisch-gundischen Invasoren nicht mit Plünderungen zufrieden, sondern zielen auf kelezarisches Kernland inmitten des Dairon. Sie nehmen Vendragun ins Visier, die altehrwürdige Krönungsstätte am Korogasee²⁰¹ im Herzen des Gebirges. Allerdings haben die Angreifer ein bekanntes Problem. Weder Ayruna noch Gunden verstehen sich besonders auf Belagerungstechniken. Und der Wunsch nach Vergeltung allein reicht nicht aus, um die massiven Mauern der Zwergenburgern zu überwinden. Schon viele Meilen vor Vendragun rennen sich Danurer und Sillinger im engen Tal der oberen Dista²⁰² fest. Aushungern bringt nichts, denn die Kurzen können von hinten über mehrere Pässe mit Nachschub versorgt werden. Nach einigen ergebnislosen Sturmangriffen ziehen die Belagerer vor Einbruch des Winters frustriert wieder ab. Für Fürst Kambyris I. hat der Misserfolg Konsequenzen. Seine Neffen Vortagas (* um 260, + 285) und Sogrokes (* um 265, + 285) putschen gegen ihn. Sie sind die Söhne des ermordeten Soradis und beanspruchen die Stammesführung für sich. Kambyris I. entgeht nur knapp einem Anschlag auf sein Leben und muss fliehen. Doch der gewaltsame Umsturz bleibt nicht unwidersprochen. Kambyris I. wurde nach dem Tode seines Bruders Soradis von den danurischen Kriegerinnen und Kriegerinnen offiziell zum Dulan gewählt. Er gilt als tapferer Kämpfer und fähiger Anführer, der allgemein respektiert wird und bei der Truppe beliebt ist. Dagegen haben Soradis' junge Söhne, außer ihrer Abstammung, nicht viel vorzuweisen. Außerdem verscherzt ihnen der Mordversuch auf ihren Onkel viele Sympathien. Manch einer ist nicht bereit die Absetzung des gewählten Dulans so einfach hinnehmen und schlägt sich auf die Seite von Kambyris I. Der Danurerstamm ist gespalten.

²⁰¹ Korogasee (gundländisch „Korchsee“): Einer der drei großen Seen im Dairongebirge neben dem Virmunsee (gundländisch „Furnsee“) und dem Ludavorsee (gundländisch „Lurversee“). Auf der Westseite des Korogasees liegt die alte kelezarische Krönungsstätte Vendragun. Aus dem Korogasee entspringt die Dista (gundländisch „Diester“).

²⁰² Dista: (gundländisch „Diester“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt aus dem Korogasee (gundländisch „Korchsee“) im Dairon und mündet ins Kleine Meer.

Der Sillingerherzog Fortagis hält sich zunächst aus den inneren Querelen seiner Alliierten heraus, kann seine Neutralität aber nicht lange durchhalten. Die Brüder wollen Führungsstärke demonstrieren, doch der erfahrene Kämpfer Fortagis lässt sich von den jungen Schnöseln nicht bevormunden. Er schert aus dem bewährten Bündnis aus und operiert fortan auf eigene Faust.

Das Zerwürfnis unter Danurern und Sillingern ruft Arimund wieder auf den Plan. 285 nimmt Gundlands König einen zweiten Anlauf und stößt nach Ostkelezar vor. Vortagas und Sogrokes sammeln ihre Streitkräfte und marschieren ihm entgegen. Bislang sind die Putschisten den Beweis ihrer militärischen Fähigkeiten noch schuldig geblieben. Das wollen sie jetzt nachholen. Im Unterschied zum Bündnissieg bei Varant im Jahr zuvor, stehen die Danurer diesmal jedoch allein. Die Brüder haben nicht einmal die volle Schlagkraft des eigenen Stammes zur Verfügung und sind gegenüber den Gundländern deutlich in Unterzahl. Trotzdem wagen sie in jugendlichem Ungestüm die Schlacht und rennen geradewegs in ihr Verderben. Arimunds Gundländer bringen den Ayruna bei Sedlur eine furchtbare Niederlage bei. Auch Vortagas und Sogrokes verlieren im Kampf ihr Leben. Die stolzen Brüder ertragen ihr Versagen nicht. Als sich ihre Mannen zur Flucht wenden, stürzten sich die beiden Dulane in Todesverachtung alleine auf die gegnerischen Reihen und werden niedergemacht. Nach seinem Triumph hält Arimund auf die Sillinger zu, um auch den zweiten Feind auszuschalten. Herzog Fortagis verspürt kein Verlangen das Schicksal von Soradis' Söhnen zu teilen und zieht sich nordwärts über den Terp zurück. Nun nimmt sich Gundlands König das durch die danurischen und sillingischen Beutezüge ohnehin angeschlagene Dreiflussland vor. Im Gegensatz zu Sillingern und Danurern, verfügen Werder und Hardomannen mittlerweile über wirkungsvolles Belagerungsgerät. Das haben sie im Laufe ihrer Herrschaft von ihren edrischen Untertanen übernommen und nutzen gelernt. Während Danurer und Sillinger vor Kelezars trutzigen Festungswällen kapitulieren mussten, setzten die Gundländer nun systematisch ihre Belagerungstechnik ein. Doch auch wenn Arimund das nötige Werkzeug gegen Burgen und Städte zur Verfügung hat, bleibt es doch ein langwieriges Unterfangen, das Geduld, Zähigkeit und vor allem Zeit erfordert. Genau die bekommt der König aber nicht. Seine neue Nordostprovinz hat eine lange Grenze und ist gleich an drei Seiten von Feinden umringt: Im Westen Kelezar, im Norden die Sillinger, im Osten die Danurer. Keiner von ihnen will die gundländische Okkupation hinnehmen und warten, bis sich die neuen Herren häuslich eingerichtet haben. Herzog Fortagis und Dulan Kambyris I. erneuern die Waffenbrüderschaft ihrer beiden Stämme. Wenig später tritt auch Irgun Tairun II. dem Bündnis bei. Allein ist er Werdern und Hardomannen nicht gewachsen, und die einzigen verfügbaren Alliierten in dieser Weltgegend sind nun einmal die ungeliebten Danurer und Sillinger.

Ab 286 beginnen die Übergriffe auf Gundlands Osten aus drei Richtungen. Dabei meiden die Verbündeten die große Schlacht und verlegen sich auf schnelle Vorstöße und Rückzüge. Sie plündern das Land und bedrohen die Nachschubwege. Arimund gerät in die Defensive. Er muss die Eroberung des Dreiflusslandes aufgeben, um die zunehmenden Attacken seiner Gegner abzuwehren. Immer mehr Truppen führt Gundlands König aus der Heimat heran, um das besetzte Ostkelezar zu verteidigen. Das dünnt seine Besatzungen anderswo aus und wird von seinen Feinden ausgenutzt. Bald attackieren sie Gundland auf breiter Front. Irgun Tairun II. nimmt aus dem sicheren Dairon heraus Werdland ins Visier und Dulan Kambyris I. umrundet die Terpetsümpfe im Süden und fällt im Osten Hardomanniens ein. 289 versucht sich Arimund aus der Umklammerung zu befreien und startet eine Gegenoffensive nach Danurien hinein. Aber ehe er die Ayruna zu fassen bekommt, zwingen ihn kelezarische und sillingische Entlastungsangriffe in seinem Rücken zur Umkehr. Arimund kann von Glück sagen, dass mit Kartanurien und Kalschan ein stabiler Frieden herrscht. So hat er wenigstens an seiner Südflanke Ruhe.

Doch auch so wird klar, dass er Ostkelezar nicht dauerhaft halten kann. Gundlands Grenze ist einfach zu lang, um sie gegen gleich drei entschlossene Gegner wirkungsvoll zu verteidigen.

Spaltung der Sillinger 292

→ Karte „15. Mittelarigon - Kampf um Ostkelezar, Bruderkrieg Sillinger“

Da Arimund die Phalanx seiner Feinde nicht besiegen kann, versucht er sie zu spalten. Dazu nimmt er 291 Kontakt mit Herzog Fortagis auf. Der König erkennt in den Sillingern den Schlüssel für den Ausgang des Krieges. Ihr Auftauchen am Endmeer und ihr Bündnis mit den Danurern hat das Gleichgewicht der Kräfte in der Region gekippt. Mit den kampfstarken Gunden an ihrer Seite werden die Ayruna plötzlich wieder zur ersten Bedrohung für die Anrainerstaaten Kelezar und Gundland. Arimund will die Sillinger aus der Koalition herauslösen und macht ihrem Herzog ein verlockendes Angebot: Er erhält ganz Ostkelezar zu Lehen, wenn er König Arimund als Oberherrn anerkennt und ihm den Treueid leistet. Die neue Allianz soll durch die Vermählung von Fortagis' Tochter Gismunda mit einem von Arimunds Söhnen besiegelt werden. Ohne die Sillinger wären Danurer und Zwerge kaum noch in der Lage, Gundland ernstlich in Bedrängnis zu bringen. Außerdem ist zu erwarten, dass die beiden Erzfeinde zu keinem tragfähigen Bündnis zusammenfinden werden. Der Preis für die großzügige Offerte an Fortagis ist in Wahrheit gering. Ostkelezar ist leergefegt. Die Lande zwischen Varna und Terp waren zu allen Zeiten zwischen Kurzen und Ayruna umkämpft, doch die letzten 10 Kriegsjahre gehörten zu den schlimmsten, die die leidgeprüften Bewohner je erdulden mussten. Mehrfach wechselte das Gebiet den Besitzer und jede Seite brandschatzte und mordete. Am Ende gaben auch die Hartgesottensten auf und flohen aus dem todbringenden Kampfgebiet. Alle Besiedelungsversuche mit gundländischen Bauern und Viehzüchtern schlugen bislang fehl. Die Lage in der Krisenregion ist einfach zu gefährlich. Nun herrscht Arimund über eine menschenleere Einöde, deren wirtschaftlicher Nutzen gleich Null ist. Die Sillinger könnten diese Lücke schließen und zugleich als militärischer Puffer im Dienste Gundlands sowohl Zwerge als auch Danurer fernhalten.

Aus Arimunds Perspektive ein cleverer Plan, doch Fortagis lehnt barsch ab. Laut Abt Arnegild von Gryndhulm, den wir bereits bei der Massentaufe am Kendel zitiert haben, soll der Sillingerherzog gesagt haben:

„Warum soll ich etwas kniend empfangen, das ich mir stehend mit dem Schwerte nehmen kann?“

Fortagis glaubt die Gundländer am Ende und deutet Arimunds Angebot als verzweifelten Versuch, die Niederlage im letzten Moment noch abzuwenden. Er gibt die Guerillataktik der vergangenen Jahre auf, überquert mit seiner Streitmacht den Terp und sucht auf eigene Faust die Entscheidung. Aber er überschätzt sich gründlich und erleidet am Flüsschen Rimpa gegen Werder und Hardomannen eine empfindliche Niederlage. Dabei wird der Herzog schwer verwundet und erliegt wenig später seinen Verletzungen. Sein geschlagenes Heer zieht sich wieder über den Terp nach Norden zurück.

Angesichts des militärischen Misserfolgs verläuft die sillingische Volksversammlung im folgenden Frühjahr 292 alles andere als harmonisch. Erwartungsgemäß fordert Fortagis' blutjunger Sohn Algant (* 273, + 297) die Herzogswürde für sich. Er will den Tod seines Vaters rächen und steht auch sonst für eine Fortsetzung von dessen Politik. Doch er ist nicht der einzige Bewerber um die Stammesführung. Ein anderer Edeling namens Theudis (* um 250, + 307) stellt sich ebenfalls zur Wahl. Der erfahrene Kämpfer genießt hohes Ansehen und hat Einfluss. Er plädiert für einen Strategiewechsel und die Annahme von Arimunds Lehensangebot in Ostkelezar. Die völlig konträren Ansichten der beiden Kandidaten bringen zusätzlichen Zündstoff in die Volksversammlung. Nun geht es nicht mehr nur um Loyalität und Sympathie, sondern um die grundsätzliche Ausrichtung und

Zukunft des Stammes. Während Algant auf Freiheit und Unabhängigkeit der Sillinger pocht, verspricht Theudis gutes Land und ein besseres Leben im Dienste Gundlands. Darüber erhitzen sich die Gemüter derart, dass trotz der unbedingten Friedenspflicht auf dem Dingplatz zu Hersdal²⁰³ um Haaresbreite die Waffen sprechen. Nur mit Mühe kann ein Blutvergießen zwischen den beiden Parteien auf dem geheiligten Boden verhindert werden. An eine Einigung ist freilich nicht zu denken. Und so kommt es zu einer Doppelwahl: Algant und Theudis werden von ihren jeweiligen Anhängern gleichzeitig zum Herzog ausgerufen. An sich ist das bei den Gunden nicht ungewöhnlich. Es kam häufiger vor, dass ein Stamm von zwei Edelingen geführt wurde, die beide die Herzogs- oder Jarlswürde innehatten. In diesem Fall kann von einer gemeinsamen Führung aber keine Rede sein. Die Doppelwahl besiegelt vielmehr eine Spaltung. Während ein Teil unter Herzog Algant am Endmeer zurückbleibt, überquert der andere unter Herzog Theudis den Terp, schwört König Arimund die Treue und erhält dafür großzügig Land in Ostkelezar. Nach dem Ort des Bruchs, dem Ding zu Hersdal, nennen sie sich fortan Hersdaler und ihren Herzog Theudis nach seinem Lehnseid „den Schwörer“.

Um den Bund zu besiegeln, heiratet Arimunds zweitgeborener Sohn Thured (* 274, + 337) im Folgejahr 293 Herzog Theudis' Tochter Friga (* 275, + 352).

Bruderkrieg der Sillinger 293 bis 297

→ Karte „15. Mittelarigon - Kampf um Ostkelezar, Bruderkrieg Sillinger“

Für Theudis' Widersacher Algant ist die Angelegenheit damit aber noch nicht erledigt. Der 19-jährige Herzog sieht sich als rechtmäßiger Herrscher aller Sillinger und ist keineswegs bereit die Teilung seines Volkes hinzunehmen. Für ihn sind die Hersdaler Abtrünnige, die mit dem Feind kollaborieren und durch ihre Abwanderung den eigenen Stamm schwächen. Allerdings kann er im Augenblick nicht viel tun. Seine Autorität wird nämlich nicht nur durch Theudis herausgefordert, sondern auch in der alten Heimat westlich der Korvanten. Die lange Abwesenheit von Herzog Fortagis im Krieg gegen Kelezar und Gundland hat seine Stellung zu Hause geschwächt. Über die Jahre sind andere Adelige in dieses Machtvakuum eingerückt und haben die Stammesführung an sich gezogen. Wohl haben sie Fortagis einst Treue gelobt, nicht jedoch dessen Sohn Algant. Als die Nachricht vom Tod des Herzogs am Kleinen Meer eintrifft, küren die daheim gebliebenen Sillinger mit dem Edeling Reckwinth (* um 250, + 306) einen eigenen Anführer. Nun hat es der junge Algant gleich mit zwei Herausforderern zu tun. Damit nicht genug, kommt es auch bald zu Reibereien mit den verbündeten Danurern. Bislang teilten sich Ayruna und Gunden sowohl die politische Führung als auch die wirtschaftlichen Einkünfte im Nerval. Doch der stolze Hardliner Algant fordert nun beides für sich und die Sillinger. Mit seiner kompromisslosen Haltung und hochfahrenden Art bringt er die langjährigen Alliierten seines Vaters gegen sich auf. Dulan Kambyris I. kündigt ihm die Freundschaft und bereitet sich auf einen Waffengang vor, um ihn vom Ar Final zu vertreiben. Algants Krieger verspüren wenig Neigung zum Kampf mit den bisherigen Waffenbrüdern und nötigen ihren jungen Herzog zum Rückzug. Widerwillig räumt Algant das Feld und marschiert entlang der Nordküsten von Endmeer und Kleinem Meer nach Hause, wo er seinen Herrschaftsanspruch gegen Reckwinth durchzusetzen will. Von einer partizipativen Führung des Stammes ist nicht die Rede. Algant beansprucht alle Macht für sich allein. Mit Hilfe seiner kampfgestählten Armee siegt er 293 an der Thainfurt²⁰⁴ über Reckwinths Aufgebot und verjagt seinen Rivalen aus Sillingen²⁰⁵. Der rettet

²⁰³ Hersdal: Westgundisch für „Tal des Heeres, Heerestal“. Nicht genau lokalisierter Versammlungsort der Sillinger an der Nordseite des Endmeeres.

²⁰⁴ Thain (elvarunisch „Thainon“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den westlichen Korvanten und mündet ins Kleine Meer.

²⁰⁵ Sillingen: Gängige Bezeichnung für das Land der Sillinger in und um die Korvanten.

sich mit seinen Anhängern zu den benachbarten Brynden²⁰⁶ und wartet auf eine Gelegenheit zur Rückkehr und Revanche.

Er muss nicht lange ausharren. Algants absoluter Herrschaftsstil schafft ihm viele Feinde. Der junge Herzog gebärdet sich wie ein König und degradiert auch seine Edeling zu bloßen Befehlsempfängern. Wer nicht spurt, den bringen Algants gefürchtete Handlanger gewaltsam auf Linie oder räumen ihn beiseite. Viele Oppositionelle entfliehen dem Gewaltregime und folgen den Hersdalern nach Ostkelezar oder schließen sich Reckwinths wachsendem Gefolge im bryndländischen Exil an. Auf diese Weise verfügt der Gegenherzog bald über eine ansehnliche Streitmacht, die er – verstärkt um bryndische Hilfstruppen – 296 gegen den Tyrannen ins Feld führt. Am Zusammenfluss von Starna und Guerra²⁰⁷ kommt es zum großen Treffen. Doch wieder triumphiert Algant. Er wehrt Reckwinths Vorstoß erfolgreich ab und sichert seine Herrschaft. Allerdings kann er sich an Sieg und Macht nur kurz erfreuen. Einige Adelige verschwören sich gegen ihn und setzen ihren Mordplan auf der großen Dingversammlung 297 in die Tat um. Sie erschlagen ihren despotischen Herzog und so viele seiner Anhänger wie sie habhaft werden können. Das Blutding zu Wehrstad an der Bitna²⁰⁸ erlangt ob dieser Vorkommnisse ähnlich traurige Berühmtheit wie das Spaltding zu Hersdal 5 Jahre zuvor, als sich ein Teil des Stammes abkoppelte.

Nun ist Reckwinths Stunde gekommen. Im Triumph zieht er in Sillingen ein und wird auf der Volksversammlung 298 von den Recken und Edelingen des Stammes mit großer Mehrheit zum rechtmäßigen Herzog der Sillinger erhoben. Einzige Ausnahme bleiben die Hersdaler. Einige hundert Meilen entfernt, jenseits des Endmeeres, bezeichnet sich auch der in gundländischen Diensten stehende Theudis als Herzog.

Sturz und Flucht Tairuns II.

König Arimund profitiert vom Zwist der Sillinger. Der Seitenwechsel von Herzog Theudis verstärkt seine Streitmacht und ermöglicht die Wiederbesiedelung Ostkelezars als gundländisches Lehen. Der anschließende Bruderkampf um die sillingische Stammesführung verschafft Arimund genügend Zeit, um die Lage in seiner neuen Provinz zu stabilisieren. Fortan heißt sie nach ihren Bewohnern Hersdalen. Mit Hilfe seiner kampfstarken, neuen Vasallen kann er sich seine kelezarischen und danurischen Gegner erfolgreich vom Hals halten. Wie vorauszusehen, finden Kurze und Ayruna zu keiner gemeinsamen Linie gegen Gundland zusammen. Die tiefen Gräben ihrer jahrhundertealten Feindschaft lassen sich nicht so schnell zuschütten. Das gegenseitige Misstrauen sitzt tief. So geht am Ende Gundland als lachender Dritter aus dem uralten Konflikt um die grünen Weiden zwischen Varna und Terp hervor.

Allerdings hat der Landgewinn einen Preis. Mit seiner Okkupation macht sich Arimund sowohl Kelezar als auch Danurien zu unversöhnlichen Feinden. Das ohnehin schwierige Verhältnis zwischen Gundland und dem Daironreich, wegen des von beiden Seiten beanspruchten Astolan, ist nun endgültig zerrüttet. Alle Annäherungsversuche der Vergangenheit werden mit einem Schlage zunichte gemacht. Das alte Trauma der Zwerge von einer vollständigen Umzingelung durch einen übermächtigen, feindseligen Nachbarn erwacht von neuem. Das Schreckgespenst aus den Tagen der edrischen Supermacht kehrt in Form der gundischen Werder und Hardomannen zurück. Die Warner vor einer allzu engen

²⁰⁶ Brynden (Herkunft vom westgundischen Wort „Brynie“ = „Brünne“, im Sinne von „die Brunnenträger, Rüstungsträger“): Stamm aus überwiegend westgundischer Volkssubstanz, der sich in der zweiten Hälfte des 3. Jahrhunderts zwischen Tynir und Starna entwickelt.

²⁰⁷ Guerra (elvarunisch ebenfalls „Guerra“): Fluss in Nordarigon. Entspringt im Westen der Kleinen Korvanten und mündet in die Starna.

²⁰⁸ Bitna (elvarunisch „Vigar“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den westlichen Korvanten und mündet ins Kleine Meer.

Anlehnung an Gundland sehen sich bestätigt. Aus ihrer Sicht hat Arimund die Maske der Freundschaft fallen lassen und die Fratze des Imperialisten offenbart. Zuerst haben sich Werder und Hardomannen mit Astolan den Westen Kelezars einverleibt, nun den Osten und bald den Rest. Vor dieser Drohkulisse schlägt die Stunde der Nationalisten. Sie fachen den Volkszorn gegen Irgun Tairun II. an. Sein Angriff auf das Nerval führte zu einer ganzen Serie demütigender Niederlagen und schließlich zum Verlust Ostkelezars. Dieses Versagen auf der ganzen Linie verzeiht man ihm nicht. Im Reich herrscht offener Aufruhr. Schon nach seiner Niederlage gegen Danurer und Sillinger wackelte sein Thron bedenklich, jetzt stürzt er. 293 nutzt eine Gruppe Adelige die Gunst der Stunde und putscht gegen den König. Unter dem Jubel des Volkes erklären sie Tairun II. für abgesetzt und inthronisieren statt seiner den für zwergische Verhältnisse ausgesprochen jungen 27-jährigen Crysagon I. (* 266, + 351), den man später „den Wehrhaften“ nennen wird. Der gestürzte Tairun II. muss fliehen und rettet sich nach Gundland. Dort bittet er König Arimund um Aufnahme und Schutz. Diese Entwicklung ist an Ironie kaum zu überbieten. Der erklärte Gundenfeind sucht beim langjährigen Kriegsgegner um Asyl nach. Es muss dem stolzen Zwergenkönig unendlich schwer gefallen sein, doch er kann nirgendwo anders hin. Zu den Danurern, deren Dulan Soradis er mit eigener Hand erschlug oder zu den kaum weniger feindlich gesonnenen Sillingern jenseits der Meerenge von Lurn? Davon abgesehen müsste er von Kelor erst einmal dorthin gelangen. Mit Crysagons Häschern auf den Fersen ist das so gut wie ausgeschlossen. Dem geschassten Irgun bleibt nur das nahe Gundland, wenn er sein Leben retten will.

Arimund nimmt den Hilfesuchenden gastfreundlich auf, zumal Tairun II. nicht alleine reist, sondern neben einem kleinen Kreis verbliebener Getreuer auch seine Familie bei sich hat. Darunter befindet sich auch seine 19-jährige Enkelin Endau (* 274, + 344). Wahrscheinlich ist sie der eigentliche Grund für Arimunds überraschende Freundlichkeit und Milde gegenüber seinem langjährigen Gegner. In ihren Adern fließt altehrwürdiges, königliches Blut. Auch wenn ihr königlicher Großvater gerade ins Exil gezwungen wird, würde eine Verbindung zwischen ihr und Arimunds ältestem Sohn Arvod (* 273, + 327) das junge Herrschergeschlecht der Fyrninger zusätzlich adeln. Diese Absichten sind nicht neu. Vor über 20 Jahren warb Arimund selbst um Tairuns II. Tochter Suranil, wurde wegen Standesdünkeln des Zwergenmonarchen aber kühl abgewiesen. Jetzt wiederholt sich die Geschichte, und diesmal kann sich Tairun II. den Luxus gefühlter Überlegenheit nicht mehr leisten. Er ist sich bewusst, dass sein Wohlergehen in der Fremde von seinem Wohlverhalten abhängt und willigt in die Ehe ein. So heiratet der gundländische Prinz Arvod 294 die kelezarische Prinzessin Endau unter festlichem Gepränge in Solb. Arimunds Geschlecht wird aufgewertet und das Überleben von Tairuns II. Familie ist gesichert. Und noch etwas: Die Nachkommen dieser Verbindung können Anspruch auf den Thron in Kelor anmelden. Auch daran mag Arimund gedacht haben, als er die Flüchtlinge so großzügig aufnahm.

Der 1. Gundländische Bürgerkrieg 302 bis 307

→ Karte „16. Mittelarigon - Reichsteilung Gundland, 2. Pestepidemie, Silat“

König Arimund stirbt 299 mit 55 Jahren. Er hinterlässt zwei Söhne, den 26-jährigen Arvod und dessen ein Jahr jüngeren Bruder Thured. Es ist erst das zweite Mal in der werdisch-gundländischen Geschichte, dass mehr als ein einziger legitimer Erbe als Nachfolger zur Verfügung steht. Sowohl bei den Gantringern als auch den Fyrningern stand nach dem Tod des Vaters immer nur ein Sohn zur Wahl – entweder weil er der einzige legitime männliche Nachkomme seines Vaters war oder weil seine Brüder noch vor dem Vater starben. Lediglich Guntis der Befreier hinterließ vier Söhne: Heriward, Thurwinth den Eduner, Lampert und Arihart den Getauften. Um die Wehrkraft des Reiches nicht zu schwächen, entschied sich Guntis damals für seinen Ältesten Heriward als Alleinerben und damit gegen die gundische

Erbteilungspraxis. Diese Weitsicht zeigte schon kurz darauf im 1. Kalschanischen Krieg (232 bis 254) Wirkung. Es ist kaum anzunehmen, dass ein geteiltes Gundland seinem mächtigen südlichen Nachbarn widerstanden hätte. Schon mit vereinten Kräften war es knapp genug und nur unter Aufbietung der letzten Reserven und Dank des überragenden Feldherrn Thurwinth zu schaffen. Die Aushebelung gundischer Erbteilungstradition war aber auch deshalb möglich, weil die vier Brüder zeitlebens fest zusammenhielten. Obwohl nicht einmal alle die gleiche Mutter hatten, waren sie im besten Sinne des Wortes „brüderlich“.

Wie sein Großvater Guntis der Befreier, will auch Arimund das Reich beisammenhalten und nominiert auf dem Totenbett seinen ältesten Sohn Arvod zum alleinigen Erben und Nachfolger. Thured dagegen soll leer ausgehen. Damit handelt er zwar gegen gundisches Recht, aber im Einklang mit dem edrischen. Bei den Elvar erbte üblicherweise der älteste männliche Nachkomme, manchmal ein jüngerer Bruder oder naher Verwandter, grundsätzlich aber nur eine Person. Auch wenn die Landnahme durch Werder und Hardomannen das edrische Recht in Astolan und Ilonien zurückgedrängt hat, besteht es in Teilen als eine Art Sonderrecht für die unterworfenen edrischen Bevölkerung weiter. Außerdem basiert das edunische Kirchenrecht auf dem Rechtsverständnis der Elfen. Und im Unterschied zu den mündlich überlieferten Gesetzen der Gunden, sind die edrischen schriftlich fixiert. Das war zu Beginn der gundischen Herrschaft auf elfischem Boden ohne Bedeutung. Die neuen Herren konnten nicht lesen und scherten sich nicht um die Gebräuche der Besiegten. Doch mittlerweile ist viel Zeit vergangen und die nordischen Barbaren haben sich manches von der überlegenen Kultur der Edrigher angeeignet, auch in der Rechtsprechung. Gundland ist Großmacht geworden und lässt sich nicht mehr auf Zuruf regieren. Die Reichsverwaltung liegt in den Händen gebildeter Kleriker. Sie können lesen und kennen das edrische Recht, das ihrem Kirchenrecht so ähnlich ist, genau. Gundisches Recht dagegen ist nirgends festgelegt und kann hinter Klostermauern nicht erlernt werden. Auf diese Weise kehrt die Rechtsauffassung der Besiegten durch die Hintertür an die Höfe der Eroberer aus dem Norden zurück. Als Guntis der Befreier und Arimund Erstkönig ihre ältesten Söhne als Alleinerben einsetzen, bewegen sie sich also nicht im rechtsfreien Raum, sondern wenden lediglich ein anderes Rechtssystem als das gundische an. Das mag dem sterbenden Vater schwer gefallen sein, doch die Staatsraison gebietet es. Vielleicht ahnte er, dass es darüber zum Bruch unter seinen Söhnen kommen wird, denn mit seinen letzten Worten ermahnt er sie zur Einigkeit und das Wohl des Reiches über ihr eigenes zu stellen. Es hilft nichts. Indem er Thureds Ansprüche vollständig ignoriert, ist der Konflikt vorgezeichnet.

Der Leichnam des Königs ist noch nicht erkaltet, da geraten die Brüder schon aneinander. Thured weigert sich Arvod den Treueschwur zu leisten. Er besteht auf der Abhaltung eines Hochdings nach alter Tradition. Er argumentiert, dass nur die große Volksversammlung das Recht habe, den König zu wählen, so wie sie einst auch den Herzog und Jarl bestimmte. Sein Beharren auf altem gundischem Recht dürfte freilich weniger seinem Traditionsbewusstsein zugeschrieben werden als mehr der Hoffnung, auf dem Hochding selbst zum Herrscher gewählt zu werden, zumindest aber die Reichsteilung durchzusetzen. Arvod denkt nicht daran seine Krone zu teilen oder sich gar der Gefahr auszusetzen sie ganz an Thured zu verlieren. Da ihm sein jüngerer Bruder den Gefolgschaftseid verweigert, klagt er ihn als Hochverräter an und lässt ihn einkertern. Ein Hochding findet nicht statt.

Damit ist die Angelegenheit jedoch keineswegs erledigt. Auch andere im Reich stellen die Frage nach der Legitimität ihres neuen Herrschers. Selbst Arvods Vater Arimund wurde auf einer großen Dingversammlung im Jahre 273 durch Adel, Recken und Schildmaiden per Akklamation zum ersten gundländischen König erhoben. Nicht jeder ist bereit die vollständige Aushebelung des uralten Volksrechts stillschweigend hinzunehmen. Sie halten Thureds Forderung für absolut gerechtfertigt und seine Inhaftierung für einen Akt der

Willkür. Hinter vorgehaltener Hand nennen sie ihren neuen Kuningar²⁰⁹ bereits einen Druglot, das alte gundische Schimpfwort für einen tyrannischen Alleinherrscher. Arvod tut wenig, um dieses Image loszuwerden, im Gegenteil. Als die Kritik lauter wird, reagiert er mit Härte und Gewalt. Er befiehlt eine Säuberungsaktion gegen seine inneren Widersacher und lässt seine Häscher ausschwärmen. Wer ihnen in die Hände fällt, wird in den Kerker gesteckt oder als vermeintlicher Hochverräter an Ort und Stelle sofort hingerichtet. Allerdings verläuft die Aktion nicht reibungslos. Nachdem sie ihre erste Schockstarre überwunden haben, scharen mehrere Edlinge ihr Gefolge um sich und stellen sich ihrem wild gewordenen König entgegen. Es kommt zu offenem Aufruhr im Reich und Arvod hat alle Hände voll zu tun, die von ihm entzündeten Flammen wieder auszutreten. In dem Durcheinander können Oppositionelle 302 Thured aus seinem Gefängnis in Solb befreien, und der Prinz entkommt nach Hersdalen. Arvod hatte nicht gewagt, Hand an ihn zu legen. Ein Brudermord hätte ihn endgültig ins Unrecht gesetzt und ihm alle Sympathien verscherzt. Also begnügte er sich damit, Thured aus dem Verkehr zu ziehen und politisch kalt zu stellen. Bei seinem Schwiegervater Theudis findet der Flüchtende nun Schutz und Unterstützung. Die selbstbewussten Südsillinger²¹⁰ stellen sich Arvods absolutem Machtanspruch geschlossen entgegen und haben jetzt in Thured eine willkommene Integrationsfigur.

Beide Seiten bereiten sich auf den unausweichlichen Waffengang vor. Prinz Thured scharft die Feinde seines Bruders um sich und bietet Arvod 303 im offenen Heideland beim späteren Heidwege – der antiken Ebene von Daruveth – die Schlacht an. Der König akzeptiert und es kommt zum ersten großen Treffen dieses Bruderkampfes. Arvod siegt, erleidet aber selbst schwere Verluste. Thured und sein Schwiegervater Theudis können sich absetzen und im Osten neu formieren. 304 nehmen sie einen zweiten Anlauf und haben mehr Erfolg. Nahe Werislin, im Grenzgebiet zwischen Hardomannien und Hersdalen, fangen sie den vorrückenden König ab und verpassen ihm einen herben Denkkzettel. Einige Scharmützel in den kommenden Jahren folgen, ehe die Brüder 307 alle Kräfte mobilisieren und am Ulvihr die endgültige Entscheidung suchen. Es wird eine fürchterliche Schlacht, die von beiden Seiten mit einer Erbitterung geführt wird wie sie typisch ist für Bruderkämpfe. Als die Nacht sich senkt, trennen sich die Kombattanten jedoch ohne Ergebnis. Die besten Kämpen des Reiches haben sich gegenseitig niedergestreckt. Gundlands stolze Elite liegt erschlagen auf der blutigen Walstatt. Auch der Hersdalerherzog Theudis zählt zu den Gefallenen. Die Überlebenden sind zu Tode erschöpft oder verwundet. An eine Fortsetzung des Kampfes ist nicht zu denken.

Die Gundländische Reichsteilung 308

→ Karte „16. Mittelarigon - Reichsteilung Gundland, 2. Pestepidemie, Silat“

Da keine Seite den Sieg erzwingen kann und die Heere nach dem Gemetzel am Ulvihr ausgeblutet sind, kommt es am Ende doch zur Reichsteilung. Gundland wird entlang des Ulvihr und Darnim in zwei Hälften getrennt und damit die real bestehenden Machtverhältnisse formell zementiert. Astolan und Ilonien fallen an Arvod, Ayrunien und Ostkelezar an Thured. 308 beschwören die verfeindeten Brüder den Vertrag in Felch und kehren danach in ihre jeweiligen Herrschaftsgebiete zurück, von wo aus sie sich gegenseitig argwöhnisch belauern. 309 zieht Thured mit seinem Bruder gleich und lässt sich auf dem Ding im einst kelezarischen Farmun am Terp, das nun von den Hersdalern als Herzogssitz genutzt und Ayrunbuhr (westgundisch für „Ayrunaburg“) genannt wird, zum König wählen. Formell bleibt die Reichseinheit erhalten. Gundland wird jetzt eben von zwei Königen regiert, so wie ein gundischer Stamm bisweilen von zwei Herzögen oder Jarlen geführt

²⁰⁹ Kuningar: Gundische Ableitung aus dem elvarunischen „Conion Biar“, einem elfischen Spottnamen für arigonische Monarchen. Der frühe Ausdruck „Kuningar“ entwickelt sich schließlich zum heutigen „König“.

²¹⁰ Südsillinger: Gebräuchliche Umschreibung für die Hersdaler.

Geschichte Gundlands

wurde. Tatsächlich existieren ab 308 aber zwei Staaten auf gundländischem Boden. Und die beiden Monarchen sind sich nicht wohlgesonnen. Erstmals in der werdisch-hardomannischen Geschichte kommt die gundische Erbteilungsregelung zum Tragen – mit fatalen Folgen.

Das kalschanische Weltreich

Rückblende: Das Edunertum in Kalschan

Im Jahre 251 kehrte Prinz Medrahit an der Spitze eines werdisch-hardomannischen Interventionsheeres aus seinem Exil in Gundland nach Kalschan zurück und gewann 254 den Thron seiner Ahnen zurück. Mit seiner Krönung änderte sich das vollkommen zerrüttete Verhältnis Kalschans zu Gundland schlagartig zum Guten. Der für beide Seiten verheerende 22 Jahre andauernde 1. Kalschanische Krieg wich einem langen, heilenden Frieden. Die ausgemergelten Länder schöpften neue Kraft und erholten sich prächtig. Sicherheit und staatliche Ordnung begünstigten Landwirtschaft und Handel und ließen die dezimierte Bevölkerung rasch wieder anwachsen.

Der neue Stil Shadar Medrahits wirkte aber nicht nur auf materielle Werte, sondern auch auf geistige. Im theologisch sonst so gestrengen Kalschan zog unter seiner Regentschaft Toleranz ein. Andersgläubige wurden nicht länger ins gesellschaftliche Abseits gedrängt, sondern fortan respektiert. Der König öffnete ihnen die Tore für den lange verbauten gesellschaftlichen und politischen Aufstieg. Schon bald bekleideten manche dieser religiösen Außenseiter hohe Regierungsämter. Neben der früher einzig erlaubten und mit aller Macht verteidigten Staatsreligion, hielten nun neue Glaubensrichtungen und Kulte ihren Einzug in Kalschan. Die erfolgreichste Gemeinschaft unter ihnen war – wen wundert es – das Edunertum. Medrahits Mutter Hildigund glaubte an den Zeugen Eduns und sein Bruder Darahil ebenso. Der Shadar selbst hat während seines Exils in Gundland viele Jahre im Schatten des edunischen Glaubens verbracht. Obwohl er selbst den alten Göttern treu blieb, kannte er die Lehre des Gotteszeugen sehr genau. Die Engstirnigkeit der kalschanischen Kleriker konnte er nicht teilen. Dafür war er zu weit gereist, hatte zu viel gesehen und erlebt. Für ihn war weniger die neue Religion eine Bedrohung als mehr seine machtversessene Priesterschaft daheim. Es ist sogar wahrscheinlich, dass seine Politik der Glaubenstoleranz für ihn nicht nur eine persönliche Herzensangelegenheit war, sondern eine gezielte politische Maßnahme, um den religiösen Alleinvertretungsanspruch der unerhört mächtigen Priesterkaste zurückzudrängen. In einem konfessionell pluralistischen Reich wäre die alte Staatsreligion nur noch eine Glaubensrichtung unter vielen, was naturgemäß auch den Einfluss ihrer Kleriker schmälern würde. Dadurch könnte sich die Krone aus dem jahrhundertalten Würgegriff der Priesterschaft befreien und ihre eigene Macht ausbauen. Ob der rechtgläubige Medrahit tatsächlich solche „blasphemischen“ Absichten verfolgte oder aber nicht, muss offen bleiben. Sicher ist nur, dass das Edunertum in den 27 Jahren seiner Herrschaft in Kalschan zunehmend an Boden gewann.

Der Rote Komet

Im Jahre 260 erscheint ein Komet am Himmel. Wochenlang zieht er seine Bahn am Firmament. Er ist so hell, dass man ihn mühelos tagsüber erkennen kann. Die im Sonnenwind verglühenden Eisenpartikel geben dem üblicherweise weißen Schweif eine rötliche Färbung. Seit alters her gelten Kometen in Arigon als Unglücksboten. Angstvoll blicken die Menschen zum Himmel und erwarten das drohende Unheil.

In Kalschan nutzen die Priester das vermeintliche Warnzeichen der Götter und machen gegen die religiöse Toleranzpolitik Medrahits mobil. Schnell ist ein Name für den Himmelskörper und seinen rötlich schimmernden Schweif gefunden: Der Blutkomet. Die Menschen sollen sich wieder einzig und allein den alten Göttern zuwenden und die Anhänger der neuen Religionen davonjagen. Nur so könne der Zorn der Allerhöchsten besänftigt und ihr drohendes Strafgericht noch abgewendet werden. Und in der Tat kommt es in den Jahren 260 und 261 zu religiös motivierten Ausschreitungen gegen die neuen Glaubensgemeinschaften.

Doch nichts geschieht. Die kommenden Jahre in Mittelarigon verstreichen ohne Katastrophen, im Gegenteil. 263 werden die Nogaren endgültig besiegt, 264 die notorisch widerspenstigen Tioter aus dem Land geworfen und dadurch der Nordosten befriedet. Die Kriege enden erfolgreich, die Ernten sind gut und Seuchen bleiben aus. Überall ist der wirtschaftliche Aufschwung spürbar. So kehrt man schon bald zu seiner täglichen Arbeit zurück. Der Komet wird vergessen.

Für die kalschanische Priesterschaft ist das Ausbleiben des Unheils ein herber Rückschlag. Deren Prophezeiung einer Katastrophe hat sich als falsch erwiesen. Ihre Unfehlbarkeit wird angezweifelt. König Medrahit kann seine offene Glaubenspolitik unbeirrt fortsetzen. Im selben Maße wie der Einfluss seiner Priester schwindet, wächst seine eigene Macht. Das kann ihm nur Recht sein. Was der kalschanische Klerus unbedingt verhindern wollte, nämlich den Vormarsch anderer Glaubensrichtungen im eigenen Land – insbesondere des Edunertums –, hat er durch seine falschen Vorhersagen sogar noch begünstigt. Es scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein, ehe die Lehre des Zeugen auch Purshan und Dhagur für sich einnimmt.

Erst lange Zeit später wird man den Roten Kometen besser deuten können, denn das Jahr 260 ist das wahrscheinliche Geburtsjahr eines Mannes, der das Antlitz Mittelarigons radikal verändern soll. Er wird die grausigen Prophezeiungen der Priester erfüllen und die Alte Welt mit Krieg und Scheiterhaufen überziehen. Unter seiner Herrschaft steigt Kalschan zu ungeahnter Größe empor und ganze Völkerschaften fallen in dumpfe Sklaverei. Sein Name ist Silat. Noch heute nennt man ihn außerhalb Kalschans den „Schwarzen Messias“²¹¹.

Silat – der Schwarze Messias (* um 260, + 361)

Es deutet einiges darauf hin, dass Silat von adeliger Abstammung ist. Seine zahlreichen späteren Erfolge auf dem Schlachtfeld lassen eine umfassende militärische Ausbildung vermuten, die man in Kalschans stark geschichteter und undurchlässiger Klassengesellschaft nur als Edelmann erhält. Sicher ist das aber nicht, denn seine politischen Entscheidungen weisen in eine ganz andere Richtung und zielen auf eine Entmachtung des Adels und die Sozialisierung des Staates. Silat selbst trägt nicht zur Aufklärung seiner Herkunft bei, sondern lässt sie wohl absichtlich im Dunklen, um seinen Status als Gesandter der Götter²¹² nicht durch irdische Normalität zu entwerten.

Wie dem auch sei, er fällt den Priestern jedenfalls bald auf, denn er hat außerordentliche Begabungen. Silat verfügt über übernatürliche Fähigkeiten und ist eine Führernatur. Er versteht es Menschen an sich zu binden und mit beinahe spielerischer Leichtigkeit für seine Zwecke einzusetzen. Schnell steigt er auf. Mitte 30 ist er bereits stellvertretender Hohepriester des obersten Gottes Kalschas, zweiter Mann in der Kirchenhierarchie und damit dritter Mann im Staat. Das gilt als weiteres Indiz für sein edles Geblüt, denn auch in der Priesterschaft beeinflusst die Abkunft den Rang.

Wie die meisten seiner Priesterkaste steht auch Silat der religiösen Toleranzpolitik Shadar Medrahits und seines Sohnes Gilas (* 256, + 313) ablehnend gegenüber. Für ihn ist der Aufstieg fremder Glaubensgemeinschaften im eigenen Land unerträglich, ein Frevel an den alten Göttern. Und Silat will nicht tatenlos zusehen, wie sich sein Volk mit königlicher Billigung von Kalschas und Elshahat abkehrt, um den Ketzergott Edun, den falschen Torm oder sonst wen anzubeten. Er hintertreibt die königlichen Toleranzedikte wo er nur kann, wiegelt das Volk auf und predigt Vergeltung gegen die Abtrünnigen im Glauben. 299 ist das Maß voll. Nach einer erneuten Hasspredigt im Kalschastempel von Nekatis lässt Shadar Gilas

²¹¹ Messias: Aus dem Kalschanischen „Meshiad“ = „Gesandter“.

²¹² Gesandter der Götter (kalschanisch „Meshiad aheri Elu“): Von Silat geführter Titel nach seinem Sieg über Kalschans König Gilas bei Egatri 313.

den Volksverhetzer verhaften und einkerkern. Etwas Unerhörtes ist geschehen: Der stellvertretende Hohepriester in Haft! Das hat es in Kalschan noch nicht gegeben. Wütende Proteste der Priesterschaft prasseln auf Gilas ein. Doch der König bleibt hart und macht der Geistlichkeit unmissverständlich klar, dass er künftig jeden bestrafen wird, der seine Gesetze missachtet, Priester hin oder her. Sein entschiedenes Durchgreifen zeigt Wirkung. Im Angesicht der waffenstarrenden, königlichen Leibregimenter lenkt der Klerus wenigstens vordergründig ein. Doch damit ist das ohnehin schon gespannte Verhältnis zwischen Krone und Kirche endgültig zerrüttet. Gilas hat sich einen immer noch mächtigen, unversöhnlichen Feind geschaffen. Auch wenn sie seine harte Hand zur Ruhe zwingt, besiegt sind die Vertreter der alten Götter deshalb noch lange nicht. Mehr noch: Mit dem inhaftierten Silat hat ihnen der Shadar eine Integrationsfigur in die Hände gespielt. Das weiß auch Gilas und krümmt seinem brisanten Gefangenen kein Haar. Das letzte, was er brauchen kann, ist ein Märtyrer. 10 volle Jahre verbringt Silat hinter Gittern und wird in dieser langen Zeit von Freund und Feind beinahe schon vergessen.

Die 2. Pestepidemie in Arigon 309 bis 313

→ Karte „16. Mittelarigon - Reichsteilung Gundland, 2. Pestepidemie, Silat“

In der langen Friedensperiode prosperiert der Handel in Kalschan. Zahlreiche Kauffahrer bereisen die südlichen Meere Arigons. Halb vergessene Handelsrouten des Altertums werden wiederentdeckt und fleißig genutzt. Wagemutige Kaufleute umrunden im Westen die Südspitze Odians oder segeln in der Gegenrichtung die Küsten Elims entlang und weiter bis in den sagemumwobenen Osten Kardiens. Die gefährliche Reise lohnt sich. Denn schwer beladen mit exotischen Gewürzen, herrlichen Stoffen, leuchtenden Färbemitteln oder kostbaren Perlen kehren sie zurück. Auf den heimischen Märkten werfen die fremdländischen Waren horrende Gewinne ab. Manchmal genügt eine einzige erfolgreiche Handelsfahrt, um aus einem kleinen Kaufmann einen steinreichen Kaufherrn zu machen, der sein Leben lang ausgesorgt hat.

Die märchenhaften Profite vor Augen, dringen kalschanische Händler in immer weiter entfernte Länder vor, stets auf der Suche nach neuen Handelsplätzen und wertvollen Handelsgütern.

Im Jahr 309 bringt eines der weitgereisten Schiffe aus dem Osten nicht nur fremdländische Waren zurück, sondern auch eine fremdländische Krankheit, die Pest. Zum zweiten Mal wird das Abendland von dieser Seuche heimgesucht. Unaufhaltsam und erbarmungslos breitet sie sich aus, überzieht zuerst Kalschan und dann die Nachbarländer mit ihrem Todeshauch. Die Auswirkungen sind entsetzlich. Die Menschen sterben wie die Fliegen. Sie werden so schnell dahingerafft, dass die Überlebenden mit der Bestattung der Leichname nicht nachkommen. Die Toten bleiben einfach liegen und werden zum Nährboden für neue Seuchen.

Trotz des zigtausendfachen Sterbens und unsäglichen Leides kann man aber einen leichten Unterschied zur ersten Pestepidemie der Jahre 70 bis 64 v. Z. erkennen. Die zweite Seuche breitet sich etwas langsamer aus, findet weniger Opfer und ebbt schneller wieder ab. Den arigonischen Norden und den Süden Odians erreicht sie gar nicht. Das war vor knapp 4 Jahrhunderten anders. Damals griffen die knöchrigen Finger des Schwarzen Todes auch nach den letzten Winkeln der Alten Welt und streckten wenigstens ein Drittel der Gesamtbevölkerung des Kontinents nieder. Diesmal sind es deutlich weniger. Am schlimmsten erwischt es Kalschan, doch schon in den Nachbarländern ist die Todesrate geringer. Das mag daran liegen, dass es das Elfenreich mit seinen vielbefahrenen, engmaschigen Verkehrswegen nicht mehr gibt, auf denen sich die Krankheit mühelos und rasend schnell in alle Himmelsrichtungen ausdehnen konnte. Möglicherweise sind die Menschen des 4. Jahrhunderts n. Z. aber auch nicht mehr so anfällig wie sie es im 1. Jahrhundert v. Z. waren. Manch Überlebender von damals mag Antikörper entwickelt haben,

die er an seine Nachfahren vererbte. Denkbar ist auch noch eine dritte Variante. So wie wir bis heute nicht sicher sind, dass es sich beim ersten Ausbruch tatsächlich um die Pest handelte, wissen wir das über den zweiten Ausbruch fast 4 Jahrhunderte später auch nicht. Vielleicht war es die gleiche Seuche, abgefedert durch vererbte Resistenzen, vielleicht auch eine nicht ganz so brutale Abart davon, vielleicht aber auch ganz etwas anderes. Die zeitgenössischen Quellen jedenfalls sind spärlich, und, was die Beschreibung der Symptome angeht, teilweise widersprüchlich. Was immer es ist, bleibt aber dennoch mörderisch, und es gibt kein Mittel dagegen.

Shadar Gilas verlässt seine Hauptstadt Hals über Kopf und sucht Schutz in einem abgelegenen Tal des Cantras. Dort hofft er dem Schwarzen Tod zu entgehen. Und er ist wahrlich nicht der einzige, der Nekatis fluchtartig den Rücken kehrt. Jeder, der kann, sucht das Weite. Einer von ihnen ist Harmashed (* 248, + 312), der Hohepriester des Kalschas. Er will sein eigenes Leben retten und überlässt die verängstigte Herde seiner Gläubigen sich selbst. Bar jeder weltlichen oder geistigen Führung, bricht die öffentliche Ordnung in der Metropole am Garrat vollständig zusammen. Chaos und Entsetzen regieren in den Straßen. Auch vor den Verließen unter der Stadt macht die todbringende Epidemie nicht halt. Panisch verlassen die Kerkerwärter ihre Posten und die Gefangenen können sich befreien, so auch Silat. Er ist nicht infiziert. Ihm scheint die Krankheit nichts anhaben zu können, im Gegenteil: Er kann der Krankheit etwas anhaben. Seine Hände bringen Linderung und Heilung. Inmitten der Katastrophe nutzt Silat seine Chance. Er scharf die verbliebenen Priester um sich und schickt sie in die Straßen von Nekatis. Dort predigen sie den nahen Weltuntergang. Die alten Götter nehmen Rache an ihrem treulosen Volk, das sich von ihnen abgewandt hat, um fremden Götzen zu huldigen. Rettung kann nur erwarten, wer der Ketzerei abschwört und sich bedingungslos mit Leib und Leben dem Gotte Kalschas verschreibt. Wer dazu bereit sei, der möge all seinen Besitz dem Tempel überschreiben und in Reue und Demut vor Silat treten. Dort werde er Schutz und Heilung finden.

Den Tod vor Augen, stellt man nicht viele Fragen. Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von Silats heilenden Händen. In diesen finsternen Tagen scheint er der einzige Lichtstrahl zu sein, die einzige Hoffnung – ein Messias. Tag um Tag nimmt er die Eide der Flehenden auf die alten Götter entgegen und gewährt im Gegenzug Heilung. Nicht weniger emsig ziehen seine Priester Vermögen und Güter der Geheilten ein. Am ungeheuren Reichtum, den Silat in der kurzen Zeit anhäuft, liegt ihm nichts. Für ihn ist Geld nur Mittel zum Zweck. Er will keine verarmten Massen, er will eine ergebene Gefolgschaft. Und da er die Menschen kennt, weiß er, dass Eide allein – mögen sie noch so inbrünstig geschworen sein – schnell vergessen sind, wenn die Not ein Ende hat. Deshalb braucht Silat ein materielles Druckmittel für die Zeit nach der Seuche. So nimmt er das Hab und Gut der Hilfesuchenden huldvoll entgegen, gibt es aber nach deren Eid auf Kalschas wieder zurück. Diese Rückgabe erfolgt jedoch als Leihe, nicht als Eigentum. Die Kurierten erhalten ihren Besitz als Lehen des Tempels zurück und sind damit an den Tempel gebunden. Und sie bekommen auch nicht alles wieder. Einen Teil behält Silat ein. Dabei achtet er genau auf die Vermögensverhältnisse seiner neuen Schützlinge. Von den Armen fordert er nur einen symbolischen Teil für den Tempel, von den Begüterten dagegen viel. Dieses kluge Vorgehen trägt ihm gerade beim einfachen Volk große Sympathien ein. Silat stellt die Ordnung in der Stadt wieder her. Jetzt ist er Herr in Nekatis.

Was in diesen Tagen in der Metropole am Garrat beginnt, ist nicht weniger als der Startschuss für eine Sozialrevolution. Zwar religiös motiviert, trägt sie doch unverkennbar sozialistische Züge. Silat versucht die tiefe Kluft zwischen Arm und Reich zu schließen und arbeitet an einer Nivellierung der extremen Klassenunterschiede. Bei ihm gelten für jedermann gleiche Rechte und gleiche Chancen. Das Vermögen der Reichen zieht er ein und verteilt es auf die wirtschaftlich und sozial Schwachen um. Damit ist Silat nicht einfach ein

beliebiger Usurpator, der sich auf die bewährten Machtstrukturen stützt, sonst aber alles beim Alten lässt. Er bringt eine neue Idee. Es ist die ebenso faszinierende wie utopische Vorstellung von einer Welt ohne Arm und Reich, einer gerechteren Gesellschaft, in der alle einander ebenbürtig sind. Darüber thronen nur die altehrwürdigen Götter und natürlich deren irdische Sendboten, die Priester. Mit ordnender Hand erfüllen sie den Willen der Jenseitigen im Diesseits.

Zusammen mit Silats Heilkräften ist diese Idee in der Stunde der Not unwiderstehlich. In Scharen läuft ihm das einfache Volk zu. In Silat sehen sie nicht nur ihren Retter vor dem Schwarzen Tod, sondern auch den Befreier aus jahrhundertalter Knechtschaft. In den kommenden Jahren breiten sich alter Glaube und neue Idee über weite Gebiete Kalschans aus. So lange die Pest grassiert, braucht sich Silat über Zulauf nicht zu sorgen. Seine Heilkräfte machen ihn zum begehrtesten Mann des Reiches. Sie sind der Garant des Erfolges. Am Ende wird die Priesterschaft reicher und mächtiger sein als jemals zuvor. Nicht länger der Königspalast, sondern der Tempel wird zum Machtzentrum des Reiches. Kalschan vollzieht den letzten Schritt auf dem Weg zur Theokratie, zum Gottesstaat, geführt von einer allmächtigen Priesterschaft.

Anfang 311 holt die Pest den geflohenen Hohepriester Harmashed ein und streckt ihn nieder. Als dessen ehemaliger Stellvertreter beansprucht Silat die Nachfolge für sich und lässt sich von den Priestern in seinem Gefolge kurzerhand zum Jadvä Sil²¹³ küren, zum neuen Hohepriester des Kalschas. Zwar ist das Wahlgremium nicht wahlberechtigt, die Hast unwürdig und die Bestätigung durch den König fehlt, doch zumindest in Nekatis wagt niemand dem umjubelten Retter vor der Pest zu widersprechen. Nun ist Silat höchster geistlicher Repräsentant Kalschans und zumindest in der Hauptstadt auch der weltliche Machthaber.

Silat gegen König und Adel – Bürgerkrieg in Kalschan

→ Karte „16. Mittelarigon - Reichsteilung Gundland, 2. Pestepidemie, Silat“

Nicht jeder wird Silats Freund. Der Shadar und große Teile des Adels stehen ihm ablehnend bis feindselig gegenüber. Was der neue, selbsternannte Hohepriester treibt, trifft auf ihren erbitterten Widerstand. Silat kippt die bestehende Ordnung. Und die Vertreter dieser Ordnung, König und Adel, haben am meisten zu verlieren. Im gleichen Maße wie der priesterliche Usurpator Macht an sich zieht, verlieren Krone und Fürsten die ihre. Über seine Hauptstadt hat König Gilas bereits keinerlei Kontrolle mehr und auch anderswo beginnt Silat ihm die Zügel zu entwinden. Angesichts der grassierenden Pest zögert der König, entschließt sich nach Silats illegitimer Wahl zum Jadvä Sil 311 dann aber doch zum Handeln. Er ruft seine feudalen Aufgebote zusammen und marschiert auf Nekatis, um den brandgefährlichen Hohepriester zu stoppen, solange noch Zeit ist. Silat seinerseits stampft aus den Einwohnern von Nekatis ein gewaltiges Volksheer aus dem Boden und tritt Gilas vor den Mauern der Metropole entgegen. Der Hohepriester ist dem König zahlenmäßig haushoch überlegen und verliert dennoch. Seine Anhänger mögen motiviert sein, doch genügt ihr großes Herz nicht gegen die hochgerüsteten, trainierten und überwiegend berittenen Berufskrieger des Shadars. Silat rettet sich mit den Überlebenden seiner geschlagenen Armee hinter die schützenden Mauern der Hauptstadt. Gilas beginnt sofort mit der Belagerung. Doch dann bricht die Pest im königlichen Heerlager aus und die Truppen stieben auseinander, um dem Schwarzen Tod zu entinnen. Einige der infizierten Anführer schicken sogar zu Silat um Hilfe und bieten ihm ihre Dienste an, wenn er sie heilt. Der Gesandte der Götter hat aus der bitteren Niederlage gelernt und schluckt seine Rachegefühle hinunter. Er braucht qualifizierte Soldaten, wenn er

²¹³ Jadvä Sil: Titel für den Hohepriester des Gottes Kalschas. Der Jadvä Sil ist die höchste religiöse Instanz in Kalschan.

es mit dem Shadar aufnehmen will. Für ihren Treueschwur heilt er die Überläufer, und seine Streitmacht wächst.

Im Folgejahr 312 versucht es König Gilas noch einmal. Wieder ruft er seine Fürsten und deren Kontingente zusammen. Doch die Erinnerung an den letztjährigen Ausbruch der Pest im Lager vor Nekatis lässt viele seiner Edelleute zu Hause bleiben. Nur ein armseliges Häuflein findet sich bei der Heerschau ein. Der Shadar hat keine Wahl. Er weiß, dass dies wohl die letzte Gelegenheit ist, seinen Thron zu retten und befiehlt den Angriff. Dagegen hat Silat kampferprobte Truppen dazugewonnen. Gilas kleiner Heerhaufen unterliegt bei Egatri. Zwar entkommt der Shadar, doch ist seine Sache mit der Niederlage verloren. Silats Häscher sind ihm dicht auf den Fersen. Am Ende erreicht ihn der Schwarze Tod aber vor seinen Verfolgern. Gilas erliegt der tödlichen Krankheit 313. Er wurde 57 Jahre alt.

Silat nutzt diesen entscheidenden Sieg zu Propagandazwecken. Im ganzen Land verbreiten seine Priester die Nachricht vom „Gottesurteil“ von Egatri. Er selbst nennt sich ab diesem Zeitpunkt „Meshiad aheri Elu“, der „Gesandte der Götter“.

Der kalschanische Gottesstaat

→ Karte „16. Mittelarigon - Reichsteilung Gundland, 2. Pestepidemie, Silat“

Trotz des Sieges bei Egatri und dem Tod des Shadars, regt sich noch massiver Widerstand gegen Silat. Nicht jeder träumt seinen Traum vom Gottesstaat. Zwar ist die königliche Zentralgewalt gebrochen und Nekatis fest in Silats Hand, doch herrschen in den Provinzen immer noch mächtige Fürsten, die über viel Geld und schlagkräftige Armeen verfügen. Sie haben ihre Knie während der Pest nicht vor dem priesterlichen Usurpator gebeugt und tun es erst recht nicht, als die Seuche 313 abebbt und damit Silats größtes Druckmittel wegfällt. Allerdings sind sie untereinander zerstritten und können sich auf kein gemeinsames Vorgehen einigen. Ein jeder schießt selbst nach der Königskrone, agiert lieber auf eigene Faust und allesamt unterschätzen den Hohepriester sträflich. Der kann sich seine Gegner der Reihe nach vornehmen und einzeln niederkämpfen. In mehreren Schlachten stellt er die Schlagkraft seiner Armee und sein eigenes militärisches Können unter Beweis. Erst 320 rauft sich der hochmütige Adel zusammen und wählt aus den eigenen Reihen einen neuen König. Doch es ist bereits zu spät. Der letzte Shadar Vadram (* 271, + 327) ist eine kurze Episode. In der großen Schlacht bei Massagal am Zusammenfluss von Patras und Vorom trägt der Gesandte der Götter 321 den entscheidenden Sieg über seine adeligen Widersacher davon. Vadram fällt den Gewinnern in die Hände und wird ins Gefängnis gesteckt. Dort bleibt er bis zu seinem Tod 327. Mit ihm erlischt nach über 2 Jahrtausenden das Königtum in Kalschan. Neuer und alleiniger Herr ist der Hohepriester des Kalschas.

Dabei ist die Fürstenopposition nicht Silats einziges Problem. Auch in den eigenen Reihen gärt es. Seine rechtlich anfechtbare Wahl zum Jadvä Sil und sein absolutistischer Führungsstil sorgen für Unruhe und Kritik. Mancher hohe Würdenträger seines Kalschasordens hatte sich selbst Hoffnungen auf das höchste geistliche Amt im Reich gemacht und wurde durch Silats rüden Coup ausgebootet. Das macht sie nicht gerade zu Freunden des Gesandten der Götter.

Auch die Priesterschaft der anderen alten Gottheiten fühlt sich durch Silats Alleinvertretungsanspruch zurückgesetzt. Unter den Königen Medrahit und Gilas konnten sich die Vertreter der übrigen Staatsgötter gegenüber den Priestern des Kalschas emanzipieren. Die beiden Shadari tolerierten nicht nur fremde Götter, sondern förderten außerdem gezielt die anderen Kulte der großen kalschanischen Götterfamilie. Sie versuchten damit ein Gegengewicht zu den dominierenden Kalschaspriestern zu etablieren. Damit ist nun Schluss. Kompromisslos führt Silat die alte Hierarchie wieder ein und verweist die anderen

Orden auf ihre untergeordneten Plätze. Das schafft ihm Feinde unter den Anhängern der übrigen Staatskulte.

Insgesamt braucht Silat ein volles Jahrzehnt, um all seine weltlichen und geistlichen Widersacher auszuschalten. Erst dann sind die letzten adeligen Widerstandsnester ausgeräuchert, die letzten Priester der kalschanischen Mitgötter diszipliniert und die letzten Tempel fremder Götter niedergebrannt. Anfang der 320er Jahre hat der Gesandte der Götter Kalschan vollständig unter Kontrolle.

Kalschan und seine Götter

Pest und Bürgerkrieg haben Kalschan gezeichnet. Das Land bräuchte Ruhe, um sich zu regenerieren. Doch Silat hat andere Pläne. Unnachgiebig geht er gegen die Anhänger fremder Gottheiten vor. Wer nicht zu den alten Göttern beten will, wird vertrieben, verhaftet oder erschlagen. Kirchen werden verbrannt, Statuen gestürzt, Tempel zertrümmert. Eine blutige Woge religiöser Verfolgung ergießt sich über das Land. Als alle Spuren fremder Gottheiten im Reich ausgetilgt sind, blickt der Hohepriester nach draußen. Die Heimat ist „gereinigt“, doch jenseits der Grenzen praktizieren noch zahllose Völker ihre heidnischen Kulte.

In der Vergangenheit konzentrierte sich Kalschan im Wesentlichen auf sich selbst. Die Blicke der Menschen waren nach innen gerichtet und sind es immer noch. Abgesehen von kurzen Perioden der Öffnung – wie unter Medrahit und Gilas –, begegnet man fremden Völkern und neuen Ideen ausgesprochen reserviert. Besonders die Priesterschaft wacht mit Argusaugen über die strikte Einhaltung der göttlichen Gebote und die Reinheit des Glaubens. Selbst in den pulsierenden Metropolen Purshans und Dhagurs bleiben die ausländischen Kaufleute unter sich. Sie leben in eigenen, abgeschlossenen Vierteln. Kontakt zur einheimischen Bevölkerung ist untersagt. Alles soll so bleiben wie es ist. Nichts darf die gottgewollte Ordnung stören.

Sogar die Verbreitung des eigenen, kalschanischen Glaubens in der Außenwelt ist unerwünscht. Kalschas und seine Mitgötter sind für Kalschan und die Kalschaner bestimmt und nicht für die Barbaren außerhalb der geheiligten Heimat. Aus Sicht des Klerus hieße das Perlen vor die Säue werfen. Auch freiwillige Konvertiten sind nur geduldet. Sie werden argwöhnisch bäugt und bleiben Bürger zweiter Klasse. Kalschan ist ein geschlossener Block, dessen Bewohner von der eigenen Überlegenheit überzeugt sind und die Völker jenseits der Grenzen als kulturlose Halbwilde betrachten. Selbst die uralte Hochkultur Kelezars und die fortschrittliche Zivilisation der Elvar bleiben aus kalschanischer Warte zweitklassig. Wenn sich dann doch die eine oder andere Neuerung durchsetzt, dann ist sie erzwungen und beschränkt sich fast ausschließlich auf militärische Innovationen. Hier muss Kalschan Schritt halten, wenn es nicht besiegt und unterworfen werden will. So übernahm die kalschanische Armee Erfindungen und Kampftechniken der Ayruna, Elvar und Ojaden. Alles Übrige jedoch blieb wie ehedem.

Hin und wieder kollidierten die Expansionspläne mancher Shadari mit dem abgeschotteten Weltbild der schier allmächtigen Kirche. Doch die Eroberungen waren nie von Dauer. Regelmäßig büßte Kalschan die hinzugewonnen Territorien westlich von Sanftem Meer und Korallenmeer sowie nördlich von Vilier und Dunca wieder ein und wurde auf sein Kernland zurückgeworfen. Die Probleme der Priesterschaft im Umgang mit fremden Völkern und deren Religionen blieben also temporär und konnten ausgesessen werden.

Das ändert sich jetzt. Silat ist Kalschan nicht genug. Er will seine Götter in die Welt hinaustragen. Höchstwahrscheinlich wird er dabei von seinem ärgsten Feind inspiriert, dem Edunertum. Der Zeuge schickte einst seine Gefährten „... *hinaus in alle Welt und stillt den Durst der Völker nach Wahrheit und Erkenntnis!*“ (Edunia, Kapitel 15, Vers 6). Diesen Missionsgedanken übernimmt Silat nun für sich. Doch die beiden Männer und ihre

Botschaften und Taten könnten unterschiedlicher nicht sein. Der Zeuge Eduns wanderte als einfacher Mann umher und predigte Liebe und Versöhnung. Silat ist der allmächtige Hohepriester Kalschans mit einer waffenstarrten Armee im Rücken. Während Eduns Gesandter versuchte den Menschen den Weg zu einem glücklichen Leben zu weisen und Antworten auf die uralten Fragen nach dem Sinn des Seins zu geben, kommt der Gesandte der Götter, um zu strafen und den Ungläubigen seinen Glauben aufzuzwingen.

Jahrhunderte lang beschränkte sich Kalschans Priesterschaft auf die Abwehr fremder Götter und Lebensweisen. Silat selbst hatte den rasanten Vormarsch des Edunertums unter Medrahits und Gilas' toleranter Glaubenspolitik miterlebt. Er landete im Gefängnis, als er für die „wahren“ Götter eintrat und schmachtete 10 lange Jahre dort, verdammt zur Untätigkeit, während sich das Edunertum in Kalschans Straßen wie ein Krebsgeschwür ausbreitete. Es deutet einiges darauf hin und wäre auch nicht verwunderlich, dass diese Erfahrungen für Silat zum Trauma wurden, denn als er die Macht hatte, zielen viele seiner Maßnahmen darauf, eine Wiederholung künftig unter allen Umständen zu verhindern. Geprägt von diesen Ereignissen, vollzieht er eine vollständige Kehrtwende in Kalschans Religionspolitik. Er will sich aus der ewigen Defensive lösen und den Spieß umdrehen. Nie wieder sollen fremde Götzen ihren Fuß auf Kalschans geheiligten Boden setzen und die alten Götter herausfordern. Fortan sollen die heidnischen Götter und ihre Anhänger vor Kalschas zittern. Nach der Devise „Angriff ist die beste Verteidigung“ entwickelt Silat die Vision von einer zu Kalschas bekehrten Welt und geht in die Offensive.

Krieg im Namen der Götter

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Der Hohepriester macht mobil. Während des langjährigen Bürgerkrieges hat sich sein anfangs schlecht gerüstetes und untrainiertes Volksheer zu einer schlagkräftigen, gefürchteten Armee entwickelt. Silats soziale Umwälzungen haben auch vor dem Militär nicht Halt gemacht. Im kalschanischen Feudalstaat stellte bislang der Adel die Elite der Streitkräfte und besetzte sämtliche Kommandoposten. Nach seinem Sieg über König und Fürsten beseitigt der Gesandte der Götter diese Adelsprivilegien rigoros. Herkunft und Status sind für ihn bedeutungslos. In seiner Armee zählen nur Leistung und Gesinnung: „*Kämpfe und bete!*“ Silat eröffnet auch dem einfachen Soldaten Aufstiegsmöglichkeiten wie sie bislang nur dem Adel offenstanden und erschließt sich damit das enorme Potenzial der unteren Schichten. „*Töte einen Feind, und du wirst befördert!*“ lautet das schlichte, aber wirkungsvolle Motto. Dadurch steht ihm eine vielköpfige, kampferprobte und hochmotivierte Armee zur Verfügung, die auf ihn persönlich eingeschworen ist, auf den Messias, der sie aus dem Dunkel des Schwarzen Todes errettet und zurück ins Licht der alten Götter geführt hat. 326 sind alle Kriegsvorbereitungen abgeschlossen und Silat entfesselt den ersten großen Glaubenskrieg des Abendlandes.

Erwartungsgemäß zielt der Hohepriester zuerst auf Gundland. Werder und Hardomannen sind Kalschans unmittelbare Nachbarn, und von hier aus nahm die edunische Bedrohung ihren Ausgang. Auch wenn es mittlerweile fast 100 Jahre zurückliegt, sind die Ketzerkönigin Hildigund und die Interventionen ihrer Brüder Heriward und Thurwinth in Kalschan nicht vergessen. Zumindest taugen sie noch, um einen Angriffskrieg als legitimen Rachefeldzug zu bemänteln. Die Gelegenheit ist günstig. Auch Gundland hat unter der Pest gelitten, einen verlustreichen Bürgerkrieg hinter sich und ist seither zweigeteilt. Die beiden Könige Arvod und Thured beäugen einander argwöhnisch. Ein Bündnis der verfeindeten Brüder muss Silat kaum fürchten.

Auf Wegen, die schon die Thronräuber Padur und Eshalras nahmen, marschiert der Jadv Sil 326 gegen Gundlands Osten. König Thured sammelt seine Streitkräfte und stellt sich den Invasoren in der Ebene von Terwen in den Weg. Er ist zahlenmäßig deutlich unterlegen und

wird schwer geschlagen. Immerhin gelingt ihm die Flucht. Mit den Resten seiner Armee rettet er sich über den Darnim zu seinem Bruder Arvod. Er unterwirft sich und unterstellt seine Männer dem Kommando seines Bruders. Arvods Freude über die Niederlage und den Kniefall seines Rivalen währt nur kurz, denn schon im Folgejahr 327 führt Silat seine Streitmacht gegen Hardomannien. Thureds schwere Schlappe vor Augen, schickt Westgundlands König Boten zu seinem Großonkel Luthram (* 272, + 329) nach Kartanurien. Er braucht dringend Verstärkung. Selbst mit Thureds angegliederten Truppen ist er klar in Unterzahl. König Luthram lässt sich überzeugen. Den Ausschlag dafür dürften aber weniger die familiären Bande geben als vielmehr handfeste Eigeninteressen. Für Kartanurien ist Hardomannien ein wichtiger Puffer zur mächtigen Theokratie, und um Samar zanken sich Skartinger und Kalschaner seit einem Jahrhundert. Also setzt Luthram ein Heer nach Gundland in Marsch, um sich mit Arvods Streitmacht zu vereinigen. Allerdings ist er noch nicht eingetroffen, als Silat südlich von Krunis den Übergang über den Darnim erzwingt. Arvod kann ihn nicht abwehren und lässt sich bis Wistett zurückfallen. Dort endlich kommen ihm die Kartanurer zur Hilfe und es entbrennt die Entscheidungsschlacht. Doch wieder trägt der Hohepriester einen strahlenden Sieg davon. Arvods zweite Niederlage in diesem Krieg ist auch seine letzte. Der König wird tödlich verwundet und verblutet noch auf der Walstatt. Luthram sucht das Weite und kehrt in seine kartanurische Heimat zurück. Thured flieht nach Norden, wo er jenseits des Kendel alles einsammelt, was vom gundländischen Heer noch übrig ist und eine letzte Verteidigungslinie errichtet. Der Gesandte der Götter folgt ihm. Bei Solb täuscht er einen Übergang vor und zieht Thured auf sich, während er mit dem Haupttheer stromabwärts unbedrängt den Fluss überquert. Die Gundländer wurden nach Strich und Faden ausgekontert und sind schon vor der eigentlichen Schlacht besiegt. Ihre Moral ist im Keller und die Armee droht sich aufzulösen. An einen weiteren Waffengang ist nicht zu denken. Thured bleibt nur der schnelle Rückzug. Doch wohin? Astolan ist eine Sackgasse. Gundland ist geschlagen. Das ist die bittere Wahrheit.

Welch ein Siegeszug! Wo Padur und Eshalras blutig scheiterten, triumphiert Silat mit überraschender Leichtigkeit. Gundland besiegt und unterworfen! Seit einem Jahrhundert hatte so mancher Shadar von diesem Augenblick vergeblich geträumt. Nun ist er Wirklichkeit geworden. Spätestens jetzt gilt Silat in der Theokratie²¹⁴ als Auserwählter der Götter, als Messias. Und er selbst mag es nun auch geglaubt haben.

Kalschas oder Tod

Überraschenderweise gerät der kalschanische Vormarsch jedoch ins Stocken. Silat siegt zu schnell. Seine Truppen kommen mit der Besetzung des eroberten Landes nicht hinterher. In seinem Rücken liegen noch feindliche Inseln, die er bei seinem Blitzkrieg einfach links liegen ließ. Sie sind zwar keine kriegsentscheidende Gefahr mehr, bedrohen aber dennoch die immer länger werdenden Nachschubwege. Der Hohepriester will kein Risiko eingehen und entschließt sich zur Konsolidierung der gewonnenen Gebiete, ehe er sich den Rest holt. Während seine Soldaten die letzten Widerstandsnester niederkämpfen und in die Städte und Dörfer einrücken, wendet sich Silat seinem eigentlichen Werk zu, der Missionierung. Seine militärischen Triumphe sind nur der erste Schritt. Ihm geht es um mehr. Er will nicht nur die physische Unterwerfung der Besiegten, er will auch ihre Bekehrung. In seinem Reich gibt es nur Kalschas und das Pantheon der alten Götter. Andere Religionen haben hier keinen Platz. Wer Edun oder Torm nicht abschwört, zahlt mit dem Leben. Im Windschatten der siegreichen Truppen schwärmt ein Heer von Priestern in Gundland aus und stellt die Einwohner vor die ebenso simple wie erbarmungslose Wahl: „*Kalschas oder Tod!*“

²¹⁴ Theokratie: Gebräuchliche Umschreibung für Kalschan nach der Machtergreifung Silats.

Die ersten Städte, die den kalschanischen Eroberern in die Hände fallen, sind Krunis und Wistett. Der schon zitierte Abt Arnegild hat uns die unfassbare Begebenheit überliefert:

„Der Schwarze Messias stellte die unglücklichen Städter (in Krunis und Wistett) vor die grausige Wahl, Edun abzuschwören und sich im Namen des Gottes Kalschas und seiner Untergottheiten taufen zu lassen oder auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Doch viele der Menschen wollten eher ihre Seele retten als ihr Leben. Und obgleich sie mit dem schrecklichen Feuertod bedroht wurden, wollten sie sich nicht den falschen Göttern hingeben, sondern blieben Edun treu.

Da geriet der Schwarze Messias in Zorn und ließ zahllose Scheiterhaufen für die Widerspenstigen errichten und verbrannte sie darauf. Doch es waren so viele, die ihrem Gewissen folgten, dass in den Städten das Brennholz nicht reichte. Da es die letzten Tage viel geregnet hatte, gab es auch in den Wäldern nicht genug trockenes Holz. So ordnete der Schwarze Messias an, dass die Todgeweihten mit dem Schwerte enthauptet werden sollten.“

Nach dem fürchterlichen Blutbad in Krunis und Wistett kommt dann auch Silat zu dem Schluss, dass er gar nicht schnell genug töten kann, um seinen Glauben durchzusetzen. Er mag erkannt haben, dass er mit seinen grausigen Massenhinrichtungen das ohnehin schon durch Bürgerkrieg, Pest und neuerlichen Krieg gezeichnete Land wirtschaftlich vollständig ruinieren würde. Als sein erster Zorn über die religiöse Unbotmäßigkeit der Besiegten verraucht ist, übernimmt wieder der kühl rechnende Staatsmann in ihm die Kontrolle. Er braucht die Unterworfenen, um die reichen gundländischen Ressourcen nutzbar zu machen – gleichgültig, ob sie zu Kalschas, Edun, Torm oder sonst wem beten. Selbst Silat, der selbsternannte Gesandte der Götter, muss Kompromisse machen, wenn seine gewaltige Beute etwas wert sein soll. So stoppt der Schwarze Messias den Massenmord im Namen des Kalschas und greift stattdessen auf weniger drastische Maßnahmen zur Bekehrung der Unterworfenen zurück. Die neue Frage seiner Priester an die Besiegten lautet nicht mehr „Kalschas oder Tod?“, sondern „Kalschas oder Sklaverei?“.

Sklaverei in Arigon

An sich ist Sklavenhaltung im engeren Sinne in der Alten Welt unüblich. Wir finden sie bei keinem Volk Arigons, gleichgültig ob alteingesessen oder zugewandert. Natürlich existieren wirtschaftliche Ausbeutung und massive Abhängigkeiten zwischen Herren und Knechten. Auch die Rechte von Kriegsgefangenen und Unterworfenen sind durchwegs eingeschränkt. Doch die vollständige Entrechtung des Individuums ist im Abendland eine seltene Ausnahme. Das gilt sogar für Kalschan, obgleich die Unterdrückung der Massen für arigonische Verhältnisse dort besonders stark ausgeprägt ist. Auch den Niedersten der Niederen wird wenigstens ein Minimum an Schutz zugestanden, und sei es nur das Recht auf Leben. Im Krieg gelten andere Regeln, doch sonst ist Mord in allen arigonischen Religionen und Kulturen geächtet, selbst wenn es sich beim Opfer „nur“ um einen unbedeutenden Knecht oder Fremdling handelt. Man sucht nach dem Täter und bestraft ihn, wenn man kann. Natürlich wird auch in der Alten Welt gemordet, natürlich entkommen einige Täter ungestraft und natürlich sind manche Auftraggeber mächtig und unangreifbar. Aber moralisch und juristisch bleibt die Tötung aus niederen Motiven ein Kapitalverbrechen und ist überall im Abendland moralisch geächtet. Wie an anderer Stelle auch, haben besonders die Elvar hier neue Maßstäbe gesetzt und Arigon geprägt.

Diese Situation ändert sich mit dem Vorstoß oldrockischer und ojadischer Völker aus Kardien. Bei ihnen ist die Unterjochung der Besiegten die gängige Herrschaftsform. Auf ihren Eroberungszügen tragen diese Reitervölker die Sklaverei in den Okzident und machen sie hoffähig. Trotzdem dauert es bis zu Silat, ehe ein abendländisches Reich in großem Stile Sklavenhaltung betreibt. Diesen äußerst zweifelhaften Ruhm, der erste gewesen zu sein, kann

Silat für sich verbuchen. Zu Tausenden wandern daraufhin gundländische Männer, Frauen und Kinder in die Knechtschaft.

Doch die meisten arrangieren sich mit den neuen Herren und konvertieren. Woran sie in ihrem Herzen wirklich glauben, ist zunächst einmal zweitrangig. Was in erster Linie zählt, ist der rein formale Akt des Übertritts zu den Staatsgöttern Kalschans. Zwar bleiben die Zwangsbekehrten Untertanen zweiter Klasse, da sie keine gebürtigen Kalschaner sind und man ihnen misstraut, doch rettet sie der angenommene Glaube vor Sklaverei, Verfolgung und Deportation. Das ist für viele verständlicherweise Motivation genug, um die Konfession zu wechseln.

Allerdings ist es mit dem formalen Übertritt allein nicht getan. Wie in der Theokratie auch, dringen die Priester rasch in alle Lebensbereiche der Menschen in Gundland ein. Ein dichtes, in der kalschanischen Heimat über Jahrhunderte erfolgreich erprobtes Netz aus religiösen Vorschriften spannt sich bald über das ganze Reich. Ein wahres Heer von Klerikern wacht mit eiserner Strenge über die Einhaltung der Gebote. Übertretungen werden unnachgiebig bestraft. Ausmaß, Methoden und Perfektion dieser gewaltsamen Bekehrung sind neu im Abendland und prägen einen neuen Begriff, die „Schwertmission“.

Nicht genug für die Menschen, dass sie besiegt und unterworfen sind, senkt sich auch noch Silats erbarmungslose Missionierung bleiern auf sie herab. Sie müssen fremden Herren dienen und zu fremden Göttern beten. Es sind Gundlands finsterste Stunden. Doch auch wenn alles danach aussieht, es ist nicht das Ende.

Exodus der Besiegten

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Sollte Silat nun damit gerechnet haben, dass der im Norden Astolans eingeschlossene König Thured kapitulieren würde, wird er enttäuscht. Die Überlebenden um Gundlands Herrscher können gar nicht aufgeben. Die gnadenlosen Kapitulationsbedingungen bedeuten die vollständige Unterwerfung und Selbstaufgabe. Die Besiegten verlieren allen Besitz und müssen auch noch Edun und Torm verleugnen, um den löwenköpfigen Kalschas anzubeten. Das ist für viele stolze Gunden und freiheitlich geprägten Edrioner absolut unannehmbar. Thured sammelt die versprengten Überreste seiner Mannen hinter dem Jall. An einen weiteren Waffengang mit dem Feind ist nicht zu denken. Das was vom einst so stolzen gundländischen Heer noch übrig ist, könnte der mächtigen kalschanischen Armee nie und nimmer widerstehen. Bleibt nur die Flucht. Doch wohin? Im Süden stehen die Armeen der Theokratie, im Osten liegt das kaum weniger feindlich gesinnte Kelezar und im Westen und Norden versperrt das Meer den Weg. Thured erkennt im Ozean aber auch eine Chance, denn seine Wasser hemmen nicht nur den Schritt des Fliehenden, sondern auch den des Verfolgers. Und während Kalschan mangels Zugang bislang kein einziges Schiff im Alten Meer hat, verfügt Gundland über eine ganz ansehnliche Handels- und Kriegsflotte. Die befiehlt der König aus allen Häfen nach Norden in die Meerenge von Walan. Dort sammelt er auch alles Volk, das sich nicht dem Schwarzen Messias unterwerfen will. Wie vor über zweieinhalb Jahrhunderten unter dem Großen Werderherzog Gantris, besteigen auch jetzt seine Nachkommen wieder Schiffe. Doch diesmal segeln sie in die andere Richtung und müssen das Land der Verheißung verlassen. Sie kehren der neuen Heimat den Rücken, um in der alten wieder eine Bleibe zu finden.

Als Gantris im Jahre 70 mit dem letzten Schiff über die Meerenge von Walan setzte, soll er nicht ein einziges Mal zurückgeschaut haben. Sein Blick war fest entschlossen nur nach vorn gerichtet, nach Süden, auf seine und seines Volkes Zukunft.

Auch Thured überquert 328 als letzter die Meerenge, diesmal in umgekehrter Richtung, nach Norden. Und er schaut zurück, nach Süden, die ganze Fahrt lang.

Abt Arnegild erzählt:

„Solange die Überfahrt währte, stand der König am Heck und sah stumm auf sein Reich, in welchem nun der Schwarze Messias herrschte. Als aber sein Schiff die Nordküste erreichte und ankerte, wandte er sich ab und sprach zu den Umstehenden: ‚Heute gehen wir in die Verbannung, und sie ist bitter. Doch Edun sei mein Zeuge, schon morgen werden wir an unserer Rückkehr arbeiten, und übermorgen holen wir uns das Verlorene wieder.‘“

Silat mag Gundland nach seinen strahlenden Triumphen für endgültig besiegt halten, Thured tut es nicht. Vom ersten Tage des Exils an beginnt er seine Rückkehr vorzubereiten.

Alte, neue Heimat – Gundländer im Exil

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Doch zunächst braucht das Exil seine ganze Kraft und Aufmerksamkeit. Das Land, an dem die Gundländer stranden, ist der alte Siedlungsraum ihrer Vorväter. Um Curugans Oldrocks zu entkommen, führte Herzog Gantris seine Werder im Jahre 70 von hier aus über die Meerenge von Walan in die edrische Provinz Astolan. Wenn man so will, ist es für die Fliehenden eine Heimkehr, wenn auch eine unfreiwillige.

Allerdings sind die Rückkehrer nicht willkommen. Längst sind neue Völker in die vor über zweieinhalb Jahrhunderten von den Werdern verlassenen Gebiete nachgerückt. Es sind die Brynden, die jetzt hier herrschen. Ganz ähnlich den Sillingern, haben auch sie sich in der zweiten Hälfte des 3. Jahrhunderts ausgeformt. Es ist ein mehrheitlich westgundisches Volksgemisch aus den Überbleibseln jener Stämme, die während der großen Gundenwanderung von 25 bis 220 zu Hause geblieben sind: Werder, Lorder, Isdinger, Argunder, Troder, dazu ein paar ostgundische Danger und nordgundische Tillunger. Verständlicherweise sind sie von der Ankunft der Gundländer wenig begeistert. Das ist jetzt ihr Land, Bryndland²¹⁵. Sie betrachten die Flüchtlinge aus dem Süden als Invasoren und setzen sich zur Wehr. Kaum in der Verbannung angekommen, müssen die Gundländer erneut zu den Waffen greifen.

Thureds Heer ist nicht groß. Die schweren Niederlagen gegen Kalschan haben es dezimiert, und von den Überlebenden sind ihm nicht alle in die Verbannung gefolgt. Aber es ist immer noch eine intakte Armee – kriegserprobt, diszipliniert, gut ausgerüstet und zum äußersten entschlossen. Gundländische Soldaten zählen zum Besten, was Arigon militärisch zu bieten hat. Auch wenn es eine philosophische Frage ist, wäre es dennoch interessant zu wissen, ob Silat auch dann so schnell und leicht triumphiert hätte, wenn Gundland nicht geteilt und zerstritten gewesen wäre.

Zunächst setzt Thured auf Verhandlungen. Er hat kein Interesse an Bryndland und will einen langwierigen Krieg mit dem gundischen Bruderstamm vermeiden. Bei allem was er tut, sind seine Blicke nach Süden gerichtet, auf sein verlorenes Königreich. Allerdings ist beiden Parteien klar, dass der schmale Küstenstreifen auf der Nordseite der Meerenge von Walan, über den Gundland schon länger gebietet, nie und nimmer ausreicht, um die zahlreichen Neuankömmlinge zu ernähren. Thured braucht mehr Land, um das Überleben seines Volkes zu sichern. Eine politische Lösung scheitert und so sprechen schließlich die Waffen. Nach einigen kleineren Scharmützeln kommt es 330 im Enslingtal an den südlichen Ausläufern der Fehringberge²¹⁶ zur Entscheidungsschlacht. Thured triumphiert, und viele Brynden geraten in Gefangenschaft, darunter auch der Bryndenherzog Fulko (* um 290, + 348). Gundlands König hat sich und den seinen ein Bleiberecht in der alten Heimat erstritten. Jetzt geht es darum, den Besiegten glaubhaft zu machen, dass er es nicht auf ganz Bryndland abgesehen

²¹⁵ Bryndland: Land der Brynden. Es erstreckt sich von der Walch im Westen bis zur Starna im Osten und von den Hedrinhöhen im Norden bis zum Alten Meer im Süden. Es besteht aus den Landesteilen Hyrling, Bryndland (später geteilt in Ober- und Niederbryndland) und Fehringen.

²¹⁶ Fehringberge (elvarunisch „Verinal“): Mittelgebirge im Kleinen Arigonischen Becken.

hat, sondern nur ein Stück Land braucht, um seine Rückkehr nach Süden vorzubereiten. Um sich auf diese Rückeroberungspläne konzentrieren zu können, ist Frieden die Voraussetzung. So verzichtet der König auf jede Vergeltung und lässt stattdessen alle Gefangenen frei, angefangen mit Herzog Fulko. Einzige Bedingung für die Entlassung ist ein Schwur, von nun an Frieden zu halten. Die Brynden und ihr Herzog schwören, und Thured lässt sie unbehelligt ziehen.

Fulko hält Wort, doch das kostet ihn seinen Herzogstitel. Viele der stolzen Brynden wollen Rache für die Schmach im Enslingtal. Aufgestachelt von einem jungen Edeling namens Fregast (* um 305, + 355), setzen sie Fulko 331 ab, wählen Fregast zum Herzog und rüsten erneut zum Krieg. Der geschasste Fulko flieht mit seinen verbliebenen Getreuen zu Thured und warnt ihn. Der König zieht eilig seine Kontingente zusammen, um seinen Gegnern zuvorzukommen. 331 führt er einen Präventivschlag und rückt in Bryndland ein. Sein schneller Vormarsch überrascht die Brynden. Thured schlägt deren Aufgebote getrennt in den Schlachten an der Sicha²¹⁷ und bei Telzingfort. Diesmal kennt der Sieger kein Erbarmen. Sein Zorn über den Eidbruch entlädt sich über Bryndlands Osten. Jetzt erleben wir einen anderen Thured. Auf ihrem Marsch durch Feindesland schlagen seine Truppen eine Schneise der Verwüstung. Zerstörte Dörfer, verbrannte Felder und die Leiber der Erschlagenen markieren den blutigen Weg der gundländischen Armee. Der König statuiert ein furchtbares Exempel. Zweimal hat er den Brynden die Hand gereicht – bei seiner Ankunft und nach der Schlacht im Enslingtal – und beide Male wurde sie ausgeschlagen. Eine dritte Chance gibt es nicht. Mit ihren Kriegen halten ihn die Brynden von seinem eigentlichen Plan ab, der Rückeroberung Gundlands. Diesem Ziel ist er noch keinen einzigen Schritt nähergekommen. Stattdessen muss er all seine Energie auf diesen sinnlosen Krieg verschwenden, den er nicht will, während sein Traum in weite Ferne rückt. Beim 57-Jährigen beginnt sich auch langsam das Alter bemerkbar zu machen. Thured bleibt nicht mehr viel Zeit zur Verwirklichung seiner Vision. Das macht ihn bitter und hartherzig.

Immerhin erzielt der Rachefeldzug die gewünschte Wirkung. Die Brynden jagen den erfolglosen Heißsporn Fregast davon, lecken ihre Wunden und lassen die Gundländer eine ganze Weile in Frieden. Thured gelingt es 333 sogar die Herzogswürde für den abgesetzten Fulko zumindest in Bryndlands östlichem Landesteil Fehringen²¹⁸ zurückzugewinnen. Dieser hatte seinen Friedensschwur gehalten und dafür mit seiner Absetzung gezahlt. Das hat ihm der König nicht vergessen und verhilft ihm wieder zur Macht. Im Gegenzug leistet der neuerlich installierte Herzog dem König den Lehnseid. Da Thured in der feindseligen Umgebung jeden Freund gebrauchen kann, verheiratet er 334 seine jüngste Tochter Herginth (* 315, + 393) mit Fulkos ältestem Sohn Folkwin (* 310, + 375). Damit hat Thured wenigstens an seiner Nordgrenze Ruhe und schafft mit Fehringen ein wirksames Gegengewicht zum übrigen Bryndland.

Allianz gegen Silat

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Auch wenn die Bryndenfeldzüge Thureds militärische Kraft binden, ist er diplomatisch sehr aktiv. Seinen ältesten Sohn Fulgern (* 302, + 367) schickt er zu den Blutsverwandten nach Hersdalen. Nach dem Zusammenbruch Gundlands sind viele der Südsillinger wieder in ihre alte Heimat zurückgekehrt. Sie haben den Terp nordwärts überschritten und die Länder auf der Ostseite des Endmeeres in Besitz genommen. Geführt werden sie von Herzog Ambrand (* 299, + 356). Dessen Großvater Theudis schwor Arimund Erstkönig für die Belehnung mit Ostkelezar im Jahr 292 die Treue. Nach seinem Tod in der blutigen Bürgerkriegsschlacht am

²¹⁷ Sicha: Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den westlichen Fehringbergen und mündet ins Alte Meer.

²¹⁸ Fehringen: Östlichster der drei Landesteile Bryndlands.

Ulvhr 307 ging die Herzogswürde an Theudis' Sohn Herding (* um 275, + 326), Ambrands Vater. Der fiel auf dem Schlachtfeld von Terwen 326 gegen die einfallenden Kalschaner. Damit kam die Reihe an Ambrand, der ein schweres Erbe antreten musste. Seine große Leistung bestand darin, sein Volk dem Zugriff des schwarzen Messias zu entziehen und beinah geschlossen zurück in die alte Heimat nordöstlich des Terp zu führen. Ihn sucht Fulgern im Jahre 335 auf. Herzog und Prinz sind Vettern. Doch familiäre Bande müssen kein Garant für Freundschaft und Eintracht sein. Der kaum eine Generation zurückliegende Bürgerkrieg in Gundland ist dafür Beweis genug. Wichtiger als gleiches Blut sind gleiche Interessen. Die sind bei Ambrand und Fulgern gegeben. Beide wollen ihr Land zurück, und beide wissen, dass dies – wenn überhaupt – nur gemeinsam gelingen kann. So erneuern die beiden das Bündnis zwischen Gundländern und Hersdalern. Ambrand wiederholt den Treueid, den einst sein Großvater Theudis König Arimund geleistet hat und wird im Gegenzug von Fulgern als Herzog in Ostkelezar bestätigt. Genaugenommen kann der Prinz nur den Anspruch auf die Lande zwischen Wern und Terp bestätigen, denn Hersdalen ist wie der Rest des Reiches von kalschanischen Truppen besetzt. Doch das soll sich nach dem Willen der beiden Männer bald ändern. Jetzt, da die Allianz aufs Neue beschworen und gefestigt ist, planen Herzog und Prinz ihr gemeinsames Vorgehen gegen Silat.

Viel schwieriger sind die Verhandlungen mit Kelezar. Die Gräben zwischen Gundland und dem Daironreich sind tief und erweisen sich letztlich als unüberbrückbar. Arimunds Okkupation Ostkelezars 283 hat die ohnehin schwierigen Beziehungen zerrüttet und die Heirat seines ältesten Sohnes und späteren Königs Arvod mit Prinzessin Endau 294 hat sie vollends zerstört. Sie ist die Tochter des abgesetzten Irguns Tairun II., und ihre männlichen Nachkommen haben Anspruch auf den Thron in Kelor. Das bedroht die neuen Machthaber im Dairon und erinnert den Usurpator Crysagon I. den Wehrhaften permanent an die Anfechtbarkeit seiner Herrschaft. Sein Glück ist, dass der Ehe von Arvod und Endau „nur“ Töchter entspringen, die in Kelezars Männergesellschaft kein Anrecht auf die Krone haben. Silat nutzt die Spannungen zwischen Kurzen und Gundländern geschickt aus, um den Zwergenkönig auf seine Seite zu ziehen. Er stellt die Rückgabe Ostkelezars in Aussicht und Crysagon I. schluckt den fetten Köder. Erst Jahre später, als der Hohepriester das Gewonnene gesichert hat, lässt er die Katze aus dem Sack und fordert von seinen Verbündeten die Anerkennung seiner Oberhoheit und den Übertritt zum kalschanischen Götterpantheon. Wenn es um seine Götter geht, kennt Silat keine Kompromisse. Das ist für die Daironzwerge jedoch unannehmbar. Dabei ist die Huldigung noch das kleinere Hindernis, solange sie auf Formalien beschränkt bleibt und die inneren Angelegenheiten Kelezars weiterhin den Kelezarern überlassen bleiben. Das bedeutet zwar einen demütigenden Kniefall für den Irgun, bewahrt ihn und das Reich aber vor Schlimmerem. Schon Tairun I. Weißbart wählte diese Option, und das gleich zwei Mal: Zuerst huldigte er Oldrockgroßkhan Utringis, als dieser 140 mit einem Riesenheer plötzlich am Terp auftauchte und dann noch einmal 168 dem Tschassenkaidul Jildasch. Der König beugte das Haupt, überreichte Geschenke und die gefürchteten Ostlinge rückten wieder ab.

Dagegen ist ein Glaubenswechsel für die meisten Daironzwerge undenkbar. Kelezar ist die älteste Hochkultur der Alten Welt und in mancherlei Hinsicht die Geburtsstätte der arigonischen Zivilisation. Jahrtausende vor Ankunft der Elvar brannten zwergische Töpfer am Fuße des Dairon die ersten Tongefäße zu haltbarer Keramik, fertigten zwergische Schmiede die ersten Gebrauchsgegenstände und Waffen aus Kupfer und schützten zwergische Baumeister die ersten Städte durch mächtige Mauern. Hier am Dairon entstanden die ersten Bildzeichen, aus denen sich im Laufe vieler Jahrhunderte nach und nach die Schrift entwickelte. Als in weiten Teilen des Kontinents noch finsterste Barbarei herrschte, regierte in Kelor bereits ein Irgun über ein frühes Staatsgebilde. Ein ganzes Zeitalter lang war Kelezar die tonangebende Macht in Mittelarigon und Taktgeber des Fortschritts für den Rest des Erdteils. Erst viel später sollte das Edrische Imperium eine vergleichbar herausragende

Stellung in Alten Welt erringen und die Kurzen sogar übertreffen. Zwar ist Kelezars Führungsrolle längst dahin, doch die Erinnerung daran bleibt fest im Gedächtnis der traditionsbewussten Zwerge verhaftet. Die Geschichten vergangener Größe und das Gefühl von Überlegenheit werden gehegt und gepflegt und von Generation zu Generation weitergegeben. Das tröstet die Zeitgenossen wenigstens ein Stück weit über die schwindende Macht der Gegenwart hinweg. Ein fester Bestandteil dieser glorreichen altvorderen Zeit sind Kelezars Götter. Sie sind untrennbar mit Land und Leuten verbunden. Sie haben ihr Volk seit undenklichen Zeiten behütet und sicher durch die Jahrtausende bis zum heutigen Tage geleitet. Sie residierten schon hoch am Himmel und unter der Erde, als die Menschen noch zu Bäumen und Tieren beteten. Selbst das Edunertum tut sich im Darion schwer. Das mag sicher daran liegen, dass die Zwerge in den edrignonischen und später gundländischen Missionaren mehr den mit einer Mönchskutte getarnten Feind als den unparteiischen Gottesmann erblicken. Doch das greift zu kurz. Anderswo sind die Bedingungen auch nicht besser und trotzdem haben die edunischen Prediger Erfolg. Zwerge, und das gilt für alle Zwergenvölker Arigons, sind nicht leicht zu überzeugen. Das ist ein Wesenszug ihrer Rasse. Durch ihre uralte Geschichte sind sie stärker in der Vergangenheit verankert als andere. Das gibt ihnen ein Maß an Stetigkeit, Ausdauer und Geduld, von dem Menschen und selbst Elfen nur träumen können – von Oldrocks und Ojaden ganz zu schweigen. Das macht die Kurzen beinahe resistent gegen fremde Götter. Während in Kalschan ein Heer von Priestern mit einer Flut von Gesetzen für die „Reinheit“ des Glaubens kämpfen muss, bleibt der Klerus in Kelezar gelassen. Selbst das beständig expandierende Edunertum betrachtet man hier als vorübergehende Episode. Viele Anhänger hat der Gotteszeuge im Dairon jedenfalls bislang nicht gefunden. Da verwundert es nicht, dass Silats Aufforderung zum kollektiven Glaubenswechsel auf eine breite Front totaler Ablehnung stößt. Die Kurzen sind zwar keine Freunde der Gundländer, konnten als deren Nachbarn aber sehr genau beobachten, wie der Hohepriester mit „Glaubensfeinden“ verfährt. Kelezar ist gewarnt und nicht bereit, seine politische und religiöse Freiheit kampflös aufzugeben. Das führt schließlich zum Bruch mit Silat, der nur **für** oder **gegen** Kalschas kennt, und treibt das Daironreich in die Arme seiner Gegner. Doch bis dahin vergehen noch etliche Jahre. Im Augenblick blitzt Fulgern jedenfalls eiskalt ab. Crysagon I. scheint sogar mit dem Gedanken gespielt zu haben, den Prinzen gefangen zu nehmen. In Kelezars Staatschronik heißt es lapidar:

„Der Gundenfürst (gemeint ist Prinz Fulgern) ankerte vor Valur und bat um Unterhandlung. Da schickte der Irgun (Crysagon I.) den Fürsten Sedrun mit Männern und Schiffen. Als dieser jedoch vor Valur anlangte, war der Gundenfürst nicht mehr zugegen.“

Das klingt ganz danach, als hätte Sedrun den Auftrag gehabt, Fulgern abzufangen und zu inhaftieren. Verwunderlich wäre das nicht. Schließlich hat der gundländische Prinz kurz zuvor den Anspruch der Hersdaler auf Ostkelezar erneuert. Nach diesem Schlag ins Gesicht muss Crysagon I. das Verhandlungsangebot Fulgerns als blanker Hohn erscheinen. Entweder hat Prinz Fulgern das auch erkannt oder Wind von Crysagons I. Absichten bekommen. Jedenfalls macht er sich rechtzeitig aus dem Staub und entzieht sich dem Zugriff durch die kelezarische Flottille.

Mit den Danurern läuft es nicht viel besser. Auch hier bildet der enge Schulterschluss zwischen Gundländern und Hersdalern das Haupthindernis für eine Allianz. Dabei geht es derzeit gar nicht mehr um den Zankapfel Ostkelezar, das seit Ewigkeiten auch von den Danurern beansprucht wird. Die Gebiete zwischen Wern und Terp sind im Moment für alle Seiten verloren. Hier herrscht Silat. Viel naheliegender ist die Besetzung der Ostküste des Endmeeres durch die Hersdaler. Herzog Ambrand zog sich vor der kalschanischen Übermacht nach Norden zurück und okkupierte dabei kurzerhand die Gestade am Ar Final. Das jedoch ist danurisches Terrain und noch dazu besonders wertvolles. Wie gehört, kreuzen sich hier zwei der wichtigsten Handelsrouten Arigons. Für Dulan Kambyris II. (* um 285,

+ 339) ist Ambrand ein Feind und damit auch dessen Verbündeter und Lehnsherr Fulgern. Dass seine Mission trotzdem kein völliger Reinfluss wird, verdankt Fulgern der noch älteren Feindschaft zwischen Ayrana und Kalschan. Für einen Angriff auf die verhasste Theokratie sind die Danurer immer zu haben. Dulan Kambyris II. lässt sich zu einem Entlastungsangriff gegen Ostkalschan überreden. Besonders tragfähig ist dieses Bündnis aber nicht.

Derweil reist Fulgerns jüngerer Bruder Fastred (* 304, + 366) auf Geheiß seines Vaters Thured nach Kartanurien. Skartinger und Westdanurer leisteten vor wenigen Jahren schon einmal Waffenhilfe gegen die einfallenden Kalschaner, und Thured hofft, dass sie es ein weiteres Mal tun. In Turna regiert seit dem Tode König Luthrams 329 dessen Neffe Gislar II. (* 302, + 341). Er und Fastred sind weitläufig miteinander verwandt, und zwischen ihren beiden Reichen herrscht seit Generationen gutes Einvernehmen. Die gundischen Nachbarn halten einander zum beidseitigen Vorteil den Rücken frei und verschaffen der sonst so hart umkämpften Nahtstelle zwischen Mittelarigon und Odian eine der längsten Friedensperioden der Geschichte. Doch mitten hinein in die Bündnisverhandlungen platzt die Nachricht von einer großen kalschanischen Armee, die auf den Osten Kartanuriens zuhält. Silat hat seine gewaltige gundländische Beute mittlerweile vollständig unter Kontrolle gebracht und stürzt sich auf sein nächstes Opfer. Dabei bietet die Parteinahme König Luthrams auf Seiten der Gundländer in der Schlacht bei Wistett 327 einen willkommenen Kriegsgrund. Nun kann Gislar II. selbst Hilfe gebrauchen. Er eilt nach Osten, um die Invasoren abzufangen, wird vom listigen Hohepriester aber gekonnt ausmanövriert. Silat täuscht mit dem Hauptheer den Übergang über die Dyrra²¹⁹ an und zieht Gislar II. auf sich, während seine Kavallerie die Hyrmalb²²⁰ im Norden umrundet und plötzlich im Rücken der Verteidiger auftaucht. Der König tritt eilig den Rückzug an, wird aber von den kalschanischen Truppen eingeholt und bei Aitrast, dem edrischen Paisistra, zur Schlacht gestellt. Die Kartanurer unterliegen und fliehen nach Westen, verfolgt vom Gesandten der Götter und seiner siegreichen Streitmacht.

Der Versuch zur Rückeroberung Gundlands

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

So stehen die Dinge im Süden, als Prinz Fastred zu seinem Vater zurückkehrt. König Thured erkennt seine Chance und bläst zum Angriff auf Kalschan. Silats Truppen sind in Kartanurien gebunden. Das erhöht die Erfolgsaussichten für die eigene Offensive. Im Frühjahr 336 setzt Thured über die Meerenge von Walan, während zeitgleich Herzog Ambrand den Terp überschreitet und Dulan Kambyris II. in Kalschans Nordostprovinzen eindringt. Zunächst läuft alles nach Plan. Kaum hat der König seinen Fuß auf werdischen Boden gesetzt, da bricht auch sofort der Aufstand gegen die verhassten kalschanischen Unterdrücker los. Frenetisch bejubelt das geknechtete Volk seine Befreier. Doch die Freude kommt zu früh. Nach den schnellen Anfangserfolgen gerät der Vorstoß ins Stocken. Silat hat starke Besatzungstruppen zurückgelassen, die sich nun in ihren Garnisonen verschanzen. Thured bleibt nichts anderes übrig, als sich auf langwierige Belagerungen einzulassen. Das verschafft dem Hohepriester wertvolle Zeit. Er unterbricht den Feldzug gegen Skartinger und Westdanurer und eilt mit seinem Heer nach Norden. Viel schneller als erwartet ist er da. Sein Auftauchen genügt, und der Aufstand bricht zusammen. Auch für die Alliierten wird die Lage brenzlig. Ihre Armeen operieren weit voneinander getrennt. Der Schwarze Messias kann sich die Feinde einzeln vornehmen. Ein kurzes Gefecht der beiden Vorhutten am Gydalfing entscheidet Silat für sich und führt Thured dessen zahlenmäßige Unterlegenheit schmerzlich vor Augen. Ohne Aussicht auf Erfolg, tritt der König den Rückzug über die Meerenge von Walan an. Nicht so Herzog Ambrand. In der hindernislosen Grasebene

²¹⁹ Dyrra (elvarunisch „Thira“): Kleiner Fluss im Südwesten Mittelarigons, nahe der Landenge von Herlot. Entspringt in der Hyrmalb und mündet ins Sanfte Meer.

²²⁰ Hyrmalb (elvarunisch „Yrmon“): Mittelgebirge im Westen Mittelarigons.

Mittelarigons kommen seine Truppen gut voran und ihm gelingt die Vereinigung mit Kambyris' II. Streitkräften. Gemeinsam stellen sie sich Silat bei Schleharn an den südwestlichen Ausläufern der Terpetsümpfe zur Schlacht (2. Schlacht bei Schleharn). Aber auch sie werden geschlagen und müssen weichen. Schon 337 ist der Schwarze Messias wieder Herr der Lage.

Silats militärische Triumphe sind in Kalschans langer Geschichte beispiellos. Einzig Shadar Sardukands (* 11 v. Z., + 39 n. Z.) großer Feldzug gegen das Edrische Imperium in den Jahren 32 bis 39 hatte eine vergleichbare Größenordnung und ähnlich durchschlagende Wirkung. Der Gesandte der Götter siegt und siegt und fegt jeden Widerstand hinweg. Kein Bündnis und kein Aufstand können ihn stoppen. Er ist ein kalschanischer Erandor I.²²¹, ein Curugan des Südens, ewig siegreich und unwiderstehlich. In der Tat galt der Hohepriester lange Zeit als militärisches Genie und vielleicht größter Feldherr aller Zeiten. Heute wissen wir mehr. Sein Talent in der Kriegsführung bleibt unbestritten, aber darüber hinaus verfügte er über einen alles entscheidenden Vorteil: Präzise und sagenhaft schnelle Informationen. Wie gehört, verfügen die Priester des Elshahat über große Flugechsen, die Dinovolir. Die Diener des Kriegsgottes nutzen die geflügelten Riesen als Reittiere für ihre jüngsten Novizen. Diese kindlichen Drachenreiter können Nachrichten über große Entfernungen pfeilschnell übermitteln. Im Rest des Abendlandes hat man nur Brieftauben zur Verfügung, doch die halten keinem Vergleich mit den Flugsauriern stand. Brieftauben funktionieren nur in eine Richtung und auch nur zu einem festgelegten Punkt hin. Sie finden ihren Weg zurück zum Nest und können dabei ein Stück Papier transportieren, mehr aber nicht. Ein Drachenreiter dagegen kann seinen Dinovolar gezielt an jeden beliebigen Ort steuern. Er kann als Späher aus der Luft fungieren und aktiv über seine Erkenntnisse berichten.

Allerdings sind Aufzucht und Haltung der geflügelten Echsen schwierig und kostspielig, ihre Zahl entsprechend gering. Überdies gelten sie als heilige Tiere, die man mit Respekt behandeln muss und keiner Gefahr aussetzen darf. Sie sind keine schlichten Nutztiere, sondern die Inkarnation des Kriegsgottes. Wer sie schlecht behandelt, begeht ein Verbrechen, wer sie tötet, ein Sakrileg. Man kann sie nicht einfach für gewöhnliche Botendienste missbrauchen. Sie stehen im Dienste Elshahats und überbringen seinen Willen, kund getan vom Oberpriester des Ordens und von Drachenreitern in die entlegenen Tempel des Reiches transportiert. Nur in besonderen Ausnahmesituationen darf ein Shadar auf die Luftboten zurückgreifen und auch das nur nach Zustimmung des Oberpriesters. Wohl hat mancher Shadar versucht, dieses höchst wirkungsvolle Machtinstrument an sich zu ziehen, aber letztlich ohne Erfolg. Eigene Zuchtversuche der Könige schlugen fehl. Die mächtige Priesterkaste weiß um ihren einmaligen Schatz und hütet die Geheimnisse der Aufzucht eifersüchtig.

Das ändert sich jetzt. Silat ist der Hohepriester des höchsten Gottes Kalschas und damit die oberste geistige Instanz des Reiches, und nach dem Ende des Königtums auch die höchste weltlich Autorität. In seiner Person vereinigt sich die spirituelle Führerschaft einer Staatsreligion mit der realen Macht eines Shadars – ein Priesterkönig. Wer will ihm widersprechen? Er fordert bedingungslose Gefolgschaft vom Oberpriester des Elshahat, und der gehorcht. Vor dem allgewaltigen Gesandten der Götter, dem Bezwiner Eduns und Retter des Vaterlandes beugt er demütig das Haupt. Dadurch hat Silat Zugriff auf die Flugsaurier, und er schöpft diese Möglichkeit voll aus. Gleich einer modernen Luftaufklärung, lässt der Schwarze Messias den Feind auskundschaften. Er ist immer genau über dessen Standort und Stärke informiert und braucht seinerseits keine Überraschungen zu fürchten. Er kann seine eigenen Aktionen exakt planen, um dann mit der Präzision einer computergesteuerten

²²¹ Erandor I. Duvalion Seminelvar el Victor eterniar, „der Halbelf und ewig Siegreiche“ (* 153 v. Z., + 77 v. Z.); Edrischer Kaiser von 103 v. Z. bis 77 v. Z. Unter seiner Herrschaft erreichte das Edrische Imperium seine größte Ausdehnung. Er schlug zahlreiche Schlachten, gewann alle und gilt als einer der größten Feldherren und mächtigsten Herrscher der Geschichte.

Lenkrakete auf seine Gegner herabzustoßen. Zwar müssen seine Männer dann die Schlacht noch mit dem Schwerte gewinnen, doch ihr Feldherr wusste schon zuvor bis ins Detail, wie viele von ihnen er wann und wohin entsenden musste. Dieser enorme Vorteil relativiert seine Erfolge.

Die Instrumentalisierung der heiligen Flugechsen für seine höchst irdischen Ziele rechtfertigt er mit seinem Glaubenskrieg. Schließlich kämpft er für die Götter Kalschans und also auch für Elshahat.

Für König Thured ist es der letzte Feldzug. Die neuerliche Flucht aus der Heimat bricht seinen Lebenswillen. 337 ruft er seine beiden Söhne Fulgern und Fastred an sein Totenbett. Wie sehr der König unter dem Exil und seinen Misserfolgen leidet, belegt der Schwur, den er den Prinzen abnimmt. Abt Arnegild aus Gryndhulm hat uns auch diesen Hergang bewahrt:

„Auf dem Totenbett befahl der König seine Söhne Fulgern und Fastred zu sich. Er ermahnte sie zur Einigkeit und ließ einen jeden schwören, nicht zu ruhen und rasten, ehe Kalschan besiegt und die Heimaterde befreit ist. So sehr grämte Thured sein Versagen, dass er selbst im Angesicht des Todes noch des Krieges gedachte, wo er doch sein ganzes Streben zu solcher Stunde einzig und allein auf den Zeugen und Edun hätte richten sollen.“

Die Missbilligung in den Worten des getreulich überliefernden Abtes ist nicht zu überhören. Selbst in der Stunde des Todes kreisen Thureds Gedanken um die Rückgewinnung der verlorenen Heimat. Dabei hätte sich der König als getaufter Eduner spätestens jetzt mehr Gedanken um sein Seelenheil machen sollen als um irdische Eroberungen. Daran zeigt sich jedoch auch, dass Thured wohl edunisch getauft ist, aber immer noch gundisch geprägt. Er stirbt nicht als reuiger Büsser. Er will Edun wie dem heidnischen Göttervater Torm entgegentreten, aufrecht und stolz. Abt Arnegild hat den letzten Wunsch des Königs, auf den er seine Söhne einschwört, gründlich missverstanden. Thured sorgt sich sehr wohl um sein Seelenheil. Lediglich seine Vorstellungen von Edun sind noch von Torm und Hudir überlagert. Er sucht weniger die Vergebung eines liebenden Edun, sondern fürchtet viel mehr den Zorn der alten Götter angesichts seines Versagens im Kampf.

Es wird noch eine Weile dauern, ehe die heidnischen Gothinge endgültig von der edunischen Gedankenwelt abgelöst werden. Zu Thureds Zeiten sind sie jedenfalls, trotz Taufe, immer noch sehr lebendig. Das gilt auch für den König.

Reformen in Gundland

Die ungleichen Brüder Fulgern und Fastred

Thureds Söhne könnten unterschiedlicher kaum sein: Der 35-jährige Fulgern sprüht vor Kraft und Tatendrang – ein Macher. Mit seiner offenen und leutseligen Art ist er ein Sympathieträger. Er fordert nichts, was er nicht selbst zu tun bereit ist. Ihm folgen seine Mannen mit Begeisterung. Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Sein Jähzorn ist gefürchtet, seine Entschlüsse sind bisweilen unstet und lassen das langfristige, strategische Ziel vermissen.

Ganz anders sein um 2 Jahre jüngerer Bruder Fastred. Er ist introvertiert, schweigsam und beherrscht. Pest und Vertreibung haben aus ihm einen ernsten, in sich gekehrten Mann gemacht. Eigentlich wollte er der Welt entsagen und ins Kloster gehen, doch sein Vater hielt ihn zurück. Fastred fehlt, was Fulgern hat und hat, was Fulgern fehlt. Er hat nichts von der mitreißenden Führernatur seines Bruders, dafür ist er besonnen und beharrlich. Doch in ihrer Verschiedenheit ergänzen sich die Brüder ausgezeichnet. Als Thured stirbt, gibt es keinen Zweifel, wer ihm auf dem Thron nachfolgt. Der zurückhaltende Fastred will die Krone gar nicht. Er bleibt viel lieber im Schatten der Macht. Das entspricht seinem Wesen eher als das grelle Licht des Königtums. Wie die meisten im Volk, verehrt auch Fastred seinen älteren Bruder. Er wird ihm ein Leben lang in aufrechter Freundschaft zugetan sein, der treueste seiner Gefolgsleute. Fastred bringt Linie und Konstanz in Fulgerns Politik. Er zieht die Fäden hinter dem Thron.

Fulgern dagegen wird 337 als der erste seines Namens König. Seine Krönung ist der Auftakt für eine ganze Reihe wirtschaftlicher, militärischer und im Resultat gesellschaftlicher Umwälzungen, die Mittelarigon entscheidend prägen sollen und auf das übrige Abendland abstrahlen werden. Architekt und treibende Kraft jener tiefgreifenden Reformen ist des Königs Bruder Fastred, der fleißige Arbeiter im Hintergrund.

Revolution von oben

Die furchtbaren Niederlagen Arvods und Thureds haben die Überlegenheit von Silats neuer Militärmaschinerie eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Mit seinen radikalen Reformen hat der Hohepriester die dicke Kruste der erstarrten kalschanischen Gesellschaft aufgerissen und enormes Potenzial freigesetzt. Das von seinen jahrhundertalten Fesseln befreite Volk entwickelt ungeahnte Kräfte. Der Gesandte der Götter gebietet über ein bis in die Haarspitzen motiviertes Volksheer, das ihm ganz und gar ergeben ist. Dazu hat er es verstanden, den Adel zwar politisch zu entmachten, militärisch aber in sein neues Herrschaftskonzept einzugliedern. Ihm steht also ein erfahrenes Offizierscorps mit kampferprobten Truppen zur Verfügung. Zusammen mit seinen präzisen und schnellen Informationen durch die Drachenreiter ist er derzeit tatsächlich unschlagbar.

Fastred zieht seine Schlüsse daraus. Ohne einschneidende Veränderungen und eine geschlossene Front verlässlicher Bündnispartner können seine Gundländer nicht gewinnen. Also macht er sich ans Werk und begibt sich auf die Suche nach Ideen und Alliierten. Sein erster Weg führt ihn nach Edrigon, der einstigen Hauptstadt des Elfenreiches an der Meerenge von Lauden. Dort herrscht seit 335 der mit Abstand mächtigste Mann des Nordens, der Lorderkönig Chlodomer (* 302, + 348). Dessen Großvater Agila (* um 265, + 319) schuf mit dem Schwerte ein beeindruckendes Reich in den östlichen Tieflanden Erachs und auf dem angrenzenden Kontinent. Seither gebieten die Estringer²²² über den größten Machtblock in Arigons Norden nach dem Zusammenbruch des Edrischen Imperiums. Überraschenderweise erwähnt Abt Arnegild diese Reise nicht, aber wir finden an anderer

²²² Estringer: Lordisches Herrschergeschlecht von 288 bis 424.

Stelle eine Bestätigung. Der lordische Bischof Erginfried von Tero (* um 375, + 437) berichtet in seiner Chronik über die Estringer folgendes:

„Im 4. Regierungsjahr des Kuningar Chlodomer (also im Jahr 338) kam der edle Herr Fastared aus Werdaland in die Zeugenstadt²²³. Er schloss sich dem Kriegszug gegen Zarnum an, ward jedoch im Kampf verwundet und blieb zurück. ... Als der Kuningar (gemeint ist Chlodomer) heimkehrte, da dankte er dem Fastared seine Treue. Er gab ihm die Hand seiner edlen Tochter Kringis und wackere Mannen mit auf die Reise.“

Es scheint so, als wäre Fastred mitten in die Vorbereitungen Chlodomers für den Angriff auf Zarnum²²⁴ hineingeplatzt. Der gundländische Prinz ergreift die Gelegenheit beim Schopf und bietet dem Estringerkönig seine Dienste an. Schließlich will er etwas von ihm. Doch schon beim ersten Gefecht im Altroggtal²²⁵ 338 wird er verwundet und muss zurückbleiben. Das rettet ihm vermutlich sein Leben, denn Chlodomers Aldanfeldzug gerät zum Desaster, seine Armee wird vernichtet. Trotzdem belohnt der Estringerkönig die Waffenhilfe Fastreds und seiner kleinen gundländischen Schar. Er gibt ihm seine 18-jährige Tochter Kringis (* 320, + 356) und Männer mit auf die Heimreise nach Norwerden²²⁶. Auch wenn es sich bei Bischof Erginfried so lesen mag, ehelicht Fastred die Prinzessin nicht selbst, sondern führt sie seinem Bruder Fulgern I. zu. Dafür finden wir wiederum bei Abt Arnegild Bestätigung:

„Im 11. Jahr der Verbannung (gemeint ist das gundländische Exil nördlich der Meerenge von Walan, also das Jahr 339) heiratete Kuning Fulgern die Prinzessin Kringis aus Lordaland, und sie gebar ihm zwei Söhne, Thetmar und Hortger.“

Die lordischen Truppen erwähnt Arnegild jedoch mit keinem Wort. Es können auch nicht viele gewesen sein, wahrscheinlich kaum mehr als eine bewaffnete Eskorte für Prinzessin Kringis – eher symbolische Geste als echte Unterstützung. Nach seiner verheerenden Niederlage gegen Zarnum konnte Chlodomer keinen Mann entbehren. Doch Fastred bringt viel wertvollere Dinge aus Lorden mit.

Das eine ist die Kettenrüstung. Sie ist eigentlich keine Neuheit, sondern eine alte zarnumer Erfindung, deren Verbreitung bislang allerdings auf den Nordwesten des Kontinents beschränkt blieb. Die filigran gebauten Elvar bevorzugten den leichteren Leinenpanzer und im übrigen Arigon dominierten weiterhin die traditionellen Schuppen- oder Lamellenrüstungen. Skartinger, Hardomannen, aber auch die Werder haben diese Rüstungstypen von den Danurern übernommen und beibehalten. Doch Schuppen haben einen Nachteil: Sie sind nur oben und seitlich befestigt, unten aber offen. Das macht den Träger angreifbar für aufwärtsgerichtete Stöße insbesondere von Fußkämpfern mit Speeren gegen Reiter. Ketten dagegen haben keine solche Schwachstelle. Sie schützen gleichmäßig gegen Treffer aus jeder Richtung. Außerdem sind sie beweglicher als Schuppen oder Lamellen und passen sich dem Körper und den Bewegungen des Trägers besser an.

Das andere ist eine landwirtschaftliche Innovation. Sein Kriegszug an der Seite des Estringerkönigs führte ihn an die Altrogg. Dort stieß er auf eine neue, sehr effiziente Anbautechnik, die Drei-Felder-Wirtschaft. In der Vergangenheit teilte man die landwirtschaftliche Nutzfläche in zwei etwa gleich große Teile. Um den Boden nicht auszulaugen, bebaute man jedes Jahr abwechselnd immer eine Hälfte mit Feldfrüchten, die

²²³ Zeugenstadt: Umschreibung für die Edrigon (lordisch „Edringen“), wo der Zeuge Eduns (Großer Zeuge, Gotteszeuge) im Jahr 0 auftauchte, seine ersten Predigten hielt und im Jahr 12 spurlos wieder verschwand. Deshalb gilt Edrigon bzw. Edringen als heiligster Ort des Edunertums.

²²⁴ Zarnum: Reich im Zentralmassiv des Aldangebirges auf Erach mit überwiegend zwergischer Volkssubstanz.

²²⁵ Altrogg (elvarunisch „Altrovia“, aldanettisch „Ilonad“, dagrinisch (aldanzwergisch) „Risovi“): Fluss in Süderach. Entspringt im Zentralaldan und mündet ins Alte Meer.

²²⁶ Norwerden: Nordwerdland. Rückzugs- und Herrschaftsgebiet der Gundländer nördlich der Meerenge von Walan während des Exils von 328 bis 361. Es entspricht in etwa den alten werdischen Stammländern vor der Landnahme in Astolan im Jahre 70.

andere blieb brach liegen und diente dem Vieh als Weide. Dünger war, außer dem natürlichen Dung der Weidetiere, unbekannt. Anfang des 4. Jahrhunderts stellen Bauern im lordischen Dangen²²⁷ fest, dass auch eine Dreiteilung der landwirtschaftlichen Fläche den Boden nicht überfordert. Fortan kann nicht nur die Hälfte der Fläche mit Getreide bebaut werden, sondern zwei Drittel: Ein Drittel trägt Sommergetreide (Hafer oder Gerste), das zweite Drittel Wintergetreide (Roggen oder Weizen) und nur das letzte Drittel bleibt wenig ertragreiches Brachland. Die gesteigerte Nahrungsmittelproduktion sorgt für einen Bevölkerungsschub in Lorden. Diese Neuerung führt Fastred in Nordwerdland ein und gewinnt damit einen klaren wirtschaftlichen Vorteil. Während alle Völker um ihn herum noch den Zwei-Felder-Wechsel praktizieren, holen seine Bauern auf der gleichen Fläche schon bald deutlich mehr aus dem Boden heraus. Sie können mehr Menschen ernähren und folglich auch mehr Krieger. Den Fortschritt beim Ackerbau flankiert Fastred mit einem neuen Gesetz. Er bricht mit der gundischen Tradition und schränkt die Erbteilung massiv ein. Bei den Gunden erben die Söhne zu gleichen Teilen. Will einer von ihnen den Hof als Ganzes übernehmen, muss er seine Brüder auszahlen. Da das aber in den seltensten Fällen möglich ist, wird der Besitz nach dem Tod des Vaters unter den Söhnen aufgeteilt. Selbst bei großen Gütern führt das in der zweiten oder spätestens dritten Generation zu winzigen Parzellen, die keine Familie mehr ernähren können. Wohin eine Erbteilung im großen Rahmen führen kann, hat die Spaltung in West- und Ostgundland 308 schmerzvoll gezeigt. Erstkönig Arimund wollte sein Reich beisammenhalten und bestimmte seinen ältesten Sohn Arvod zum Alleinerben. Doch dessen jüngerer Bruder Thured wollte sich damit nicht abfinden. Er forderte seine Rechte ein, was in Bürgerkrieg mündete und am Ende doch die Reichsteilung erzwang. Die getrennten Hälften waren aber einzeln nicht stark genug, um Silats Angriff abzuwehren. Im Kleinen wie im Großen bedeutet Teilung Schwächung. Fastred legt die Mindestgröße eines Hofes auf 80 Tagwerk²²⁸ fest, was satten 25 Hektar Land entspricht. Für viele Kleinbauern bedeutet das eine Verdoppelung oder gar Verdreifachung ihres bisherigen Grundbesitzes. Ein Bauernhof darf nur dann aufgeteilt werden, wenn jede Einheit wenigstens noch 80 Tagwerk misst. Dadurch erreicht der Prinz zweierlei: Zum einen bleibt der Hof groß genug, um all seine Bewohner zu ernähren und sogar Überschüsse zu produzieren, zum anderen zwingt er die leer ausgegangenen Erben zur Urbarmachung von Wildnis. Wälder werden gerodet und Moore trockengelegt. Neue Höfe entstehen und steigern die Ernteerträge in Nordwerdland. Fastred setzt auf einen wirtschaftlich starken Bauernstand, denn er braucht ihn als Rekrutierungsbasis für die Armee. Mit dem Verlust der Städte in Astolan und Ionien sind praktisch alle finanziellen Einnahmequellen versiegt. Münzgeld zur Besoldung oder Bewaffnung eines Heeres steht in Norwerden nicht zur Verfügung. Das einzige, worauf Fastred zurückgreifen kann, ist Land. Diese Situation ist nicht neu. Schon beim Niedergang des Elfenreiches folgte auf den militärischen Zusammenbruch der ökonomische. Der riesige, florierende Wirtschaftsraum rund ums Alte Meer und entlang der Westküste Odians wurde in Stücke gerissen. Noch dazu waren die neuen gundischen Herren Bauern und Viehzüchter, die mit den eroberten Städten nicht viel anzufangen wussten. Die einst pulsierenden edrischen Zentren schrumpften massiv und mit ihnen Handel und Geldkreislauf. Münzen wurden rar und besonders in ländlichen Gebieten kehrte man notgedrungen zum Tauschhandel zurück. Neue und einzige Machtbasis der nordischen Invasoren war Grund und Boden. Die Herzöge und Jarle teilten das eroberte Land unter ihrem Volk auf. Aus den landwirtschaftlichen Erträgen seines Grundes muss sich der gundische Bauernkrieger nähren und rüsten. Jeder erwachsene Mann war in erster Linie Soldat. Wenn das Ding oder Thing es beschloss, folgte

²²⁷ Dangen: Lordisches Stammesherzogtum im Südosten Erachs.

²²⁸ Tagwerk (westgundisch „tagawerch“): Gundische Bezeichnung für eine landwirtschaftliche Fläche, die mit einem von zwei Ochsen gezogenen Pflug von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang bestellt werden kann. Die Fläche eines Tagwerks variiert je nach Region und landschaftlichen Gegebenheiten. Als Faustformel entspricht ein Tagwerk ungefähr einem Drittel Hektar, also etwa 3.333 Quadratmetern.

er seinem Herzog oder Jarl in den Krieg. Über die Jahrhunderte stiegen die Anforderungen an Bewaffnung und Ausbildung beständig. Besonders die disziplinierten und erstklassig ausgerüsteten edrischen Berufssoldaten sowie die beweglichen Reiterkrieger der Steppe hatten massiven Einfluss auf die Kriegsführung der Gunden. Die Nordländer übernahmen einiges an Militärtechnik von ihren überlegenen Nachbarn und steigerten damit den eigenen Erfolg. Doch Waffen, Panzer und Pferd sind teuer, und die anspruchsvollen Manöver in der Schlacht erfordern viel Übung. In diesem Rüstungswettkampf konnte der einfache gundische Bauernsoldat nicht mithalten. Er hatte weder die Mittel für Schwert, Brünne und Ross noch die Zeit zum regelmäßigen Kampftraining und für die häufigen Kriegszüge seines Fürsten. Seine Arbeitskraft wurde auf den Feldern gebraucht, sonst drohte im nächsten Winter der Hunger. Das erkannten auch die Herrscher. Mit ihren schlecht bewaffneten und kaum trainierten Teilzeitsoldaten, die dem Heerbann²²⁹ oft nur widerwillig Folge leisteten, konnten sie gegen starke Feinde nicht viel ausrichten. Also schlossen sie mehrere Höfe zusammen, die aus ihrer Mitte dann einen einzigen Krieger stellten. Während die Bauern fortan für dessen Unterhalt sorgten, konnte sich der einzelne Recke ganz dem Kampf widmen. Die Kriegsführung wandelte sich von der breit angelegten Wehrpflicht zum Handwerk einer relativ kleinen Gruppe von Spezialisten. Diese Entwicklung findet – in unterschiedlicher Ausprägung und mit zeitlichen Verzögerungen – im gesamten gundischen Siedlungsraum und darüber hinaus statt. Die dominierende Figur auf dem Schlachtfeld wird der Reitersoldat, der „Ritter“²³⁰, den man in Gundland „Horschild“²³¹ nennt. Seit dem Oldrocksturm 14 n. Z. beherrscht er zunehmend die abendländischen Schlachtfelder. Die Heere werden kleiner und elitärer. Die Masse der einfachen Bevölkerung scheidet langsam aber kontinuierlich aus der kämpfenden Truppe aus. Damit sind die vielen Kleinbauern nun zwar von den drückenden Lasten des Kriegsdienstes befreit, verlieren gleichzeitig aber auch ihren Status als Recken samt den damit verbundenen politischen Rechten. Das Ding oder Thing findet fortan ohne sie statt. Ohne Waffendienst kein Stimmrecht. Auf der Volksversammlung führt jetzt nur noch der Horschild das Wort, und der vertritt seine eigenen Interessen. Die vormals vollwertigen Recken rutschen in den Stand der Halben ab und geraten zunehmend in Abhängigkeit des Ritters.

In der gundländischen Heimat funktionierte dieses Konzept tadellos. Das Land war groß und die Bevölkerung zahlreich. Trotz der zunehmenden Spezialisierung auf eine handverlesene Kriegerkaste, geboten die Herrscher über eine stattliche Streitmacht. Dazu lieferten die verbliebenen Städte immerhin so viele Abgaben, um eine Kerntruppe als stehendes Herr zu unterhalten sowie schlagkräftige Garnisonen an strategisch wichtigen Punkten. Im Exil sind die Voraussetzungen jedoch ungleich schlechter. Norwerden ist viel kleiner als Gundland, wirtschaftlich schwächer und dünner besiedelt. Mit den paar Panzerreitern, die die Bauern ausrüsten und versorgen können, kann man die Rückgewinnung der Heimat gleich ganz abschreiben. Fastred benötigt dringend mehr Soldaten und greift dazu auf die lange vernachlässigte Wehrpflicht zurück. Der Prinz holt den gundischen Bauernkrieger vergangener Jahrhunderte wieder aus der Versenkung.

Allerdings ist es mit der reinen Erhöhung der Kopfzahl seiner Truppen nicht getan. Die bekannten Schwächen des zu Fuß kämpfenden Wehrpflichtigen bleiben: Schlechte Ausrüstung, mangelndes Kampftraining und fehlende Beweglichkeit. Schließlich hatte es einst gute Gründe, weswegen die gundländischen Herrscher auf den professionellen Reiterkrieger einschwenkten. Fastred muss also wenigstens einen Teil der Schwachpunkte

²²⁹ Heerbann: Das vom König bzw. vom Herzog oder Jarl einberufene militärische Aufgebot eines Gundenstammes für einen Feldzug (Heerfahrt).

²³⁰ Ritter: Vom gundischen „Ridar“ = „Reiter“. Die Bezeichnung wird in Lorden ab dem Hochmittelalter für den schweren Panzerreiter üblich.

²³¹ Horschild: Das gundländische Äquivalent zum lordischen „Ritter“. Zusammengesetzt aus den gundischen Wörtern „Horsa“ = „Pferd“ und „scilde“ = „Schild“, also der berittene Schildträger.

der Wehrpflicht beseitigen. Schwere Bewaffnung und teure Pferde kann er sich nicht leisten. Er setzt stattdessen auf Bogenschützen. Zwar kannten und nutzten die Gunden Pfeil und Bogen seit Urzeiten, doch blieb es lange eine verpönte Waffengattung. Die stolzen Nordländer bevorzugten den „ehrenhaften“ Nahkampf mit Speer und Schwert, Mann gegen Mann. Erst als einige Stämme bei ihren Wanderungen auf die Ayruna trafen, gewann auch der Bogen an Bedeutung. Die Gunden suchten ein Mittel gegen das Distanzfeuer der Steppenreiter und übernahmen Teile von deren Waffen- und Kampftechnik. Schon bald nach ihrer Landnahme in Mittelarigon spielten berittene Bogenschützen bei Skartingern und Hardomannen eine fast so bedeutende Rolle wie bei den Ayruna selbst. Im Norden des Kontinents fristete der Bogen aber weiterhin sein stiefmütterliches Dasein. Umso mehr erstaunt es, dass der höchst wirkungsvolle Langbogen eine alte gundische Innovation ist, die von ihren Erfindern selbst aber wenig beachtet wurde.

Entscheidend beim Bogenbau ist die Verwendung der richtigen Materialien. Die Kompositbögen der Steppenreiter bestehen aus Holz, Horn und Sehnen, die in einem sehr aufwendigen und zeitintensiven Verfahren miteinander verleimt werden. Doch das Ergebnis lohnt. Die verschiedenen Bauteile kombinieren die für einen Bogen nötigen Zug- und Stauchkräfte ideal und verleihen der Waffe enorme Reichweite und Durchschlagskraft. Einen ähnlichen Effekt kann man auch bei manchen Bögen aus Naturholz erreichen. Wie alle Bäume, bestehen auch die Stämme von Eiben aus einem harten Holzkern in der Mitte und weicherem Splintholz außen. Während sich das Splintholz gut dehnen lässt, komprimiert das Kernholz. Der Bogen ist elastisch und federt dennoch schnell zurück, was Pfeilgeschwindigkeit und Reichweite erhöht. Zwar ist diese Waffe fast mannshoch und damit für Reiter untauglich, dafür aber leicht und schnell herzustellen. Außerdem macht einem Eibenbogen Feuchtigkeit nichts aus, wohingegen beim Reflexbogen der Tierleim aufweicht und die Waffe irreparabel ruiniert. Gerade im regenreichen Klima rund ums Alte Meer ist das ein klarer Vorteil für den unempfindlichen Langbogen.

Fastred beginnt mit der Ausrüstung und Ausbildung eines jeden kampftüchtigen Halben zum bogenschießenden Recken. Damit nicht genug, zieht er sogar ledige Frauen zum Wehrdienst heran. Diese Wiederbelebung der alten gundischen Schildmaid ist für die Entwicklung der abendländischen Gesellschaft von überragender Bedeutung. Seit Jahrtausenden befindet sich die Frau im sozialen Abwärtstrend. Die weiblich dominierten Jäger- und Sammlerkulturen der Frühzeit sind Männerherrschaften gewichen. Ein Grund dafür ist sicher die physische Überlegenheit des Mannes. Die zunehmende Bevölkerungsdichte mit Beginn des Ackerbaus führte zu häufigeren Konflikten um die knappen Ressourcen. Im Gegensatz zum vagabundierenden Nomaden, konnte der Bauer nicht ausweichen. Er musste an Ort und Stelle ausharren und um sein Land kämpfen. Im Krieg konnte der Mann seine körperlichen Vorteile voll ausspielen. Mit dem Stellenwert des Krieges wuchs auch die Bedeutung des Mannes. Im gleichen Maße schwand die Position der Frau. Sie wurde gegenüber dem Mann zweitklassig. Indem Fastred sie wieder zum Kriegsdienst heranzieht, bereitet er den Frauen Gundlands den Weg zurück in die Erstklassigkeit. Auf diesen ersten Emanzipationsschub folgt gut 100 Jahre später ein zweiter, als die Kaladorer²³² über die Alte Welt herfallen. Bei ihnen hat die Frau seit jeher eine hohe Stellung und ist dem Manne vollkommen ebenbürtig.

Allerdings fehlen die Krieger und Kriegerinnen nun während der Feldzüge auf den Äckern. Um diesen ökonomischen Lebensnerv funktionstüchtig zu erhalten, führt Fastred die Ackergemeinschaft ein. Die gleichen Höfe, die zur Gestellung und Versorgung eines Horschilds zusammengefasst wurden, sind nun auch gemeinschaftlich für Aussaat und Ernte zuständig. An die Stelle der eigenverantwortlichen Familie tritt die Gemeinschaft des

²³² Kaladorer: Auch „Glutländer“ (elvarunisch „Cala“ = „Glut“ und „Doria“ = „Land“), „Andar“ oder „See-Elfen“ genannt. Eines der beiden großen elfischen Völker auf den kaladorischen Inseln neben den Elvar.

Ritterlehens, in Gundland „Holt“²³³ genannt. Der bäuerliche Privatbesitz wird nicht angetastet, wohl aber dessen Bewirtschaftung kollektiviert. Fastred nutzt die Synergien dieser Gruppenbildungen.

Die vielen Holten eines Gaus bilden zusammen das Jarldom²³⁴. Als Vorbild dient Fastred auch hier das Lordische Reich. Die siegreichen Estringerkönige hatten die alten gundischen Stammesstrukturen in Erach und Lauden zerschlagen und bei der Neugruppierung edrische und gundische Traditionen gemischt. Die Herzöge und Jarle als oberste Heerführer und Integrationsfiguren der Einzelstämme wurden abgeschafft. An ihre Stelle trat der eine lordische König. Zur neuen Verwaltungseinheit des Estringerstaates wurde der Gau unter der Führung eines Grafen (lordisch „Garafio“). Unter den Estringern ist er noch nicht der mächtige Landesherr späterer Jahrhunderte, sondern ein einfacher Beamter, der vom schier allmächtigen König eingesetzt wird und auch schnell wieder abberufen werden kann. Sein Name und seine Funktion gehen auf den „Garavon“ zurück, einen hohen edrischen Provinzbeamten, den einst Kaiser Maron der Starke im Elfenreich einführte, um die großen und schwerfälligen Provinzen in kleinere, effizientere Einheiten zu untergliedern. Diese Grafschaftsverfassung führt Fastred nun auch in Norwerden ein, wenngleich er bei der Betitelung nicht auf den edrischen Garavon, sondern den hardomannischen Jarl zurückgreift. Seit Arimunds Königskrönung 273 hatte dieser ehemals höchste Fürstentitel der Nord- und Ostgunden in Gundland seine Bedeutung verloren. An seine Stelle trat der Königstitel. Während der Herzog bei den hersdalischen und später auch fehringischen Vasallen weiter in Gebrauch blieb, verschwand der Jarl gänzlich. Nun holt Fastred den altehrwürdigen Adelsrang wieder hervor, verleiht ihn an loyale Edeline und setzt sie als oberste zivile und militärische Verwaltungsbeamte der norwerdischen Gauen ein. Bald wird man diese Bezirke nach ihren Herren nennen, und aus Gauen werden Jarldoms.

All seine Maßnahmen zielen dabei einzig und allein auf eine Steigerung der militärischen Schlagkraft. Gundland wandelt sich zum puristischen Militärstaat.

Auffällig bei Fastreds umfassenden und tiefgreifenden Reformen sind die Leichtigkeit der Umsetzung und die Schnelligkeit, mit der sie greifen. Bei derart massiven Einschnitten und Mehrbelastungen erwartet man größeren Widerstand von den sonst so leicht erzürnbaren Gunden. Doch die Gelegenheit ist günstig, selbst für gravierende Veränderungen. Norwerden wird von allen Bevölkerungsteilen, angefangen vom einfachen Landmann bis hinauf zum König, als Ort der Verbannung empfunden. Ein jeder sehnt sich nach den sanften Hügeln Werdlands und den grünen Ebenen Hardomanniens. Überdies wurde der Adel auf den Schlachtfeldern des Bürgerkriegs und gegen Silat stark dezimiert und ist zu schwach für eine ernsthafte Opposition gegen die königlichen Brüder. Ein erster Invasionsversuch Thureds mit konventionellen Mitteln ist bereits gescheitert. Jetzt sind die Gundländer bereit, auch neue und schmerzhaft Wege einzuschlagen, um ihr Ziel zu erreichen.

Das Ende des Feudalisierungsprozesses in Mittelarigon

Kurz nacheinander getaktet, finden in Mittelarigon gleich zwei Revolutionen statt: Der Hohepriester Silat wandelt Kalschan zum sozialistischen Gottesstaat und Prinz Fastred Nordwerdland zur waffenstarrenden Militärmonarchie. Auch wenn die Ausgangssituation

²³³ Holt (westgundisch für „Halten“, im Sinne eines für den König gehaltenen Lehens): Die Holt ist die Zusammenfassung mehrerer Bauernhöfe, die gemeinschaftlich sowohl für Gestellung und Unterhalt eines Horschilds verantwortlich sind als auch für die Bestellung der Felder. Die Holt entspricht etwa dem lordischen Ritterlehen, allerdings mit dem Unterschied, dass die gundländischen Bauern wehrpflichtig sind und stimmberechtigt in der Volksversammlung (Ding), die lordischen Bauern dagegen grundsätzlich nicht zu den Waffen gerufen werden können und deshalb auch kein Stimmrecht haben.

²³⁴ Jarldom: Gundländischer Verwaltungsbezirk auf der Grundlage eines edrischen Bezirks oder gundischen Gaus. Das Jarldom ist das gundländische Äquivalent zur lordischen Grafschaft.

und die Ziele der beiden Männer kaum unterschiedlicher sein könnten, liegen die Ergebnisse doch erstaunlich dicht beieinander. Der Feudalstaat mit seiner Schichtung von herrschenden Adelskriegern an der Spitze und geknechteten Bauern am unteren Ende, wird hier wie dort abgeschafft. Über den Dienst an der Waffe kehrt die entrechtete Masse des Volkes wieder als politischer Faktor in die Gesellschaft zurück. Die steile und undurchdringliche Gesellschaftspyramide wird geschleift, abgeflacht und durchlässig. Innerhalb nur einer einzigen Generation ist das gesellschaftliche Antlitz Mittelarigons grundlegend gewandelt. Dabei ist Fastreds große Reform nur eine Reaktion auf die Umwälzungen in der Theokratie. Geschlagen und geflohen, haben die gundländischen Exilanten gar keine andere Wahl, als sich auf ihren Feind einzustellen und von Kalschan zu lernen. Auch Fastreds Maßnahmen zeigen sozialistische Tendenzen. Offensichtlich ist der Prinz von den Erfolgen Silats nicht unbeeindruckt. Doch im Gegensatz zu Silat reißt Fastred das bestehende Gesellschaftsgefüge nicht nieder, sondern führt es stattdessen wieder auf seine gundischen Ursprünge zurück, ergänzt um – fraglos entscheidende – Neuerungen. Eine dieser Veränderungen wird wegweisend für die Rolle der Frau in Arigon sein und damit für die abendländische Gesellschaft schlechthin. Indem sie zum Dienst an der Waffe herangezogen wird, schließt die Gundländerin wieder zu ihrem Mann auf. Gleiche Pflichten führen auf kurz oder lang auch zu gleichen Rechten. Der schleichende soziale Abstieg der Frau ist erstmals gestoppt, auch wenn sich diese Entwicklung im Moment noch auf das kleine Nordwerdland beschränkt.

Kampf um Sillingen

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Fulgern I. nickt alle Maßnahmen seines Bruders ab und sorgt kraft seiner königlichen Autorität für deren Umsetzung. Er ist durch und durch Soldat und der Kampf seine Leidenschaft. Fastreds große Reformen vervielfachen das militärische Potenzial Nordwerdlands und verschaffen Fulgern reichlich frische Truppen. Die braucht er für seine zahlreichen Feldzüge, denn auch im Exil herrscht fast durchgehend Krieg – zuerst gegen die Brynden und jetzt gegen die Sillinger. Nach König Thureds und Herzog Ambrands gescheitertem Rückeroberungsversuch Gundlands 336, zerfällt auch das fragile Bündnis mit den Ostdanurern. Der kurzzeitig überdeckte Streit um das Nerval bricht wieder auf. Seither versucht Dulan Kambyris II. seine verlorenen Besitzungen am Endmeer von den Hersdalern zurückzuholen. Ein erster Anlauf scheitert 338. Ambrand schlägt die Ostdanurer am Terpknie zurück. Wenig später stirbt Kambyris II. und es kommt zum Gerangel seiner Söhne um die Nachfolge. Nach einigem Hauen und Stechen setzt sich 340 schließlich sein jüngster Sohn Gorodad (* um 320, + 353) durch. Er schließt eine Allianz mit dem Sillingerherzog Atriward (* um 295, + 343), und gemeinsam nehmen sie Herzog Ambrand in die Zange. Der von zwei Seiten bedrängte Ambrand ruft daraufhin seinen Lehnsherrn und König Fulgern I. zur Hilfe. Der Herr der Exil-Gundländer eilt herbei und führt einen Entlastungsangriff von Westen gegen die Sillinger. Atriward muss von den Hersdalern ablassen und sich Fulgern zuwenden. Fastreds Militärreformen kommen zum ersten Mal auf den Prüfstand. Doch sie haben gerade erst begonnen und greifen noch nicht wie erhofft. Die folgende Schlacht bei Kamprach an der unteren Starna 341 endet unentschieden, erreicht aber dennoch ihr Ziel. Fulgern kann die Sillinger erfolgreich auf sich ziehen, wodurch es Ambrand nur noch mit den Ayruna zu tun hat. Dulan Gorodad zögert. Ohne seine sillingischen Verbündeten ist eine Offensive ziemlich riskant, wie der missglückte Vorstoß seines Vaters Kambyris II. gezeigt hat. Einen Fehlschlag kann sich der frisch gekürte Danurerfürst aber nicht leisten. Seine im Kampf um die Stammesführung unterlegenen Brüder warten nur auf ein Zeichen der Schwäche, um ihn abzulösen. 342 erledigen sich Gorodads Eroberungspläne. Eine Horde Ojaden aus der Westkardischen Steppe – möglicherweise Tschassen und Nogaren, die vor den siegreichen

Tenguren²³⁵ auf der Flucht sind – fällt über den Osten Danuriens her und erfordert die ganze Aufmerksamkeit und Kampfkraft des Dulans.

Nun drehen Gundländer und Hersdaler den Spieß um und zwingen ihrerseits den Sillingern einen Zwei-Fronten-Krieg auf. 343 marschieren sie von Osten und Westen gegen den Bruderstamm. Atriward stellt sich zuerst Ambrand und behält an der Goydismündung²³⁶ die Oberhand. Dann eilt er den vorrückenden Gundländern entgegen und seinem Schicksal. Der Sillingerherzog und sein erschöpftes Heer erleiden bei Dermag an der Starna gegen Fulgern I. eine vernichtende Niederlage. Auch Atriward findet sein Ende. Sillingen ist schwer geschlagen und führerlos. Fulgern stößt bis zur Bitna vor, nimmt den Herzogssitz Wehrstad ein und lässt sich dort von seinen Männern zum König der Sillinger ausrufen. Anschließend belehnt er den Hersdalerherzog Ambrand zusätzlich mit dem Nerval. Sillingen ist erobert und geteilt.

Vollständig besiegt ist es aber noch nicht. Nach der Katastrophe bei Dermag muss sich der einheimische Adel erst wieder neu gruppieren. Das dauert eine Weile. Die meisten sillingischen Adeligen lehnen Königtum und Fremdherrschaft rundweg ab. In der straff organisierten gundländischen Militärmonarchie haben sie nicht mehr viel zu sagen und werden zu Befehlsempfängern degradiert. Das will die Mehrzahl nicht hinnehmen. 345 haben sich die Fürsten des Stammes wieder berappelt und fühlen sich stark genug, um die neuen gundländischen Herren herauszufordern. Sie wählen den Edeling Wardegast (* um 300, + 352) zum Herzog und proben den Aufstand. Die Erhebung zwingt König Fulgern I. zur Flucht. Eilig räumt er sein Domizil in Wehrstadt und rettet sich über die Starna zu seinem Freund und Vasallen Fulko nach Fehringen. Ihn hatte Fulgerns I. Vater Thured einst für dessen gehaltenen Friedensschwur belohnt und als Herzog in Ostbryndland²³⁷ eingesetzt. Außerdem ist Fulkos Sohn Folkwin seit 334 mit Fulgerns Schwester Herginth verheiratet. Herzogssohn und König sind demnach Schwäger. Nun ruft Fulgern seinen Lehnsmann Fulko zu den Waffen und der erfüllt seinen Treueid. 346 dringt eine Allianz aus Gundländern, Fehringern und Hersdalern von drei Seiten in Sillingen ein – König Fulgern I. von Westen, Herzogssohn Folkwin von Norden und Herzog Ambrand von Osten. Das einzig größere Gefecht muss Ambrand beim Vorstoß über die Marnel²³⁸ schlagen, und er tut es mit Erfolg. Danach bricht die Revolte erstaunlich schnell in sich zusammen. Das mag an der Übermacht der Angreifer liegen und den schweren Verlusten der Verteidiger bei Dermag 3 Jahre zuvor. Der eigentliche Grund geht aber wahrscheinlich auf Fastreds Reformen zurück. Kaum hatte sich Fulgern 343 in Wehrstadt zum König gekrönt, da machte sich Fastred bereits ans Werk und begann im eroberten Land mit einer umfassenden Flurbereinigung nach norwerdischem Vorbild. Jeder sillingische Bauer erhielt wenigstens 80 Tagwerk Boden zugesprochen, jeder kampffähige Halbe wurde zum Recken hochgestuft und jede Frau, die wollte, zur Schildmaid mit Stimmrecht im Ding wie ein Recke. Besonders die einfachen Leute profitierten stark von diesen Neuerungen. Mit dem Aufstand Wardegasts kehrt die alte Ordnung zurück und die positiven Veränderungen werden wieder abgeschafft. Fulgerns Herrschaft über Sillingen war zwar zu kurz, als dass die Reformen schon hätten greifen können, aber die Bauern haben die Ansätze sehr wohl registriert, und manch einer hatte auf Besserung gehofft. Das entzieht dem einheimischen Adel ein Stück weit den Rückhalt im Volk. Hinzu kommt, dass ein Teil der Angreifer selbst Sillinger sind. Der Kampf mit den Hersdalern ums Nerval ist also ein ebenso blutiger wie sinnloser Bruderkrieg. Sogar König Fulgern I. ist durch seine hersdalische

²³⁵ Tenguren: Steppenvolk ojadischen Ursprungs (Ojaden: Mischrasse aus Oldrocks und Menschen), das 338 in die Westkardische Steppe einfällt und die dort lebenden Reste der Tschassen und Nögaren unterwirft.

²³⁶ Goydis (westgundisch „Kois“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im Hochland von Trimun und mündet in den Luval (westgundisch „Lowin“).

²³⁷ Ostbryndland: Gebräuchliche Umschreibung für Fehringen.

²³⁸ Marnel: Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den südlichen Korvanten und mündet ins Endmeer (bzw. die Meerenge von Lurn).

Mutter Friga zur Hälfte Sillinger, und er wird nicht müde dies zu betonen. Als sillingischer Edeling hat er ebenso ein Anrecht auf die Stammesführung wie Herzog Wardegast. All das weicht die Front der Verteidiger auf. Sicher ist der einfache Sillinger gegen fremde Bevormundung und hat Vorbehalte gegen das Königtum, doch ein klares Feindbild fehlt und damit auch der unbedingte Siegeswille. 346 zieht Fulgern zum zweiten Mal in Wehrstadt ein und viele beugen sich nun. Auch mancher Adelige wechselt die Seiten und leistet dem König den Treueid, um Status und Besitz zu retten. Fulgern lässt ihnen beides und setzt die kooperativen Fürsten als gundländische Jarle über die sillingischen Gaue ein. Während König Fulgern I. die Treueschwüre seiner neuen sillingischen Gefolgsleute entgegennimmt und sein Bruder Fastred mit der Umsetzung der Reformen im eroberten Land beginnt, setzen der unbeugsame Herzog Wardegast und seine Getreuen den Kampf im Untergrund fort, wenngleich mit mäßigem Erfolg. Zwar flackern in den folgenden Jahren immer wieder Unruhen auf, doch die große Volkserhebung bleibt aus. 349 wird der glücklose Wardegast von seinen eigenen Männern verraten und an Fulgern ausgeliefert. Der gefangene Herzog unterwirft sich dem König, um sein Leben zu retten und erntet dafür die Verachtung seiner Landsleute. Viele halten seinen Kniefall für Feigheit. Wardegasts Heldentum und Freiheitskampf sind entzaubert. Fulgern schont den Besiegten. Ein lebender Herzog mit dem Makel des Verlierers und Feiglings nutzt ihm mehr als ein toter Märtyrer. Er inhaftiert ihn in der steinernen Festung Andahl, wo Wardegast 352 stirbt. Der sillingische Widerstand ist gebrochen. Fastreds umfassende Wirtschafts-, Sozial-, Verwaltungs- und Militärreformen haben ihre Wirkung entfaltet und sich eindrucksvoll bewährt.

Ironischerweise verdanken die Exil-Gundländer einen Teil ihres Erfolgs auch dem großen Feind auf der Südseite des Ar Minaron und Ar Final, Kalschan. Zum einen hat sich Prinz Fastred manches vom neuen Gesellschaftsmodell Silats und dessen Kriegsführung abgeschaut, zum anderen versorgt der Schwarze Messias Nordwerdland beständig mit Nachschub, wenngleich unfreiwillig. Seine kompromisslosen Zwangsbekehrungen und die alle Lebensbereiche kontrollierende Tempelbürokratie veranlassen viele Gundländer zur Flucht. Auch wenn die Zahl der Emigranten mit den Jahren zurückgeht, reißt der Flüchtlingsstrom doch nie ganz ab. Jedes Jahr überqueren Tausende auf der Suche nach Freiheit die Meerenge von Walan. Sie stärken als Bauern und Handwerker die Wirtschaft in Norwerden und als Soldaten Fulgerns Heer. Während Brynden, Sillinger und Danurer auf ihre eigene Volkssubstanz angewiesen sind, wachsen die Exil-Gundländer überproportional schnell. Letztlich müssen die Sillinger vor der Überzahl entwurzelter Gundländer, die nichts zu verlieren haben und zu allem entschlossen sind, kapitulieren. Mitte des 4. Jahrhunderts gebietet König Fulgern I. über ein stattliches, geschlossenes Territorium auf der Nordseite von Kleinem Meer und Endmeer, das vom Telz im Westen bis zum Terp im Osten reicht.

Das kalschanische Weltreich

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Während Fulgern und Fastred in der nordischen Verbannung Wirtschaft, Gesellschaft, Verwaltung und Armee umkrepeln, erobert Silat im Süden ein Weltreich. 334 zwang ihn der Rückeroberungsversuch Thureds und Ambrands im Bündnis mit dem Danurerdulan Kambyris II. seinen Feldzug gegen Kartanurien abzubrechen. Nachdem er die Angreifer bis 337 erfolgreich abgewehrt hat, nimmt er den Krieg gegen Skartinger und Westdanurer wieder auf. 339 siegt er bei Segholde, dem edrischen Pirea, über ein kartanurisch-valanorisches Heer und 340 ein weiteres Mal vor Elmin, dem edrischen Milea. Er belagert und erobert 341 Kartanuriens Hauptstadt Turna, die vom unbeugsamen König Gislar II. bis zum letzten Mann verteidigt wird. Als die Kalschaner die Stadt einnehmen, stürzt sich der König in sein Schwert. Kein Jahr später hat der Gesandte der Götter auch den Rest des Landes unter Kontrolle gebracht.

343 rückt er in Samar ein, das sich kampflös unterwirft. 344 das gleiche Bild in Magad. Ohne einen Schwertstreich zu führen, besetzt er das Land westlich der Straße von Ormon²³⁹. Silats Siegeszug ist unvergleichlich und scheint unaufhaltsam.

Nachdem er die Dinge im Süden einigermaßen geordnet hat, marschiert er 346 nordwärts gegen Kelezar. Die Daironzwerge haben seine Forderungen nach Bekehrung mehrfach zurückgewiesen. Das macht sie in den Augen des Hohepriesters zu Feinden. Jetzt, da Gundland unterworfen ist, braucht er die Kurzen nicht länger als Bündnispartner. Ihr Reich ragt wie ein Dorn in sein Imperium hinein und macht seine Nordgrenze lang und verwundbar. Außerdem verspricht Kelezar überreiche Beute. Im Dairon lagern gewaltige Erzvorkommen und die Städte gleichen großen Schatzkammern. Als ein letztes Ultimatum zum Glaubenswechsel ergebnislos verstrichen ist, beginnt Silat die Invasion. Es ist der größte und umfassendste Angriff auf den Dairon seit beinahe einem halben Jahrtausend. In den Jahren 148 bis 141 v. Z. stürmten die Elvar mit der ganzen Wucht ihrer gewaltigen Militärmaschinerie auf Kelezar ein. Kaiser Fulvian II. (* 202 v. Z., + 141 v. Z.) hatte bereits Astolan erobert, die Hauptstadt Kelor eingenommen und belagerte 141 v. Z. die altehrwürdige Krönungsstätte Vendragun. Der vollständige Sieg war zum Greifen nahe, doch wurde der Imperator vom Geschoß einer zwergischen Pfeilschleuder am Kopf getroffen und getötet. Sein Sohn und Nachfolger Avelar (* 176 v. Z., + 128 v. Z.) brach den Feldzug kurz vor dem Ziel ab und führte die edrischen Divisionen zurück in die Heimat, um seine Nachfolge auf dem Elfenthron zu sichern. Das war die Rettung für Irgun Durgun (* 214 v. Z., + 138 v. Z.) und sein schwer bedrängtes Reich. Zwar ging der Westen Kelezars verloren, doch der Rest überstand die Stürme der nachfolgenden Jahrhunderte. Die Angriffswellen von Werdern, Hardomannen, Tschassen und Ostdanurern brachen sich an den Mauern der zahlreichen und trutzigen Gebirgsfestungen. Den gundischen, ojadischen und ayrunischen Bauern und Viehzüchtern fehlten schlicht die technischen Mittel, um die Zwergenburgen zu knacken und die Geduld sie auszuhungern. Im Unterschied zu ihnen blickt Kalschan auf eine uralte eigene Stadtkultur zurück, und seine Kriegsherren haben Möglichkeiten entwickelt, um diese Bollwerke zu überwinden. Silat kann auf ein ganzes Arsenal ausgeklügelter und erprobter Belagerungswaffen zurückgreifen und tut es auch. Mit mehreren Armeen, von denen jede allein stark genug wäre, um Kelezars versammelte Streitkräfte in einer offenen Feldschlacht zu bezwingen, rückt er gleichzeitig von Westen, Süden und Osten gegen die Zwerge vor. Im Tross folgt ein ganzes Heer von Ingenieuren, Handwerkern und Arbeitssklaven. Nichts wird dem Zufall überlassen. Der Gesandte der Götter richtet die gesamte Militär- und Wirtschaftsmacht seines Großreiches gegen den widerspenstigen Zwergenstaat.

Trotzdem bleibt es ein enorm aufwendiges und sehr langwieriges Unterfangen. Seit der Invasion der Elvar haben die Kurzen ihre alten Festungen ausgebaut und neue errichtet. Sie verteidigen ihre Stellungen verbissen und fordern dem an schnelle Siege gewohnten Hohepriester erstmals Geduld ab. Außerdem stellen sie seine überaus wirksame Luftaufklärung kalt. Sie haben Greifvögel darauf abgerichtet, die Flugsaurier zu attackieren. Die Falken, Bussarde und Adler sind zwar viel kleiner als die Dinovolir, aber schneller, wendiger, unempfindlicher und bei weitem zahlreicher. Sie müssen die Flugechsen auch nicht unbedingt besiegen. Es genügt völlig, sie zu waghalsigen Ausweichmanövern zu zwingen und so den Drachenreiter aus dem Sattel zu hebeln. Stürzt er zu Tode, erfährt der Schwarze Messias nichts, selbst wenn der Dinovolir nach Hause zurückkehren sollte. Doch oft genug finden Drache und Reiter gemeinsam ihr Ende. Schon bald wagen die Drachenboten kaum noch die Überquerung des Dairon. Zu häufig werden sie ausgemacht und abgerichteten Greifvögeln gejagt. Das zwergische Beispiel macht Schule bei den Feinden

²³⁹ Straße von Ormon (Elvarunisch „Arvea Ormona“): Meerstraße zwischen Magad in Odian und der großen Halbinsel Purshan.

Kalschans. Die Gundländer jenseits der Meerenge von Walan kopieren diese Methode und bald auch andere. Der „Abschuss“ von Dinovolir entwickelt sich unter den Feinden der Theokratie zu einem regelrechten Sport. Den Hersdalerherzog Ambrand nennt man sogar „Drachenjäger“. Die Folge ist, dass der Gesandte der Götter viele seiner Flugsaurier verliert und den Rest nur noch über eigenem Territorium einsetzen kann, gerade noch als Boten, nicht mehr als Kundschafter. Und selbst über kalschanischem Hoheitsgebiet leben sie gefährlich. Das Reich ist mittlerweile einfach zu groß, um jeden Winkel zu überwachen und alle unterworfenen Völker vollständig zu kontrollieren. Ohne Silats „Luftwaffe“ ist die Chancengleichheit fast wiederhergestellt.

Mühsam und unter erheblichen Verlusten arbeiten sich die kalschanischen Angreifer vorwärts. Zuerst fällt das verwundbare Dreiflussland um Ontura²⁴⁰, Dista und Varna. Nach 2 Jahren Kampf um jede Burg und jede Stadt bekommt Silat den Osten Kelezars 348 schließlich unter Kontrolle. 349 fallen die letzten Täler auf der Westseite des Gebirges, 350 Orvalis am Ludavorsee und 351 die Festung Divor, der Sperrriegel ins Virmuntal und nach Kelor. Inmitten des wütenden Krieges stirbt Irgun Crysagon I. der Wehrhafte 351 mit 86 Jahren. Sein gleichnamiger Sohn besteigt nach ihm als Crysagon II. Kalschankämpfer (* 296, + 375) den Zwergenthron. Doch wenn kein Wunder geschieht, wird er bald nichts mehr zu regieren haben. Langsam aber sicher zieht der Schwarze Messias die Schlinge um Kelezar zu. In seiner Not schickt der frisch gekürte Monarch Boten über die Meerenge von Lurn nach Norden und bittet König Fulgern I. um Hilfe. Sein Vater wäre lieber untergegangen als vor den verachteten Gundländern auf die Knie zu sinken, doch der Sohn denkt pragmatischer. Das eröffnet für beide Seiten neue Chancen. Crysagon II. benötigt dringend Unterstützung, wenn sein Reich nicht von der übermächtigen Militärmaschinerie Kalschans zerquetscht werden soll, und Fulgern braucht für seine Rückeroberungspläne jeden Verbündeten, den er kriegen kann. Kelezar wäre dabei ein strategisch wertvoller Brückenkopf jenseits von Kleinem Meer und Endmeer und ein zahlungskräftiger Partner. Haupthindernis für eine stabile Allianz der alten Feinde sind jedoch die Nachkommen des 293 vertriebenen Tairun II. Wie schon gehört, verlor dieser seine Krone an den jüngst verstorbenen Crysagon I. und rettete sich und seine Familie nach Gundland. Arimund Erstkönig nahm die hochgestellten Flüchtlinge gastfreundlich auf und verheiratete 294 seinen ältesten Sohn Arvod mit Tairuns II. Enkelin Endau. Mit dieser Verbindung wird eine kelezarische Exildynastie begründet, deren männliche Erben einen unbestreitbaren Anspruch auf den Thron in Kelor geltend machen können. Einzig die Tatsache, dass aus der Ehe zwischen Arvod und Endau „nur“ Töchter und Enkelinnen hervorgingen, verhinderte bislang den Machtkampf um die Irgunkrone. Solange diese Gefahr für Crysagon II. weiter besteht, kann es keinen dauerhaften Frieden zwischen Gundland und dem Daironreich geben. Doch die beiden Herrscher brauchen einander und sind sich dessen sehr wohl bewusst. Die Lösung ist die Vereinigung der konkurrierenden Geschlechter. 352 heiratet Crysagons II. ältester Sohn Taurugal (* 330, + 370) Tairuns II. Ururenkelin Ilumis (* 326, + 368). In ihren Nachkommen wird das Blut beider Linien fließen und über den gundländischen Ahnen Arvod auch noch das der Fyrnigerkönige. Der Streit um die rechtmäßige Herrschaft in Kelezar ist damit beigelegt, doch der Spritzer Fyrnigerblut soll noch dramatische Folgen haben, auch wenn das im Moment niemand ahnen kann.

Fulgern I. und Crysagon II. beschwören ihr Bündnis und planen gemeinsam die Verteidigung des Dairons. Gundlands Exilkönig schickt starke Truppenkontingente zur Verstärkung der hart bedrängten zwergischen Garnisonen und alles an Nahrungsmitteln, was er im Norden entbehren kann. Nach dem Verlust des Dreiflusslandes, Kelezars Kornkammer, wird die Versorgung im Gebirge kritisch. Schon bald zeigt die massive Unterstützung Wirkung. Der kalschanische Vormarsch kommt zum Stillstand und wird durch Gegenangriffe stellenweise

²⁴⁰ Ontura (gundländisch „Ontrutt“): Fluss in Mittelarigon. Entspringt im Dairon und mündet ins Kleine Meer.

sogar zurückgedrängt. In den Jahren 353 bis 355 pumpt Silat immer mehr Ressourcen in die Daironoffensive, die er von anderen Krisenherden abziehen muss. Die Ausdünnung seiner Grenz- und Besatzungstruppen bleibt von seinen Feinden nicht unbemerkt. 355 entsendet Valanors Kaiser Valurion II. Eredal (* 285, + 357) seinen Schwiegersohn Mardonion (* 310, + 365) mit mehreren Divisionen über den Gyan, um Kartanurien zu befreien und für Südedrigon zurückzuholen. Wie auf Kommando erheben sich Skartinger und Westdanurer gegen die kalschanischen Zwingherrn. Rasch springt der Funke auf die Talesser im Varetagebirge über und droht auch die Samaris²⁴¹ zu erfassen. Der Schwarze Messias schickt eine Armee unter General Menad, um die Rebellion zu unterdrücken, doch der unterliegt 356 vor Dangord, dem Hevron aus elfischen Tagen, und muss sich zurückziehen. Auch wenn dieser Waffengang nur eine Schlacht entscheidet und noch lange nicht den Krieg, ist es doch die erste Niederlage der Theokratie seit Silats Machtergreifung überhaupt. Zwar führte der Hohepriester dieses Heer nicht selbst an, doch ist der Nimbus seiner Unbesiegbarkeit angekratzt.

Nach Dangord beginnt es auch in Samar zu gären und in Magad. Bald steht der gesamte Westen seines jungen Reiches in Flammen. Der Gesandte der Götter ist gezwungen seinen langwierigen Feldzug gegen Kelezar abubrechen und mit voller Stärke gegen Valanor und die Rebellen zu marschieren. 356 rücken seine Truppen aus dem Dairon ab und Kelezar ist gerettet. Dank massiver gundländischer Unterstützung hält die zwergische Verteidigung im Gebirge stand und die Theokratie muss kurz nach Dangord einen zweiten Misserfolg hinnehmen. Zwar ungeschlagen, aber letztlich ergebnislos muss der Schwarze Messias das Feld räumen.

Angriff auf Valanor

→ Karte „17. Mittelarigon - Kalschanisches Weltreich, Eroberung Sillingens“

Viele sehen nun bereits den Anfang vom Ende des kalschanischen Weltreiches nahen oder hoffen zumindest darauf. Doch Silat belehrt sie eines Besseren. Er drängt Prinz Mardonion hinter die Hälv zurück und besiegt dessen valanorisch-kartanurisches Aufgebot 357 entscheidend bei Andwehr, von den Herren des Westens einst Nevera geheißenen. Während Mardonion seine geschlagene Armee über den Gyan in die Heimat führt, erstickt Kalschans Hohepriester den Aufstand der Skartinger und Westdanurer in einem Meer aus Blut. Valanor muss dabei tatenlos zusehen. Kurz nach der Schlappe bei Andwehr stirbt der alte Kaiser Valurion II., und es entbrennt der Machtkampf um den Thron. Der Schwiegersohn des Verstorbenen, Prinz Mardonion, überlässt seine kartanurischen Verbündeten sich selbst und eilt nach Atraion, um seine Ansprüche durchzusetzen. Allerdings ist sowohl sein Image als auch die Moral seiner Truppen nach Andwehr angeschlagen. Bei seinem Herausforderer handelt es sich um den Gouverneur der großen Provinz Ildor im Westen des Reiches, Anthar Calvendar (* 301, + 381). Er marschiert von Süden her auf die Hauptstadt zu und erreicht sie als erster. Mardonion ist ausgesperrt und beginnt daraufhin mit der Belagerung. Anthar besticht einige hohe Offiziere in der Streitmacht des Prinzen und zieht sie so auf seine Seite. Sie nehmen ihren Kommandeur gefangen und liefern ihn an Anthar aus. Der schickt ihn nach bewährter Methode unter strenger Bewachung auf die Gefängnisinsel Alvora, die der glücklose Mardonion zeitlebens nicht mehr verlassen wird. Dann lässt sich der Sieger 358 zum Imperator ausrufen. In der Folgezeit braucht die Innenpolitik die ganze Aufmerksamkeit des neuen Kaisers, um seine junge Herrschaft abzusichern.

So kann sich Silat ungestört seinen Unruheprovinzen zuwenden. 358 rückt er in die Vareta ein und statuiert ein furchtbares Exempel an den Talessern. Nach diesem Blutgericht knicken Samar und Magad ein. Sie nehmen ihre eigenen Rädelsführer gefangen und liefern sie an den

²⁴¹ Samaris: Bewohner Samars, überwiegend Ulachen.

Hohepriester aus, um seiner Rache zu entgehen. Silat fordert zahllose Geiseln, starke Kontingente an Hilfstruppen und Unsummen Geld. Massiv eingeschüchtert durch die entsetzlichen Gräueltaten in Kartanurien und der Vareta, erklären sich die beiden Ulachenstaaten²⁴² mit allem einverstanden. Der Gesandte der Götter lässt sich besänftigen, denn seine Gedanken kreisen längst um ein neues Ziel, Valanor. Die Erben des Edrischen Imperiums hatten es tatsächlich gewagt die Hand gegen ihn zu erheben und andere zur Rebellion aufzustacheln. In Silats Augen kommt das mittlerweile einer Gotteslästerung gleich. Außerdem ist mit dem Elfenreich noch eine alte Rechnung offen, auch wenn der Grund dafür bereits über 3 Jahrhunderte zurückliegt: Revanche für die Zerstörung von Nekatis durch Kaiser Valurion I. den Jungen im Jahre 39. Und so rüstet er eine gewaltige Armee aus und bläst zum Generalangriff auf das letzte verbliebene Reich des Abendlandes, das ihn noch herausfordern könnte. Mit dem Schlachtruf „*Rache für Nekatis!*“ setzen sich im Jahre 360 etwa 300.000 Soldaten Richtung Westen in Bewegung. Silat führt sein Riesenheer selbst an, obgleich er zu diesem Zeitpunkt längst ein steinalter Greis sein muss. Sollte sein vermutetes Geburtsjahr tatsächlich mit dem Roten Kometen zusammenfallen, zählt er jetzt unglaubliche 100 Jahre. Kein Zwergenkönig und kein Elfenkaiser hat je dieses legendäre Alter erreicht. Und selbst wenn der Hohepriester nach 260 geboren wurde, ist er trotzdem wenigstens 90 und immer noch agil. Seine übernatürlichen Kräfte scheinen ihm neben der Heilkunst auch ein übernatürlich langes Leben zu verschaffen, am Ende vielleicht sogar Unsterblichkeit? Fast sieht es danach aus, denn mit ungebrochener Energie treibt der Schwarze Messias seine Vision vom Reich der kalschanischen Götter auf Erden voran.

Sein Problem ist die absolute Seehoheit Südedrigons. Der Gesandte der Götter macht nicht einmal den Versuch im Alten Meer eine Flotte aufzubauen, die es mit der valanorischen aufnehmen könnte. Zu groß ist die Überlegenheit der Herren des Westens auf den Wellen. Außerdem scheint Wasser nicht gerade Silats bevorzugtes Element zu sein. Bei den wenigen Militäraktionen mit Flottenunterstützung finden wir ihn – wie beim Einmarsch in Samar und Magad – nie bei den Schiffen, sondern immer beim Landheer. Um an die Elvar heranzukommen, muss er jedoch über den Gyan, der an seinem Unterlauf sehr breit ist und von der südedrischen Armada kontrolliert wird. Wenn er das jenseitige Ufer heil erreichen will, kann das nur stromaufwärts gelingen, außerhalb der Reichweite valanorischer Schiffe. Dort ist das Land der Hiliter, beherrscht von mehreren, miteinander rivalisierenden Kleinkönigen, ebenso stolz wie streitbar. Sie sind die Nachkommen des einst mächtigen Philurischen Reiches, das aber schon vor langer Zeit den Elvar unterlag und zur edrischen Provinz wurde. Nur an den Rändern des Imperiums konnten sich einige Hiliterfürsten behaupten, stets bedroht vom übermächtigen Schatten des Elfenreiches. Sie gehören zu den alten Feinden der Herren des Westens und sind damit willkommene Verbündete für den Gesandten der Götter. Kalschanisches Gold tut ein Übriges, um die Wankelmütigen zu überzeugen. Doch so verhasst ihnen Südedrigon auch sein mag und so gern sie Silats Bestechungsgelder nehmen, bleiben sie doch misstrauisch. Wer garantiert ihnen, dass der Schwarze Messias auf seinem Weg nach Valanor nicht auch gleich ihre Gebiete – quasi im Vorbeigehen – einsackt. Schließlich glauben die Hiliter nicht an Kalschans Götter und wissen von Flüchtlingen aus Kartanurien und der Vareta, welches Schicksal „Ungläubigen“ blüht. Das Bündnis mit Silat ist von Anfang an fragil.

Und tatsächlich. Als Silat am vereinbarten Treffpunkt anlangt, der großen Brücke vor Murendas, scheinen dem Herrscher der Gegend, Agras²⁴³ Talkar (* 328, + 371), beim Anblick des Riesenheeres ernste Zweifel zu kommen. Er schließt die Tore der Stadt und verwehrt dem Hohepriester den Zutritt zur Brücke. Erbittert über den Vertragsbruch, setzt Silat mit Flößen über den Gyan, belagert Murendas und stürmt es schließlich. Talkar wird

²⁴² Ulachenstaaten: Umschreibung für Samar und Magad, die beiden einzigen ulachischen Staatsgebilde jener Zeit.

²⁴³ Agras: Hilitischer Königstitel.

samt seiner Familie hingerichtet und die Einwohner getötet oder in die Sklaverei verkauft. Die Stadt selbst brennt der Hohepriester nur deshalb nicht nieder, weil er sie als strategischen Brückenkopf und Nachschubbasis braucht. Der Schwarze Messias ist entschlossen, sich nicht von ein paar hilitischen Kleinkönigen auf der Nase herumtanzen zu lassen, sondern sich den Weg notfalls freizukämpfen.

Doch das ist ein Fehler. Die anderen hilitischen Herrscher sehen in Silat nun nicht mehr den Bundesgenossen gegen Valanor, sondern genau den blutrünstigen Eroberer, den sie von Beginn an fürchteten. Sie entziehen ihm jede Unterstützung und verlegen ihm den Weg. Silat nimmt die Herausforderung an. Er stellt die Angriffspläne gegen Südedrigon zurück und macht sich an die Eroberung der Hiliten. Das war zwar nicht sein ursprüngliches Ziel, doch bei seinem Streben nach Weltherrschaft hätte er schließlich auch dieses Volk früher oder später unterwerfen müssen. Also warum nicht früher? Er teilt seine gewaltige Streitmacht und schickt sie gegen die verräterischen Hilitenfürsten.

Alle gegen Kalschan

→ Karte „18. Mittelarigon - Tengureneinfall, Befreiung Gundlands“

Doch die zahlreichen Feinde an Kalschans langen Grenzen lassen den Hohepriester nicht ungestört agieren. Kaum ist die unmittelbare Gefahr gebannt, arbeitet Kaiser Anthar I. schon wieder an Angriffsplänen. Diesmal will er es aber nicht allein versuchen, wie seine erfolglosen Vorgänger Valurion II. und dessen Schwiegersohn Mardonion. Dank seiner überlegenen Flotte kann er große Distanzen schnell überbrücken und überall an Kalschans langer Seegrenze im Alten Meer an Land gehen. Während Silat sich tief in Odian vor hilitischen Burgen und Städten abmühen muss, bereitet Valanors Geheimdienst den nächsten Aufstand in Kartanurien vor und erreichen kaiserliche Emissäre Norwerden, Kelezar und Danurien. Der Imperator schmiedet aus allen Gegnern der Theokratie eine große Allianz. 361 ist es so weit. Caithar Anthar I. setzt seine Divisionen über den unteren Gyan, König Fulgern I. landet im Norden Astolans, der Hersdalerherzog Griffio (* 318, + 369), Ambrands Sohn und Erbe, überschreitet den Terp, Irgun Crysagon II. gibt ihm mit einem Vorstoß aus dem Dairon heraus Deckung und Dulan Odravas I. (* um 330, + 371) fällt über den Nordosten der Theokratie her.

Einer der wenigen fliegenden Boten, die Silat noch geblieben sind, bringt ihm Nachricht von den Invasionen und Aufständen im Norden und Westen. Der Gesandte der Götter erkennt die tödliche Gefahr, bricht den hilitischen Feldzug sofort ab und eilt zurück nach Kartanurien. Dort loht bereits heller Aufruhr gegen die verhassten kalschanischen Zwingherren. Kaum setzte der Kaiser an der Spitze seiner Divisionen den Fuß auf den Boden seiner skartingisch-westdanurischen Vasallen, brach der Aufstand los. Das gleiche Bild in praktisch allen von der Theokratie besetzten Gebieten. Wie tief und leidenschaftlich der Hass auf Kalschan ist und wie verzweifelt die Unterjochten ihre Befreiung herbeisehnen, zeigt sich besonders daran, dass selbst dort der Aufstand versucht wird, wo keine Aussicht auf Erfolg besteht, in Städten und Gegenden mit starken kalschanischen Garnisonen, die meilenweit von den Befreiungstruppen entfernt liegen.

Doch der Hohepriester lässt sich nicht beirren. Er jagt in Eilmärschen nach Kartanurien, tritt Anthar I. entgegen und stoppt den Vormarsch der Kaiserlichen in der Schlacht von Farned 361. Aber es ist keiner jener strahlenden Siege von einst, sondern kaum mehr als ein Unentschieden. Beide Seiten beklagen hohe Verluste, und am Ende des Tages räumt der Imperator als erster das Feld. Silat hat keine Zeit den Gegner zu verfolgen, noch die eigenen Wunden zu lecken. Er peitscht seine Krieger nach Norden, den übrigen Feinden entgegen. Als er mit seinem immer noch stattlichen Heer Hardomannien erreicht, beginnt dort der Widerstand zu bröckeln. Im Angesicht des Schwarzen Messias legt sich lähmende Angst über die Rebellen und auch die Invasoren um Fulgern I., Griffio, Crysagon II. und Odravas I.

scheinen unschlüssig. Der Unbesiegbare und Unsterbliche naht, ein Nimbus, ein Gott beinah. Wer soll ihm widerstehen?

Doch dann, endlich, endlich, stirbt Silat. Der kräftezehrende Feldzug hat seine letzten Energien aufgezehrt. Noch bevor er den Kendel erreicht, erkrankt der Auswählte der Götter und vercheidet wenige Tage später im unglaublich hohen Alter von 101 Jahren. Nur der Tod ist am Ende stärker als er, und selbst der musste lange warten.

Entfesselter Jubel aus Millionen Kehlen schallt durch Mittelarigon. Vom Ewigen Meer bis in Westkardische Steppe hinein, von den Fehringbergen bis zum Südmeer feiern die geknechteten Völker frenetisch den Tod des Tyrannen. Der Teufel selbst scheint gefallen. Nur in Kalschan ist man geschockt. Hier fließen Tränen. Während man im übrigen Abendland den Fall des Gewaltherrschers enthusiastisch bejubelt, betrauert man in Purshan und Dhagur seinen größten Helden.

Nachruf auf den Schwarzen Messias

Silat stürzte seine Heimat in einen Bürgerkrieg, überzog danach Mittelarigon mit Krieg, führte die Schwertmission ein und machte die Sklaverei im Abendland hoffähig. Ob solcher Taten nannte man ihn schon damals und bis heute außerhalb Kalschans den „Schwarzen Messias“ – kein heilbringender Erlöser wie der Zeuge Eduns, sondern in vielerlei Hinsicht ein menschenverachtender Zerstörer.

Doch der Gesandte der Götter hatte auch ein anderes Gesicht, zugegeben eines, das man nur in Kalschan sehen konnte. Er war nicht ausschließlich jener maßlose, blutrünstige Despot, als den ihn die abendländische Geschichtsschreibung lange darstellte. So befreite er die Massen der Theokratie aus jahrhundertealter Knechtschaft und sozialisierte die verkrustete Klassengesellschaft zum Vorteil des Volkes. Wer sich ihm und seinen Göttern fügte, dem war er ein zwar strenger, aber gerechter Herr. Er unterschied nicht zwischen arm und reich, noch kannte er ethnische Vorurteile. Wer sich ohne Widerstand bekehren ließ und fortan die kalschanischen Götter anbetete, wer der Theokratie und ihrem Hohepriester ein treuer Untertan war, der fand in Silat einen verlässlichen Herrscher.

In der Religion kannte er kein Erbarmen. Neben seinen alten kalschanischen Göttern duldete er keine anderen. Hier gab es für ihn nur schwarz und weiß. Wer nicht für Kalschas ist, ist gegen ihn. In Glaubensfragen war Silat ein Fanatiker. Sein Glaube zieht sich nicht nur wie ein roter Faden durch sein ganzes Leben, sondern wie ein schweres, rotes Tau. Religion war die Triebfeder seines Daseins. Daraus resultierten seine mörderischen Missionskriege, die Hunderttausenden das Leben kosteten und Millionen in die Sklaverei trieben. Diese Untaten sind allerdings unverzeihlich.

Silat führte Kalschan zum Zenit. Unter seiner Herrschaft war die Theokratie das mächtigste Reich des Abendlandes, vielleicht der ganzen Welt. Seine Taten sollten noch Jahrhunderte nachwirken, wenn auch selten so, wie er es plante. Der schwarze Messias hat tiefe Furchen in die abendländische Geschichte eingegraben, und nicht jede davon ist von Übel. Die gesellschaftlichen Umwälzungen in Gundland, welche den Feudalisierungsprozess zum Wohle des Volkes aufhielten und auch die Rückkehr der Frau zur Gleichwertigkeit mit dem Manne in Arigon einleiteten, waren eine Reaktion auf den Hohepriester Kalschans und sind ohne ihn nicht denkbar. So hat die Herrschaft des Gesandten der Götter ungewollt einiges Gutes bewirkt. Das sollte uns im Rückblick milder stimmen.

Nicht so die Zeitgenossen. Kaum haben sich Millionen die Erleichterung über Silats Tod von der Seele geschrien, beginnen sie, alles auszutilgen, was an ihn und seine abgrundtief gehasste Herrschaft erinnert. Die Statuen der kalschanischen Götter werden gestürzt, kalschanische Siedler verjagt oder erschlagen, kalschanische Urkunden verbrannt, kalschanische Festungen gestürmt und geschleift. Die Brutalität und Erbarmungslosigkeit,

mit der die Erinnerung an die Herrschaft der Theokratie ausgemerzt wird, ist schockierend. Doch sie ist letztlich nur eine Reaktion auf Silats ebenso gnadenlose Missionskriege.

Mit Silat schert Kalschan aus der Wertegemeinschaft des Abendlandes aus. Die Handlungen des Schwarzen Messias und seiner Parteigänger widersprechen den Prinzipien des vernunftbasierten und toleranten Edrischen Reiches ebenso wie der edunischen Lehre und der freiheitlichen Gesellschaftsordnung der Gunden.

Die Theokratie stand schon immer am Rande Arigons, geografisch, gesellschaftlich und religiös. Die Weite des Landes, die große Bevölkerungszahl und hohe Kulturstufe verliehen Kalschan früh ein starkes Eigengewicht, das zu einer eigenständigen Entwicklung mit eigener Identität am Rande der Alten Welt führte. Doch bislang waren die Unterschiede zwischen der Theokratie und den übrigen Hochkulturen Arigons überbrückbar gewesen. Kalschan war zwar anders, gehörte aber dennoch zum Abendland. Doch Silats religiöser Fanatismus setzt dem ein Ende. Kalschan ist nicht länger einfach nur der Sonderling der Alten Welt, sondern ihr erklärter Feind. Ein Feind kann aber nicht dazugehören. So endet das Abendland mit seinen Wertvorstellungen für lange Zeit an den Grenzen der Theokratie.

Kalschan in der Defensive

→ Karte „18. Mittelarigon - Tengureneinfall, Befreiung Gundlands“

Den Kalschanern bleibt wenig Zeit zur Trauer um den Gesandten der Götter. Die Feinde haben die lange Grenze gleich an mehreren Stellen durchbrochen und in fast allen eroberten Provinzen herrscht Aufruhr. Hastig versammelt sich der hohe Klerus in Nekatis und wählt noch im gleichen Jahr einen neuen Hohepriester an die Spitze des bedrängten Reiches. Das Rennen macht Herudem (* 314, + 372), bisher stellvertretender Hohepriester des Kalschas und ein Schüler Silats. Kaum sind die Zeremonienklänge verhallt, organisiert der frisch Gekürte die Verteidigung von Silats gewaltigem Erbe.

Der Schwarze Messias führte Kalschans Streitkräfte grundsätzlich selbst an. Seine loyalen Soldaten waren das eigentliche Machtinstrument des Gesandten der Götter. Sie sorgten für die nötige Stabilität im Inneren und trugen die Missionskriege in die Welt hinaus. Herudem will dieser Tradition folgen. Er begibt sich zur führerlosen Armee nach Ilonien und übernimmt das Kommando. Doch die Männer sind tief verunsichert. Selbst die ältesten Veteranen kennen nur Silat. Mit ihm und für ihn haben sie gekämpft und unzählige Siege erfochten. Ihnen erschien er als Halbgott, unbezwingbar und unsterblich. Viele können seinen Tod gar nicht fassen. Dieselben Männer, die sich auf Silats Befehl eben noch todesmutig in die Schlacht stürzten, zaudern jetzt und desertieren. Silats Ende reißt eine tiefe Lücke in die Köpfe und Herzen seiner Landsleute. Kein geheiligter Hohepriester und kein erfahrener General können diesen Verlust kompensieren. Zu groß sind die Fußstapfen des Gesandten der Götter, als dass ein anderer sie zu füllen vermag. Herudem muss seine ganze Autorität aufbieten, um das in Auflösung befindliche Heer wieder einzusammeln und hinter sich zu bringen. Allerdings ist die Moral der Truppe in derart schlechtem Zustand, dass sie für einen Waffengang kaum taugt. Stattdessen muss sich der neue Hohepriester mit Meuterern und Fahnenflüchtigen herumschlagen. Schließlich gibt er dem Drängen seiner aufsässigen Soldaten nach und schickt das Gros der Unwilligen zurück nach Kalschan. Ein denkbar schlechter Augenblick für Heimaturlaub, denn die Feinde der Theokratie dringen immer tiefer ins Land ein.

Herudem verstärkt sich so gut es geht mit frischen Einheiten und marschiert 362 nordwärts gegen König Fulgern I. Doch der neue Hohepriester verfügt weder über Silats übernatürliche Fähigkeiten noch über dessen militärische Begabung und kann außerdem kaum noch auf die Flugdrachen zurückgreifen, die dem Schwarzen Messias lang Zeit jene kriegsentscheidenden Informationsvorteile verschafften. Überdies befinden sich weite Gebiete Iloniens in der Hand

gundländischer Rebellen. Sie attackieren die rückwärtigen Nachschubrouten und erschweren die Versorgung des kalschanischen Heeres. Fulgern hat mittlerweile große Teile Werdlands zurückgewonnen, fängt den Hohepriester vor Wyrna ab und schlägt ihn zurück (3. Schlacht bei Wyrna).

363 nimmt Herudem einen neuen Anlauf, unterliegt jedoch abermals im Erisval (in Gundland „Erisval“ genannt, nach dem elvarunischen „Valeth Aeras“, dem „Tal der Aera“) an der nördlichen Hymalab.

Nach diesen furiosen Anfangserfolgen begehen die Alliierten jedoch einen schweren Fehler. Sie halten die Theokratie bereits für besiegt. Ohne den gemeinsamen Feind driften die Bündnispartner auseinander. Geblendet vom schnellen Vormarsch an allen Fronten und Fulgerns leichten Siegen bei Wyrna und im Erisval, beginnen die Angreifer wieder ihre eigenen Interessen zu verfolgen. Die langjährige Einigkeit gegen Silat verfliegt und die alten Sollbruchstellen treten neuerlich zutage.

So macht Kaiser Anthar I. – in Kartanurien gerade noch als Befreier umjubelt – keinerlei Anstalten wieder abzuziehen. Stattdessen halten seine Divisionen das Land weiterhin besetzt. Der südedrische Imperator sieht eine gute Gelegenheit, seine weitgehend autonomen Vasallen in eine straff organisierte Provinz umzuwandeln. Diesen Versuch hatte 120 Jahre zuvor bereits Kaiser Elegion unternommen, unterlag 243 aber den vereinigten Streitkräften der Gundländer, Skartinger und Westdanurer bei Ternid. Damals einigte man sich auf einen Kompromiss. Der Skartingerjarl Gislar I. erhielt aus den Händen von Elegions Nachfolger Vereon eine Königskrone, schwor Valanor einen Gefolgschaftseid und wahrte viel von seiner Souveränität. Aber noch träumt man in Atraion von der Wiedererrichtung der edrischen Weltherrschaft. Kaiser Anthar I. greift diese Vision wieder auf und okkupiert kurzerhand Kartanurien. Doch in seiner neuen Provinz mit dem alten Namen Philurien gärt es massiv. Ostgunden und Westayruna haben gerade den Schwarzen Messias überstanden und denken nicht daran, sich nun einem valanorischen Tyrannen zu beugen. 363 bricht der Aufstand gegen die elvarischen Besatzer los und das Land versinkt in einer Spirale aus Gewalt und Gegengewalt.

Ein ähnliches Bild im Nordosten. Kaum sind die letzten kalschanischen Besatzer vertrieben, kommt es zwischen Irgun Crysagon II. und Herzog Griffo erwartungsgemäß zum Streit um Ostkelezar oder eben Hersdalen. Statt wie geplant ihre Truppen zu vereinigen, nach Süden zu ziehen und Dulan Odravas I. zu verstärken, gehen die Bundesgenossen aufeinander los. Crysagon II. erwischt Griffo 363 an der Wern (Varna) auf dem falschen Fuß, schlägt ihn und zwingt die Hersdaler zum Rückzug über den Terp. Statt den angeschlagenen kalschanischen Truppen um den Hohepriester Herudem den Rest zu geben und das übrige Ilonien zu befreien, dreht König Fulgern I. nach Osten ab und eilt den Hersdalern zur Hilfe.

Nutznießler dieser Querelen ist natürlich die Theokratie. Als die Schockstarre über Silats Tod verwunden ist, fangen sich die Gotteskrieger wieder und besinnen sich ihrer alten Stärken. Im Nordosten kann General Dremendash (* 332, + 369) den Vorstoß der Danurer abwehren. Dulan Odravas I. wartete vergeblich auf die vereinbarte Unterstützung durch die hersdalischen und kelezarischen Streithähne. Auf sich allein gestellt, muss er schließlich vor der kalschanischen Übermacht weichen.

Im Westen nutzt Herudem die Verschnaufpause, die ihm Fulgerns Richtungswechsel beschert, und sammelt frische Kräfte. Allerdings bleibt er passiv. Eingedenk seiner militärischen Misserfolge, legt er das Kommando nieder und setzt stattdessen den siegreichen Dremendash als neuen Oberbefehlshaber der Streitkräfte ein. Der fackelt nicht lange und geht 364 zum Gegenangriff über. Mit zwei großen Armeen marschiert er in Ayrunien und Hersdalen ein. Fulgern steht derweil tief in Ostkelezar und schlägt sich mit den Zwergen. Der kalschanische Vorstoß kappt seine Nachschubrouten und verlegt ihm den Rückweg.

Gundlands König versucht sich nordwärts zu den Hersdalern durchzuschlagen, doch Irgun Crysagon II. verstellt ihm den Übergang über den Terp. Fulgern sitzt in der Falle.

Der Sklavenaufstand des Grimma

→ Karte „18. Mittelarigon - Tengureneinfall, Befreiung Gundlands“

In diesem Augenblick bricht in Kalschan ein Sklavenaufstand los. Jetzt rächt sich die unmenschliche und rücksichtslose Knechtung ganzer Völkerschaften. Wer Kalschans Götter nicht anbeten wollte, wurde versklavt und deportiert. Die Nachrichten vom Tod des Schwarzen Messias und der Vormarsch der Alliierten sind mittlerweile auch zu den unterdrückten Schichten durchgedrungen und haben Hoffnungen geweckt. Einzelne Revolten verdichten sich 364 zu einer Massenerhebung. Die Sehnsucht nach Freiheit sprengt die Ketten und bricht sich gewaltsam Bahn. Binnen Monaten breitet sich der Aufstand über weite Teile der Theokratie aus und reißt Tausende mit. An der Spitze des Aufstands steht ein charismatischer Anführer namens Grimma. Dem Namen nach ist er ein Gunde, doch viel mehr wissen wir nicht über ihn. Er vereinigt die verschiedenen Rebellengruppen und führt sie nach Norden. Ihre einzige Chance liegt darin, der Theokratie zu entkommen. Leben in Freiheit gibt es für Ungläubige nur außerhalb der kalschanischen Grenzen. Auf ihrem Weg durch Purshan brandschatzt die Sklavenarmee alles in Reichweite und tötet jeden Kalschaner, dessen sie habhaft werden kann. Zehntausende wälzen sich durch die Westprovinzen der Theokratie und hinterlassen eine blutige Schneise der Verwüstung.

Herudem beordert umgehend Generalissimus Dremendash aus dem Norden zurück, um dem sengenden und mordenden Mob Einhalt zu gebieten. Der Sklavenaufstand muss unter allen Umständen niedergeschlagen werden. Haben Grimma und seine Mitstreiter Erfolg, ist das geradezu eine Aufforderung an andere Unterdrückte im Land, es ebenfalls zu versuchen. Kein kalschanischer Herr könnte seinen Knechten je wieder ruhig den Rücken zudrehen. Nur wenn die Revolte gewaltsam erstickt und den Sklaven die Sinnlosigkeit ihres Tuns vor Augen geführt wird, wenn Furcht wieder an die Stelle der Hoffnung tritt, dann kann das Gesellschaftsgefüge der Theokratie Bestand haben.

Generalissimus Dremendash mag das genauso sehen. Jedenfalls setzt er Herudems Befehl unverzüglich um, bricht die Offensive gegen Gundland ab und marschiert gegen die Aufständischen. Der tödliche Kessel öffnet sich und Fulgern ist gerettet.

Auf der Ebene von Kishangil, nur 100 Kilometer vom rettenden Darnim entfernt, fängt Dremendash die Aufständischen ab. Die Flüchtlinge wollen sich ihren Weg in die Freiheit erkämpfen und versuchen den Durchbruch. Doch sie sind den besser gerüsteten und kriegserprobten kalschanischen Truppen nicht gewachsen. In einem blutigen Inferno werden die Sklaven niedergemetzelt. Der Generalissimus statuiert ein grausames Exempel. Gefangene und Verwundete werden noch auf dem Schlachtfeld hingerichtet. Selbst vor dem Tross der Frauen und Kinder macht er nicht halt. Niemand entkommt. Keiner kann die Toten zählen. Die kalschanischen Sieger waten buchstäblich im Blut der Erschlagenen. Am Abend der Schlacht haben nicht weniger als 200.000 Sklaven jeden Alters und Geschlechts den Tod gefunden. Eine Blutorgie. Auch Grimma ist unter den Gefallenen. Sein Traum von Freiheit, den viele mit ihm träumten, währte nur kurz. Seine Aussichten auf Erfolg waren von Anfang an gering. Grimma wusste das. Dennoch fand er, dass sich der Einsatz des Lebens lohnt, wenn es um die Freiheit geht. Und Zehntausende dachten ebenso und starben dafür.

Die Ebene von Kishangil sucht man auf heutigen Landkarten vergeblich. Schon vor langer Zeit hat man sie in „Grimma-Ebene“ umbenannt, auch bekannt als „Sklavenfeld“. Im Zentrum der weiten Fläche steht ein großes Denkmal: Ein aufrecht stehender Sklave, der seine Handfesseln zerrissen hat. Ruhig und ohne Furcht erwartet er den tödlichen Streich eines Soldaten mit erhobenem Schwert. Auf der Bronzeplatte am Sockel des Denkmals steht der kurze Satz: „Die Freiheit lohnt.“

Auch wenn der Aufstand des Grimma scheitert, ist der Tod der Geknechteten dennoch nicht vergeblich. Ihre Rebellion befreit König Fulgern I. aus einer brandgefährlichen Umklammerung und verschafft ihm wertvolle Luft. Gundlands König nutzt seinen wiedergewonnenen Spielraum und vereinigt seine Streitkräfte mit denen Herzog Griffos. Gemeinsam bezwingen sie im Folgejahr 365 Irgun Crysagon II. bei Tarda und holen sich Ostkelezar, das nun zu Recht wieder Hersdalen heißt.

Tod der Brüder Fulgern und Fastred

→ Karte „18. Mittelarigon - Tengureneinfall, Befreiung Gundlands“

Kurz darauf erkrankt Prinz Fastred schwer und stirbt 366 mit 62 Jahren. König Fulgern I. ist untröstlich. Sein geliebter Bruder und treuester Gefolgsmann, sein bester Freund und Stütze des Thrones ist nicht mehr an seiner Seite. Spätestens jetzt macht sich beim 2 Jahre älteren Fulgern auch das Alter bemerkbar. Er übergibt den Oberbefehl an seine beiden Söhne Thetmar (* 341, + 381) und Hortger (* 345, + 390) und zieht sich ins werdische Falsbuhr zurück. Nur 1 Jahr später folgt er seinem Bruder nach. Man nennt ihn „den Heimkehrer“, und so ist es. König und Prinz haben ihr ganzes Leben an der Rückkehr in die Heimat gearbeitet und es am Ende geschafft. Gundland, vom schwarzen Messias besiegt und unterworfen, ist nach 4 Jahrzehnten Fremdherrschaft wieder frei, jedenfalls der größte Teil davon. Fulgern und Fastred haben ihre historische Mission erfüllt. Die unzertrennlichen Brüder finden ihre letzte Ruhe auf gundländischem Boden, in Solb am Kendel, wie alle ihres Geschlechts. Dort stehen ihre Steinsärge bis auf den heutigen Tag, Seite an Seite, im Leben wie im Tode.

Doch im Süden geht der Krieg um Hardomannien weiter. Kurz nach der Thronbesteigung Thetmars I. 367 rückt Dremendash 368 mit einem großen kalschanischen Heer in Ilonien ein und triumphiert bei Magram an den südöstlichen Ausläufern der Hymalib. Thetmar I. muss sich nach Norden zurückziehen, erhält aber unerwartete Unterstützung von seinen Feinden. Hohepriester Herudem wird sein siegreicher und selbtherrlicher Generalissimus zu gefährlich. Er neidet ihm die Erfolge und fürchtet seine Popularität in der Armee und beim Volk. Um ihn loszuwerden, zitiert er den Oberbefehlshaber zum Rapport nach Nekatis. Dremendash kann sich ausrechnen, was das zu bedeutet hat. Wenn er Glück hat, verliert er nur sein Kommando, wenn er Pech hat, sein Leben. Er denkt überhaupt nicht daran, sich demütig in das ihm zgedachte Schicksal zu fügen, sondern lässt sich kurzentschlossen von seinen Männern zum Shadar ausrufen. Dann bricht er die Zelte ab und marschiert an der Spitze seines großen Heeres auf die Metropole am Garrat zu. Inmitten seiner Soldaten fühlt er sich sicher. Doch er irrt. Auf dem langen Weg durch den Norden Purshans gelingt es Herudems Vertrauten die Loyalität einiger von Dremendashes Offizieren durch Drohungen, Versprechungen und bare Münze ins Wanken zu bringen. 369 ermorden sie ihren Kommandeur und der sich anbahnende Bürgerkrieg ist vorüber, ehe er begonnen hat.

Die internen Querelen der Theokratie sind König Thetmar I. sehr willkommen. Er hat Zeit sich neu zu formieren und ist Kalschans fähigsten Truppenführer los. Schon bereitet er die nächste Offensive vor, um sich auch noch den Süden Hardomanniens zwischen Dyrra und nördlichem Cantras wiederzuholen. Doch dann erscheinen zwei neue Protagonisten an den östlichen Rändern der Alten Welt und verändern die Situation für alle Beteiligten schlagartig und dramatisch.

Doppelangriff aus dem Osten

Onugen und Tenguren

→ Karte „18. Mittelarigon - Tengureneinfall, Befreiung Gundlands“

Auslöser der massiven Verwerfungen sind die Onugen²⁴⁴. Dieses Oldrockvolk verlässt gegen Ende des 3. Jahrhunderts seine Weidegebiete in Zentralkardien und wandert nach Westen. Sie durchqueren die schier endlosen Steppen des Ostens, immer der untergehenden Sonne entgegen und erreichen um die Mitte des 4. Jahrhunderts die östlichen Ausläufer des Arautan. Der Grund für ihren Aufbruch liegt ebenso im Dunklen wie ihre unerklärliche Richtungswahl entlang der Nordkante des großen Gebirges in die Sackgasse der Kardischen Steppenzunge. Gleich den Oldrocks vor ihnen, schlagen auch die Onugen die Nordroute ein und nicht den naheliegenden Weg auf der Südseite des Arautan, wo sich die offenen Grasebenen noch viele hundert Kilometer tief hinein nach Mittelarigon erstrecken. Wie schon erwähnt, ist viel darüber spekuliert worden, warum gleich beide Oldrockvölker ihr vertrautes Steppengelände verließen und sich mit dem waldigen Dickicht des Großen Arigonischen Beckens abmühten. Die Erklärungsversuche reichen von der Unkenntnis des Landes, über eine erfolgreiche Abwehr durch Einheimische bis zu einer besonderen Vorliebe der Ostlinge für die Reize abendländischer, besonders flowischer Frauen. Im Falle der Onugen könnte es aber noch ein schlüssigeres Erklärungsmodell geben. Archäologische Ausgrabungen der letzten Jahrzehnte haben in Arigons Nordosten und dem Kardischen Steppengürtel zahlreiche Steinkreise zutage gefördert, die dem breiten Publikum unter der Bezeichnung „Curugansterne“ bekannt geworden sind. Es handelt sich dabei um die immer gleiche Anordnung von sechs mächtigen, länglichen Steinblöcken, die ungeschlachten Obeliskten ähneln: Vier zeigen in die vier Himmelsrichtungen, einer ragt aufrecht nach oben und sein Gegenstück ist senkrecht in den Boden eingelassen. Dass es sich um das Werk von Oldrocks handelt, wird durch einige Skelettfunde im Zentrum der massigen Gebilde bestätigt. Mancher Curuganstern birgt ein Grab, wenngleich nicht jeder. Zwar wurden die meisten dieser Gräber schon vor langer Zeit ausgeraubt, doch waren die Plünderer nur an den Beigaben interessiert und ließen die sterblichen Überreste der Bestatteten an Ort und Stelle. Diese Knochenfunde lassen keinen Zweifel daran, dass es sich bei den Toten ausnahmslos um Oldrocks handelt. Die genaue Bedeutung dieser Steinkreise ist nicht klar, doch es könnte sich um Herrschaftszeichen handeln, die den Weltmachtanspruch der Ostlinge über alle vier Himmelsrichtungen, den Himmel und die Unterwelt symbolisieren. Vielleicht sind es gewaltige Mark- und Grenzsteine zur Einschüchterung der Unterworfenen und Abschreckung möglicher Eindringlinge – bisweilen zusätzlich als würdige Grablege für einen Ilkhan oder gar Surkhan genutzt. Solche Curugansterne findet man vom Kleinen Arigonischen Becken über tausende Kilometer bis in den Osten Kardiens. Die Onugen kannten sie demnach. Kann es sein, dass sie ihnen wie Wegweisern folgten auf der Suche nach Ihresgleichen, auf der Suche nach dem mächtigen Herrscher ihres Blutes, der diese wuchtigen Blöcke einst errichten ließ? Wollten sie sich ihm anschließen oder ihn herausfordern? Die Neuankömmlinge aus der Steppe hatten keine Ahnung, dass das Riesenreich ihrer Vorgänger schon vor über 2 Jahrhunderten in Trümmer fiel. Sie erkannten nur die vertrauten Steinkreise aus der entfernten kardischen Heimat und ließen sich von ihnen in den Norden umlenken. So immerhin könnte es gewesen sein.

Historisch nachweisbar ist allerdings nur, was danach folgt. Wie die Oldrocks vor ihnen, dringen auch die Onugen ab etwa 355 durch die Flowische Senke²⁴⁵ in das Große

²⁴⁴ Onugen: Steppenvolk oldrockischen Ursprungs, das um 355 die Flowische Senke durchquert und ins Große Arigonische Becken einfällt.

²⁴⁵ Flowische Senke: Tieflandpassage zwischen Sevir und Arautan, die von der Kardischen Steppenzunge ins Große Arigonische Becken führt.

Arigonische Becken ein und unterjochten jeden Stamm und jedes Volk, das sich ihnen in den Weg stellt oder nicht rechtzeitig fliehen kann. Die Geschichte scheint sich zu wiederholen. Bleich vor Entsetzen blickt das nordische Abendland in die Gesichter der Nachfahren von Curugan und Utringis.

Die Wanderung der Onugen löst eine regelrechte Kettenreaktion aus. Auf ihrem Weg nach Westen entwurzeln sie ganze Völkerschaften und schieben sie wie eine gewaltige Bugwelle vor sich her. Viele Jahre bevor der erste Onuge seinen Fuß auf arigonischen Boden setzt, erreichen bereits die ersten Ausläufer dieser Springflut das Abendland. Das westlichste dieser heimatvertriebenen Völker sind die Tenguren, ein Gemisch aus verschiedenen ojadischen Stämmen, die den Oldrocks gemeinsam zu entkommen suchen. Ende der 330er Jahre fallen sie in die Westkardische Steppe ein, wo sie auf ein anderes ethnische Gemenge treffen, nämlich auf die Überbleibsel von Tschassen, Nogaren, Mergeten, Sogosten und Tiotern. Die Tenguren setzen sich gewaltsam durch, unterwerfen ihre Vorgänger und assimilieren sie schließlich. Wenig später stehen sie an der unteren Letina, Kalschans Ostgrenze. Der kalschanische Chronist Beshum (* um 335, + um 400) berichtet davon in seiner Lebensgeschichte über den Gesandten der Götter Silat:

„In jenen Jahren gelangte ein Volk von Reiterbarbaren an den großen Grenzfluss im Osten unseres Reiches (gemeint ist die Letina). Es waren grimmige Krieger, grausam und zahlreich. Der Gesandte der Götter stand mit der Armee weit im Westen gegen die Ungläubigen im Feld, so dass der Osten nur schwach bewacht war. Die Barbaren witterten leichte Beute und schickten sich an, den Fluss zu überschreiten. Da sandte General Hatrav den klugen Priester Meret als Boten ins Lager der Feinde. Der wurde vor den König der Reiter gebracht, den sie den Großen Tengur²⁴⁶ nannten. Dort erzählte er von den unbezwingbaren Göttern Kalschans und ihrem Auserwählten, dem großen Silat und seinen ruhmreichen Taten. Da fuhr den Barbaren die Furcht in die Glieder und lähmte sie. Sie wandten sich ab und behelligten unsere Grenze nicht mehr. So groß war Silats Macht, dass er einen Feind vertreiben konnte, gleichwohl er selbst tausende Meilen entfernt war.“

Auch wenn wir solchen Berichten heutzutage gerne misstrauen – besonders dann und durchaus zu Recht, wenn sie religiös motiviert sind –, kann es sich immerhin doch so zugetragen haben. Die Tenguren waren erfahrene Krieger und hatten sicherlich Informationen über ihr Angriffsziel eingeholt. So ungestüm und kampfhungrig sie auch sein mochten, riskierten sie nur dann Kopf und Kragen, wenn die Beute lohnte und die Erfolgchancen hoch waren. Genug zu rauben gab es in Kalschan sicher, doch hatten sich ohne Zweifel auch die Geschichten vom Gesandten der Götter herumgesprochen, von seinen übernatürlichen Fähigkeiten und siegreichen Schlachten. Der erwähnte Priester Meret mag diese Berichte bestätigt oder gar verstärkt haben, so dass bei den Söhnen der Steppe Zweifel am Erfolg ihrer Eroberungspläne keimten. Man musste sich ja nicht unbedingt mit einem Halbgott anlegen. Es gab sicher leichtere Ziele. Jedenfalls ändern die Tenguren ihre Marschrichtung und drehen nach Süden ab. Ihr neues Ziel sind die Reiche von Elim.

Elim

Elim ist ein Halbkontinent, ähnlich wie das arigonische Odian. Wie ein gigantischer Zacken ragt er aus dem südlichen Ende des kardischen Erdteils heraus. Das Land brachte schon früh eigene Hochkulturen hervor. Lange vor Ankunft der Elvar in Erach blühten hier bronzezeitliche Zivilisationen wie in der Alten Welt auch. Es gibt vielfältige archäologische Belege für den Austausch von Handelswaren zwischen den Shuranis in Dhagur und den

²⁴⁶ Großer Tengur (ojadisch „Tengurlak“, von „tengur“ = „Herr“ und „ulrak“ = „groß“): Höchster Fürstentitel bei den Tenguren. Entspricht dem sonst bei Ojadenvölkern gebräuchlichen „Kaidul“.

Elimai²⁴⁷ schon ab dem im 4. Jahrtausend v. Z. Seither ist viel geschehen. Die Reiche der altvorderen Zeit sind hier wie dort längst versunken. Doch auf ihren Trümmern entstanden neue Kulturen mit neuen Imperien. Noch immer ist Elim ein Zentrum der Zivilisation. Elimaische Kaufleute sind ein gewohnter Anblick in Nekatis. Ihre Handelsschiffe befahren das Südmeer bis zu den Alidischen Inseln²⁴⁸ und manche finden ihren Weg sogar um das Südkap Odians herum nach Valanor. Elimaische Waffen und Goldschmiedekunst sind in Arigon ebenso begehrt wie in Kardien.

Allerdings fehlt Elim eine Zentralgewalt. Der Subkontinent zerfällt in eine Vielzahl von Staaten, größeren und kleineren, die sich permanent gegenseitig befehlen. Das ist schon lange so. Die letzten Nutznießer dieser Fragmentierung waren die ayrunischen Sogosten. Bei ihrer Flucht vor den Tschassen drangen sie in den 160er Jahren in den Nordwesten Elims ein, unterwarfen die dortigen Fürstentümer und fanden eine neue Bleibe. Noch heute heißt dieser Landstrich nach seinen damaligen, ayrunischen Herren „Shogotra“, „Sogo(s)trien“.

Doch jetzt kommen die Tenguren. Sie sind ein anderes Kaliber als die auf dem Rückzug befindlichen Sogosten vor rund 180 Jahren. Weder die emigrierten Ayruna noch die zersplitterten Reiche Elims halten der Schlagkraft der kampfgeübten Ojadenkrieger stand. In kaum zwei Jahrzehnten haben sie den gesamten Norden des Halbkontinents unterworfen. Um 360 reicht das Tengurenreich von den Rändern des Arautan im Norden bis zum großen Puralevistrom²⁴⁹ im Süden und von der Letina im Westen bis in die Kardische Steppe hinein.

Wie alle Migrationswellen aus dem Osten zuvor, haben auch die Tenguren technische Neuheiten im Gepäck. Die eine ist der gekrümmte Säbel. Die Tenguren bevorzugen eine ziemlich lange und schwere, einschneidige Klinge mit großer Reichweite und Wucht. Doch ob arigonisches Schwert oder kardischer Säbel ist letztlich eher Geschmackssache und von untergeordneter militärischer Bedeutung. Interessanter ist da schon das tengurische Schwert- oder besser Säbelgehänge. Sie befestigen die Scheide mit zwei unterschiedlich langen Lederschlaufen am Schwertgurt. Vorne eine kürzere, hinten eine längere. Auf diese Weise hängt der Säbel nicht mehr gerade herab, sondern kann je nach persönlichem Geschmack des Trägers leichter oder stärker abgewinkelt werden. Die Waffe kollidiert nicht mehr mit dem Bein, was besonders für Fußsoldaten mit langen Klingen ein Vorteil ist.

Aber Krummsäbel und Säbelgehänge sind lediglich eine Ergänzung bzw. Optimierung der bereits vorhandenen abendländischen Waffentechnik. Kriegsentscheidend wie vorangegangene Innovationen aus der Steppe – Oldrockbogen, Holzrahmensattel und Steigbügel – sind sie nicht.

Bedeutender als ihre neuen Waffen, ist die neue Situation der Tenguren nach der Eroberung Nordelims. Nun gebieten sie sowohl über den Westen der kardischen Steppe als auch die hochstehende Zivilisation im Norden Elims. Die endlosen Grasebenen ermöglichen den Unterhalt riesiger Pferdeherden und die reichen Fürstentümer Elims steuern die geballte Wirtschaftskraft einer Hochkultur bei. Die Tenguren schöpfen aus beiden Quellen und kombinieren sie sehr wirkungsvoll. Sie behalten ihre höchst erfolgreiche Kampfweise zu Pferd bei und ergänzen sie durch innovative Waffentechnik der Besiegten, so deren Belagerungskunst. Dabei schützt sie die Nähe zur heimatlichen Steppe vor der vollständigen Assimilierung durch ihre zahlenmäßig wie kulturell klar überlegenen elimaischen Untertanen. Nicht jeder Tengure will nach Elim. Viele bleiben in den weiten Grasebenen und führen weiterhin ihr ursprüngliches Nomadenleben. Sie bewahren die alten Traditionen und gewährleisten das fruchtbare Miteinander von Weide und Acker, von Zelt und Stadt, geeint unter einem einzigen, machtvollen Szepter.

²⁴⁷ Elimai: Bewohner Elims.

²⁴⁸ Alidische Inseln: Inselgruppe an der Südostküste Odians.

²⁴⁹ Puralevi: Großer Strom in Elim. Entspringt im Norden Elims und mündet in das Südmeer.

In der Vergangenheit gab es schon einmal ein vergleichbar erfolgreiches Modell, wenngleich in etwas kleinerem Maßstab. Die Tioter eroberten gegen Ende des 6. Jahrhunderts v. Z. Kalschan und regierten das Land erstaunliche 220 Jahre lang. Wie die Tenguren, verknüpften auch die Ayruna die kriegerischen Vorzüge von Steppennomaden mit den materiellen einer sesshaften Zivilisation. Ihre Invasion gelang dank überlegener Waffentechnik, doch die lange Herrschaft beruhte wenigstens zum Teil auf der weiterhin bestehenden Verbindung in die Mittelarigonische Grasebene hinein. Die Nähe zur Heimat bremste die Assimilierung und versorgte die herrschende Kaste beständig mit Nachschub an Landsleuten aus der Steppe.

Tengurenangriff auf Kalschan

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

Um die Mitte des 4. Jahrhunderts nähern sich die Onugen den geografischen Grenzen Arigons. Doch sie drehen nach Norden ab und dringen ins Große Arigonische Becken ein. Die Tenguren können aufatmen. Ihre langjährigen Verfolger haben sich ein neues Ziel ausgesucht. Damit haben die Ojaden den Rücken frei und können sich ganz der Konsolidierung ihrer Macht in der Westkardischen Steppe und Nordelim widmen. Aber schon bald ist ihnen das Gewonnene nicht mehr genug. Auch wenn sie nun über ein festes Territorium mit definierten Grenzen gebieten, liegt ihnen die Rastlosigkeit von Nomaden einfach im Blut. Als Silat 361 stirbt und sich sein Nachfolger Herudem 362 bei Wyrna und 363 im Erisval eine blutige Nase gegen die Gundländer holt, horchen sie auf. Ohne seinen göttlichen Gesandten scheint das Kalschanische Imperium verwundbar zu sein. Nachdem sie um 340 schon einmal an der Letina standen und unverrichteter Dinge wieder abgezogen waren, wollen sie sich diesmal nicht abschrecken lassen. Der Große Tengur Omod (* um 330, + 365) macht ernst und bereitet den Angriff auf die Theokratie vor. Doch er stirbt während der Kriegsvorbereitungen und es kommt zu dem bei den Ostlingen üblichen Hauen und Stechen um die Nachfolge. Die Elimai nutzen die Blutfehde ihrer ojadischen Zwingherren und versuchen das Joch der Fremdherrschaft gewaltsam abzuschütteln. Für eine Weile sieht es danach aus, als würde das junge Tengurenreich durch Bürgerkrieg und Aufstände auseinandergerissen, doch am Ende setzt sich einer der Thronanwärter durch. Der neue starke Mann der Tenguren ist ein ziemlich junger Bursche namens Kopag (* um 345, + 372). Er besiegt und tötet alle seine Widersacher, schlägt die einheimische Volkserhebung rücksichtslos nieder und macht sich danach zum Tengurlak. Als er seine Herrschaft gesichert hat, nimmt er die Angriffspläne seines Vorgängers Omod wieder auf. 370 setzt er über die Letina und fällt in Kalschans Nordostprovinzen ein. Der Hohepriester Herudem entsendet ein Heer gegen die Ostlinge, doch fehlt nach der Ermordung von Generalissimus Dremendash im Vorjahr ein militärischer Anführer von dessen Kaliber. Die Streitkräfte der Theokratie erleiden auf der Ebene von Sadunin eine schmerzhaft Niederlage mit hohen Verlusten. Nach diesem Etappensieg überschreitet der Große Tengur Kopag 371 den Vagor und marschiert in Diotien ein. Herudem schickt ihm eine zweite Armee entgegen, die jedoch bei Tagleb das Schicksal der ersten teilt. Danach beginnt sich Kalschans Ostarmee aufzulösen und die Tenguren haben freie Bahn nach Süden. Der erfolglose Herudem muss auf Druck der allmächtigen Priesterschaft zurücktreten und wird unter Arrest gestellt. Diese Demütigung überlebt er nicht lange. Schon im Folgejahr 372 stirbt der entmachtete Hohepriester mit 58 Jahren. Neuer Hohepriester wird der 51-jährige Shervan I. (* 321, + 389). Er soll den Vormarsch der Tenguren mit Hilfe der Götter aufhalten. Doch das ist genau das Problem. Seit Silat liegt die Staatsführung in den Händen von Priestern. Sie kommen schon als Knaben in die Tempelschule. Dort bringt man ihnen Lesen und Schreiben bei, Rechnen, Diplomatie, Sternenkunde und natürlich Beten. Militärisch sind sie jedoch vollkommen unbedarft. Der Schwarze Messias lernte als wahrscheinlicher Adelspross in seiner Jugend das Kriegshandwerk und setzte dieses Wissen später höchst erfolgreich ein. Doch schon sein

Nachfolger Herudem war Zivilist. Erst nach mehreren Niederlagen trat er das Oberkommando widerwillig an den fähigen General Dremendash ab. Der fuhr eine Serie von Siegen ein und wurde zum umjubelten Helden. Das stieg ihm zu Kopf und machte ihn gefährlich. Er war beliebt und verfügte mit seiner Armee über ein machtvolles Druckmittel. Als Herudem ihn ablösen wollte, verweigerte der Generalissimus den Gehorsam und machte sich zum König. Hätten ihn nicht einige seiner Offiziere ermordet, wäre es zum Bürgerkrieg gekommen, der durchaus das Ende der Priesterherrschaft und die Wiedererrichtung des Königtums hätte bedeuten können.

Das Dilemma des Klerus ist sein militärisches Unwissen. Um sich mächtiger Feinde zu erwehren, muss er auf fähige Kriegsherren zurückgreifen. Die wiederum sind aber keine Priester und mehr sich selbst als dem Tempel verpflichtet. Shervan I. muss diese Diskrepanz auflösen, wenn er die Herrschaft seiner Priesterkaste langfristig sichern will. Er braucht Mönchssoldaten und Priestergeneräle, militärisch geschulte Kleriker. Dazu leitet er umfassende Reformen an den Tempelschulen ein, die den Jungen künftig nicht nur Geisteswissenschaften vermitteln sollen, sondern auch die Kampfkunst. Doch das dauert. Für den Augenblick verfügt der frisch gekürte Hohepriester nur über ein demoralisiertes Heer ohne Führung auf der Flucht. Aber dann betritt ein weiterer Mitspieler die politische Bühne und wirbelt das Kräfteverhältnis in Mittelarigon erneut durcheinander.

Nordarigons Völker auf der Flucht vor den Onugen

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

Die eigentlichen Auslöser der Völkerbewegungen in Mittelarigon, die Onugen, treten auch in Nordarigon große Wanderungen los.

Nach Abzug aller drei ostgundischen Stämme der Skartinger, Hardomannen und Danger zwischen 37 v. Z. und 27 n. Z., rücken Flowen in die verlassenen Gebiete zwischen Dalinca²⁵⁰ und Korvanten ein. Nach dem Zusammenbruch der Oldrockherrschaft um das Jahr 150 gehört das Große Arigonische Becken ihnen. Lediglich im Nordwesten siedeln noch die Nordgunden zwischen Laudan und Idja. Der Rest der ausgedehnten, nordischen Tieflande ist flowisch. Allerdings fehlt den Flowen die staatliche Einheit. Sie zerfallen in zahlreiche Einzelstämme, die sich beständig gegenseitig befehlen. Den Schritt zum aus mehreren Stämmen bestehenden Reich, wie ihn die Gunden auf dem Boden des einstigen Edrischen Imperiums vollziehen, gehen die Flowen nicht. Sie bleiben ihren archaischen Stammesstrukturen treu.

Den Onugen kommt diese Zersplitterung gerade Recht. Sie nutzen die Uneinigkeit der rivalisierenden Stämme gnadenlos aus und besiegen sie der Reihe nach. Um Krieg und Knechtschaft zu entkommen, suchen mehrere flowische Stämme ihr Heil in der Flucht. Die Fliehenden wenden sich nach Westen, wo sie auf Marlungen²⁵¹ und Tyrlungen²⁵² treffen. Irgendwo an der mittleren Nenda, wahrscheinlich südlich der Gronberge²⁵³, kommt es um

²⁵⁰ Dalinca: Fluss im Großen Arigonischen Becken. Entspringt im nördlichen Arautan und mündet in die Idja.

²⁵¹ 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.

²⁵² 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.

²⁵³ Gronberge: Mittelgebirge im Westen des Großen Arigonischen Beckens.

365 zur großen Schlacht. Kein Chronist berichtet darüber. In einer Zeit, in der im Norden nur die edunischen Mönche lesen und schreiben können, ist niemand bei den heidnischen Stämmen zugegen, der schriftlich Zeugnis von dieser blutigen Auseinandersetzung hätte ablegen können. Nur die tyrlungische Seykart-Saga hat die Schlacht in mündlicher Überlieferung bewahrt, ehe sie später niedergeschrieben und damit für die Nachwelt bewahrt wurde. Sie ist die Vorlage der jüngeren Sieghart-Sage, die im lordischen Tillungen²⁵⁴ entsteht und heute weltberühmt ist. Das ältere tyrlungische Vorbild berichtet in rhythmischen Versen von den dramatischen Ereignissen. Aus dem Nordgundischen übersetzt, lauten die entscheidenden Passagen etwa so:

„...
*Sie kamen zum Fluss und sie zählten zu Tausend,
wohl Tausendmal Tausend und nimmer genug.
Die Männer und Frauen von flowischer Art,
Alkada, Inveris, Lakeuta, Telnada,
und manch and'rer Krieger von anderswo her.
Die marlunger Kämpen, die wollten schon weichen,
die tyrlunger Streiter verloren den Mut.
Jung-Seykart stand fest wie ein Fels in der Brandung,
und schnürte die Brünne und spornte sein Pferd,
und donnerte vorwärts und mit Schwerte und Speer.
Er ficht wie ein Löwe, er hauet und sticht,
hält blutige Ernte für Hudir und Torm.
wirft sie zurücken und sieget am End,
legt Ruhm auf sein Haupte den Göttern zu Ehr.
...“*

Eine große Schlacht, von der die Sage berichtet. Wenigstens vier flowische Stämme prallen auf die verbündeten Tyrlungen und Marlungen. Sicher zählen die Angreifer nicht eine Million oder mehr wie das Lied behauptet. Tausendmal Tausend ist vielmehr die größte denkbare Zahl jener Tage und steht für Unzählige. Schätzungsweise 200.000 bis 300.000 Menschen dürften es aber sein. Die nordgundischen Verteidiger unter dem jungen Tyrlungenjarl Seykart schlagen die Flowenstämme an der Nenda zurück. Damit ist deren Fluchtweg nach Westen versperrt und die Unterlegenen müssen nach Süden abdrehen. Doch der Sieg ist nicht das Ende der Geschichte. Nach dem glorreichen Auftakt kippt das Heldenepos zum Drama mit tragischem Ausgang:

*„Jung-Rodigar war wohl von Jung-Seykarts Blut,
sie teilten den Vater, den Mutterleib nicht,
Ruft Volkes zusammen und spricht dann zu ihm:
,So lasset uns ziehen in weitferne Land,
und folgen den Vätern aus früherer Zeit.
Gewinnen viel Ruhm und viel Reichtum dazu,
und fliehen den Winter und Oldrockens Arm.‘
Darüber gerät dann Jung-Seykart in Zorn:
,Du spaltest die Sippe und schwächst unsre Macht,
nimmst Recken mit dir, die mir teuer und wert.‘
Jung-Rodigar spricht: ,Nun wohlan so bleib hier!*

²⁵⁴ Tillungen: Siedlungsgebiet des nordgundischen Stammes der Tillunger von Mittellauden bis zum Tylnir. Das Stammesgebiet gliedert sich in drei lordische Grafschaften (Fehnloh, Tillungerland, Tillungen), die lordische Markgrafschaft Tillungen (mit den Gauen Hoyroden, Farcha und Scheßlarn) und das bryndische Herzogtum Hyrling.

*So wärm dich am Herde und schirme dein Heim,
die Sippe, die Ahnen, sie gelten mir nichts,
ich ziehe von dannen und suche das Heil.'*
...“

Seykart hat einen Halbbruder mit Namen Rodigar. Der will die Heimat verlassen und zusammen mit den Flowen ziehen. Er mag die herannahenden Onugen im Rücken der Fliehenden fürchten, oder er sieht an der Seite der Wandernden die Chance auf ein besseres Leben im Süden, fernab der dunklen nordischen Wälder und eisigen Winter. Vielleicht ist er auch nur besonders ehrgeizig. Daheim kommt er an Seykart nicht vorbei. Hier hat sein älterer Halbbruder als Jarl das Sagen. Dagegen kann sich Rodigar bei einem abgespaltenen Teilstamm zum neuen Anführer aufschwingen.

Seykart ist von den Absichten Rodigars verständlicherweise wenig begeistert. Eine Teilung würde den Stamm massiv schwächen. Gerade jetzt, mit den Ostlingen vor der Tür, stellt das eine existentielle Bedrohung dar. Doch sein Halbbruder lässt sich nicht umstimmen und hält an seinem Plan fest. Rodigar schließt sich den Flowen an und nimmt etliche Tyrlungen und Marlungen mit sich. Es wird nicht das letzte Mal sein, dass wir von ihm hören, wenn auch nicht mehr in der Seykart-Saga.

Seykart sollte Recht behalten. Hinter den Flowen drängen die Onugen nach und machen die schlimmsten Befürchtungen des jungen Tyrlungenjarls wahr. Ihnen gelingt, woran die Flowen scheiterten. Die gefürchteten Kardier ringen die geschwächten Tyrlungen und Marlungen 367 irgendwo am südlichen Ende der Salegsümpfe²⁵⁵ nieder und verleiben die Überlebenden ihrem rasch anwachsenden Machtbereich ein. Die verlustreiche Schlacht an der Nenda gegen die Flowen und der Abzug vieler Landsleute mit Rodigar hatte die Widerstandskraft der Nordgunden so sehr geschwächt, dass die Steppenreiter nur noch „abstauben“ mussten. Seykart findet auf dem Schlachtfeld sein frühes Grab und wird zum tragischen Helden. In der Folgezeit teilen die meisten Völker im Nordosten der Alten Welt das Schicksal der Tyrlungen und Marlungen. Das gesamte Große und Kleine Arigonische Becken gerät für Jahrzehnte unter die Knute der Onugen.

Ein neues Volk entsteht – die Wäonen

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

Die wandernden Flowen, verstärkt um viele Tyrlungen und Marlungen, finden eine kurze Bleibe im äußersten Süden des Großen Arigonischen Beckens, zwischen den Ausläufern der nordöstlichen Korvanten und der oberen Idja. Doch schon 369 strecken die Onugen ihre Klauen auch dorthin aus und die Heimatvertriebenen ergreifen neuerlich die Flucht. Sie überqueren das Hochland von Trimun und brechen im Herbst 369 in die Lande am Endmeer ein. Der Hersdalerherzog Griffio versucht den Völkerzug aufzuhalten und trommelt eilig seine Kriegerschar zusammen. Doch der Vorstoß der Migranten kommt zu überraschend und ihre Übermacht ist erdrückend. Ehe Hilfe vom sillingischen Bruderstamm westlich der Korvanten oder Gundlands König Thetmar I. eintreffen kann, haben Flowen und Nordgunden die Hersdaler an der Luvalmündung²⁵⁶ hinweggefegt. Herzog Griffio wird erschlagen und mit ihm seine beiden Söhne Wortagund und Hardebrand. Damit erlischt das langjährige Herzogsgeschlecht der Theudinger²⁵⁷ und der Hersdalerstamm ist führerlos. Die Sieger fallen wie die Heuschrecken über das Land her und das Nerval geht in Flammen auf.

²⁵⁵ Salegsümpfe: Ausgedehntes Sumpfgebiet im Zentrum des Großen Arigonischen Beckens.

²⁵⁶ Luval (westgundisch „Lowin“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt in den südöstlichen Korvanten und mündet ins Endmeer.

²⁵⁷ Theudinger: Herzogsgeschlecht der Hersdaler. Benannt nach dem ersten Hersdalerherzog Theudis dem Schwörer (* um 250, + 307).

Aber schon im nächsten Jahr ziehen sie weiter. Das Nerval ist zu klein, um die Menschenmassen zu ernähren, zumal die Eindringlinge in ihrer Raubgier nicht viel von den blühenden Landschaften übrig gelassen haben. Sie nehmen ihren Marsch Richtung Süden wieder auf, und etliche Hersdaler schließen sich ihnen an. Sie haben keine Wahl. Ihre Häuser und Felder am Endmeer sind zerstört oder haben jetzt flowische oder nordgundische Besitzer. Wenn sie nicht verhungern wollen, brauchen sie eine neue Bleibe.

370 nähern sich vier flowische und zwei halbe nordgundische Stämme, verstärkt um vertriebene Sillinger vom Endmeer dem Unterlauf des Terp. Es ist eine gewaltige Marschsäule von mittlerweile etwa 400.000 Menschen – Männer, Frauen und Kinder –, darunter allein 80.000 Krieger. Gundland und Kelezar sind gewarnt. Zahlreiche Flüchtlinge haben die Kunde von den schrecklichen Ereignissen im Nerval verbreitet. Im Angesicht dieser gewaltigen Kriegsmacht lassen König Thetmar I. und Irgun Crysagon II. Kalschankämpfer ihren Dauerstreit um Ostkelezar für eine Weile ruhen und finden zu einem seltenen Zweckbündnis zusammen. Ihre vereinigten Streitkräfte beziehen am West- und Südufer des Terps Stellung und erwarten den Feind. Der Fluss ist breit und tief und bietet eine wirkungsvolle Barriere gegen jeden Angreifer. Von den besiegten Silingern im Nerval wissen die wandernden Flowen und Nordgunden über das fruchtbare Dreiflussland und die ausgedehnten Weiden Ostkelezars bzw. Hersdalens Bescheid. Das klingt nach reicher Beute und gutem Siedlungsland. Genau darauf haben sie es abgesehen. Sie vertrauen auf ihre haushohe Übermacht, zimmern Flöße und setzen am Zusammenfluss von Wern und Terp über den Strom. Damit ihr bunt zusammengewürfelter Haufen im Kampfgetümmel Freund von Feind unterscheiden kann, kennzeichnen sie sich mit Vogelfedern. Sie befestigen diese an ihren Helmen oder hängen sie sich als Ketten um den Hals. Diese Federn geben dem Volksgemisch nun einen Namen. Die Kelezarer nennen sie „Vaiunan Dura“, was „Federträger“ bedeutet oder einfach nur „Vaiunan“, „Federn“. Die Gundländer übernehmen die Bezeichnung und machen „Wäonen“ daraus.

Gundländer und Kurze leisten erbitterte Gegenwehr, und das mit Erfolg. Nach tagelangen, schweren Gefechten, können die Verteidiger die Landungsversuche der Federträger schließlich vereiteln. Doch die eigenen Verluste sind erheblich. Unter den Toten befindet sich auch Kelezars 40-jähriger Kronprinz Taurugal.

Da sie nicht über den Terp gelangen können, nehmen die Wäonen ihre Wanderung auf der Ostseite des Flusses wieder auf. Dabei führt sie ihre Marschroute nun durch Danurerland. Hier sind sie ebenso wenig willkommen. Allerdings sind die Ostdanurer schwächer als die gundländisch-kelezarische Allianz, und sie schützt kein natürliches Hindernis wie der Terp. Nichtsdestotrotz tritt Dulan Odravas I. den Eindringlingen entgegen, erleidet aber 371 auf dem Zumafeld eine schwere Niederlage und findet den Tod. Jetzt ergeht es den Ayruna wie den Silingern am Endmeer. Die siegreichen Wäonen plündern und brandschatzen was das Zeug hält, und wer sich ihnen widersetzt wird erschlagen.

Aber auch Danurien kann die Masse der Wandernden auf Dauer nicht ernähren. Im Norden karges Gebirge, dann folgen Wälder und im Süden Grasland. Zwar gibt es weiter im Osten, in den Flusstälern von Surinth, Irinbur und Letina, durchaus fruchtbares Ackerland, aber bei weitem nicht genug für 400.000 hungrige Mäuler zusätzlich zur einheimischen Bevölkerung. Außerdem müssen sie erst einmal dorthin gelangen. Die Letina ist viele hundert Kilometer entfernt und die Ayruna sind nach der Schlacht auf der Zumafeld zwar geschwächt, aber noch nicht besiegt. Sie wählen mit Sorokal I. (* um 330, + 404) einen erfahrenen Krieger zum neuen Dulan und bereiten sich auf die Verteidigung ihrer bislang verschonten Ostgebiete vor.

Da erscheint ein selten gewordener Drachenreiter Kalschans bei den Wäonen. Der neue Hohepriester Shervan I. hat von der Ankunft eines neuen Volkes in Mittelarigon erfahren. Er braucht dringend Verbündete gegen die immer weiter vordringenden Tenguren und bietet den Wäonen reichlich Siedlungsland im Nordosten der Theokratie zu Lehen, wenn sie die

Ostlinge von dort vertreiben. Das klingt verheißungsvoll. Die Migranten gehen darauf ein und machen sich wieder Richtung Süden auf den Weg. Wie schon nach den Kämpfen mit Tyrlungen, Marlungen und Sillingern, gesellen sich auch diesmal zahlreiche einheimische Ayruna hinzu. Manche der Ostdanurer haben nach den Raubzügen der Wäonen ihre Lebensgrundlage verloren und müssen weg, andere sehen an der Seite der Wandernden eine Chance auf Beute, Reichtum und eine bessere Zukunft fern der puristischen Heimat. Die Federträger scheinen kein Problem mit den Neulingen zu haben. Sie sind selbst ein bunt zusammengewürfelter Haufen ohne einheitliche Führung, bei dem jeder tun und lassen kann was er will. Wer sich anschließt, ist eine willkommene Verstärkung. Das gilt besonders für die Ayruna. Im Unterschied zu den mehrheitlich zu Fuß kämpfenden Flowen und Nordgunden, verfügen die Danurer traditionell über starke Reiterverbände. Jetzt, da es in die offenen Grasebenen Mittelarigons geht, ist Kavallerie von entscheidender Bedeutung, zumal gegen einen berittenen Feind wie die Tenguren.

Wäonen gegen Tenguren

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

Im Jahr 372 erreicht der wäonische Vielvölkerzug die Vagorquellen und folgt dem Fluss stromabwärts. Damit setzen sie sich in den Rücken der Tenguren, die zu diesem Zeitpunkt kalschanische Burgen und Städte weiter im Süden belagern. Der Große Tengur Kopag will das Gewonnene in Dhagur nicht aufgeben und setzt den Feldzug gegen die Theokratie fort. Stattdessen schickt er seinen jüngeren Bruder Mudshuk (* um 350, + 405) mit einer Heeresabteilung nach Norden, um die Nachschubroute wieder freizukämpfen. Doch die Brüder unterschätzen die Schlagkraft und Entschlossenheit der heimatsuchenden Wäonen. Mudshuk wird nahe Serpend besiegt und muss umkehren. Kopag braucht einen Schuldigen für den Misserfolg und will seinen Bruder für dessen Versagen umbringen lassen. Doch Mudshuk entkommt den Mordbuben und schlägt sich mit seinem Gefolge zu den Wäonen durch. Er bittet die Feinde von gestern um Hilfe gegen seinen Bruder und verspricht ihnen dafür Nordostkalschan als Belohnung. Das kommt den Federträgern sehr entgegen. Nun haben ihnen beide Großmächte das gleiche Siedlungsland zugesagt. Dadurch erwerben sie ein juristisch fundiertes Anrecht auf diese Weltgegend und mausern sich von einer marodierenden Räuberbande zu anerkannten Vasallen. Für viele der Wandernden ist das durchaus von Bedeutung. Sie suchen eine neue Heimat, in der sie in Frieden ihre Felder bestellen und ihr Vieh hüten können. Sie wollen nicht ihr Leben lang über die Schulter schielen müssen, immer auf der Hut vor einer Gegenoffensive der früheren Besitzer. Dass sie dabei zwei Herren gleichzeitig dienen müssen, stört sie offenbar nicht. Sie nehmen Mudshuks Angebot ebenso an wie das des Hohepriesters Shervan I. und schwören auch dem Tengurenprinzen Treue. Allerdings ist diese Vereinbarung nur etwas wert, wenn der Renegat über den rechtmäßigen Tengurlak triumphiert.

Die Entscheidung lässt nicht lange auf sich warten. Kopag muss seinen Feldzug gegen Kalschan nun doch abbrechen und sich der Bedrohung in seinem Rücken zuwenden. Während er selbst auf den Vagor zuhält, befiehlt er eine zweite Armee aus Nordelim zur Letina. Der Große Tengur will seine Feinde in die Zange nehmen. Aber der listige Mudshuk nimmt Kontakt zum Entsatzheer auf, besticht die Truppenführer und gewinnt sie für sich. Als Kopag am Vagor anlangt, stehen ihm nicht nur Flowen, Gunden und Ayruna gegenüber, sondern auch Teile seiner eigenen tengurischen Streitkräfte samt elimaischen Hilfstruppen. Er versucht bei Sirget den Übergang über den Fluss gewaltsam zu erzwingen, wird aber ein ums andere Mal zurückgeschlagen. Danach marschiert er stromaufwärts, um es an einer günstigeren Stelle noch einmal zu versuchen. Der Große Tengur muss unter allen Umständen zurück in sein Kernland im Osten, sonst ist er verloren. Mit schwindenden Vorräten folgt der Herr der Tenguren den Wassern des Vagor, kann seine wachsamen Begleiter jenseits des

Stromes aber nicht abschütteln. Als die Nahrungsmittel zur Neige gehen und die Bäuche der Männer zu knurren beginnen, revoltieren sie. Kopag erleidet das bei den Ostlingen übliche Schicksal glückloser Anführer: Er wird mitleidlos getötet. Danach laufen seine Soldaten in Scharen zu Mudshuk über. Der lässt sich über der erkaltenden Leiche seines Bruders zum neuen Tengurlak ausrufen und tritt den Rückweg nach Nordelim an, um seine Herrschaft abzusichern. Die Wäonen aber bleiben an Ort und Stelle und nehmen das Territorium um den Vagor und die untere Letina in Besitz.

Unzuverlässige Vasallen

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

→ Karte „20. Mittelarigon - Onugeneinfall, 2. Bürgerkrieg, Eroberung Kelezars“

Die Wäonen mögen zwei Lehnseide geschworen haben, sie halten keinen davon. Von Beginn an scheren sie sich weder um die Befehle des Tengurlak noch um die des Hohepriesters. Mal führen sie Raubzüge nach Osten gegen die Tenguren, dann wieder nach Süden gegen Kalschan. Sowohl die Ostlinge als auch die Theokratie versuchen mehrfach die Federträger für die eigenen Ziele einzuspannen, aber das gestaltet sich schwierig. Den Stämmen fehlt eine zentrale Führung. Flowen, Gunden und Ayruna sprechen verschiedene Sprachen und die einzelnen Stammesfürsten haben nicht einmal über das eigene Volk die volle Kontrolle. Selbst wenn Verträge geschlossen werden, fühlt sich nicht jeder daran gebunden. Am Ende scheitern alle Versuche, das junge Völkergemisch durch Verhandlungen, Geldzahlungen oder Drohungen zu disziplinieren. Die Wäonen handeln auf eigene Faust und dienen ungeachtet aller Schwüre nur sich selbst.

Also versuchen die beiden Großmächte ihre höchst unzuverlässigen und gefährlichen Vasallen wieder loszuwerden. Gemeinsam wollen sie die Wäonen nach Westen dirigieren. Für Kalschan bräute diese Lösung doppelten Nutzen. Sie hätten Ruhe im Nordosten ihres Reiches und könnten die Federträger gleichzeitig auf den gundländischen Erzfeind hetzen. Und in der Tat hat diese Strategie Erfolg, wenngleich nur bedingt. Viele Wäonen lassen sich überzeugen. Sie glauben den Schilderungen von den reichen und fruchtbaren Ländern im Westen und dem Versprechen auf Unterstützung durch kalschanische Truppen bei der Eroberung – aber eben nicht alle. 380 teilen sich die Wäonen. Eine Hälfte verweilt am Vagor und der unteren Letina. Nennen wir sie Ostwäonen, auch wenn sie selbst keine einheitliche Bezeichnung für ihr Volksgemisch haben. Ein volles Jahrzehnt lang tyrannisieren sie ihre Nachbarn mit regelmäßigen Raubzügen und bleiben eine ständige Bedrohung für die Grenzregionen. Dann endlich finden Kalschaner, Danurer und Tenguren zu einem Bündnis zusammen und attackieren die Störenfriede 391 mit überlegenen Kräften von drei Seiten. Ihre erdrückende Übermacht walzt die Ostwäonen nieder und bereitet ihrem kurzlebigen Reich ein abruptes Ende. Die meisten Überlebenden werden versklavt und deportiert. Den Rest siedeln die Sieger als Wehrbauern links und rechts der Letina an. Sie sollen das durch die Kämpfe ausgedünnte Land wieder bevölkern und die Grenze für beide Großmächte sichern. Nun bekommen die Überbleibsel der stolzen Ostwäonen Gelegenheit ihre vor vielen Jahren sowohl der Theokratie als auch den Ostlingen so leichtfertig geleisteten Lehnseide auch tatsächlich zu erfüllen.

Die andere Hälfte der Wäonen – bleiben wir bei der Namenslogik und nennen sie Westwäonen – schultert ihr Bündel und zieht 380 der untergehenden Sonne entgegen.

Wäonen an Gundlands Grenzen

→ Karte „19. Arigon - Onugen, Tenguren & Wäonen“

Nach Thetmars I. und Crysagons II. Sieg über die Federträger an der Wernmündung 370 scheint die Gefahr gebannt. Die Wäonen drehen nach Südosten ab und geraten aus dem

Blickfeld von Gundländern und Kurzen. Von den turbulenten Ereignissen im Zentrum der Mittelarigonischen Grasebene bekommt man in Solb und Kelor kaum etwas mit. Man bemerkt allenfalls, dass sich in den kommenden Jahren sowohl Kalschan als auch die Danurer erstaunlich ruhig verhalten. Kein Wunder, beide sind vollauf mit den Federträgern beschäftigt. König Thetmar I. kann diese Atempause gegen die Theokratie und die Ayruna gut gebrauchen, denn es brennt anderswo. Nach dem Einbruch der Wäonen im Nerval 369 und dem Tod des Hersdalerherzogs Griffio samt seiner Söhne in der Schlacht an der Luvalmündung, sind die Besitzungen Gundlands am Endmeer verloren, und es entsteht ein gefährliches Machtvakuum im Osten des Reiches. Die Sillinger nutzen die Schwächephase ihrer gundländischen Herren und proben ab 370 den Aufstand. Gemeinsam mit dem Fehringerherzog Folkwin versuchen die Jarle Norwerdens und Sillingens die Lage wieder unter Kontrolle zu bringen, doch während sie im Osten Krieg führen, greifen die Brynden im Westen an. Von zwei Seiten attackiert, geraten Gundlands Truppen in arge Bedrängnis. 372 besiegen die Brynden bei Allhöft ein gundländisch-fehringisches Aufgebot und dringen tief in Gundlands Nordprovinzen ein.

Zu diesem Zeitpunkt steht König Thetmar I. weit entfernt gegen Kalschan im Feld, um den immer noch besetzten Süden Hardomanniens freizukämpfen. Als ihn die Hiobsbotschaften aus dem Norden erreichen, übergibt er seinem jüngeren Bruder Hortger den Oberbefehl im Süden und eilt mit dem Hauptheer zur Meerenge von Walan. Thetmar I. setzt über und nimmt sich zuerst die Brynden vor, die er 373 bei Thurneu und 374 bei Herchum besiegt und aus dem Land wirft. 375 schlägt er die sillingischen Rebellen an der Starna und rückt bis Wehrstad vor, wo er 376 über ein sillingisches Entsatzheer erneut triumphiert und die Stadt einnimmt. Bis 379 hat er den letzten Widerstand niedergekämpft und ist wieder Herr der Lage.

Doch der König gönnt sich und seinen Männern keine Verschnaufpause. Schon 380 marschiert er entlang der Küste ostwärts, um sich auch das Nerval von Flowen, Nordgunden und revoltierenden Sillingern wiederzuholen. Aber seine Truppenbewegungen werden von kelezarischen Händlern beobachtet und an die Wäonen am Endmeer verraten. Während ihrer langen Jahre in der Verbannung haben die Könige Thured Exilkönig und sein Sohn Fulgern I. der Heimkehrer die gesamte Nordküste von Kleinen Meer und Endmeer erobert. Seit der erfolgreichen Rückeroberung Gundlands ab 361 schließt nun ein gundländischer Machtblock das Daironreich vollständig ein. Der Alptraum aller Kelezarer ist wahr geworden. Das erste Mal in ihrer uralten Geschichte sind sie von einer einzigen Großmacht zu Lande und zu Wasser umzingelt. Ohne das Wohlwollen der gundländischen Herrscher läuft in Kelor politisch und wirtschaftlich nicht mehr viel. Gundländische Truppen patrouillieren an Kelezars Grenzen und gundländische Schiffe kontrollieren die für den Handel so wichtige Meerenge von Walan. Die Kurzen fürchten, dass ein gundländischer Potentat früher oder später begehrlische Blicke auf ihren isolierten Staat richten wird und sie dann ganz allein gegen einen übermächtigen Feind stehen. Die Niederlage Crysagons II. bei Tarda 365 gegen König Fulgern I. und den Hersdalerherzog Griffio hat die letzte Hoffnung der Zwerge zerstört, sich aus eigener Kraft aus dieser Umklammerung befreien zu können.

369 sprengte der Wäoneneinfall im Nerval den Kessel, sehr zur Freude der Daironzwerge. Doch die Erleichterung währte nur kurz. Schon im Folgejahr 370 sah sich der Irgun zu einem Zweckbündnis mit den ungeliebten gundländischen Nachbarn gezwungen, um den Vorstoß der Federträger ins Dreiflussland, der Kornkammer seines Reiches, abzuwehren. Die große Mehrheit der Wäonen zog danach weiter, und die am Endmeer zurückgebliebenen stellen für Kelezar nun keine existentielle Gefahr mehr dar. Sie sind im Gegenteil Kelezars einziges Tor zur Außenwelt, das nicht von Gundländern kontrolliert wird. Die Kurzen haben massives Interesse daran, dass dieses Tor offen bleibt. Seit Jahren versuchen zwergische Diplomaten die flowischen, nordgundischen und sillingischen Kleinfürsten durch Geschenke und Abkommen an Kelor zu binden. Als nun König Thetmar I. 380 das Nerval angreift, bietet

sich eine gute Gelegenheit die aufrechte Freundschaft des Irgun mit den Wäonen am Endmeer zu beweisen. Zwar hält Tairun III. (* 354, + 417), ein Enkel Crysagons II. und seit dessen Tod 375 neuer Irgun, seine eigenen Truppen und Schiffe aus den Kampfhandlungen heraus – eine offene Parteinahme ist ihm zu gefährlich –, doch informiert er seine Verbündeten frühzeitig über Thetmars Absichten und schickt ihnen Waffen und Geld. Auf der engen Küstenstraße an der Meerenge von Lurn geraten die Gundländer in einen gut vorbereiteten Hinterhalt, dem sie nur mit knapper Not und unter hohen Verlusten entkommen. Der König wird schwer verwundet und per Schiff ins sichere Andahl transportiert.

In diesem Augenblick erscheinen die Westwäonen plötzlich und unerwartet an Gundlands Ostgrenze. Der König und sein Heer sind hunderte Meilen entfernt, angeschlagen und praktisch bewegungsunfähig. Prinz Hortger ist auf sich allein gestellt. Die Federträger haben nach ihrer Teilung einiges an Stärke verloren, doch selbst die Hälfte zählt noch immer eine viertel Million Menschen mit etwa 50.000 kampferfahrenen Kriegern. Das ist bei Weitem mehr als Hortger zur Verfügung hat. Schließlich steht das Gros der Streitkräfte im Norden unter dem Befehl seines königlichen Bruders. Der Prinz setzt auf Verhandlungen, um eine gütliche Lösung zu finden, wenigstens aber Zeit zu gewinnen. Gleichzeitig mobilisiert er die Reserven des Reiches. Von den Unterhandlungen berichtet uns wieder Abt Arnegild, unsere Hauptquelle aus jener Zeit:

*„Der Bruder des Kunings (gemeint ist Hortger) sandte einen Boten ins Lager der Wäonen, der hieß Gishold aus Farga. Den brachte man vor den Oberhäuptling der Wäonen, den die Seinen Olkar nannten. Vor dem hob Gishold an und sprach: ‚Edler Fürst, mein Kuning wünscht keinen Hader mit Dir und Deinem Volke. Deshalb höre nicht länger auf die falschen Einflüsterungen Deiner kalschanischen Ratgeber und lass ab vom Kriege. Zum Unterpfang der Freundschaft will Dir mein Herr und Kuning alles Land von hier bis zum Flusse Darnim zu Lehen geben, auf dass Dein Volk dort in Frieden leben mag.‘
Der Fürst Olkar aber war ein stolzer Mann und sein Herz voller Gier nach den Reichtümern Gundlands. So voller Hochmut und Habgier war er, dass sein Geist verblendet war. So sprach er zu Gishold: ‚Nichts kann Dein Herr mir geben, was ich mir nicht nehmen könnte und noch mehr! Vor niemandem mag ich knien und zu Lehen empfangen, was ich zu eigen gewinnen kann. Geh hin und sage deinem Kuning, dass ich ihn auf der Walstatt erwarte. Dort wird sich wohl weisen, wer vor wem das Knie beugt.‘“*

Der Führer der Westwäonen ist offensichtlich ein Flowe. Der Name „Olkar“ ist flowischen Ursprungs. Nach Abt Arnegilds Schilderung ist er entschlossen, sich mit Gewalt zu nehmen, was er begehrt. Seine kalschanischen Ratgeber, die Abt Arnegild erwähnt, haben sicher ihren Teil zu dieser kompromisslosen Haltung beigetragen. Wahrscheinlich haben sie ihm bei einem Angriff militärische Unterstützung versprochen. Der Versuch einer politischen Lösung scheint damit gescheitert. Aber Abt Arnegilds Bericht ist noch nicht zu Ende:

*„Gishold war sehr betrübt über die Worte des Wäonenfürsten und schickte sich an seinem Herrn die Botschaft des Krieges zu überbringen. Fast war er schon aus dem Lager geritten, als einer der Unterhäuptlinge der Wäonen mit Namen Rodger zu ihm trat und mit gundischer Zunge sprach: ‚Sage Deinem Kuning, dass ich sein Mann werden will, wenn er mir das Land geben mag, von welchem Du vor Olkar sprachst. Will er es mir geben, so sollen die Waffen meines Volkes gesenkt bleiben und dem Deinen keinen Schaden tun.‘
Darauf war Gishold froh und eilte zurück zum Prinzen Hortger, dem er getreulich alles berichtete. Doch Olkar hörte von der Begebenheit und ergrimte sehr. Er ließ Rodger ergreifen und ob seines Verrats in Ketten legen.“*

Rodger! Ist das der Rodigar der Seykart-Saga? Ist das Seykarts Halbbruder? Fast scheint es so. Der Name ist zweifelsfrei gundisch, und Arnegild überliefert, dass er „mit gundischer

Zunge sprach“. Gishold stammte aus Farga, einem hardomannischen Ort mitten in Ilonien. Mit seinem ostgundischen Dialekt konnte er den nordgundischen Rodger ziemlich gut verstehen. Die beiden Sprachen sind eng verwandt. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass der Jarlsbruder Rodigar-Rodger den Teilstamm anführte, welchen er einst von Tyrlungen und Marlungen abspaltete. Während sein Bruder Seykart im Norden längst gegen die Onugen gefallen ist und sein Volk unterjocht, erreicht dessen jüngerer Halbbruder nach vielen Jahren und tausenden Meilen Wanderschaft den Osten Gundlands.

Sein Verhältnis zu Olkar, dem Anführer, scheint nicht das Beste zu sein. Das Angebot, welches er dem gundländischen Boten Gishold macht, ist schlicht Verrat an seinem Herrn. Da haben wir wieder das Problem des bunten Völkergemischs der Wäonen: Es ist nur schwer zu lenken. Die Fürsten und Stämme rivalisieren untereinander. Ihre Gemeinsamkeiten beschränken sich letztlich auf einen ziemlich kleinen Nenner. Das war schon am Vagor so und setzt sich nun fort. Rodigar-Rodgers Offerte an Gishold ist nur ein weiterer Mosaikstein in einer ganzen Reihe von Einzelinteressen der verschiedenen Wäonenstämme und deren Führer.

Nach Rodigar-Rodgers Einkerkung ist die letzte Chance auf eine friedliche Lösung vertan. Der Hardliner Olkar hat sich durchgesetzt. Jetzt sprechen die Waffen. Allerdings wartet Olkar auf die versprochene Waffenhilfe aus Kalschan vergeblich. Der Hohepriester Shervan I. betrachtet die Wäonen nach wie vor als Feinde, bestenfalls als Werkzeuge gegen Gundland. Er denkt überhaupt nicht daran die unzuverlässigen und gefährlichen Federträger zu unterstützen, sondern hofft vielmehr auf eine blutige Schlacht zwischen seinen Feinden, um als lachender Dritter über die Leiber der Erschlagenen beider Seiten zu steigen und die Früchte des Sieges für sich zu ernten. Olkar hält sich aber auch allein für stark genug und sucht die Entscheidung. Auf der Trinna-Ebene, 232 schon einmal Schauplatz einer großen Schlacht zwischen Shadar Padur und Herzog und Jarl Heriward, erwartet ihn Prinz Hortger mit seiner versammelten Streitmacht. Nicht zum ersten Mal zahlen sich Fastreds große Reformen aus, die aus jedem wehrfähigen Mann und jeder ledigen Frau einen ausgebildeten Soldaten gemacht haben. Die Gundländer triumphieren und ringen die Federträger blutig nieder. Olkar stürzt sich noch auf dem Schlachtfeld in sein Schwert. Seine stolzen Knie will er nicht beugen und zieht den Freitod vor.

Doch das ist nicht das Ende der Westwäonen. Der lange Krieg gegen die Theokratie hat Gundland schwer zugesetzt und Silats Deportationen haben die Bevölkerung noch weiter ausgedünnt. Thetmar I. und Hortger können frische Kräfte gut gebrauchen und seien es die Gegner von gestern. Besonders gelitten hat der immer noch umkämpfte Süden Hardomanniens. Diese Region ist zur fast menschenleeren Ödnis verkommen. Die Federträger sind jetzt keine Gefahr mehr und könnten die dezimierten Reihen der Gundländer wieder aufstocken.

Als geeigneter Verhandlungspartner unter den Besiegten erscheint Rodigar-Rodger. Schließlich wollte dieser schon vor der Schlacht das Lehensangebot Prinz Hortgers annehmen, auch gegen Olkars Willen, und war dafür inhaftiert worden. Nach ihrem Sieg finden ihn die Gundländer gefesselt in einer Grube. Schon deshalb ist er unverdächtig. Ein Gefangener im Lager des Feindes muss ein Freund sein. Er wird befreit, vom Boten Gishold wiedererkannt und vor den König gebracht. Gishold fungiert als eine Art Leumund für den Tyrlungenfürsten, und der geschmähte Verräter steigt zum geachteten Mittelsmann zwischen Gundländern und Westwäonen auf. Prinz Hortger wiederholt sein Lehensangebot und Rodigar-Rodger schlägt ein. Wie einst sein Urgroßvater Arimund Erstkönig die sillingischen Hersdaler 292 mit Ostkelezar belehnte, verleiht nun Hortger im Namen seines königlichen Bruders die Provinz Ayrunien 380 an die Westwäonen und ernennt Rodigar-Rodger zum

Herzog. Schon bald werden die neuen Herren dem Landstrich einen neuen Namen geben: Wäoning²⁵⁸.

Gundland nach Silats Missionskriegen

Hortgers Rechnung geht auf. Gemeinsam mit den Wäonen vertreibt er in den folgenden Jahren die letzten kalschanischen Besatzer aus dem Reich. 383 ist Gundland vollständig befreit.

Doch es ist in vielerlei Hinsicht nicht mehr das Land, das es vor Silats unseligen Missionskriegen war. Schon Exilkönig Thured hätte es kaum wiedererkannt. Über eine Generation lang herrschte die Theokratie über das Gundenreich, in manchen Gebieten sogar mehr als ein halbes Jahrhundert. In dieser langen Zeitspanne ist viel geschehen und hat sich viel verändert. Dabei sind Prinz Fastreds tiefgreifende Wirtschafts-, Sozial-, Verwaltungs- und Militärreformen nur der vordergründig sichtbare Teil des allgemeinen Wandels. Auch in spiritueller Hinsicht gab es eine Zäsur. Paradoxerweise haben Silats erbarmungslose Zwangsbekehrungen dem Edunertum Vorschub geleistet. Der Zulauf zur Lehre des Zeugen war nie so groß wie unter der Herrschaft Kalschans. Freilich musste das heimlich geschehen. Ein öffentliches Bekenntnis zu Edun bedeutete Sklaverei oder Tod. Man betete versteckt und las die Messen im Verborgenen. Edun ist in diesen finsternen Jahren für viele der einzige Trost. In großer Zahl lassen sich die verbliebenen Heiden taufen, denn in der Gemeinschaft der Gläubigen finden sie nicht nur ein Stück Freiheit und Geborgenheit, hier organisiert sich auch der Widerstand. Die im Untergrund operierende edunische Kirche ist das einzige Gegengewicht zu den kalschanischen Besatzern und das Sammelbecken der Opposition. Die alten Gundengötter haben keine Priester. Ihre Vertreter sind die mit Heil gesegneten Edeling, allen voran der König. Doch der Adel liegt erschlagen auf den zahlreichen Schlachtfeldern dieses 2. Kalschanischen Krieges, wurde verschleppt oder ist mit dem König in den Norden geflohen. Die Anhänger der Gothinge bleiben allein zurück. Sie suchen geistigen Beistand und finden ihn bei der Kirche Eduns. Sie ist zwar abgetaucht, aber ihre Strukturen sind intakt.

So scheitert Silat letztlich auch auf dem Schlachtfeld des Glaubens. Sein Versuch, die Seelen der Unterworfenen mit Gewalt zu gewinnen, schlägt nicht nur fehl, sondern verkehrt sich ins genaue Gegenteil. Als die Theokratie vor dem Gegenangriff der Alliierten Schritt für Schritt weichen muss, werden die Statuen der kalschanischen Götter gestürzt und ihre kaum fertiggestellten Tempel in Trümmer gelegt. Nichts auf befreitem gundländischen Boden wird so gründlich ausgetilgt wie die verhassten Götzen des Schwarzen Messias. An ihre Stelle tritt mit neuer Kraft Edun. Die Befreiung vom Joch Kalschans und seiner Priester ist nicht nur der militärische Sieg Fulgerns I. und Fastreds, es ist auch ein geistiger Triumph des Edunertums. Genaugenommen ist es der endgültige Durchbruch für die Lehre des Zeugen. Seine Kirche geht gestärkt aus den Zeiten der Fremdherrschaft hervor und übernimmt nun selbstbewusst die geistige Führung des wiedergewonnenen Reiches.

Doch wo Licht ist, ist auch Schatten. Die Gewaltherrschaft Silats und seiner Priesterschaft führt zu einer Radikalisierung des Edunertums in Gundland. Das Bekenntnis zur Lehre des Gotteszeugen ist nun keine Gewissensfrage des einzelnen mehr, sondern patriotische Pflicht eines jeden aufrechten Gundländers. Die frühere religiöse Toleranz weicht einer regelrechten Glaubenshysterie, so als wolle man neben der politischen Grenze zur Theokratie auch ein spirituelles Bollwerk gegen dessen verabscheute Götter errichten. Das Edunertum wird fortan auch als geistige Waffe gegen fremde Einflüsse verstanden, insbesondere gegen Kalschan. Dabei ist es irritierend wie nahe Gundlands Gläubige in ihrem Eifer für Edun den Praktiken

²⁵⁸ Wäoning: Ab 380 gundländisches Herzogtum. Auch „Ayrunien“ (nach der früheren edrischen Provinz Ayrunia) oder „Ostharmannien“ genannt.

ihrer einstigen kalschanischen Peiniger kommen. In ihrem leidenschaftlichen Bestreben Kalschas und seine Götzen künftig abzuwehren, kopiert der gundländische Klerus wenigstens teilweise die höchst fragwürdigen Bekehrungsmethoden seiner kalschanischen Kollegen. Der Druck auf die verbliebenen Heiden im Land wächst. Aus der freiwilligen Entscheidung für die Lehre des Zeugen wird nach Silats Glaubenskrieg ein Muss.

Zum gesellschaftlichen Wandel durch Fastreds große Reformen und der Verhärtung des Edunertums als Gegenreaktion auf Silats Schwertmission tritt im befreiten Gundland schließlich noch eine völkische und kulturelle Veränderung. Seit der Landnahme auf edrischem Boden wird das gundische Element in der Bevölkerung kontinuierlich schwächer. Als der Schwarze Messias seinen Religionskrieg entfacht, leben Werder und Hardomannen bereits 2 ½ Jahrhunderte inmitten ihrer zahlenmäßig wie kulturell überlegenen edrischen Untertanen. Der Prozess der Vermischung beider Gruppen ist in vollem Gange und das edrische Element beginnt sich dank seiner Masse und höherstehenden Zivilisation langsam durchzusetzen. Bislang verhinderte der Zuzug gundischer Landsleute aus dem Norden – besonders unter Witticha dem Krieger und Thurwinth dem Eduner – die vollständige Assimilierung, doch zumindest im elvarisch geprägten Westen des Reiches ist das nur ein Aufschub.

Anders sieht es östlich des Darnim aus. Hier herrschten die Elvar nur kurz oder gar nicht, hier fehlen die städtischen Zentren, in denen die elfische Kultur hätte überleben können. Die Ansiedlungen der Tioter in Osthardomannien durch Thurwinth den Eduner um 240 und der Hersdaler im leergefegten Ostkelezar durch Arimund Erstkönig 292 stoppen erstmals den Trend der Elvarisierung, wenigstens in der Osthälfte Gundlands. Das gleiche geschieht nach der Befreiung vom kalschanischen Joch nun auch in Astolan und Ilonien. Die meisten Heimkehrer aus dem Exil in Norwerden kennen die Länder im Süden nur aus Erzählungen. Die feine edrische Lebensart ist ihnen fremd. Sie sind im „barbarischen“ Norden geboren und aufgewachsen, haben einheimische Bryndinnen und Sillingerinnen geheiratet. Wie ihre Ahnen zu Zeiten des großen Werderherzogs Gantris, sind auch sie durch und durch Gunden. Als sie ihr verlorenes Reich zurückerobern, tragen sie das Gudentum zum zweiten Mal nach der Landnahme im Jahre 70 über die Meerenge von Walan in den Süden. Dort treffen sie auf eine Bevölkerung, die durch Abwanderung und Deportationen schwer dezimiert ist. Die Gewichte haben sich zugunsten der Exilanten verschoben.

Die Westwäonen schließlich komplettieren diesen „Barbarisierungsprozess“. Mit ihrer Ansiedlung im Osten Hardomanniens nach der Schlacht in der Trinna-Ebene 380 gewinnt das archaische Element endgültig die Oberhand. Gundland verdient seinen Namen nun wieder: Land der Gunden. Kulturell wird das Reich zurückgeworfen, doch es gewinnt deutlich an Widerstandskraft.

Onugenangriff auf das Nerval

→ Karte „20. Mittelarigon - Onugeneinfall, 2. Bürgerkrieg, Eroberung Kelezars“

König Thetmar I. erholt sich nicht mehr von seinen schweren Verletzungen nach der Schlacht an der Lurnküste. Er stirbt im darauffolgenden Winter 381 in Andahl noch nicht ganz 40-jährig. Sein einziger männlicher Nachkomme ist ein 12-jähriger Bastard namens Sicho (* 369, + 397). Doch das große Volksding 382 entscheidet sich für Thetmars Bruder Hortger, den erfahrenen Feldherrn und ruhmreichen Wäonensieger. Der zieht Sicho nach seiner Krönung unblutig aus dem Verkehr und steckt ihn als Mönch ins abgelegene Kloster Sivur auf der Insel Soltum.

Nachdem Hortger 383 die letzten Stellungen der Theokratie im Süden Hardomanniens eingenommen hat, nimmt er 385 einen zweiten Anlauf zur Rückeroberung des Nerval. Er befiehlt seinen Jarlen den neuerlichen Angriff über die verhängnisvolle Küstenstraße entlang

der Meerenge von Lurn, um den Feind auf sich zu ziehen, während er selbst mit der Hauptstreitmacht aus Hersdalen anrückt und die Federträger im Rücken packt. Auch diesmal warnt Irgun Tairun III. die Wäonen und schickt Waffen und Silber, aber vergeblich. Von Hortgers sorgsam verborgener Armee im Süden weiß er nichts, und als er davon erfährt, ist es zu spät. Die gundländische Übermacht drängt Flowen und Nordgunden immer weiter zurück, bis sie sich nur noch im schwer zugänglichen Hochland von Trimun halten können. In ihrer Not treffen die bedrängten Verteidiger 386 eine verhängnisvolle Entscheidung und rufen doch tatsächlich die Onugen zur Hilfe. Die Ostlinge folgen der Einladung nur zu gerne und rücken mit einem Expeditionscorps in die Hochebene ein. Dabei handelt sich wohl eher um eine große Räuberbande als um ein organisiertes Heer, auch wenn es von einem Ilkhan namens Bolkut (* um 350, + unbekannt) angeführt wird. Man darf an Bolkuts Hilfsbereitschaft zweifeln. Er und seine Männer wittern Beute. Das Schicksal der Wäonen ist ihnen reichlich egal. Als sie in deren Heerlager eintreffen, überrumpeln sie ihre vermeintlichen Waffenbrüder gleich bei der Begrüßung, töten die meisten Wäonenfürsten in einem blutigen Handstreich und reißen das Kommando über die fassungslosen und eingeschüchterten Nordländer an sich. Einigen aus dem Wäonenheer gelingt die Flucht, und sie retten sich zu den Gundländern. Mit einem Mal erscheint ihnen König Hortger als das weitaus kleinere Übel. Ihre Berichte bringen Unruhe in die Reihen der gundländischen Soldaten, die sich schon bald zur Hysterie steigert. Auch über 2 Jahrhunderte nach dem Zusammenbruch ihres Großreiches in Nordarigon, steht der Name Oldrocks noch immer für unwiderstehliche Kampfkraft und bestialische Grausamkeit. Wie einst im Angesicht der Heere Curugans und Utringis' verfallen die Abendländer auch jetzt zuerst in eine Schockstarre und dann in Panik. Hortgers Armee, gerade noch siegreich und voller Zuversicht, droht sich im Angesicht von ein paar hundert Onugen aufzulösen. Der König muss seine ganze Autorität und Überredungskunst aufbieten, um sein auseinanderbrechendes Heer zu disziplinieren. Doch zum Angriff lassen sie sich nicht bewegen. Nur seine treuesten Gefolgsleute folgen ihm gegen den Feind, während sich der große Rest im Lager verbarrikadiert. So kommt es wie es kommen muss. Hortger unterliegt bei den Boroninquellen²⁵⁹ gegen Bolkuts Onugen und ihre wäonischen Kriegsknechte. Er rettet sich mit den Überlebenden in ein enges Tal, das zwar gut zu verteidigen aber eine Sackgasse ist. Der König sitzt in der Falle. Einem seiner Männer gelingt es, sich durch die Linien der kardischen Belagerer zu schleichen und ins gundländische Heerlager zu gelangen. Das was nun geschieht, ist es wert, im Original erzählt zu werden:

„Der Kuning (gemeint ist Hortger) sandte einen Boten zu seinem Heer, damit es ihm zur Hilfe eile. Der Mann hieß Hado, und er entschlüpfte den Feinden bei Nacht und gelangte ins Heerlager der Gundländer. Dort traf er den edlen Jarl Fritichar von Scorna und überbrachte die Kunde von des Kunings misslicher Lage. Als Hado geendet hatte, hieß ihn der Jarl schweigen und mit niemandem darüber zu reden. Dann rief Fritichar alle Männer zusammen und sprach: ‚Unser tapferer Kuning hat die Oldrocks (gemeint sind die Onugen) im Kampfe bezwungen und viele erschlagen. Die übrigen haben sich in ein Tal gerettet, wo sie vom Kuning belagert werden. Sie haben auch viel Beute bei sich. Alles was sie auf ihrem langen Weg hierher geraubt haben, hüten sie in diesem Tal. Der Kuning befiehlt uns zu sich, damit ihm die Oldrocks nicht mit den Schätzen entkommen mögen.‘“

Abt Arnegild berichtet uns von einem wahren Schurkenstreich. Fritichar (* 355, + 417) ist Jarl von Scorna in Hersdalen und scheint ein Vertrauter Hortgers zu sein, der in Abwesenheit des Königs das Kommando im Lager der verschreckten Gundländer führt. Offensichtlich gehört er nicht zu den Kampfwilligen. Der gerissene Edeling dreht Hados Bericht einfach um und lockt überdies mit der Aussicht auf Beute. Für die Männer klingt das ziemlich

²⁵⁹ Boronin (westgundisch „Foron“): Kleiner Fluss in Nordarigon. Entspringt im Hochland von Trimun und mündet in die Nenda.

ungefährlich. Die Onugen sind geschlagen, und bei der Verteilung des Raubgutes wollen sie natürlich dabei sein. Fritichar bläst zum Aufbruch und diesmal folgen alle. Doch sie verlassen die schützenden Wälle nur deshalb, weil sie die gefürchteten Kardier für besiegt halten.

Früher oder später wird der Schwindel auffliegen. Und dann?

Aber es kommt nicht zum Kampf. Die Oldrocks sind zwar todesmutige Krieger, aber keine selbstmörderischen Narren. Sie waren auf Raub aus und Sklaven und vielleicht auf Eroberung, wenn sich eine günstige Gelegenheit dazu ergeben hätte. Doch nun hält eine zehnfache Übermacht auf sie zu, das Tal vor ihnen verteidigt immer noch König Hortger mit vielen tapferen Recken, und den zwangsrekrutierten Wäonen können sie nicht trauen. Also beladen sie ihre Pferde mit dem was sie zuvor den Federträgern abgenommen haben und machen sich nach Norden davon. Hätten sie Fritichars Bluff geahnt und gewusst wie sehr man sie fürchtet, sie wären wahrscheinlich geblieben und hätten gekämpft. So jedoch gelingt Fritichars Finte. König Hortger wird ohne einen Schwertstreich aus seinem belagerten Tal befreit, und die verbliebenen Wäonen ergeben sich. Daraufhin ernennt der dankbare Monarch seinen listenreichen Retter zum Herzog über ganz Hersdalen.

Fritichar ist bereits der zweite Herzog, den Hortger einsetzt und kurz darauf folgt mit Wiand I. (* um 350, + 412) ein dritter für das Nerval. 6 Jahre zuvor belehnte er den Wäonenfürsten Rodigar-Rodger mit Ayrunien und hat damit gute Erfahrungen gemacht. Hortger weicht von der Politik seines Vorgängers und Bruders Thetmar I. ab. Dieser hatte nach dem Erlöschen des Theudingergeschlechts 369 keinen neuen Herzog in Hersdalen benannt, und der einheimische Adel war nach der Katastrophe an der Luvalmündung zu schwach, um einen der ihren auch gegen den Willen des Königs als Stammesführer durchzudrücken. Damit wurde der letzte große Machtblock innerhalb Gundlands aufgelöst. Wie im übrigen Reich auch, unterstanden Hersdalens Jarle fortan direkt dem König. Hortger verfolgt eine andere Strategie und fasst seine Jarldoms an den Randregionen wieder zu starken Herzogtümern zusammen. Vielleicht haben ihn die Einfälle von Wäonen und Onugen zur Überzeugung gebracht, dass er die Kräfte an seinen gefährdeten Außengrenzen bündeln muss. Ob richtig oder falsch: Er vertraut auf die Loyalität seiner neuen Kronvasallen und sichert den Norden und Osten seines Reiches mit drei großen Provinzen ab.

Onugen am Endmeer

→ Karte „20. Mittelarigon - Onugeneinfall, 2. Bürgerkrieg, Eroberung Kelezars“

Schon sehr bald bekommen Gundlands frisch gekürte Herzöge im Nerval und in Hersdalen Gelegenheit ihre Ernennungen zu rechtfertigen. 388 starten die Onugen einen zweiten Angriff gegen die Länder am Endmeer. Der Rückzug vor 2 Jahren hat ihren Stolz verletzt und ihr Image angekratzt. Den Ostlingen eilt der Ruf unbesiegbarer Dämonen voraus. Den gilt es zu wahren. Schließlich verdanken sie nicht zuletzt diesem dunklen Nimbus viele Siege und die Herrschaft über unzählige Völker. In ihrem Riesenreich sind sie gegenüber ihren flowischen, nordgundischen und zwergischen Untertanen hoffnungslos in Unterzahl. Ihr Terrorregime kann nur so lange funktionieren wie man sie fürchtet und alle glauben, dass Widerstand vollkommen zwecklos ist. Wenn sich herumspricht, dass Oldrocks weichen mussten und dies keine Konsequenzen hat, mag das andere ermutigen, es den Gundländern gleichzutun und am Ende gar einen Flächenbrand im Großen Arigonischen Becken entfachen. Dann wäre es aus mit der Allmacht der Kardier.

Derlei Gedankenspiele haben durchaus ihre Berechtigung. Als Großkhan Utringis 144 in der Völkerschlacht bei Helvern gegen ein Bündnis der Elvar und mehrerer Gundenstämme unterlag, erhoben sich die geknechteten Völker und zertrümmerten das Reich ihrer kardischen Zwingherrn binnen weniger Jahre. Die Oldrocks hatten Schwäche gezeigt und ihr Untergang war besiegelt. Wir können davon ausgehen, dass Unterkhan Bolkut diese Geschichte kannte. Die Erinnerungen an den ersten Oldrockeinbruch 14 n. Z. und die

schrecklichen Großkhane Curugan und Utringis hatten sich unauslöschlich ins Gedächtnis der Abendländer eingebrannt und wurden von Generation zu Generation weitergegeben. Seit über 2 Jahrzehnten herrschen die Onugen nun über die Völker im Großen Arigonischen Becken und haben von ihnen sicher erfahren, was es mit den verwitterten Curugansteinen auf sich hat. Dieses Schicksal ihrer Ahnen durfte sich nicht wiederholen.

Das zumindest könnten Bolkuts Überlegungen gewesen sein, wenigstens zum Teil. Er ist schließlich nicht irgendwer, sondern Unterkhan. Er muss langfristig und strategisch denken. Aber er ist auch ein Oldrock, und so dürfen wir ihm zusätzlich getrost profanere Motive wie Raubgier, Kampflust und Eroberungshunger unterstellen. Das Nerval ist eine klimatisch begünstigte Zone. Das Meer sorgt für milde Temperaturen und reichlich Niederschläge, die sich an den Korvanten und dem Arautan abregnen. Hier gedeihen allerlei Feldfrüchte prächtig und die Ausläufer der nahen Gebirge eignen sich gut zur Almwirtschaft. Dazu sind die Länder um das Endmeer – wie bereits mehrfach erwähnt – eine Handelsdrehscheibe von Ost nach West und Nord nach Süd. Eine wahrhaft lohnende Beute! Klein, aber oho! Als der Unterkhan 388 erneut ins Hochland von Trimun einrückt, ist er besser vorbereitet als das letzte Mal und gebietet über eine weitaus größere Streitmacht.

Herzog Wiand I. scheut die direkte Konfrontation. Ob er nicht kämpfen will oder nicht kann, weil ihm seine Männer im Angesicht der gefürchteten Ostlinge den Gehorsam verweigern, bleibt dahingestellt. Sicher ist nur, dass er seine Streitkräfte in die wenigen intakten Festungen aus den Tagen des Elfenreiches zurückzieht: Lurns (einst Cascadal), Alsfehn (einst Ethidia) und Tural (einst Therual)²⁶⁰ auf der gleichnamigen Insel. Von diesen gesicherten Bastionen ruft er seine sillingischen Brüder westlich der Korvanten und südlich des Terp zur Hilfe, während Bolkut und seine Horden ungestört plündern können. Von den Jarlen Altsillingens²⁶¹ kommt nicht viel, doch auf Herzog Fritichar ist Verlass. Der Fürst der Hersdaler eilt mit einem Entsatzheer nach Norden. Aber auch er meidet den Frontalangriff. Stattdessen schleicht er sich an den kardischen Invasoren vorbei und besetzt in ihrem Rücken klammheimlich den Korvinpass durch das Hochland von Trimun. Diese Passage ist nicht die einzige Möglichkeit, die weite Hochebene zwischen den östlichen Korvanten und dem westlichen Arautan zu durchqueren, aber die mit Abstand komfortabelste. Der Weg folgt den Flüssen Goydis (Kois) und Boronin (Foron), deren Täler eine gute Straßenführung erlauben. Sogar Karren und kleinere Fuhrwerke können hier fahren.

Da Ilkhan Bolkut Herzog Wiand I. nicht aus der Deckung locken kann, tritt er vor Wintereinbruch die Heimreise ins Große Arigonische Becken an. Für dieses Mal begnügt er sich mit Raubgut und verschiebt seine Eroberungspläne auf später. Die Leichtigkeit ihres Erfolgs hat die Onugen sorglos gemacht. Ihre Aufklärung ist mangelhaft. Sie wissen nichts von Fritichars Heer am Korvinpass vor ihnen. Schwer mit Beute beladen, laufen sie ihm geradewegs in die Arme. Die Hersdaler stürzen sich aus dem Hinterhalt auf die Ahnungslosen und metzeln sie scharenweise nieder. Einige entkommen dem Blutbad und retten sich auf verschlungen Pfaden nach Norden, aber viele finden den Tod oder geraten in Gefangenschaft. Ilkhan Bolkut wird verwundet, doch seine beiden ältesten Söhne Obtag (* um 368, + unbekannt) und Sorpad (* um 370, + unbekannt) weichen nicht von seiner Seite. Mit einem schrumpfenden Häuflein Getreuer verteidigen die Brüder ihren verletzten Vater erbittert. Aber es ist aussichtslos. Als ihnen die Kräfte schwinden, müssen sie aufgeben. Herzog Fritichar kassiert alle drei und nimmt sie in sicheren Gewahrsam. Er verschont sie, denn die gefangenen Onugenfürsten sind lebend mehr wert als tot. Ließe er sie hinrichten, würde schon bald ein neuer Khan die Macht an sich reißen und seine Hand ins

²⁶⁰ Tural (elvarunisch „Therual“): Kleine Insel im Osten des Kleinen Meeres.

²⁶¹ Altsillingen: Die alte Heimat der Sillinger auf der Westseite der Korvanten bis zur Starna. Dagegen heißen die sillingisch besiedelten Gebiete um das Endmeer Nervalsillingen oder Ostsillingen, das sillingisch beherrschte Ostkelezar zwischen Wern und Terp nennt man auch Hersdalen oder Südsillingen.

Nerval ausstrecken. So jedoch bleibt Spielraum für Verhandlungen und Verträge. Die Situation erinnert an den Werderherzog Gundemar Ojadenfreund und Kaidul Jildasch vor über 2 Jahrhunderten. 168 gelang es dem Herzog mit kelezarischer Hilfe den Tschassenfürsten und sein Heer im oberen Kendeltal einzukesseln. Statt die Ostlinge auszuhungern und zu töten, setzte Gundemar auf Diplomatie und hatte Erfolg. Jildasch versprach Werdland zu schonen und erhielt im Gegenzug freies Geleit für sich und seine Männer. Der Kaidul hielt Wort und die Werder bewahrten ihre Unabhängigkeit. Das Angebot Fritichars an Bolkut geht in dieselbe Richtung. Wenn der Unterkahn schwört, künftig Frieden gegenüber Gundland zu halten und das Nerval nicht mehr zu behelligen, darf er gehen. Der Ilkhan akzeptiert und leistet den Eid. Was bleibt ihm schon übrig? Fritichar lässt ihn ziehen, behält Bolkuts Söhne jedoch als Geiseln zurück. Er will sich nicht ausschließlich auf ein Versprechen verlassen müssen, zumal Oldrocks nicht gerade im Ruf besonderer Verlässlichkeit stehen. Sie sind durchaus nicht ehrlos, doch triumphieren bei dieser aggressiven Rasse allzu oft die Emotionen über Moral und Vernunft. In einem Augenblick schwören sie ewige Freundschaft, und meinen es auch so. Aber ein falsches Wort, eine missverstandene Geste, eine denunzierende Einflüsterung, und schon fegt eine Woge unkontrollierter Gefühle alle guten Vorsätze hinweg. Hinzu kommt, dass die abendländischen Ideale von Freiheit, Recht und Nächstenliebe in Kardien keine Tradition haben. Wohl gelten auch bei den Oldrocks Gesetze, doch Bürgerrechte, unabhängige Gerichte oder einen verzeihenden Gott kennen sie nicht. In der Steppe gilt das Recht des Stärkeren, und der Stärkste von allen ist der Großkhan. Er erlässt Gesetze und ändert sie wieder. Hat er Erfolg, heiligt der Zweck jedes Mittel, versagt er, reißen ihn seine Landsleute in Stücke. Ein ebenso simples wie erbarmungsloses Gesellschaftskonzept. Diese Kombination unberechenbarer Emotionen und despotischer Willkür bildet eine tiefe Sollbruchstelle bei jeder Vereinbarung und macht sie äußerst fragil. Das weiß auch der kluge Fritichar und behält die Fürstensöhne Obtag und Sorpad in Gewahrsam. Sie sollen sicherstellen, dass Ilkhan Bolkut seinen Teil der Abmachung nicht vergisst. Das gelingt auch. Die Onugen setzen nie wieder einen Fuß ins Hochland von Trimun, und Fritichars umsichtiger Friedensschluss hat dazu gewiss einen entscheidenden Beitrag geleistet. Das Nerval ist gerettet und der siegreiche Hersdalerherzog wird zum gefeierten Helden.

Was aus Obtag, Sorpad und Ilkhan Bolkut wird, wissen wir nicht. Abt Arnegild stirbt 390. Mit ihm verlieren wir unseren verlässlichsten Zeitzeugen, der eine der ereignisreichsten und dramatischsten Episoden der gundländischen Geschichte für uns bewahrt hat. Für die kommenden Jahrzehnte sind wir auf spärlichere Quellen angewiesen, wie zum Beispiel den lordischen Bischof Erginfried von Tero (* um 375, + 437) und seine Chronik der Estringer. Allerdings schreibt er aus dem Blickwinkel Erachs und streift die gundländische Geschichte lediglich am Rande. Nur wo sich Schnittmengen der beiden Gundenreiche finden, erwähnt er Gundland. Dazu zählen der Besuch Prinz Fastreds am Hofe des Estringerkönigs Chlodomer 338, die Heirat Fulgerns I. mit Chlodomers Tochter Kringis 339 und die gemeinsame Bedrohung durch die Onugen. Von den beiden oldrockischen Fürstensöhnen in hersdalischer Geiselhaft hat Erginfried keine Ahnung und ebenso wenig vom Schicksal ihres heimgekehrten Vaters Bolkut. Kamen die Brüder je nach Hause zurück? Konnte sich ihr Vater nach seiner schweren Niederlage gegen Fritichar als Unterkhan behaupten? Der heidnische Nordosten Arigons hat keine schriftlichen Zeugnisse hinterlassen und die mündlichen Überlieferungen sind längst vergessen. Sicher ist nur, dass die Onugen Anfang der 390er Jahre durch die Gundische Pforte²⁶² nach Südwesten vorstoßen und die Völker im Kleinen Arigonischen Becken mit Krieg überziehen. Wir wollen Bolkuts gehaltenes

²⁶² Gundische Pforte: Relativ schmale Tieflandpassage zwischen Vorlaudan und Kleinen Korvanten, die vom Großen ins Kleine Arigonische Becken führt.

Versprechen nicht gering schätzen, doch möglicherweise ist diese neue Angriffsrichtung der eigentliche Grund, weshalb die Ostlinge dem Nerval fern bleiben.

Kampf um die Kronen von Gundland und Kelezar

Der (vor)letzte Fyrninger

Im gleichen Jahr wie der 74-jährige Abt Arnegild stirbt auch König Hortger überraschend mit gerade 45 Jahren. Seine Kinder starben vor ihm, und er hinterlässt keinen Erben. Der einzige nahe Blutsverwandte ist sein Neffe Sicho, der illegitime Sohn seines ebenfalls früh verstorbenen Bruders Thetmar. Hortger hatte den Heranwachsenden 382 ins Kloster Sivur auf der Insel Soltum gesteckt, um ihn vom Thron und möglichen Versuchungen fern zu halten. Jetzt plötzlich ist der abgeschobene Bastard wieder im Spiel. Immerhin ist er Thetmars I. Sohn und damit unbestritten ein Fyrninger, wenn auch kein ganz lupenreiner. Er ist der letzte Nachkomme eines glorreichen Geschlechts, das seit beinahe zweieinhalb Jahrhunderten in Gundland herrscht. Ihm entstammen so berühmte Männer wie der Tschassensieger Guntis der Befreier, der Kalschanbezwiner Thurwinth der Eduner, der Begründer des gundländischen Königtums Arimund Erstkönig, Prinz Fastred der Reformier und sein Bruder Fulgern I., der Heimkehrer, der die kalschanischen Besatzer wieder aus dem Land warf. Die alten Götter hatten diese Familie reich mit Heil beschenkt und auch der neue Gott Edun gewährte diesem Herrschergeschlecht seinen Segen, davon sind die Gundländer überzeugt. Also holen sie den 21-jährigen Sicho aus seiner Mönchszelle und krönen ihn noch im gleichen Jahr 390 auf einem großen Volksding zum König. Niemand ahnt wie sehr dieser letzte Fyrninger aus der Art schlägt und wie viel Leid er über sein Volk bringen wird.

Onugen im Norden, Bürgerkrieg im Süden

→ Karte „20. Mittelarigon - Onugeneinfall, 2. Bürgerkrieg, Eroberung Kelezars“

Nicht lange nach Sichos Thronbesteigung starten die Onugen eine Offensive ins Kleine Arigonische Becken hinein. Sie haben einen neuen Großkhan mit ehrgeizigen Plänen. Der bereits erwähnte lordische Bischof und Chronist Erginfried von Tero nennt ihn Wulfiger (* um 360, + 408), doch das dürfte kaum sein richtiger Name sein. Wulfiger ist eindeutig westgundischen Ursprungs und heißt „Wolfspeer“. Seine gundischen Opfer bezeichneten ihn so, und da wir seinen Oldrocknamen nicht kennen, bleiben wir dabei.

Nachdem der Surkhan 391 die ettischen Jadwina besiegt und unterworfen hat, hält er 392 auf die Grenze Fehringens zu. Der östliche Teil Bryndlands ist seit fast 60 Jahren ein treuer Vasall Gundlands. Fehringens Herzöge kämpften Seite an Seite mit Gundlands Königen gegen Kalschaner, Sillinger, Wäonen und sogar gegen ihre eigenen bryndischen Landsleute. Sie sind ein wertvoller Bündnispartner und ein wichtiges Bollwerk zum Schutz der gundländischen Nordprovinzen jenseits der Meerenge von Walan. Doch diesmal brauchen die Fehringer selbst Hilfe und zwar schnell. Surkhan Wulfiger hat eine gewaltige Armee aufgeboden, welcher der fehringische Heerbann allein nicht gewachsen ist. Eilig schickt Herzog Tormswehr (* 352, + 392) Boten zu König Sicho und bittet um militärischen Beistand. Aber der frisch gekürte Monarch ist gerade anderweitig beschäftigt. Er führt einen persönlichen Rachefeldzug gegen all jene, denen er seine Klosterhaft zu verdanken glaubt. Kaum dass er die Krone trägt, befiehlt er landesweite Säuberungen gegen seine tatsächlichen und vermuteten Widersacher. Besonders Hortgers engste Vertraute trifft der Zorn des jungen Königs, aber auch viele andere. Loyale Regierungsbeamte und verdiente Veteranen müssen gehen oder landen gar im Gefängnis, wenn sie Pech haben. In kurzer Zeit wechselt Sicho praktisch die gesamte Führungselite seines Reiches aus, im zivilen wie im militärischen Bereich. Scheinbar lässt er sogar seinen verhassten Verbannungsort, das Kloster Sivur auf Soltum, gewaltsam auflösen und zerstören. Jedenfalls klafft in der Klosterchronik eine zeitliche Lücke unter den Äbten, die kurz nach Sichos Regierungsantritt beginnt und erst einige Zeit nach seinem Tod endet. Außerdem existiert eine Gründungsurkunde aus dem Jahr 422. Da das Kloster aber schon lange vorher bestand, kann es sich dabei nur um eine

Neugründung handeln. Brandspuren in den Grundmauern, die Archäologen etwa auf das Jahr 400 datieren, belegen die These von Zerstörung und Wiederaufbau. Offenbar schreckt König Sicho bei seinen Vergeltungsaktionen nicht einmal vor heiligem Boden zurück.

Von der alten Garde um den verstorbenen König Hortger bleiben einzig die Herzöge des Nerval, Hersdalens und Wäonings übrig. Die Kronvasallen sind mächtig und lassen sich nicht so einfach beiseiteschieben wie ein kleiner Haushofmeister oder einfacher Jarl. Doch der unversöhnliche Sicho lässt nicht locker und betreibt zielstrebig auch die Entmachtung seiner großen Fürsten. Schon bald ist das politische Klima in Gundland vergiftet. Denunzianten haben Hochkonjunktur und fördern Angst und Argwohn. Da sich die drei Herzöge weder vertreiben noch einschüchtern lassen, will der König seinen Willen mit Gewalt durchsetzen und steuert das Reich gradewegs in einen Bürgerkrieg hinein.

Der erste auf seiner Liste ist der Wäonenführer Rodger. Seit 12 Jahren herrscht dieser als Herzog über den Osten Hardomanniens, den er nach Hortgers Sieg über die Westwäonen in der Schlacht auf der Trinna-Ebene 380 zu Lehen erhielt. Fritichar hält sich heraus – ob aus Rivalität zu Rodger oder Loyalität zum König, ist nicht klar. So steht der Wäonenherzog allein gegen Sichos überlegene Streitmacht. Doch zur allgemeinen Überraschung endet die folgende Schlacht bei Keldrin 392 ohne Sieger (1. Schlacht bei Keldrin). Sicho ist kein Feldherr. Seine militärische Erziehung endete abrupt, als er mit 12 Jahren ins Kloster Sivur eingewiesen wurde. Sicher hat er schon davor kämpfen gelernt, doch ein ausgebildeter Krieger und Truppenführer ist er nicht, auch wenn er sich selbst dafür halten mag.

Das ist der Augenblick, als ihn die fehringischen Boten erreichen. Nicht gerade günstige Voraussetzungen für ein Hilfsgesuch. Der König tobt vor Wut über den leichtfertig verschenkten Sieg und gibt allen die Schuld, nur nicht sich selbst. Die Gesandten soll er angeblafft haben: *„Das ist Eduns gerechte Strafe für Euch Heiden!“*

In der Tat sind Gundlands Nordprovinzen weniger edunisiert als der Süden, und in Fehringen sind die Gothinge noch allgegenwärtig. Allein der Name des Fehringerherzogs spricht für sich: Tormswehr, der Verteidiger Torms. Auch wenn der Wahrheitsgehalt dieses königlichen Ruffels nicht verbürgt ist, so würde er doch ins Bild passen. Der jähzornige Sicho lässt seine Verbündeten im Stich und hat auch gleich die passende Rechtfertigung zur Hand. Die Fehringer beten noch zu den alten, den „falschen“ Göttern und verdienen keine Hilfe von „rechtgläubigen“ Edunern, im Gegenteil. Die Züchtigung erfolgt durch den „wahren“ Gott Edun selbst. Wenn die Überlieferung stimmen sollte, offenbart sie auch Sichos höchst zwiespältiges Verhältnis zum Edunertum. Einerseits lässt er das Kloster Sivur niederbrennen, andererseits hat ihn die religiöse Erziehung dennoch stark geprägt. Der König betrachtet sich ganz offensichtlich als gläubigen Eduner.

Wie auch immer. Die fehringischen Boten kehren mit leeren Händen zu ihrem Herzog Tormswehr zurück. Der kann immerhin ein Bündnis mit mehreren Jarlen Norwerdens und Altsillingens auf die Beine stellen. Gemeinsam treten sie den Onugen 392 bei Dreward entgegen, doch sie werden vernichtend geschlagen. Tormswehr überlebt die Schlacht, gerät aber in Gefangenschaft. Für seinen Widerstand wird er samt seiner Familie hingerichtet.

Nicht anders ergeht es seinen Mitstreitern. Jeder, der es gewagt hatte, den Oldrocks zu trotzen, zahlt mit dem eigenen Leben und dem seiner Verwandten. Ganze Sippen werden ausgelöscht und Tausende als Sklaven verschleppt. Nach ihrem Sieg fallen die Ostlinge wie rasende Bestien über Gundlands Nordprovinzen her und brennen und morden.

König Sicho ignoriert die schrecklichen Ereignisse aus dem Norden seines Reiches schlicht. Unbeirrbar, unbelehrbar hält er an seinen ursprünglichen Plänen fest und bereitet einen zweiten Feldzug gegen Wäoning vor.

Herzog Fritichar schaltet sich ein und versucht zu vermitteln. Und tatsächlich zeigt sich Sicho gesprächsbereit. Man vereinbart ein Treffen des Königs mit allen drei Kronvasallen, auf dem die Streitpunkte ausgeräumt und der unselige Bruderkampf beendet werden soll. Doch das

Friedensangebot ist eine Falle. Sicho will seine widerspenstigen Herzöge lediglich an einem Ort versammelt haben, um sie alle zugleich loszuwerden. Allerdings heißt nicht jeder im Gefolge des Königs diesen heimtückischen Plan gut, geschweige denn ehrenhaft. Immerhin ist Fritichar ein Kriegsheld. Es gab und gibt nicht viele Männer, die von sich behaupten können, eine Auseinandersetzung mit Oldrocks gewagt, überlebt und sogar gewonnen zu haben. Der Herzog ist populär und hat auch außerhalb Hersdalens Anhänger und Bewunderer. Einige von ihnen warnen Fritichar. Daraufhin bleibt dieser der Versammlung fern und hält auch seinen Freund Wiand I. zurück, den Herzog des Nerval. Rodger jedoch glaubt den Zusicherungen seines Königs und tappt in den Hinterhalt. Sicho lässt ihn und seine Getreuen gefangen nehmen, aburteilen und allesamt als Hochverräter hinrichten. So endet der Bruder des Sagenhelden Seykart-Sieghart. Vor beinahe 3 Jahrzehnten verließ er die nordische Heimat, um Ruhm zu gewinnen und den Onugen zu entkommen. Nach einer langen Reise und vielen Schicksalswendungen fand er seine Bestimmung als Wäonenherzog in Gundland. Doch schließlich wird ihm sein verschlagener König zum Verhängnis. Rodigar-Rodgers turbulentes Leben ist nicht weniger dramatisch und endet kaum weniger tragisch als das seines vielbesungenen Bruders Seykart-Sieghart.

Als der Wäonenfürst aus dem Weg geräumt ist, marschiert Sicho in dessen führerloses Herzogtum ein und besetzt es. Der Monarch mag sich bereits als der sichere Sieger wähnen, doch er liegt falsch. Jetzt geht der Bürgerkrieg erst richtig los.

Spätestens nach der Hinrichtung Rodgers ist Fritichar und Wiand klar, dass es für sie ums Ganze geht. Die beiden Herzöge müssen nicht nur um ihre Stellung fürchten, sondern auch um ihr Leben. Dieser König schreckt vor nichts zurück, um seinen absoluten Machtanspruch durchzusetzen. Er wird jeden vernichten, der ihm in die Quere kommt oder auch nur gefährlich erscheint. Schon jetzt nennt man ihn hinter vorgehaltener Hand „Druglot“, den „Leuteunterdrücker“. Dieses Schimpfwort für Monarchen stammt noch aus alter Zeit, als die Gunden jede Form der Alleinherrschaft rundweg ablehnten. Der gundische Druglot meint den willkürlich agierenden Tyrannen, der sich selbst über das Gesetz stellt und seinen Willen mit nackter Gewalt durchsetzt. Sicho ist solch ein Druglot und wird mit diesem Beinamen in die Geschichte eingehen.

Aber der König ist noch nicht am Ziel. Zwischen ihm und der Allmacht in Gundland stehen noch die beiden verbliebenen Herzöge Fritichar und Wiand I. Allerdings wird der Herr des Nerval in der Heimat gebraucht, um den Vormarsch der Onugen entlang der Lurnküste auf das Endmeer zu verhindern und den anschwellenden Flüchtlingsstrom aus Altsillingen zu kanalisieren, der sich in sein Herzogtum ergießt. Er kann Fritichar kaum helfen. Der Hersdalerherzog ist also auf sich allein gestellt. Doch im Unterschied zum unerfahrenen, starrköpfigen Sicho, ist Fritichar ein erstklassiger Stratege und ein listenreicher dazu. Zahlenmäßig kann er es mit dem Großaufgebot des Königs aus den bevölkerungsreichen Westprovinzen nicht aufnehmen, aber dafür sind seine Männer kampferprobt, eingespielt und auf ihren Herzog eingeschworen. Außerdem ist seine Kriegskasse überraschend gut gefüllt. Irgun Tairun III. schickt ihm Gold und Waffen. Kelezars König nutzt jede Gelegenheit, um seine übermächtigen gundländischen Nachbarn zu schwächen. Er unterstützte schon die Wäonen im Nerval gegen die Könige Thetmar I. und Hortger, und mischt sich nun in den Bürgerkrieg ein. Dabei hegt er keine besonderen Sympathien für Fritichar. Er will nur den Konflikt möglichst lang in Schwung halten und hilft deshalb dem Schwächeren. Der Herrscher im Dairon versucht mit allen Mitteln die Umklammerung seines Reiches durch Gundland aufzubrechen. Und im Moment stehen die Chancen dafür nicht schlecht. Im Norden wüten die Onugen und im Süden tobt der Bruderkampf. Fritichar weiß die Geldzuwendungen Tairuns III. gut zu nutzen. Er kann seine Männer bezahlen, Söldner anwerben, Freunde unterstützen und Feinde bestechen. Die Entscheidungsschlacht zögert er hinaus und setzt stattdessen auf eine Zermürbungstaktik. Ein ums andere Mal narrt er Sicho

und lässt ihn ins Leere laufen. Unmut und Erschöpfung macht sich unter den Königstreuen breit. Als dann in Wäoning auch noch ein Aufstand gegen den Druglot losbricht, muss Sicho unverrichteter Dinge umkehren. Seine Reputation ist spürbar angeschlagen. Zuerst die vermeidbare Niederlage in Wäoning, dann der ergebnislose Feldzug gegen Hersdalen, und das alles während die Oldrocks ungestört die Nordprovinzen verwüsten. Dazu die rechtlich und moralisch höchst fragwürdige Gefangennahme und Hinrichtung Herzog Rodgers. Sicher, Sicho ist ein Fyrninger, doch vom Heil der Gothinge oder dem Segen Eduns ist bei diesem Despoten nicht viel zu erkennen. Immer mehr kehren ihrem König den Rücken und wechseln ins Lager Fritichars.

Verstärkt um diese Überläufer, startet der Hersdalerherzog 396 den Gegenangriff. In diesem Augenblick wechselt noch jemand die Seiten, aber in die andere Richtung. Tairun III. entzieht Fritichar seine Unterstützung und ergreift nun Partei für Sicho, da nun der gundländische König in der Defensive ist und Hilfe braucht, wenn das Morden in Gundland noch eine Weile andauern soll.

In Wäoning wird Fritichar wie ein Befreier begrüßt. Ohne einen Schwertstreich nimmt er die Provinz, und etliche einheimische Jarle schließen sich ihm an. Erst am oberen Darnim trifft er auf Widerstand. Sicho erwartet ihn nordöstlich von Felch. Fritichar siegt, doch der König und sein geschlagenes Heeres entkommen ins sichere Felch und können sich nach Hardomannien absetzen. Am Flüsschen Solvin findet das zweite Kräftemessen statt und auch diesmal triumphiert Fritichar. Aber wieder entwischt ihm Sicho, der in Werdland neue Truppen um sich scharf. Allerdings scheint nun selbst dem halsstarrigen Sicho klar zu werden, dass er Verbündete braucht, wenn er den Vormarsch des Hersdalers noch stoppen will. Die Hilfsgelder und Waffen aus Kelezar allein genügen offensichtlich nicht. Also versucht der König die Daironzwerge zum direkten Kriegseintritt zu bewegen. Doch Tairun III. denkt nicht daran. Er will keinen Sieger, er will einen langen Bürgerkrieg. Aber dann bietet ihm Sicho einen Preis, den der Irgun kaum ablehnen kann: Hersdalen, das alte Ostkelezar. Seit über 100 Jahren versuchen die Herrscher im Dairon vergeblich, sich das Land der Väter zwischen Wern und Terp von den Gundländern zurückzuholen. Diese Chance muss Tairun III. ergreifen. Der Vertrag wird beschworen und der Irgun macht mobil. Die beiden Monarchen vereinigen ihre Truppen bei Solb und ziehen Fritichar entgegen. Der Herzog zögert. Die Gewichte haben sich neuerlich verschoben. Zwar ist Kelezar schon lange keine Großmacht mehr, doch es verfügt nach wie vor über eine schlagkräftige Armee und große Reichtümer in Form von Bodenschätzen. Fritichar ist kein Mann, der alles auf eine Karte setzt und hopp oder topp spielt. Er nimmt eine Schlacht nur dann an, wenn er sicher ist, dass er auch gewinnt. Genau das erscheint diesmal jedoch fraglich. So zieht sich der umsichtige Herzog in sein Herrschaftsgebiet zurück und wartet geduldig auf eine weitere Wendung des launenhaften Schicksals. Er muss nicht lange ausharren.

König zweier Reiche

Mitten auf dem Feldzug stirbt 397 König Sicho plötzlich und unerwartet mit kaum 28 Jahren. Ob es ein natürlicher Tod war, oder ob jemand nachgeholfen hat, wird wohl ewig ein Geheimnis bleiben. Die einzige schriftliche Aufzeichnung stammt von einem unbekanntem Chronisten, der sein Werk aber erst Jahrzehnte nach diesen Ereignissen verfasste. Er ist kein Zeitgenosse und auf die mündliche Überlieferung anderer angewiesen. Wir haben diesen Mann ohne Namen schon zitiert, als Sicho die hilfeschuchenden Gesandten Herzog Tormswehrs anfährt, dass die Onugen die gerechte Strafe Eduns für die fehringischen Heiden sei. Über Sichos frühen Tod vermerkt er lapidar:

„Der König erkrankte während des Krieges am Fieber und starb am dritten Tage.“

Das wäre nicht weiter ungewöhnlich in jenen Zeiten ohne vernünftige medizinische Versorgung und bei den Strapazen eines langen Feldzugs. Viele Menschen starben damals früh. In Sichos Fall drängen sich jedoch fast zwangsläufig auch noch andere Gedanken auf. Der junge Monarch war nicht eben beliebt und hatte sich im Laufe seiner 7-jährigen Herrschaft zahllose Feinde geschaffen, auch unter den eigenen Leuten. Vielleicht nutzte ein gedemütigter Gefolgsmann die Gelegenheit, um den Tyrannen loszuwerden. Auch Fritichar hatte sicher Spitzel im Lager des Königs. Möglicherweise kam einer von ihnen dicht genug an Sicho heran, um ihn zu vergiften. Und ganz zum Schluss fällt das Augenmerk auf denjenigen, der überraschenderweise am meisten vom Tod des Königs profitieren wird: Irgun Tairun III. Jedenfalls reagiert der Zwergenkönig am schnellsten. Zum Erstaunen aller, Kelezarern wie Gundländern gleichermaßen, meldet er Anspruch auf Gundlands Krone an. Er sei ein Urenkel König Arvods des Harten und nach Sichos Tod nun der letzte lebende Fyrninger. Das ist korrekt. 294 heiratete Kronprinz Arvod die kelezarische Prinzessin Endau und über die Nachkommen dieses Paares entstand eine Nebenlinie der Fyrninger im Dairon. Tairuns III. Forderung ist verwegen, ja geradezu vermessen, doch der Irgun verfolgt sein Ziel mit wilder Entschlossenheit. Das ist seine Chance die gundländische Einkreisung Kelezars durch eine Art freundliche Übernahme des Gegners zu beenden. Die Herrschaft über beide Reiche würde einen Konflikt beenden, der sich – mit vereinzelt Unterbrechungen – seit mittlerweile 3 Jahrhunderten hinzieht. Kelezar hätte mit einem Schlage seine verlorenen West- und Ostprovinzen aus alter Zeit zurückgewonnen und noch mehr dazu. Doch die Gundländer wollen Tairun III. nicht als König, mögen seine Ansprüche auch noch so berechtigt sein. Schon möglich, dass in seinen Adern Fyrningerblut fließt, aber in ihren Augen ist und bleibt er ein Zwerg, und Zwerge kennt man seit Generationen praktisch nur als Feinde. Da beugt man seine Knie jetzt doch nicht freiwillig vor einem Kurzen. Aber der Irgun gibt nicht auf. Er glaubt an diese einmalige Gelegenheit und seine Bestimmung. Also räumt er seine Schatzkammern leer und lässt über Gundland einen Geldregen niedergehen. Angefangen vom Jarl bis hinunter zum kleinen Landsknecht erhält jeder seinen Anteil. Und der schnöde Mammon tut wie so häufig seine Wirkung. Viele Edeling, Recken und Schildmaiden lassen sich kaufen. Auf dem großen Volksding zu Solb, ehrwürdiger Krönungsort, Residenz und Grablege der gundländischen Könige, kommen sie 397 zusammen, um Tairun III. zum König zu küren. Nur ein Hindernis steht noch zwischen dem Irgun und Gundlands Thron. Der Herr des Dairon ist kein Eduner. Wie die allermeisten seines Volkes betet auch er zu Kelezars uralten Göttern. Seit Silats Glaubenskriegen ist Gundlands Krone jedoch untrennbar mit dem Edunertum verbunden. Das Bekenntnis zur Lehre des Zeugen ist unabdingbare Voraussetzung für jeden gundländischen Herrscher. Doch der Zwergenkönig will um jeden Preis die Macht im Gundenreich und lässt sich eilig taufen. Bischof Horward ist hocheifrig über seinen prominenten Konvertiten. Er sieht darin den ersten großen Schritt zur Bekehrung des gesamten Dairon. Nun ist die letzte Hürde genommen und die große Volksversammlung wählt Irgun Tairun III. mit dem Segen der Kirche zum König über Gundland. Er ist am Ziel! Das jedenfalls mag er in diesem Augenblick geglaubt haben.

Kampf um Gundlands Krone

Herzog Fritichar ist nicht in Solb, und auch Herzog Wiand I. fehlt beim Hochding. Der Fürst der Hersdaler hatte nach Sichos Tod selbst mit der Krone geliebäugelt, war aber zu weit vom Schuss und wurde schließlich von den Ereignissen im Westen überrollt. Als er seinen Hut in den Ring warf, hatte das Silber Tairuns III. seine Wirkung bereits getan. Nun verweigern Fritichar und Wiand Gundlands neuem König den Gefolgschaftseid. Die beiden Kronvasallen haben zwar kein Silber, dafür aber loyale Truppen. Diese gingen beim großen Stimmenkauf des Irgun leer aus und sind deshalb auch nicht korrumpiert. 398 trommelt Fritichar die Aufgebote Hersdalens und Wäonings zusammen. Während Wiand ihm den Rücken freihält,

marschiert der Hersdalerherzog gegen Tairun III. Der reagiert sofort und beruft seinerseits den Heerbann ein. Aber nur wenige kommen. Gundlands Edeling und Recken haben wohl gerne sein Geld genommen, sind aber nicht bereit für ihren landfremden König Kopf und Kragen zu riskieren. Stattdessen fordern sie mehr Geld für ihre Waffendienste. Sie sind auf den Geschmack gekommen. Mit Tairuns Macht in Werdland und Hardomannien ist es offensichtlich nicht weit her.

Nicht besser sieht es daheim im Dairon aus. Das Volk ist über den Glaubenswechsel seines Monarchen schockiert. Da hatte man die eigenen Götter zwischen 346 und 356 erbittert gegen Silat und seine Götzen verteidigt und den kalschanischen Großangriff nach über 10 Jahren Kampf mit knapper Not abgewehrt, und nun tritt der eigene König freiwillig zum fremden Gott Edun über, zum Gott der Elfen und Gunden, zum Gott der Feinde! Tairuns Argumente für diesen Schritt erreichen sein Volk nicht. Ihm schlägt eine Welle der Ablehnung und Empörung entgegen. Sie nennen ihn „den Frevler“, und diesen Namen wird er nicht wieder los. Unter diesen Bedingungen kann er den Waffengang mit Fritichar nicht wagen. Und so verlegt er sich auf die Verteidigung der gundländischen Burgen und Städte, um seinen Herausforderer vor deren Mauern abzunutzen.

Falls Fritichar gehofft hatte, dass man ihm in Werdland und Hardomannien als Befreier zujubeln würde, so wie vor 2 Jahren in Wäoning, sieht er sich getäuscht. Der Herzog ist ebenso wenig willkommen wie der Irgun. Werder und Hardomannen betrachten die Hersdaler als bessere Barbaren, die einen fürchterlichen Dialekt sprechen und irgendwo im Osten eine unbedeutende Grenze ins Nirgendwo sichern. In ihren Augen ist der wahre Gundländer ein Werder oder Hardomanne. Entsprechend hochmütig sehen sie auf die übrigen Volksgruppen des Reiches herab. Außerdem kommt den Jarlen des Westens die Schwäche ihres neuen Zwergenkönigs sehr gelegen. Sie können tun und lassen was sie wollen, und niemand zieht sie zur Rechenschaft. Allerdings fehlt ihnen Einigkeit, und so kann sich Fritichar seine Widersacher einzeln vornehmen und der Reihe nach niederringen. Aber das kostet Zeit, zumal Tairun III. nichts unversucht lässt, um seinen Rivalen aufzuhalten. Dann jedoch bricht im Dairon ein Aufstand gegen Tairun III. los. Der Irgun musste die Steuern erhöhen, um seine steigenden Kriegsausgaben bestreiten zu können. Das bringt das Fass zum Überlaufen. 401 erheben sich die Zwerge gegen ihren ungeliebten Monarchen und seinen „falschen“ Gott Edun. Die frisch errichteten Kirchen des Großen Zeugen brennen und seine Priester werden davongejagt. Tairun III. braucht jetzt all seine Kräfte, um den Thron in Kelor zu halten – den in Solb muss er räumen. Damit kippen die Gewichte endgültig zugunsten des Hersdalers. 402 ist der Kampf entschieden und der 2. Gundländische Bürgerkrieg vorüber. Noch im gleichen Jahr lässt sich Herzog Fritichar in Solb zum König ausrufen.

Gundlands Vorstoß in den Dairon

→ Karte „20. Mittelarigon - Onugeneinfall, 2. Bürgerkrieg, Eroberung Kelezars“

Fritichar sitzt noch nicht richtig auf dem Thron, da bereitet er schon sein nächstes Unternehmen vor, den Angriff auf Kelezar. Dieser Plan ist nicht neu. Wie gehört, haben es viele andere schon zuvor versucht, auch Werder und Hardomannen. Doch sie alle sind letztlich in den engen Tälern mit den zahlreichen Trutzburgen und deren unbeugsamen Verteidigern gescheitert. Diesmal ist die Gelegenheit aber besonders günstig. Gundland umschließt den Zwergenstaat von allen Seiten, zu Lande und zu Wasser. Es gibt keinen Ausweg für die Kurzen und keinen Verbündeten, der ihnen zur Hilfe eilen kann. Diesen Vorteil hatten frühere Angreifer nicht. Irgendwo war immer ein Schlupfloch, durch das Männer, Waffen und Proviant geschmuggelt werden konnten. Außerdem sind die Kurzen entzweit. Seit Jahren herrscht Bürgerkrieg im Dairon. Der Frevlerkönig Tairun III. versucht verzweifelt die Flammen des Aufruhrs auszutreten, die er mit seinem Übertritt zum

Edunertum selbst entfacht hat. Fritichar bringt seine Bataillone in Stellung und befiehlt 404 den Großangriff auf Kelezar. Der unbekannte Chronist schreibt:

„Der Kuning Fritichar sandte seine Krieger gegen Kelezar, denn ihm war zu Ohren gekommen, dass dort alle, die sich zu Edun bekannten, verfolgt und getötet wurden. Nicht einmal die Priester des Zeugen schonten die Frevler. Der Kuning aber war ein frommer Mann und eilte seinen Brüdern im Glauben zur Hilfe.“

Der Schutz seiner Glaubensbrüder ist ein willkommenener Vorwand. Die Zahl der Eduner im Dairon war nie besonders groß, und wer die jüngsten Verfolgungen überlebt hat, ist längst nach Gundland geflohen. Viel zu retten gibt es also nicht mehr. Doch die Berichte der Vertriebenen heizen die Stimmung gegen Kelezar auf, und Fritichar nutzt die allgemeine Empörung geschickt für die eigenen Zwecke. Zumindest in der Westhälfte seines Reiches ist der hersdalische Emporkömmling nicht sonderlich beliebt. Er braucht einen gemeinsamen Feind, um die durch Bruderkampf gespaltene Nation hinter sich zu einen. Er könnte gegen die Onugen in Norwerden zu Felde ziehen, doch Kelezar ist ein leichterer Gegner und verspricht bei weitem fettere Beute als die ausgeplünderten Länder im Norden.

Von allen Seiten dringen die gundländischen Truppen auf das Daironreich ein, doch selbst im Angesicht dieser tödlichen Bedrohung bleiben die Bürgerkriegsparteien im Gebirge unversöhnlich. Keine Seite gibt nach, und so geht der Kampf zwischen Königstreuen und Rebellen ungebremst weiter. Manch einer paktiert sogar mit den Invasoren, weil er sich einen Vorteil erhofft. Fritichar ist es nur Recht. Langsam aber sicher arbeiten sich seine Männer vorwärts. Zuerst fällt das verwundbare Dreiflussland, und Kelezar verliert seine Kornkammer. Die kommenden Winter werden allesamt Hungerwinter und zermürben die Kurzen. 407 kapituliert die Hauptstadt Kelor und 408 die altehrwürdige Krönungsstätte Vendragun. Damit ist der Kern geknackt. Tairun III. ist am Ende und unterwirft sich dem Sieger. Der kühle Stratege Fritichar schluckt die Rachegeleüste gegen seinen langjährigen Widersacher hinunter und schenkt ihm das Leben. Mehr noch, er lässt den Irgun sogar im Amt. Das Gebirge ist schwer zu kontrollieren und der König setzt auf einen machtlosen und gefügigen Vasallen, der den Schein der zwergischen Unabhängigkeit wahrt. Der gewiefte Hersdaler vertraut darauf, dass die Kurzen einen Landsmann – wenngleich einen ungeliebten – eher akzeptieren als gundische Fremdherrschaft. Die Kinder und Enkel des Irgun – Jungen wie Mädchen – lässt Fritichar jedoch allesamt nach Gundland bringen. Als streng bewachte Geiseln sollen sie die Loyalität ihres Vaters und Großvaters sicherstellen. Weshalb er keinen seiner beiden Söhne mit einer der Töchter Tairuns III. verheiratet, um seine Herrschaft über Kelezar durch einen legitimen Erbenspruch abzusichern, ist nicht ganz klar. Vielleicht wollte er verhindern, dass der Schuss nach hinten los geht und dereinst wieder ein Irgun mit gundländischer Abstammung nach dem Thron in Solb greift, so wie in der jüngsten Vergangenheit eben jener Tairun III. Warum auch immer. Tairuns Nachkommen verschwinden hinter den Mauern gundländischer Festungen und Klöster. Dort verliert sich ihre Spur. Keiner von ihnen kehrt je in die Heimat zurück.

Damit ist der Krieg im Dairon aber noch nicht vorbei. Der Kampf um die Täler und Pässe geht noch 3 Jahre lang weiter. Erst 411 fallen die letzten Bastionen der Rebellen. Kelezar ist erstmals in seiner jahrtausendealten Geschichte vollständig erobert. Das ist zwar nicht das Ende der Zwerge im Dairon, aber das Ende ihrer Unabhängigkeit. Fortan sind sie Untertanen der Könige Gundlands.

Thronwechsel und Aufstände in Gundland

→ Karte „21. Mittelarigon - 3. Bürgerkrieg, Aufstände Kelezars“

413 nimmt Fritichar die Rückgewinnung seiner Nordprovinzen in Angriff. Die Onugen sind fort. Ein anderer hatte den Gundländern die Arbeit abgenommen und die Ostlinge

entscheidend geschlagen. 410 triumphierte Lordens König Alderich, der fortan „der Sieger“ genannt wird, an der Meerenge von Lauden über Brickta (* um 380, + 410), den Sohn und Nachfolger von Großkhan Wulfiger. In den Rückzugsgefechten holten Alderichs Lorder Surkhan Brickta ein und töteten ihn mit vielen seiner Männer. Danach bricht die Herrschaft der Kardier in Arigon erstaunlich schnell in sich zusammen.

Als erstes bröckeln die Ränder des Riesenreiches. Zu denen zählen auch Norwerden, Sillingen und Fehringen. Als Fritichar mit seiner Flotte in Andahl landet, gibt es nichts mehr zu befreien, und er ist auch nicht willkommen. Weder er noch seine Vorgänger Sicho Druglot und Tairun III. hatten ihrem Volk im Norden in der Stunde der Not beigestanden. Als die Onugen raubten, schändeten und mordeten, trugen die hohen Herren untereinander ihre Ränke aus. Und selbst als der Bürgerkrieg endete, war das reiche Kelezar scheinbar immer noch wichtiger als die eigenen Leute jenseits des Kleinen Meeres. In den Augen der Norwerder, Sillinger und Fehringer haben Gundlands Könige ihre Pflichten gegenüber dem Volk eklatant verletzt. Ein Treueid bindet immer beide Seiten. Der Vasall schwört Gefolgschaft und Gehorsam, der Herr schwört seinen Gefolgsmann zu schützen und zu versorgen. Genau das haben die letzten drei gundländischen Könige aber versäumt. Und was noch schwerer wiegt: Sie haben es nicht einmal versucht. Nach gundischem Verständnis ist ein Schwur hinfällig, wenn eine Partei ihren Teil der Abmachung nicht erfüllt. Die Überlebenden in Norwerden, Sillingen und Fehringen haben ihre verbliebenen Oldrockbesitzer nach Alderichs Sieg bei Edrigon selbst erschlagen oder vertrieben. Sie sind jetzt ihre eigenen Herren. Sie haben keinen König und wollen auch keinen mehr, schon gar keinen, der kommt, wenn alles vorüber ist und sich ins gemachte Nest legt.

Es überrascht nicht weiter, dass Fritichar die Sache völlig anders sieht. Er hatte es schon zweimal mit Oldrocks aufgenommen und seinen Mut auch in anderen Schlachten mehrfach bewiesen. Als die Nordprovinzen fielen, war er noch nicht König und konnte nicht viel tun. Und als er König war, hatte Kelezar aus gutem Grunde Vorrang. Er denkt nicht daran seine Herrschaft über die Länder nördlich des Kleinen Meeres wegzuschenken und beharrt auf seinen Machtanspruch. Da keine Seite einlenkt, kommt es 414 zum Kampf.

Dabei tut sich der König erstaunlich schwer. Der clevere Sieger über Ilkhan Bolkut, Gewinner des 2. Gundländischen Bürgerkriegs und Eroberer des Dairon wird mit seinen eigenen, vermeintlich schwachen Nordprovinzen nicht fertig. Sein Heer ist auch viel kleiner. Das Gros der Streitmacht musste er als Besatzungstruppen im Dairon zurücklassen, um seine neuen Zwergenuntertanen ruhig zu halten. Außerdem ist 412 sein Freund Wiand I. gestorben, der Herzog des Nerval. Aus einem unbekanntem Grund setzt Fritichar nicht dessen Sohn Hadomar (* um 375, + 443), sondern seinen eigenen, zweitgeborenen Sohn Wardred (* 383, + 436) als neuen Herrn über die Länder am Endmeer ein. Vielleicht traut er Hadomar nicht, oder er will auch den letzten großen Machtblock in Gundland, das Herzogtum Nerval, unter direkte königliche Kontrolle bekommen. Wie auch immer: Hadomar findet sich nicht mit seiner Enterbung ab und zettelt einen Aufstand gegen Prinz Wardred an, der seit 413 mit zunehmender Heftigkeit am Endmeer tobt. Auf Unterstützung aus dem Osten kann Fritichar also nicht hoffen. Nicht einmal Nachschub gelangt von dort auf dem Landweg durch die Linien der Rebellen. Die königliche Armee muss also vollständig über die Meerenge von Walan versorgt werden. Gundland hat wohl eine Flotte, aber keine große. Auch die Rebellen haben Schiffe und überfallen mit ihnen die Transporte aus dem Süden. Die Lieferungen geraten ins Stocken. Zu allem Überfluss wird Fritichar 415 auch noch krank. Der mittlerweile 60-Jährige kehrt nach Werdland zurück und überträgt die Kriegsführung seinem ältesten Sohn Fulgern (* 378, + 440). Der siegt zwar 416 bei Trellfor über eine Rebellenarmee der Herzöge Forsger (* um 370, + 437) und Eadwar (* um 380, + 430), doch fast gleichzeitig wird sein jüngerer Bruder Wardred im Tal der Dilud von Hadomars aufständischen Ostsillingern schwer geschlagen und muss sich nach Hersdalen zurückziehen. Als 417 auch noch ihr Vater Fritichar im fernen Falsbuhr stirbt, ist das Chaos perfekt. Nun greifen auch

noch die Daironzwerge zu den Waffen und versuchen die gundländische Fremdherrschaft abzuschütteln. Erstes Opfer der Revolte ist jedoch kein Gundländer, sondern Tairun III. Die Revoltierer zerren ihren vielgehassten Marionettenkönig aus seinem Palast in Kelor und lynchen ihn unter dem grölenden Beifall des aufgestachelten Mobs. Seine ehrgeizigen Königspläne in Gundland und sein Übertritt zum Edunertum haben ihm wahrlich kein Glück gebracht. Tairun III., genannt der Frevler, scheitert auf der ganzen Linie und erleidet einen grausamen, unrühmlichen Tod. Statt seiner erheben die Kurzen den gerade 30-jährigen Naon II. (* 387, + 425) zu ihrem Irgun, einen erklärten Feind Gundlands. Ihn wird man später den „Rebellenkönig“ nennen.

Mit den Volkserhebungen in allen Nordprovinzen und Kelezar wird es für Gundland langsam brenzlich. Sollte jetzt noch eine der beiden angrenzenden Großmächte, Valanor oder Kalschan, die Gelegenheit beim Schopf packen und eine weitere Front eröffnen, könnte es richtig gefährlich werden.

Doch die Gundländer haben Glück. Ihre Nachbarn kämpfen derzeit mit massiven eigenen Problemen. Südedrignon hat gerade einen fürchterlichen Bürgerkrieg und einen Dynastiewechsel hinter sich. Angefangen hatte alles mit einem theologischen Disput über das Wesen des Zeugen Eduns. Während die Anhänger der sogenannten „Gottgleichheitslehre“ den Zeugen als fleischgewordenen Gott betrachteten, sahen die Parteigänger der „Botenlehre“ in ihm lediglich einen Sendboten Eduns, nicht aber Edun selbst. Der Dissens der Gelehrten eskalierte schließlich zum blutigen Glaubenskrieg unter Südedrignons Edunern. Auch hier beobachten wir eine Radikalisierung des Edunertums. Im Unterschied zu Gundland geht die Entwicklung im Elfenreich aber nicht auf das Konto Silats, sondern hat ihre Ursache in der engen Verflechtung von Politik und Religion. Stärker als in anderen edunisch geprägten Staaten, bauen die Herrscher in Atraion auf den Klerus. Die Macht ihrer Divisionen im Norden und Osten des einstigen Imperiums ist gebrochen. Umso intensiver nutzen die Kaiser die edrisch geprägte Kirche, um ihre Vorherrschaft im Abendland zu erhalten. Für sie ist ein lordischer oder gundländischer Bischof eine Art geistlicher Statthalter, der die Interessen des Kaisers – auch die irdischen – in den gundisch besetzten Provinzen vertritt. Das kann nur gelingen, wenn der Imperator die Kontrolle über „seine“ Kirche behält, und das wiederum funktioniert nur bei einem einheitlichen Glaubensbekenntnis. Den Kaisern ist es im Prinzip egal, was ihre Untertanen glauben, Hauptsache alle glauben das Gleiche. Ein Gott, ein Reich, ein Kaiser. Religiöse Abweichler gefährden nicht nur die Einheit des Glaubens, sondern auch Südedrignons handfeste Hegemonialpolitik. Darüber verkommt die edunische Kirche mehr und mehr zu einem bloßen Machtinstrument des Imperators. Diese Bevormundung durch den Kaiserpalast wollten sich manche Eduner nicht mehr bieten lassen. Glaube basiert auf der persönlichen Überzeugung des einzelnen und lässt sich nicht erzwingen. Der große Zulauf zur Botenlehre erklärte sich weniger durch neue spirituelle Einsichten der edunischen Bevölkerung, sondern vielmehr weil sie zum Symbol des Widerstands gegen die zunehmende staatliche Einmischung in Religionsfragen wurde.

Valanors Kaiser rangen verbissen um ihren Einfluss auf die Kirche, ist er doch ein tragender Pfeiler ihres Regierungskonzepts. Die Auseinandersetzung brachte das Reich an den Rand der Selbstzerstörung, kostete zwei Monarchen die Krone spülte einen Newcomer nach oben. 414 gewinnt Ardalion Trevion (* 377, + 460) den silbernen Stirnreif. Ihm gelingt schließlich der Ausgleich zwischen den Streitparteien, wenigstens unter den gemäßigten Kräften beider Seiten. Die Fanatiker dagegen gehen lieber in die Verbannung als einen Kompromiss zu akzeptieren. Sie beharren auf ihrer Botenlehre und emigrieren ins Ausland, um aus der Reichweite der valanorischen Staatsmacht zu kommen. Der Kaiser ist froh sie los zu sein, doch in der Fremde predigen die Exilanten weiter. Bei den Stämmen der Ulachen fallen ihre Worte auf besonders fruchtbaren Boden. Kein Jahrhundert später werden die Wüstensöhne als Rächer der Vertriebenen die Botenlehre mit dem Schwert nach Valanor zurückbringen.

Doch davon ahnt im Moment noch niemand etwas. Die große Mehrheit begrüßt den Ausgleich und den Frieden, den er bringt. In den Folgejahren kann Kaiser Ardalion seinen jungen Thron nach innen absichern und sein aus den Fugen geratenes Reich langsam wieder stabilisieren. Für ein militärisches Abenteuer in Gundland fehlen ihm die Mittel und Ambitionen.

Außerdem haben Skartinger und Westdanurer die Wirren des Bruderkampfs genutzt und die Vormundschaft des Südedrischen Imperiums abgeschüttelt. Die valanorische Provinz Philurien heißt nun wieder Kartanurien und wird von einem souveränen König regiert. Solange Ostgunden und Westayruna ihre Unabhängigkeit behaupten, kommt der Kaiser auf dem Landweg gar nicht an Gundland heran, selbst wenn er wollte.

Die zweite Großmacht Kalschan muss sich mit Tenguren und Ostdanurern herumschlagen. Das Dreierbündnis gegen die Ostwäonen zerbrach in dem Augenblick, als der gemeinsame Feind erledigt war. 391 stürzten sich Theokraten, Ojaden und Ayruna mit vereinten Kräften auf die Federträger und machten ihnen den Garaus. Doch schon kurze Zeit später gingen die Alliierten in gewohnter Manier wieder aufeinander los.

Kalschans ausgedehnte Nordostprovinzen sind seit alters her hart umkämpft und kommen einfach nicht zur Ruhe. Die offenen Ebenen sind ein ideales Terrain für die Steppenkrieger, daran können auch die Grenzburgen und umwallten Städte wenig ändern. Sie stehen wie einsame Inseln in einem Meer aus Gras. Das Land ist einfach zu weitläufig für eine vollständige Überwachung, und die Reiternomaden – gleich ob Kardier oder Arigonier – sind schnell und beweglich. Alles was außerhalb schützender Mauern liegt, ist ihnen ausgeliefert. Zu diesem Dauerkonflikt an der langen Nordostgrenze kommen Machtkämpfe im Inneren Kalschans. Nach den vielen Niederlagen des militärisch unerfahrenen Hohepriesters Herudem gegen Gundländer und Tenguren sowie der versuchten Machtergreifung des Generalissimus Dremendash, startete Herudems Nachfolger Shervan I. in den 370er Jahren eine Heeresreform. Dabei ging es nicht um neue Bewaffnung oder Kampftechniken, sondern um die Ausbildung von Priestern zu Militärs. Shervan I. wollte sich nicht länger auf die Loyalität weltlicher Truppenführer verlassen müssen, sondern seine Kleriker in die Lage versetzen, selbst zu kämpfen und zu kommandieren. Dabei lag es nahe den Hebel bei den Dienern des Kriegsgottes Elshahat anzusetzen. Dort gab es bereits Kriegermönche, wengleich in geringer Zahl. In der Vergangenheit untersagten die Shadari den Priestern des drachenköpfigen Elshahat den Aufbau einer Privatarmee. Sie fürchteten einen bewaffneten Staat im Staate, über den sie keine Kontrolle mehr hätten. So schützten die wenigen erlaubten Priestersoldaten die eigenen Tempel und manchmal auch die Gotteshäuser befreundeter Orden, mehr aber nicht. Das ändert Shervan I. von Grund auf. Der Hohepriester hebt nicht nur die numerische Beschränkung für Ordenskrieger auf, sondern treibt den Aufbau einer Tempelarmee massiv voran. Anfang des 5. Jahrhunderts verfügt der Tempel Elshahats über starke Kontingente von Priestersoldaten. Sie sind hervorragend ausgebildet, bestens bewaffnet und stellen die Elite der Streitkräfte. Schon bald bilden sie eine neue Kriegerkaste, die in der Armee jene Rolle übernimmt, die vor Silats Sozialrevolution der Adel innehatte. Elshahats neue Kämpfer stellen große Teile des Offizierscorps und die hochgerüstete Kerntruppe des Heeres. Nun fordern sie mehr Mitsprache bei der Staatsführung. Die liegt seit Silat in den Händen des Hohepriesters des höchsten Gottes Kalschas. Shervan I. mag geglaubt haben, dass er die Götterhierarchie auch nach einer Bewaffnung der Anhänger Elshahats aufrechterhalten könne, doch er sollte sich irren. Im Himmel mag Kalschas der erste unter den Allerhöchsten bleiben, in den irdischen Niederungen der Theokratie verfügt jedoch seit einiger Zeit die Kirche Elshahats über die eigentliche Macht im Reich. Was die Könige Kalschans immer zu verhindern suchten, tritt nun ein. Die Priesterschaft des Kriegsgottes zieht dank ihres neuen Militärapparats immer mehr Befugnisse an sich. Der neue Hohepriester Sogdil (* 366, + 422) versucht die schleichende Aushöhlung seiner

Herrschaftsgewalt aufzuhalten und wagt den offenen Machtkampf mit den Tempelherren Elshahats. Doch er überschätzt seine verbliebenen Kräfte und verliert. Der Oberpriester des Kriegsgottes entfernt den unterlegenen Sogdil 417 kurzerhand aus seinem Amt und ersetzt ihn durch einen willfährigen Mann. Vordergründig bleibt alles wie es war. Die uralte Rangfolge der Götter und ihrer priesterlichen Repräsentanten auf Erden wird nicht angetastet. In Wahrheit jedoch degradiert die Bruderschaft Elshahats den Hohepriester des löwenköpfigen Kalschas zum Befehlsempfänger. Aus dem einst allmächtigen Jadv Sil wird ein zahnloser Repräsentant von Staat und Kirche. Der neue starke Mann hinter den Kulissen ist der Oberpriester des Kriegsgottes, der Midra Sil Elshahatu. Allerdings finden sich die entmachteten Kleriker des Kalschas keineswegs mit ihrer neuen Zuschauerrolle ab. Sie schmieden Bündnisse mit anderen Tempelorden und intrigieren nach allen Regeln der Kunst gegen die neuen Herren. Der schwelende Konflikt zwischen den Tempeln kostet die Theokratie viel Energie und lähmt ihre Außenpolitik. Gundland kann sich sicher fühlen.

An den Grenzen droht derzeit also keine Gefahr. Gundlands Königssöhne können sich auf die Innenpolitik konzentrieren. Der Thronwechsel verläuft glatt. Fritichar hatte noch zu Lebzeiten die Weichen dafür gestellt und den Adel einen Treueid auf Prinz Fulgern schwören lassen. Der König will eine Aufteilung des Reiches unter seinen beiden Söhnen unbedingt vermeiden, und seit den großen Reformen Prinz Fastreds gibt es auch eine rechtliche Grundlage für einen Alleinerben. Fastred hatte die Erbteilung abgeschafft, um die Zerstückelung der Bauernhöfe in allzu kleine Parzellen zu unterbinden. Dieses Gesetz überträgt der kluge Fritichar nun auf sein Reich. Allerdings hat er aus dem Fehler Arimund Erstkönigs gelernt, der seinen zweitgeborenen Sohn Thured vollkommen leer ausgehen ließ und alles dem älteren Arvod übertrug. Wie gesehen führte das zu Bürgerkrieg mit Reichsteilung, und am Ende hatte Silat leichtes Spiel mit dem geschwächten und zerstrittenen Gundland. Fritichar belehnt seinen jüngeren Sohn Wardred mit dem letzten großen Machtblock in Gundland, dem Herzogtum Nerval. Das ist ein fairer Trostpreis für den Prinzen, und zugleich weit genug vom Machtzentrum entfernt, um Wardred nicht auf dumme Gedanken zu bringen. Das könnte übrigens der eigentliche Grund dafür gewesen sein, weshalb Fritichar die Lande am Endmeer nicht Herzog Wiands I. Sohn Hadomar, sondern eben dem eigenen Sohn Wardred übertrug. Doch dieser Plan des klugen Strategen schlägt fehl. Hadomars Revolte hat Erfolg und spaltet Ostsillingen von Gundland ab. Im Moment gibt es für Wardred nichts zu erben. Der sterbende König fürchtet den nächsten Kampf um die Krone, doch seine Ängste erweisen sich unbegründet. Seine Söhne machen es besser als Arvod und Thured vor ihnen. Sie sind Freunde, und sie bleiben es auch nach dem Tod ihres Vaters. Die Brüder lassen sich auch durch die vielfältigen Versuchungen der Macht nicht auseinanderdividieren und halten zusammen – jedenfalls für eine ganze Weile. Prinz Wardred verzichtet auf sein Erbteil und stellt sich hinter seinen älteren Bruder Fulgern. Der bricht den Feldzug in Norwerden und Altsillingen ab, kehrt nach Hause zurück und besteigt 418 als Fulgern II. den Thron in Solb.

Aufstände in Kelezar und Sillingen

→ Karte „21. Mittelarigon - 3. Bürgerkrieg, Aufstände Kelezars“

Der frisch gekürte König entsendet seinen Bruder Wardred in die aufsässigen Nordprovinzen, während er sich selbst die Rebellen in Kelezar vornimmt. Er zieht seine Streitkräfte an den großen Flüssen rund um den Dairon zusammen und stößt 419 entlang ihrer Täler von allen Seiten ins Gebirge vor.

Die Sillinger links und rechts der Korvanten verbünden sich mit den aufständischen Zwergen und versorgen sie mit Nachschub. Solange sie Fulgern II. im Dairon binden, kann er seine Truppen nicht gegen sie selbst führen. Durch die Abspaltung der Nordprovinzen ist Gundlands Klammergriff um Kelezar gelockert. Nun lassen sich die Kurzen nicht mehr so

leicht aushungern. Entsprechend zäh verläuft Fulgerns Vormarsch. Die Gundländer sind haushoch überlegen, doch die Zwerge verteidigen ihre Unabhängigkeit mit Zähnen und Klauen. 6 Jahre lang wird um jeden Pass, jedes Tal und jede Festung erbittert gerungen. Zigtausende verlieren ihr Leben im Kampf, durch Hunger oder Krankheit. Am schlimmsten leidet wie immer die Zivilbevölkerung unter den Kriegswirren. 425 hat die gundländische Übermacht den letzten Widerstand schließlich gewaltsam gebrochen und den Freiheitskampf der Kurzen blutig erstickt. Irgun Naon II. zieht den Freitod Gefangenschaft und Hinrichtung vor und stürzt sich in sein Schwert. Damit endet der 1. Kelezarische Aufstand. Wie die Nummerierung verrät, wird es nicht der letzte gewesen sein.

Der siegreiche Fulgern II. kehrt in seine Residenz nach Solb zurück. Dort bereitet er den nächsten Schlag gegen seine Feind vor, den Großangriff gegen die Aufrührer nördlich des Kleinen Meeres und Endmeeres.

Prinz Wardred hat im Laufe der letzten Jahre weite Teile Norwerdens zurückgewonnen, doch der einstige Vasall Fehringen, die sillingischen Stammlande westlich der Korvanten und das ostsillingische Nerval können ihre Unabhängigkeit bislang erfolgreich behaupten. 428 landet König Fulgern II. mit einer stattlichen Armee in Andahl, vereinigt seine Truppen mit denen seines Bruders und marschiert in Altsillingen ein. Nach einigen Scharmützeln kommt es 429 am Flüsschen Hirster zur großen Schlacht. Die Gundländer triumphieren und können den Sillingerherzog Eadwar gefangen nehmen. Er wandert in die tiefen Kerker Andahls und endet ein Jahr später als Hochverräter unter dem Beil des Henkers. Doch Eadwars Sohn Gothwin (* um 400, + 442) entkommt und flüchtet sich nach Bryndland. Er stachelt die Brynden gegen ihre gundländischen Nachbarn auf und fällt 431 an der Seite des Fehringerherzogs Fyrtin (* um 370, + 439) in Altsillingen ein. Fast gleichzeitig kommt auch der Ostsillingerherzog Hadomar seinen Landsleuten zur Hilfe und greift von Osten her an. Die beiden Entsatzarmeen ermutigen wiederum die Bevölkerung in Altsillingen selbst zu den Waffen zu greifen und sich gegen die Gundländer zu erheben. Fulgern II. muss immer mehr Besatzungstruppen aus dem Dairon abziehen und in den Norden verschiffen, um seine bedrängten Stellungen in den Nordprovinzen zu verstärken. Das führt 432 fast unweigerlich zu einem weiteren Aufstand in Kelezar. Die Kurzen rufen den 26-jährigen Tidur (* 406, + 438) zum Irgun aus und gehen unter seiner Führung zum zweiten Male auf die gundländischen Besatzer los.

Während Fulgern II. den Kampf im Norden weiterführt, schickt er seinen Bruder Wardred gegen die Zwerge. Nach bewährtem Muster nimmt sich der Prinz zuerst das Dreiflussland vor und siegt 433 bei Audura an der Dista über ein Rebellenheer. Danach rückt er ins Gebirge ein, gerät 434 vor Vendragun – das die Gundländer nun Fendras nennen – aber in einen Hinterhalt, wird zurückgeschlagen und eingeschlossen. Da alle Ausbruchsversuche aus dem Talkessel scheitern, sucht Wardred um Unterhandlungen nach. Irgun Tidur geht darauf ein. Schließlich ist Wardred der Bruder des Königs und damit ein Verhandlungspartner, der etwas bewirken kann. Sein Wort hat Gewicht in Gundland. Der Zwergenkönig fordert Autonomie und den Abzug aller fremden Truppen. Wardred sagt beides zu. Was bleibt ihm schon übrig, wenn er das Leben seiner Männer und sein eigenes retten will? Der Vertrag wird beschworen und die Gundländer erhalten freien Abzug.

Der Prinz reist daraufhin zu seinem königlichen Bruder in den Norden und überbringt ihm die schlechten Neuigkeiten. Verständlicherweise ist Fulgern II. alles andere als begeistert. Wardred wurde nicht nur geschlagen, sondern hat auch noch eine Abmachung getroffen, die Kelezar faktisch wieder in die Unabhängigkeit entlässt. Der König weigert sich die Vereinbarung mit Kelezar anzuerkennen. Darüber kommt es zum heftigen Streit unter den Brüdern. Wardred fühlt sich in seiner Ehre gekränkt. Er hat im Namen des Königs sein Wort gegeben, und er erwartet, dass Fulgern das respektiert. Tut er es nicht, käme das einem Eidbruch gleich. Doch der König bleibt hart. Er fühlt sich nicht an den Schwur seines

Bruders gebunden und widerruft alle Zusagen an die Zwerge. Das Zerwürfnis zwischen Fulgern II. und Wardred geht tief und spaltet die gesamte Scorninger-Sippe²⁶³. Ob die Auseinandersetzung um die Gültigkeit von Wardreds Eid tatsächlich die Ursache für den Bruch zwischen König und Prinz ist oder aber nur der Auslöser lange aufgetauter Dissonanzen, bleibt ungeklärt. Jedenfalls ist Fulgerns II. Reaktion überraschend heftig. Er enthebt seinen stets loyalen Bruder all seiner Ämter und stellt ihn in der Festung Andahl unter Arrest. Das Kommando im Norden überträgt der König seinem eigenen Sohn Ambrand (* um 397, + 446) und eilt selbst zum Kriegsschauplatz in Kelezar.

435 zieht der 57-jährige Monarch zum zweiten Mal gegen die Rebellen im Dairon. Schon die Niederschlagung des 1. Kelezarischen Aufstands zwischen 417 und 425 war grausam und blutig. Doch dieser zweite Feldzug stellt die Gräueltaten von damals noch in den Schatten. Beide Seiten agieren äußerst brutal und rücksichtslos. Zum Symbol des kelezarischen Freiheitskampfes wird Vendragun (Fendras). Hier verschanzen sich 438 die letzten Aufständischen. Dort wo sein Bruder Wardred scheiterte, ist Fulgern II. erfolgreich. Seine Soldaten stürmen die Mauern nach fast 1-jähriger Belagerung und fallen plündernd und mordend über die Bewohner her. Große Teile der ehrwürdigen Stadt werden ein Raub der Flammen. Irgun Tidur versucht der Todesfalle zu entkommen und will sich ins Hochgebirge retten, doch er wird eingeholt, gefangengenommen und vor König Fulgern II. gebracht. Der lässt ihn in einem Schauprozess in Kelor – von den Gundländern in Kelz umbenannt – aburteilen und als Hochverräter hinrichten. Danach herrscht Ruhe im Dairon, Grabesruhe.

Nach seinem zweiten Sieg über die kelezarischen Rebellen nennen die Gundländer ihren König „den Zwergentöter“. Sie meinen das durchaus als Ehrentitel. Aus heutiger Sicht jedoch, im Zeitalter der Menschenrechte und dem Selbstbestimmungsrecht der Völker, ist dieser Beiname ein Schandmal. Fulgern II. aber war ein Kind seiner Zeit und trug ihn sicher mit Stolz.

Schildmaid Frichild

→ Karte „21. Mittelarigon - 3. Bürgerkrieg, Aufstände Kelezars“

Der Streit zwischen Fulgern II. und seinem Bruder Wardred im Jahr 434 führt zu einem harten Bruch innerhalb der Herrscherfamilie der Scorninger. Wie gehört verwirft der König Wardreds Zugeständnisse an Kelezar, setzt seinen Bruder ab und lässt ihn einsperren. Das ist bitter für den Prinzen. Um eine Reichsteilung zu verhindern, hatte er einst dem erstgeborenen Fulgern den Thron überlassen und sich nach dem Tod des Vaters Fritichar Schlaufuchs mit dem Nerval zufriedengegeben. Doch die Länder am Endmeer verlor er nach schweren Kämpfen an den Ostsillingherzog Hadomar. Danach stellte er sich klaglos in den Dienst seines königlichen Bruders, der ihn nach vielen Jahren treuer Dienste nun entehrt und demütigt.

Diese Ungerechtigkeit will Wardreds ältester Sohn Arihart (* um 402, + 436) nicht hinnehmen. Während Fulgern II. im fernen Daironengebirge gegen die aufständischen Zwerge kämpft, versucht er 436 mit einer Handvoll Getreuer seinen Vater aus dem Kerker in Andahl zu befreien, um ihn als Gegenkönig auszurufen. Doch die Aktion misslingt gründlich. Königstreue vereiteln die Befreiung und stecken Arihart und seine Kumpane gleich mit ins Gefängnis. Als Fulgern II. davon erfährt, befiehlt er die sofortige Hinrichtung aller Verschwörer als Hochverräter und ordnet eine landesweite Suche nach weiteren Verdächtigen an. Wardreds und Ariharts Köpfe rollen zuerst, dann die ihrer Geschwister,

²⁶³ Scorninger: Gundländisches Adelsgeschlecht hersdalischer (südsillingischer) Herkunft. Benannt nach ihrem Stammsitz Scorna in Hersdalen. Die Scorninger herrschen von 402 bis 500 durchgehend als Könige und Königinnen in Gundland. Zu ihnen zählen Fritichar, Fulgern II., Ambrand, Lodigund, Tassold, Attred, Frigern, Frichild und Adalgis.

ihres Gefolges und möglicher Sympathisanten. Eine blutige Säuberungswelle fegt über Gundland hinweg, die vielen Unschuldigen das Leben kostet und Wardreds Familienzweig praktisch auslöscht. Fulgerns II. Sohn Ambrand tut sich dabei besonders hervor. Der Erbprinz nutzt die Gelegenheit und beseitigt alle möglichen Konkurrenten um den Thron. Seine Landsleute quittieren seine Untaten mit dem unrühmlichen Beinamen „der Blutige“. Einzig Wardreds Enkelin und Ariharts Tochter Frichild (* um 422, + 496) entgeht Ambrands Mordbuben. Fulgern II. mag seine temperamentvolle und blitzgescheite Großnichte und hält schützend seine Hand über sie. Er glaubt nicht, dass von dem 14-jährigen Mädchen Gefahr ausgeht. Schließlich ist sie „nur“ eine Frau. Doch er soll sich täuschen.

437 entschlüpft Frichild ihren königlichen Aufpassern und setzt sich nach Altsillingen ab, wo sie sich den Rebellen um Herzog Gothwin anschließt, von dem wir schon gehört haben. Dieser Seitenwechsel ist nach dem furchtbaren Schicksal ihrer Familie absolut verständlich. Außerdem ist Frichild durch ihre hersdalisches Abkunft selbst eine Sillingerin. Kulturelle oder sprachliche Hürden gibt es nicht. Der Weg ins Exil ist leicht für sie und gleicht mehr einer Heimkehr als einer Flucht. Schon bald finden wir die junge Frau als Schildmaid an vorderster Front, die sich durch Mut und Raffinesse in den Kämpfen mit den Gundländern auszeichnet. 439 heiratet die 17-jährige Frichild Herzog Gothwins ältesten Sohn Hoygant (* 420, + 442) und bringt ein Jahr später ihr erstes Kind zur Welt – einen Sohn, Frigern (* 440, + 459). Spätestens jetzt ist Frichild eine ernste Bedrohung für die Scoringer in Gundland.

438 kehrt Fulgern II. aus dem Dairon zurück. Nach 6 Jahren schweren Kämpfen hat der König den Aufstand der Kurzen brutal niedergeschlagen. Nun fordert der lange und beschwerliche Feldzug seinen Tribut. Die Kräfte des Königs gehen zur Neige. Mit seinen 60 Jahren ist Fulgern II. ein Greis. Keine 2 Jahre später verstirbt der Zwergentöter, und sein Sohn Ambrand der Blutige besteigt den Thron in Solb. Aus dem fernen Wehrstad reklamiert auch die emigrierte gundländische Prinzessin und neue Sillingerherzogin Frichild die Krone für ihren kleinen Frigern, aber ohne Erfolg. Südlich der Meerenge von Walan hält Ambrand alle Fäden der Macht fest in der Hand. Doch er erkennt sehr wohl die wachsende Gefahr, die von dieser Frau und ihrem jungen Sohn ausgeht. Auch deshalb nimmt er den Feldzug gegen die sillingischen Rebellen westlich und östlich der Korvanten wieder auf. Diesmal stehen ihm auch jene Regimenter zur Verfügung, die zuvor im Dairon gegen die aufständischen Zwerge gebunden waren. 442 schiffte er sich in Andahl ein und attackiert mit überlegener Heeresmacht die Rebellen in Altsillingen. Herzog Gothwin stellt sich ihm an der Selmbucht am Nordrand des Kleinen Meeres. Die nachfolgende Schlacht endet in einer Katastrophe für die Sillinger. Gothwin fällt gleich zu Beginn des Kampfes und danach brechen die Reihen seiner Männer auseinander. Sein Sohn Hoygant wird auf der Flucht erschlagen und mit ihm zahllose Sillingerkrieger. Das Gemetzel geht als Möwenschlacht in die Geschichte ein, weil sich die Seevögel in Scharen über die Kadaver der Toten hermachen. Die Überlebenden fliehen in die Korvanten, zum Bruderstamm der Ostsillinger im Nerval oder ins befreundete Fehringen. Herzogin Frichild kämpft nicht in der Möwenschlacht. Sie ist bei ihrem kleinen Sohn Frigern in Wehrstad und hält dort die Stellung. Als sie die Nachricht vom sillingischen Desaster an der Selmbucht und dem Tod sowohl ihres Mannes als auch ihres Schwiegervaters erreicht, räumt sie die unhaltbare Holzburg und zieht sich wie viele andere in die Berge zurück.

Ambrand marschiert in Wehrstad ein, lässt es plündern und anschließend niederbrennen. Schon zu Beginn des Feldzuges ist der Kampf entschieden. Der Feind besiegt, der Herzog und sein Sohn tot, die Hauptstadt in Trümmern. Nach diesem ersten Etappenziel plant der König den nächsten Schritt – den Angriff auf das Nerval.

443 rückt Ambrand entlang der Lurnküste gegen die Länder am Endmeer vor. Seinen ältesten Sohn Tassold (* um 417, + 447) schickt er mit einer zweiten Armee aus Hersdalen nach Norden, um das Nerval in die Zange zu nehmen. Der König erzwingt in der Schlacht im

Oytal den Durchbruch und schließt Lurns ein. Kurz darauf triumphiert Prinz Tassold bei Farseit über den alten Herzog Hadomar, der im Gefecht umkommt. Hadomars Sohn Wiand II. (* 402, + 478) kann allerdings entkommen und scharft die versprengten Streitkräfte Ostsillingens um sich.

Etwa zu dieser Zeit erscheint Altsillingens vertriebene Herzogswitwe Frichild im Nerval. Sie hat sich im Frühjahr über die Pässe der Korvanten ans Endmeer durchgeschlagen und schließt sich mit ihrem Gefolge nun Herzog Wiand II. an. Sie ist eine willkommene Verstärkung für ihre bedrängten Landsleute und ein Symbol des Widerstands gegen die gundländischen Invasoren. 444 heiratet die 22-Jährige zum zweiten Male einen sillingischen Herzogssohn. Diesmal ist es Wiands II. ältester Sohn Dannard (* 421, + 453). Die Verbindung symbolisiert den engen Schulterschluss der Sillingerrebelln links und rechts der Korvanten gegen Gundland.

Auf den ersten Blick könnte man glauben, Frichild wäre bloße Heiratsware. Immerhin bringt die gundländische Prinzessin edles Blut mit in die Ehe. Das legitimiert ihren Gemahl, der sonst kaum mehr als ein Rebellenführer wäre, und spielt ihm Ansprüche in die Hand, Ansprüche auf Ländereien und Titel in Gundland und sogar gewisse Ansprüche auf den Thron. Schon in Altsillingen wurde die Prinzessin gerne genommen und jetzt wiederholt sich das Hochzeitsszenario im Nerval. Doch das greift zu kurz. Frichild ist eine bemerkenswerte Frau, die sich zu keinem Zeitpunkt mit einer Rolle als Zierde ihrer Ehemänner zufriedengibt. Der unbekannte Chronist schreibt:

„Die Herzogin Frichild war bezaubernd schön und klug dazu. Sie konnte kämpfen wie ein Mann, war tapfer, und alle liebten sie.“

Sie ist eine Schildmaid, eine gundische Kriegerin, aber kein männermordendes Weib, sondern intelligent, anmutig und charismatisch – eine Anführerin. Doch was immer in ihr steckt, derzeit sieht es nicht danach aus, als könne sie es je entfalten. König Ambrand der Blutige und sein Sohn Tassold dringen immer tiefer ins Nerval ein und ziehen die Schlinge um die sillingischen Widerstandskämpfer immer enger zu. 446 halten sich die Rebellen nur noch in ein paar schwer zugänglichen Stellungen im Hochland von Trimun und den Korvanten. Das baldige Ende scheint unausweichlich.

Bruderkampf und Brudermord

→ Karte „21. Mittelarigon - 3. Bürgerkrieg, Aufstände Kelezars“

Der Krieg um Sillingen ist entschieden und der König kehrt nach Hause zurück. Sein Ältester Tassold soll am Endmeer den Rest besorgen, während sich Ambrand daheim angenehmeren Dingen widmet. Da entzieht das Schicksal dem erfolgsverwöhnten Ambrand schlagartig seine Gunst. 446 stürzt der Monarch auf der Jagd in Werdland vom Pferd und bricht sich das Genick. Der 49-jährige verstirbt noch an der Unfallstelle in den Armen seines zweitgeborenen Sohnes Lodigund (* 418, + 446). Der Prinz vertuscht den Tod des Vaters, eilt nach Solb und lässt sich dort von seinen Anhängern zum neuen König ausrufen. Es dauert eine Weile, ehe Kronprinz Tassold im entlegenen Nerval vom frechen Thronraub seines jüngeren Bruders erfährt. Erboast bricht er den Sillinger-Feldzug ab und marschiert mit seiner Streitmacht gegen den Usurpator. Lodigund hat damit gerechnet und war derweil nicht untätig. Seit seiner Selbstkrönung zieht er Truppen zusammen. Mit einem werdishardomannischen Aufgebot tritt er seinem älteren Bruder im Wanktal, etwa 100 Kilometer östlich von Felch, entgegen. Tassold und seine im Sillingerkrieg kampfgeübten Soldaten erringen den Sieg, und Lodigund muss fliehen. Er setzt sich nach Solb ab, wo er sich neu formieren und frische Einheiten ausheben will. Doch sein ergaunertes Königtum steht unter keinem guten Stern. In Solb weilt der jüngste von Ambrands drei Söhnen, Attred (* um 431, + 453). Der 15-Jährige ist das Nesthäkchen der Familie, und wird wegen seiner Jugend von seinen beiden deutlich älteren Brüdern sträflich unterschätzt. Denn hinter der Maske des

arglosen Jünglings ist Attred verschlagen und skrupellos. Als Lodigund nach seiner Niederlage im Wanktal in die Reichshauptstadt zurückkehrt, lässt Attred ihn töten und lädt daraufhin Tassold nach Solb ein, um sein rechtmäßiges Erbe in Empfang zu nehmen. Tassold kommt, und Attred empfängt ihn mit allen Ehren, die einem künftigen Monarchen zukommen. Am Neujahrstag 447 proklamieren die Edelleute, Recken und Schildmaiden des Reiches Ambrands ältesten Sohn Tassold zu ihrem neuen König, und Bischof Walared setzt ihm die Krone aufs Haupt. Der erste und freudigste Gratulant ist Attred, doch es ist alles nur Show. Kein Jahr später trifft den Herrscher auf der Jagd ein scheinbar verirrter Pfeil. Tassold ringt tagelang mit Tod und verliert den Kampf am Ende. Wahrscheinlich war das Geschöß vergiftet. Der „Unfall“ wird nie aufgeklärt, doch es ist naheliegend, dass der Verdacht auf Attred fällt – zwar nicht als Täter, wohl aber als Anstifter. Er hat bereits einen Bruder auf dem Gewissen und ist der Hauptnutznießer beim Ableben des zweiten. Niemand wagt es diese Mutmaßung laut auszusprechen, aber spätestens jetzt haftet Ambrands jüngstem Sohn der Ruch des Brudermörders an, den er zeitlebens nicht mehr abschütteln kann. Trotzdem erhebt ihn das große Volksding Anfang 448 notgedrungen zum neuen König Gundlands. Die Beweise für die Freveltat fehlen. Attred ist am Ziel. Unter Tränen der Trauer um seinen kurz zuvor verbliebenen Bruder Tassold, nimmt der 17-Jährige die Huldigungen der Versammlung entgegen.

Das Königskarussell in Gundland löst den engen Klammergriff um die Sillingerrebelln und verschafft ihnen eine wertvolle Atempause. Während sich Tassold und Lodigund um den Thron schlagen und Attred im Hintergrund seine Ränke schmiedet, holt sich Wiand II. Stück für Stück das Nerval zurück. Gleichzeitig gewinnen sein Sohn Dannard und seine Schwiegertochter Frichild in Altsillingen an Boden. Als König Attred nach 3-jähriger Unterbrechung den Kampf gegen die aufsässigen Nordprovinzen 449 von neuem aufnimmt, haben seine Gundländer bereits den größten Teil ihrer Besitzungen nördlich des Kleinen Meeres und Endmeeres wieder eingebüßt. Der junge Monarch weiß um seinen miserablen Ruf und brennt darauf diese tiefe Scharte durch ruhmreiche Siege auszuwetzen. Mit einem starken Heer überschreitet er den Terp und rückt im Nerval ein. Wiand II., Dannard und Frichild vereinigen ihre Truppen und sperren Attred den Übergang über den Tislit²⁶⁴. In der nachfolgenden Schlacht an der Tessfurt unterliegt der unerfahrene König und muss abziehen. Er kehrt nach Solb zurück und überträgt die Kriegsführung Jarl Amlung (* um 405, + 454), einem kampferprobten wäonischen Haudegen, dessen Name seine nordgundische Herkunft verrät. Amlung macht es besser als Attred und bezwingt Wiand II. 450 bei Koldin. Doch sein Triumph weckt den Neid und das Misstrauen des Königs. Typisch Attred, lässt er Amlungs gesamte Familie nach Solb holen, wo sie als Geiseln die Loyalität seines Generals garantieren sollen. Aber diese vermeintliche Sicherheitsmaßnahme erweist sich als Bumerang. Aufrechte Treue lässt sich nicht erpressen. Amlung fühlt sich getäuscht und verraten. Trotz Lebensgefahr für Frau und Kinder wechselt er die Seiten und schließt sich den Rebellen an. Die bekommen nun deutlich Oberwasser und sind nicht mehr mit der Autonomie Sillingens zufrieden. Ihre Herzogin Frichild ist zugleich eine gundländische Prinzessin und ihr Sohn Frigern hat legitime Ansprüche auf den Thron in Solb. Zusammen mit Jarl Amlung, der seine Familie aus den Klauen König Attreds befreien will, drehen die sillingischen Freiheitskämpfer den Spieß um und fallen 451 in Hersdalen ein. Dort schwenkt die Mehrzahl der Edeling schnell auf den jungen Prinzen und seine Mutter ein. Als Mitglieder der Scorninger-Sippe sind die beiden gebürtige Hersdaler und genießen große Sympathien in ihrer Heimat, im Gegensatz zum Brudermörder Attred. 452 setzen die Rebellen ihren Marsch nach Wäoning hinein fort und treffen auch hier auf keinen nennenswerten Widerstand. Der populäre Wäonenjarl Amlung kann die meisten seiner Landsleute auf seine Seite ziehen.

²⁶⁴ Tislit (westgundisch „Tessil“): Fluss, der im Arautangebirge entspringt und ins Endmeer fließt. Tislit (Tessil) und Arautan markieren die geografische Grenze zwischen Nord- und Mittelarigon.

Ende 452 stehen alle drei Sillingerstämme²⁶⁵, der größte Teil Norwerdens, Wäonings und eine gundländische Armee unter Jarl Amlung hinter Frichild und Frigern. Die Luft für Attred wird langsam dünn.

Zu allem Überfluss nutzen die Daironzwerge das Durcheinander des Bürgerkriegs und erheben sich neuerlich gegen die gundländische Fremdherrschaft. Dieser 3. Kelezarische Aufstand ist nicht mehr so heftig wie die beiden vorangegangenen. Das zeigt sich schon daran, dass die Kurzen weder ihre alte Hauptstadt Kelor noch die Krönungsstätte Vendragun von den gundländischen Besatzungstruppen zurückerobern können. Irgun Dyran II. (* 412, + 472) muss für seine Krönung 452 mit einer schlichten Burg im Werntal vorlieb nehmen. Den Kurzen fehlt nach dem fürchterlichen Blutzoll gegen den Zwergentöter Fulgern II. schlicht die Kraft für mehr. Besonders das gemeine Volk ist seit Jahren ganz und gar mit dem täglichen Kampf ums nackte Überleben beschäftigt und will einfach nur Frieden. Trotzdem bedeutet die Rebellion ein weiteres Problem für König Attred und behindert massiv die wertvollen Tributzahlungen aus dem Gebirge – vor allem waffentaugliches Erz, Edelmetall und Salz.

453 setzen die Rebellen unter der Führung Jarl Amlungs und Herzog Wiands II. über den oberen Darnim und den Ulvihr und halten auf Solb zu. Bei Hilgern stellt sich Attred zur Entscheidungsschlacht und unterliegt. Doch auch die Sieger haben manchen Toten zu beweinen. Einer von ihnen ist Frichilds Gemahl Dannard. Er ist der zweite Ehemann, den die gundländische Prinzessin und sillingische Herzogin im Kampf gegen ihre eigenen Landsleute verliert. Gundlands König jedoch entrinnt dem Gemetzel und rettet sich nach Solb. Von dort aus droht er Jarl Amlung unverhohlen mit der Tötung von dessen Frau und Kindern, wenn dieser nicht augenblicklich umkehrt. Doch manch einem im königlichen Lager wird klar, dass Attreds Sache verloren ist. Sie wollen nicht für die Untaten ihres tyrannischen Herrschers büßen und sinnen auf eine Möglichkeit die eigene Haut zu retten. Dazu befreien sie in einer Nacht- und Nebelaktion Amlungs Familie, schmuggeln sie aus der belagerten Stadt und übergeben sie den Rebellen. Ihre Rechnung geht auf. Dankbar belohnt der Jarl die Überläufer und befiehlt unmittelbar danach den Sturmangriff auf die Hauptstadt. Attreds letzter Trumpf ist verspielt und sein Schicksal besiegelt. Der König flieht aus seiner umkämpften Metropole, wird aber aufgegriffen, vor Amlung gebracht und vom schäumenden Jarl eigenhändig geköpft. Die Sieger ziehen in Solb ein und krönen den 13-jährigen Frigern zum neuen König über Gundland. Bis zu seiner Volljährigkeit soll seine Mutter Frichild die Regentschaft führen.

Doch Mutter und Sohn haben die Rechnung ohne Amlung gemacht. Der Wäonenjarl hat offensichtlich Gefallen an seiner Führungsrolle gefunden und reklamiert die Vormundschaft über Frigern für sich selbst. Um seinem Anspruch den nötigen Nachdruck zu verleihen, lässt er den jungen König entführen und nimmt ihn in Gewahrsam. Frichild wird überrumpelt und ist im Moment machtlos, doch keineswegs planlos. Sie behält kühlen Kopf und zeigt erneut was in ihr steckt. Immerhin ist sie eine Urenkelin von Fritichar Schlaufuchs und scheint dessen Gerissenheit und Machtinstinkt geerbt zu haben. Statt Front gegen Amlungs verdeckten Staatsstreich zu machen, tritt Frichild willig die Regentschaft an den Usurpator ab. Sie mimt das überforderte Frauchen, das sich nach der starken Schulter eines tatkräftigen Mannes sehnt, um die Last der Reichsführung zu teilen oder ganz abzugeben. Damit nicht genug, bietet sie dem Wäonenjarl auch noch ihre Hand. Diesem fetten Köder kann der ehrgeizige Amlung nicht widerstehen. Eine Verbindung mit Frichild legitimiert nicht nur seine Regentschaft, sondern macht ihn im Falle von Frigerns Tod sogar zum rechtmäßigen Thronanwärter. Gut möglich, dass der Jarl von Anfang an Gundlands Krone im Visier hatte.

²⁶⁵ Sillingerstämme: Die drei Teilstämme der Altsillinger, Ostsillinger (Nervalsillinger) und Südsillinger (Hersdaler).

Amlung ist kein Mann der halben Sachen. Und die vermeintlich arglose Frichild ebnet ihm nun auch noch den Weg dorthin. Ganz davon abgesehen ist die 31-jährige Königmutter noch immer eine sehr attraktive Frau. Jarl Amlung verbindet das Angenehme mit dem Nützlichen und schließt 454 mit der Scorningerin den Ehebund. Frichild hat ihre Rolle offenbar überzeugend gespielt, denn ihr frisch angetrauter Gemahl tappt mit beiden Beinen in die tödliche Falle. Noch in der Hochzeitsnacht erdolcht sie den von Alkohol benebelten und liebestrunkenen Entführer ihres Kindes. Amlungs Söhne und enge Vertraute wandern in den Kerker, seine Töchter ins Kloster. Wer etwas mit Frigerns Kidnapping zu tun hatte, landet auf dem Richtblock. Schnell und entschlossen zieht Frichild die Macht an sich. Niemand tritt ungestraft zwischen sie und ihren Sohn!

Am Ende des Strafgerichts ist Frichild die unangefochtene Herrin in Gundland. Von der geflohenen Prinzessin über die Rebellin zur Regentin. Ein bemerkenswertes Schicksal und ein Glücksfall für das von Bürgerkrieg und Machtkämpfen geschüttelte Reich. Als gundländische Prinzessin und sillingsische Doppelherzogin vereint Frichild in ihrer Person praktisch alle Streitparteien der letzten Jahrzehnte. Und dank ihres politischen Geschicks und ihrer strategischen Weitsicht überbrückt sie auch die letzten Gräben. Nach rund 4 Jahrzehnten Unfrieden kehrt endlich wieder Ruhe ein, auch in den umkämpften Nordprovinzen. Der Regentin gelingt sogar das Kunststück eines friedlichen Ausgleichs mit Kelezar. Sie arrangiert sich mit dem zwergischen Adel und bestätigt dessen Besitzungen im Dairon. Im Gegenzug erkennen die Kurzen Frigern als Irgun an und damit Gundlands Herrschaft über das Gebirge. Das letzte Hindernis ist der Rebellenirgun Dyran II. Er lenkt nicht ein und will den Freiheitskampf weiterführen. Aber ohne den einheimischen Adel steht er auf verlorenem Posten. Schlimmer noch: Mittlerweile sehen viele zwergische Edelleute in ihm nur noch den Unruhestifter, der ihre mühsam gesicherten Pfründe durch seine Aktionen neuerlich gefährdet. 456 stellen sie ihrem König eine Falle, nehmen ihn gefangen und liefern ihn an Frichild aus. Die will keinen Märtyrer schaffen und lässt ihn am Leben. Doch den Rest seiner Tage fristet der Renegat fern der Heimat in einem Kerker in Falsbuhr.

Im gleichen Jahr 456 feiert König Frigern seinen 16. Geburtstag und ist damit volljährig. Doch das ändert nichts an der Regierungsführung. Auch wenn der junge König nun formal die Amtsgewalt innehat, zieht weiterhin seine Mutter die Fäden. Frigern scheint damit kein Problem zu haben. Das Verhältnis zu seiner Mutter ist innig. Der frühe Verlust des Vaters, die Flucht aus Altsillingen und die Jahre der Entbehungen im Nerval haben die beiden fest zusammengeschweißt. Ohne seine kluge und willensstarke Mutter wäre er höchstwahrscheinlich nicht mehr am Leben und ganz sicher nicht auf dem Thron. Frigern hatte keine Kindheit. Das holt er nun nach. Ihm steht der Sinn nach Jagen, Feiern und Mädchen. Die tristen Regierungsgeschäfte langweilen ihn. Nur zu gern überlässt er diese bis auf weiteres seiner Mutter und tobt sich aus. Frichild gönnt ihrem kleinen Liebling seine Vergnügungen, doch die beginnen nach einiger Zeit auszufern. Der junge König gerät bei seinen Eskapaden in die falschen Kreise und beginnt abzugleiten. 459 kommt es bei einem Gelage zum Streit mit einem Saufkumpan, der Frigern ein Messer in die Brust rammt. Der 19-Jährige Monarch verblutet an Ort und Stelle.

Die erste gundländische Königin

Als man Frichild vom Tod des Königs berichtet, erleidet sie einen Zusammenbruch. Mit Frigern stirbt nicht nur ihr über alles geliebter Sohn, sondern es erlischt formell auch ihre Regentschaft. Frigern war der letzte männliche Scorninger.

Doch die trauernde Königmutter fängt sich wieder und handelt gewohnt energisch und konsequent. Noch ehe die Diskussion um einen möglichen Nachfolger unter Gundlands Adel und Klerus richtig begonnen hat, schafft Frichild Tatsachen und besteigt als erste Frau selbst den Thron. Dabei vollzieht sich der Machtwechsel überraschend reibungslos. Das mag daran

liegen, dass Frichild ohnehin seit Jahren im Hintergrund regiert und das mit Erfolg. Sie ist populär und hat die Macht. Doch wir erkennen darin auch den generellen Aufstieg der Frau in der gundländischen Gesellschaft. Vor über 100 Jahren begann Prinz Fastred im norwerdischen Exil Gundlands Strukturen umzukrempeln. Um gegen die Übermacht der kalschanischen Gotteskrieger bestehen zu können, setzte der große Reformier auf neue Waffen, neue Kampftechniken und die alte Tradition gundischer Schildmaidens. Über den Dienst an der Waffe drangen Gundlands Frauen in die Männerdomäne des Krieges ein und holten sich alte politische Rechte zurück. Seither sind Frauen ein gewohnter Anblick in Gundlands Streitkräften. Sie kämpfen an der Seite ihrer Männer in vorderster Front und manch eine führt als Offizierin sogar das Kommando. Frichilds Krönung vollendet diese Entwicklung. Jetzt sind Gundlands Frauen ihren Männern tatsächlich ebenbürtig.

Unter Frichilds besonnener Führung heilen die Kriegswunden rasch und das Land blüht auf. Mit starker Hand und politischer Weitsicht ordnet sie die Verhältnisse im Reich und beschert ihren Untertanen Frieden und Wohlstand. Über 3 Jahrzehnte währt die glückliche Zeit, dann rührt sich ein alter Feind wieder, der Erzfeind, Kalschan.

Der letzte Höhenflug Kalschans

Der Tempelkrieg

→ Karte „22. Mittelarigon - Tempelkrieg, Ende Tenguren, 3. Kalschanischer Krieg“

Rückblende:

Zwischen 326 und 361 eroberte Kalschans Hohepriester Silat ein Weltreich, das ihn jedoch nicht lange überdauerte. Rund 2 Jahrzehnte nach seinem Tod hatte die Theokratie die meisten der gewonnenen Territorien wieder eingebüßt. Die sich häufenden Niederlagen brachten die herrschende Priesterschaft des obersten Staatsgottes Kalschas immer mehr unter Druck und untergruben den Glauben des Volkes an deren göttlichen Sendungsauftrag. Die militärisch unbedarften Hohepriester mussten auf erfahrene Kriegsherren zurückgreifen, um die Lage an den Grenzen zu stabilisieren. Zwar gelang es dadurch den Vormarsch der äußeren Feinde zu stoppen, doch im Inneren geriet die Herrschaft der Kalschaspriester in ernste Gefahr. Nach seinen Siegen über Ostdanurer, Gundländer und den Sklavenführer Grimma, griff Generalissimus Dremendash selbst nach der Macht und ließ sich von seinen Truppen zum Shadar ausrufen. Nur seine Ermordung kurze Zeit später verhinderte einen Bürgerkrieg. Um gegen innere wie äußere Feinde bestehen zu können, ohne sich dabei auf Generäle von zweifelhafter Loyalität verlassen zu müssen, forcierte der Hohepriester Shervan I. den Aufbau einer Armee aus Ordenskämpfern, indem er die vorhandenen Tempelsoldaten Elshahats massiv aufstockte. Die Zahl der Tempelkrieger wuchs und mit ihr Macht und Einfluss der Priesterschaft des Kriegsgottes. Anfang des 5. Jahrhunderts hatten sich die als militärische Erfüllungsgehilfen des Kalschasordens gedachten Schwertmönche zur dominierenden Macht im Reich aufgeschwungen, und ihr Oberpriester zog im Hintergrund die Fäden als eigentlicher Herr über Kalschan. Als der Hohepriester Sogdil der schleichenden Unterwanderung seiner Herrschaftsgewalt durch die Diener Elshahats gewaltsam Einhalt gebieten wollte, war es bereits zu spät. Er unterlag nach kurzem Kampf, wurde abgesetzt und 417 durch den gefügigen Greis Sheddim (* 346, + 429) ersetzt. Aus dem vormals schier allmächtigen Jadv Sil (Hohepriester des Kalschas) wurde ein Schattenfürst, ein bloßes Werkzeug in den Händen des Midra Sil Elshahatu (Oberpriester Elshahats).

Die Gefolgsleute des Kriegsgottes entschieden diese erste Kraftprobe für sich, doch der Konflikt schwelt weiter. Die Kalschaspriester finden sich keineswegs mit ihrer Degradierung ab, sondern arbeiten beharrlich an ihrer Rückkehr zur Macht. Sie wissen sich im Recht. Schließlich ist Kalschas und nicht Elshahat der Höchste unter den Göttern. Und da die Erde ein Abbild der himmlischen Ordnung sein sollte, steht folglich ihnen die Herrschaft zu und niemand anderem. Den Priestern Elshahats dagegen fehlt eine solche religiöse Legitimation. Der Kriegsgott ist nur einer der vielen Untergötter des Kalschas, bestenfalls die Nummer zwei in der inoffiziellen Götterhierarchie. Seine Anhänger stützen ihre Vorherrschaft vor allem auf die Waffengewalt ihrer Tempelsoldaten. Der kalschanische Gottesstaat verkommt zu einer Militärdespotie des Elshahatordens. Doch je verbissener die Kriegspriester ihren Herrschaftsanspruch durchzusetzen versuchen, desto mehr der anderen Götterorden treiben sie in die Arme der Kalschaskleriker. Mitte des 5. Jahrhunderts spitzt sich der Machtkampf gefährlich zu. Seit 452 ist Dhiram (* 409, + 463) der Oberpriester Elshahats, ein machtversessener Despot, der keinerlei Widerspruch duldet. In kurzer Folge wechselt er gleich drei Kalschas-Hohepriester aus, die nicht recht spüren wollen: Shervan II. (* 405, + 465), Enshedi (* um 385, + 462) und Lagam (* 414, + 460). Den letzten von ihnen, Lagam, lässt er sogar ermorden und macht sich anschließend selbst zum Hohepriester, um sich nicht länger mit einem widerspenstigen Jadv Sil herumschlagen zu müssen. Das ist zu viel. Die Priesterschaft des Kalschas und andere Orden rebellieren gegen Dhiraams Freveltat und Tyrannei. In den Tempeln des Reiches wiegeln sie das Volk gegen die unrechtmäßige

Herrschaft Elshahats auf, und das mit Erfolg. Rasch weitet sich die Revolte zum Flächenbrand aus und eskaliert 461 zum sog. Tempelkrieg.

Während sich Kalschan selbst zerfleischt, ergreifen die Tenguren die günstige Gelegenheit und attackieren die Theokratie von Osten. Der junge Tengurlak Sopolko (* 439, + 474) verbündet sich mit dem Ostdanurerdulan Jagades (* 426, + 488), und gemeinsam fallen sie 463 über Kalschans Nordostprovinzen her. Sie treffen auf wenig Widerstand und dringen immer tiefer ins Land ein. Bereits 465 stehen sie an der Dunca und zwingen Oberpriester Dhiram zum Handeln. Der sammelt seine Ordenskrieger und marschiert den ojadisch-ayrunischen Invasoren entgegen. Die haben mittlerweile die Dunca überschritten und stehen vor Ashargat. Dort stellen sie Dhiram eine Falle und schlagen ihn vernichtend. Der stolze Midra Sil Elshahatu kann die Schmach der Niederlage nicht ertragen und begeht noch auf dem Schlachtfeld Selbstmord. Nun ist das Chaos perfekt. Der Feind wütet in Dhagur, doch der Bürgerkrieg geht unvermindert weiter.

Die Kriegswirren begünstigen den kometenhaften Aufstieg eines überraschend jungen Mannes. Sein Name ist Artaban (* um 440, + 513). Er ist kein Ordenskrieger Elshahats und gehört auch keinem anderen Tempel an. Artaban entstammt der Unterschicht und dient zunächst als einfacher Soldat bei der Infanterie. Dank seines unübersehbaren militärischen Talents steigt er rasch zum Truppenführer auf, und die Katastrophe vor Ashargat räumt etliche Kommandoposten frei. Vorodesh (* 416, + 484), der neue Oberpriester Elshahats, macht den erst 26-jährigen Artaban 466 zum Oberbefehlshaber über den gesamten Osten Kalschans. Im Angesicht der Gefahr überwiegen dessen militärische Fähigkeiten mögliche Defizite im Glauben. Der junge Generalissimus rechtfertigt schon bald das in ihn gesetzte Vertrauen. Er besiegt die getrennt operierenden Heere der Ostdanurer und Tenguren nacheinander; zuerst Dulan Jagades 468 östlich von Pandra am Sepur und Tengurlak Sopolko 469 nördlich von Selud. Die Eindringlinge müssen sich nach Norden zurückziehen, aber Artaban bleibt ihnen dicht auf den Fersen. 470 schlägt er sie vor Gavor und treibt sie über die Dunca. 471 siegt er neuerlich im Tal der Tulpa. Danach hat Dulan Jagades die Nase voll und kehrt in die Heimat zurück, immerhin mit reichlich Raubgut beladen. Großfürst Sopolko ringt mit Artaban noch eine Weile um die Länder zwischen Vagor und Letina, bezieht 474 aber in der Ebene von Sadunin neuerlich Prügel und gibt auf. Der erfolglose Tengurlak begibt sich in seine Residenz nach Surak, wo er jedoch schon im Folgejahr 475 von seinen Söhnen ermordet wird. Danach entbrennt unter seinen Erben ein blutiger Streit um die Nachfolge, und das Tengurenreich versinkt im Bruderkampf. Diesen Zwist nutzen die Elimai und erheben sich 476 im Süden gegen ihre ojadischen Herren. Fast zeitgleich überschreitet Kalschans Generalissimus Artaban die Letina und greift die Tenguren von Westen her an. Die Aktionen erfolgen fast simultan und lassen vermuten, dass Artaban den Aufstand in Elim kräftig schürte und sich eng mit den elimaischen Rebellen abstimmte. Kurz darauf fällt auch noch der Ostdanurerfürst Jagades im Bündnis mit dem Bruderstamm der Mergeten über den Norden des Tengurenreiches her – angeblich um die Ermordung seines langjährigen Waffenbruders Sopolko zu rächen. Trotz der tödlichen Bedrohung von drei Seiten, schlagen sich die Ojadenprinzen weiter um die Macht und besiegeln dadurch den Untergang ihres Imperiums. 476 erobert Artaban zuerst die Hafenstadt Aslad an der Nordküste des Venidischen Meeres und wenig später auch Surak, die Residenz der Tengurenherrscher in der Westkardischen Steppe. Der Generalissimus lässt beide Städte gründlich plündern und anschließend niederbrennen. Dabei ist die Beute aus Surak geradezu märchenhaft. Das ist der Todesstoß für das Ojadenreich. Nach fast 140-jähriger Herrschaft über die Westkardische Steppe und den Norden Elims kollabiert die Macht der Kardier durch innere Zwietracht und den Ansturm äußerer Feinde.

Welch ein Siegeszug für Artaban! Der überragende Feldherr schlug nicht nur eine Invasion der gefürchteten Ojaden erfolgreich zurück, sondern drehte den Spieß um und legte ihr

Großreich in Trümmer. Nie zuvor stand ein kalschanisches Heer so weit im Osten – siegreich und tonnenschwer mit Schätzen beladen. Schon nennen die Soldaten ihren glorreichen Anführer den „Neuen Silat“.

Der Göttersohn

→ Karte „22. Mittelarigon - Tempelkrieg, Ende Tenguren, 3. Kalschanischer Krieg“

Die Reaktion aus Nekatis lässt nicht lange auf sich warten. Elshahats Oberpriester Vorodesh ist tief beunruhigt über die Berichte aus dem Osten. Natürlich freut er sich über die Triumphe Artabans, doch sie machen den Generalissimus auch mächtig und gefährlich. Nach dem vollständigen Sieg über die Tenguren hat Artaban seine Schuldigkeit getan und wird nach Nekatis abberufen. Ihm wird ein Triumphzug versprochen und dazu ein Sitz im Priesterkollegium des Kriegsgottes. Doch wie befürchtet, ist das dem machtbewussten und erfolgsverwöhnten Feldherrn zu wenig. Seit 10 Jahren herrscht er als Militärgouverneur über Dhagur und konnte tun und lassen was er wollte, solange er nur siegreich war. Er denkt nicht daran seinen Status aufzugeben und sich mit ein paar formalen Ehrungen abspesen zu lassen. Artaban will mehr. So lässt er die Boten aus Nekatis wissen, dass er sein Oberkommando zu behalten gedenkt, um nach der erfolgreichen Abwehr der äußeren Feinde nun die inneren zu bekämpfen und so den unseligen Bürgerkrieg zu beenden. Der Tempelkrieg währt mittlerweile 15 Jahre und keine Seite vermag ihn für sich zu entscheiden. Die Kalschaspriester haben das göttliche Recht auf ihrer Seite, das Volk und Teile der Armee, deren Offiziere von den Priesterkriegern Elshahats aus den hohen Kommandorängen verdrängt wurden. Die Anhängerschaft des Kriegsgottes ist kleiner, doch sie stellen die Elite der Streitkräfte und besetzen die administrativen und militärischen Schlüsselpositionen im Reich. Der Religionskrieg liefert Artaban einen willkommenen Vorwand, um seine Truppen für die eigenen Zwecke innerhalb Kalschans einzusetzen. Anfangs wird er von beiden Bürgerkriegsparteien umworben, doch bald wird klar, dass der Generalissimus nur einem Herren dient – sich selbst. Seine Absetzung und Ächtung durch Oberpriester Vorodesh 477 zeigt keine Wirkung. Artabans Soldaten bleiben ihm treu. Mehrere Attentate folgen, doch sie scheitern allesamt. Unaufhaltsam bringt der Neue Silat das Reich unter seine Kontrolle und fegt jeden Widerstand mit brachialer Gewalt hinweg. Selbst vor Priestern macht er nicht Halt. Wenn die Tempeldiener nicht spüren, lässt er sie ohne Ansehen der Person wie gemeine Bauern hinrichten. Das bringt ihm viele Sympathien beim einfachen Volk. Wie einst der Gesandte der Götter Silat, unterscheidet auch der umjubelte Kriegsheld Artaban nicht zwischen arm und reich. Er befreit die einfachen Leute von der korrupten Tempelbürokratie und bringt endlich den ersehnten Frieden. 480 marschiert der Generalissimus gegen Nekatis. Midra Sil Vorodesh weiß, dass er die Hauptstadt nicht halten kann und flieht mit dem Marionetten-Hohepriester Kandrash (* 429, + 484) in den Westen des Reiches. Kampflos rückt Artaban in der Hauptstadt ein und besteigt unter dem Jubel der Massen den lange verwaisten kalschanischen Thron. Doch nicht als einfacher Shadar, zumal die Priester in den über 150 Jahren ihrer Herrschaft den alten Königstitel erfolgreich verunglimpft haben. Der von Silat geschaffene Gottesstaat verlangt nach göttlicher Legitimation. In klarer Anlehnung an den Gesandten der Götter geht Artaban jedoch noch einen Schritt weiter. Er will nicht nur ein Sendbote der Allerhöchsten sein, sondern Mensch gewordener Gott: „Var aheri Elu“, „Sohn der allerheiligsten Götter“ nennt er sich, ein Gottkönig. Da die alte Krone der Shadari einst im Kampf zwischen Königtum und Priesterschaft verloren ging, lässt Artaban die Gräfte der kalschanischen Monarchen öffnen und aus verschiedenen Grabbeigaben eine neue Krone formen. Auch Silats letzte Ruhe wird gestört. Der Göttersohn entnimmt den Priesterstab des Göttergesandten. Dann schickt er seine Getreuen in die Tempel von Nekatis, um von jedem Götterbild ein wenig vom vergoldeten oder versilberten Überzug abzukratzen. Das Edelmetall wird eingeschmolzen und damit Silats Priesterstab überzogen. Die Symbolik

ist eindeutig: Zwei alte Wahrzeichen – ein irdisches und ein jenseitiges – vereint in den Händen des neuen Herrschers über Himmel und Erde. Dass er dabei Gräber schändet und Tempel entweiht, kümmert ihn nicht. Doch Artabans Maßnahmen gehen über bloße Titel und Sinnbilder hinaus. Er macht sich selbst zum Hohepriester des Kalschas und zum Oberpriester aller anderen Orden. Künftig kann der höchste Rang eines Klerikers nur noch der eines stellvertretenden Hohepriesters oder stellvertretenden Oberpriesters sein. Der erste Mann aller Tempelgemeinschaften ist fortan der Göttersohn selbst.

481 geht Artaban daran sein Werk zu vollenden und nimmt die Verfolgung der flüchtigen Kalschas- und Elshahatpriester und ihrer Anhänger wieder auf. Zwar trägt der Göttersohn bei Bagor am Patras einen klaren Sieg davon, doch können sich die Anführer seiner Widersacher über das Meer nach Samar oder Magad retten. Die beiden Provinzen hatten den Zerfall der kalschanischen Zentralgewalt während des Tempelkrieges genutzt und ihre Unabhängigkeit erklärt. Doch ihre Freiheit währt nicht lange. 483 setzt Artaban mit einem mächtigen Heer über die Meerenge von Dunvar und vernichtet ein samarisches Heer am Fluss Kuri²⁶⁶. Danach schwärmen seine Truppen in der abtrünnigen Provinz aus und nehmen furchtbare Rache für den Bruch des Vasalleneides und die Aufnahme der flüchtigen kalschanischen Kleriker. Die Nachricht vom Blutgericht in Samar bleibt in Magad nicht ohne Wirkung. Die einheimischen Machthaber unterwerfen sich dem Göttersohn und liefern die Asylanten Elshahats und anderer Orden aus. Die einfachen Ordensleute lässt Artaban noch an Ort und Stelle hinrichten, doch die hochrangigen Würdenträger schafft er nach Nekatis. Dort werden sie 484 in einem Schauprozess abgeurteilt und in einem grausigen Spektakel vor den johlenden Massen zu Tode gemartert. Unter ihnen befinden sich keine geringeren als der Kalschas-Hohepriester Kandrash und Elshahats Oberpriester Vorodesh – jener Vorodesh, der Artaban 18 Jahre zuvor als Generalissimus einsetzte, um den Vorstoß der Tenguren und Ostdanurer aufzuhalten. Damit endet der Tempelkrieg und der Bauernsohn Artaban ist der unumschränkte Herrscher Kalschans.

Der 3. Kalschanische Krieg oder Artabans Götterkrieg 488 bis 505

→ Karte „22. Mittelarigon - Tempelkrieg, Ende Tenguren, 3. Kalschanischer Krieg“

Seit seinen triumphalen Siegen über Ojaden und Ayruna, feiert man Artaban in Kalschan als den Neuen Silat. Nach wie vor ist der Gesandte der Götter das Maß der Dinge in der Theokratie und soll es lange bleiben. Artaban schickt sich an, ihm nachzueifern und sogar zu übertreffen, um neue, noch gewaltigere Maßstäbe zu setzen. Schließlich ist er nicht nur ein Gesandter der Allerdienlichsten, sondern ihr leibhaftiger Sohn. Der Var Elu²⁶⁷ will das Weltreich Silats wiederaufrichten und dessen Werk vollenden: Ein Imperium, das tatsächlich die gesamte bekannte Welt umspannt.

Überaus hochfliegende Pläne, doch der Göttersohn hat sein militärisches Können bereits mehrfach eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Außerdem ist die Gelegenheit günstig. Nach dem Ende des mächtigen Tengurenreiches ist die Bedrohung von Osten her gebannt, und die Ostdanurer für sich allein genommen sind schon lange keine ernste Gefahr mehr. Bleibt Gundland, der alte Erzfeind, das Land der Ketzer. Als die kalschanischen Truppen nach Silats Tod 361 vor dem Heimkehrerkönig Fulgern I. weichen mussten, hatten es die edunischen Frevler gewagt Hand an die kalschanischen Götterbilder zu legen und deren Tempel niederzureißen. Das schreit nach blutiger Vergeltung und liefert Artaban auch 100 Jahre nach diesen Ereignissen noch einen erstklassigen Grund, um sein Volk aufzuwiegeln und einen neuen Krieg vom Zaun zu brechen. Außerdem herrscht beim gundischen Nachbarn im Norden derzeit eine Frau – ein Unding in der reinrassigen Männergesellschaft der Theokratie.

²⁶⁶ Kuri: Kleiner Fluss im Osten Odians. Entspringt im Djebil und mündet ins Sanfte Meer (bzw. die Meerenge von Dunvar).

²⁶⁷ Var Elu: Kalschanisch für „Göttersohn“. Kurzform von „Var aheri Elu“ = „Sohn der allerheiligsten Götter“.

Gegen dieses schwache Weib scheint der Sieg vollkommen sicher. Also rüstet Artaban zum Großangriff auf Gundland und beginnt 488 den 3. Kalschanischen Krieg, der als Artabans Götterkrieg in die Geschichte eingehen wird.

Doch während Gundland am Vorabend von Silats Missionskrieg 326 in zwei verfeindete Hälften geteilt war, ist es jetzt einig und stark. Die Herrscher in Solb haben seither ausgedehnte Gebiete nördlich des Kleinen Meeres und Endmeeres dazugewonnen, kontrollieren den lukrativen Fernhandel durch das Nerval und können auf die reichen Bodenschätze des Dairon im unterworfenen Kelezar zurückgreifen. Außerdem ist die vermeintlich schwache Frau auf Gundlands Thron, Königin Frichild, eine überaus fähige Herrscherpersönlichkeit, die auch das Kriegshandwerk im 3. Gundländischen Bürgerkrieg von 413 bis 454 von der Pike auf erlernt hat und selbst in zahlreichen Schlachten kämpfte. Nicht umsonst nennt man sie in der Heimat „die Schildmaid“. Dank der sprudelnden Einkünfte aus Handel und Bergbau gebietet sie mittlerweile sogar über ein bestens ausgerüstetes, stehendes Heer, um das sich im Kriegsfall das Aufgebot der Wehrpflichtigen scharf. Paradoxaerweise ist Gundlands Manko der seit über 3 Jahrzehnten währende Friede. Außer einigen Grenzscharmützel mit Brynden oder Ostdanurern gab es seit der großen Bürgerkriegsschlacht bei Hilgern 453 keinen nennenswerten Kampf mehr. Zwar blüht das Reich unter Frichilds ausgleichender Herrschaft auf, doch den Truppen fehlt es an Übung. Gundlands Wirtschaft strotzt vor Kraft, aber seine Soldaten sind träge geworden. Artabans Männer dagegen können sich über mangelndes Kampftraining wahrlich nicht beklagen. Fast ebenso lange wie in Gundland Frieden herrscht, kämpfen sie ununterbrochen gegen Tenguren, Danurer, abtrünnige Provinzen und sogar gegen die eigenen Landsleute. Das gibt beim ersten Waffengang des Krieges den Ausschlag. Die Armee des Göttersohns entscheidet das Treffen vor Tirngat gegen ein wäonisches Aufgebot für sich. Doch Tirngat ist noch lange nicht die Entscheidung, sondern lediglich der Auftakt eines langen Krieges.

Die mittlerweile 66-jährige Königin fühlt sich selbst nicht mehr fit genug für das entbehrungsreiche Feldlager und überträgt deshalb den Oberbefehl an ihre Tochter Adalgis (* 451, + 515), ihrem Kind aus zweiter Ehe mit dem ostsillingischen Herzogssohn Dannard. Nach dem frühen Tod ihres Sohnes Frigern 459 setzte die Königin ihre Hoffnungen auf ihre Tochter und erzog sie konsequent zur Nachfolgerin. Dazu gehörte selbstverständlich auch eine militärische Ausbildung. Nach gundischem Verständnis – und das gilt auch für manch anderes Volk – ist ein König in erster Linie oberster Kriegsherr, so wie einst die Herzöge und Jarle. Das gilt umso mehr für eine Königin, die sich auch nach eineinhalb Jahrhunderten Emanzipation gegenüber den immer noch dominierenden gundländischen Männern besonders beweisen und behaupten muss. Adalgis verdiente ihre Sporen an den unruhigen Grenzen im Norden gegen Bryndland, im Osten gegen Danurien und im Dairon gegen den dort vereinzelt aufflackernden Widerstand der Zwerge. Die 37-Jährige ist längst eine erfahrene Truppenführerin, die weiß wie man kämpft. Während sie Artabans Invasionsarmee mit schnellen Überfällen beschäftigt und die Nachschubwege attackiert, trommelt sie gleichzeitig den Großen Heerbann²⁶⁸ für die Entscheidung zusammen. 489 bietet sie Artaban unweit ihres Familienstammsitzes Scorna in Hersdalen die Schlacht an, und der Göttersohn akzeptiert. Zwei Tage dauert das blutige Morden, dann trennen sich die Kriegsparteien zu Tode erschöpft, doch ohne Sieger. Adalgis hat Stand gehalten und dem allseits siegreichen Artaban immerhin ein Unentschieden abgetrotzt. Das ist mehr als Ojaden, Ayruna, Samaris oder die Ordenskrieger Elshahats je erreicht haben und der erste Dämpfer in der bislang makellosen Karriere des Var Elu.

Fürs erste muss sich Artaban zurückziehen, doch er sinnt auf Revanche. Der Gedanke, dass er, der Sohn der Allerhöchsten, an einer Frau scheitern sollte, ist für ihn unerträglich und

²⁶⁸ Großer Heerbann: Das vom König (früher vom Herzog bzw. Jarl) einberufene militärische Gesamtaufgebot des Reiches.

macht aus dem Patt bei Scorna eine gefühlte Niederlage. Er verstärkt sich mit frischen Kräften und nimmt schon im Folgejahr 490 einen neuen Anlauf, diesmal über den unteren Darnim gegen Hardomannien. Wie beim ersten Versuch gelingt auch diesmal ein Auftakt nach Maß durch einen Sieg bei der Landung an der Darnimmündung. Danach arbeitet er sich zunächst den Darnim aufwärts vor und dringt tief nach Ilonien ein. Er erobert der Reihe nach Welirn, Krunis und sogar das stark befestigte Felch an der Ulvihrmündung, ehe er sich ins Landesinnere wendet und 492 auch Magram einnimmt. Im Folgejahr 493 überrascht ihn jedoch Prinzessin Adalgis mit einem Entsatzheer bei der Belagerung Wistetts und schlägt ihn blutig zurück. Diese erste schwere Niederlage bringt den Gottkönig in ernste Bedrängnis. Wie kann ein Gott verlieren? Zweifel am unfehlbaren Göttersohn werden laut, auch unter den eigenen Anhängern in der Armee. Artaban hat alle Hände voll zu tun, um seine Soldaten bei der Stange zu halten.

Der Tempelaufstand 493 bis 497

Im fernen Nekatis nutzen seine Feinde die Kunde vom Versagen des selbsternannten Gottes und wiegeln die Massen auf. Die vollständige Entmachtung aller Priesterkollegien hat dem Var Elu zahllose unversöhnliche Feinde unter den Tempeldienern geschaffen. Auch beim einfachen Volk ist die anfängliche Euphorie über den neuen Silat längst verflogen. Wohl hat er die Reiterhorden der Tenguren und Danurer davongejagt und den Tempelkrieg beendet, dafür jedoch ohne Not einen neuen Krieg mit Gundland entfacht. Das Land kommt einfach nicht zur Ruhe und hätte sie doch so bitter nötig. Seit über 40 Jahren führt Kalschan fast durchgehend Krieg gegen innere und äußere Feinde. Die Menschen sind ausgelaugt und haben genug von Kampf und Tod. Eine massive Wirtschaftskrise verschärft die Situation weiter. Artaban hat die gewaltigen Schätze aus der Tengurenhauptstadt Surak bedenkenlos ausmünzen lassen, um die astronomischen Staatsschulden mit einem Schlage zu begleichen und den gundländischen Krieg zu finanzieren. Eine wahre Gold- und Silberschwemme überflutet die Theokratie und lässt die Preise explodieren. Dem Überangebot an Geld stehen einfach nicht genügend Waren und Dienstleistungen gegenüber. Die Löhne halten mit der galoppierenden Inflation nicht Schritt und treiben unzählige einfache Arbeiter in den Ruin. Die Slums der Städte wachsen, Bettler werden zur Plage und das Bandenwesen greift um sich. 13 Jahre nach Artabans Machtergreifung sind weite Bevölkerungsschichten verarmt und bilden ein leicht entflammbares Gemisch aus sozialem Sprengstoff. Kalschans immer noch einflussreiche Kleriker zünden gezielt die Lunte. Angeführt von einem ebenso überraschenden wie fragilen Bündnis der lange verfeindeten Tempel des Kalschas und Elshahat, kommt es in der Metropole am Garrat zu offenem Aufruhr, der schnell auf andere Städte überspringt. Artaban ist gezwungen den Kampf gegen Gundland vorerst auszusetzen. Gerade hat er mit einiger Mühe seine Truppen zur Raison gebracht, nun muss er an der Heimatfront für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Und das tut er. Brutal und gnadenlos geht er gegen seine ungehorsamen Landsleute vor und erstickt den Volksaufstand in Strömen von Blut. Auch vor Priestern macht er nicht Halt. Die Aufwiegler werden in Schnellverfahren abgeurteilt und exekutiert. Schon ein Verdacht genügt für eine Anklage, und die mündet so gut wie immer am Galgen. Ganze Tempelgemeinschaften werden liquidiert und ihr Vermögen eingezogen. Trotz dieser Grausamkeit, vielleicht aber auch gerade deswegen, braucht Artaban volle 4 Jahre, ehe er den letzten Widerstand gebrochen und die vollständige Kontrolle über sein Reich zurückgewonnen hat. Doch um welchen Preis? Geschätzte ein bis zwei Millionen Tote fordert der Tempelaufstand. Dazu kommen etwa noch einmal so viele aus dem vorangegangenen Tempelkrieg und dem Kampf gegen Tenguren und Danurer. Das ist ein ungeheurer Aderlass für eine Nation jener Tage, selbst für das bevölkerungsreiche Kalschan.

Königin Adalgis (* 451, + 515)

Außerdem wusste der Erzfeind Gundland den Konflikt in der Theokratie gut zu nutzen. Prinzessin Adalgis hat sich die verlorenen hardomannischen Städte zurückgeholt und ist zum Gegenangriff übergegangen. 495 setzt sie über den Welirn (Vilier) und fällt in Kalschans Nordwestprovinz Gadrosan ein. Sie erobert Städte und Burgen und dringt bis zum Fluss Lugan vor. Doch 496 stirbt Königin Frichild mit 74 Jahren. Die Prinzessin unterbricht den Feldzug gegen die Theokratie und eilt mit dem Gros ihrer Truppen nach Solb, um ihre Thronfolge abzusichern. Zwar hatte ihre Mutter die Mächtigen des Reiches schon zu Lebzeiten auf die Tochter eingeschworen, doch Adalgis will kein Risiko eingehen. Auch wenn die Geschlechter in Gundland formal gleichgestellt sind, ist es für Frauen dennoch ratsam sich gegen männliche Machtansprüche zu wappnen, besonders wenn es um die Krone geht. Aber alles verläuft glatt. Das schnelle Eintreffen der Prinzessin und ihrer Streitmacht verhindert mögliche Diskussionen über die Erbfolge, ehe sie beginnen können. Adalgis besteigt 496 als zweite Königin den gundländischen Thron.

Als sie den Krieg gegen die Theokratie wieder aufnehmen will, zwingt sie ein neuer Brandherd jedoch zur Änderung ihrer Pläne. Göttersohn Artaban hat die Ostdanurer mit reichlich Gold zum Angriff auf den Osten Gundlands aufgestachelt. 497 überfällt Dulan Sorokal II. (* 454, + 525) das Nerval und schlägt das hastig zusammengezogene Provinzheer der Ostsillinger bei Farseit in die Flucht. Danach brandschatzen seine Männer im südlichen Nerval alles, dessen sie habhaft werden können. Als Gundlands frisch gekürte Königin mit Heeresmacht herannaht, ziehen die Plünderer wieder ab. Daraufhin lässt sich Adalgis zu einem Rachefeldzug verleiten, überschreitet den Terp und dringt in Danurien ein. Doch der Vorstoß ist schlecht vorbereitet und bleibt bald stecken. Bei einem Scharmützel wird die Königin hart am Kopf getroffen und schwer verwundet. Ihre Männer bringen sie zurück ins sichere Ayrunbuhr. Sie überlebt den wuchtigen Hieb, doch ist fortan ihre gesamte rechte Seite gelähmt. Ihre Rolle als Kriegerin ist vorüber.

Prinz Dannard (* 481, + um 520)

Nachdem Artaban den Tempelaufstand niedergeschlagen hat, nimmt er 499 den Krieg gegen Gundland wieder auf und macht sich an die Rückeroberung der gundländisch besetzten Provinz Gadrosan. Da Königin Adalgis ihre Truppen selbst nicht mehr anführen kann, schickt sie ihren 18-jährigen Sohn Dannard (* 481, + um 520) – benannt nach ihrem ostsillingischen Vater, der im 3. Gundländischen Bürgerkrieg fiel, als Adalgis noch ein kleines Kind war. Dieser zweite Dannard ist das Ergebnis einer unstandesgemäßen Liaison der Prinzessin mit einem Abenteurer namens Farhold. Königin Frichild versuchte die Verbindung zu verhindern, doch die willensstarke Adalgis trotzte der Mutter und ließ sich auf den berüchtigten Frauenhelden ein. Wie vorausszusehen, hielten Farholds Liebesschwüre nicht lange. Als sich die Affären häuften, verstieß die desillusionierte Prinzessin ihren treulosen Liebhaber, und Königin Frichild verbannte ihn aus dem Reich. Danach verliert sich seine Spur. Vielleicht wegen dieser Erfahrung sollte Adalgis nie heiraten. So ist der junge Dannard der letzte Spross der stolzen Scorninger. Auf ihm ruhen die Hoffnungen von Mutter und Volk.

Wie viele seines Alters träumt der junge Mann von glorreichen Siegen und unsterblichem Ruhm. Er will dem Kalschanbezwiner Thurwinth dem Eduner nacheifern und in Nekatis einmarschieren. Der gewiefte Taktiker Artaban nutzt die Unerfahrenheit seines Gegners eiskalt aus und lässt Dannard ins offene Messer laufen. Er lockt den forschen Jüngling mit vermeintlich leichten Erfolgen tief nach Gadrosan hinein, dann lässt er seine Falle zuschnappen. Als sich der Prinz anschickt östlich von Telmis den Lugan zu überschreiten, fallen kalschanische Truppen über die durch den Fluss geteilten Heereshälften her und machen die Gundländer scharenweise nieder. Nur ein kleiner Haufen vermag sich zu retten

und in die Heimat durchzuschlagen. Dannard überlebt das Gemetzel zwar, gerät aber in Gefangenschaft.

Sturz der Scoringer

→ Karte „22. Mittelarigon - Tempelkrieg, Ende Tenguren, 3. Kalschanischer Krieg“

Der Göttersohn nutzt seinen Vorteil und marschiert zum zweiten Mal in Wäoning ein, diesmal entlang der Westseite des Cantras. Gezielt setzt er Dannard als politisches Druckmittel ein. Für das Leben des Prinzen fordert er von der Königin die Abtretung Wäonings und Südhardomanniens an Kalschan. Adalgis ist verzweifelt. Ihr Heer besiegt und ihr einziges Kind in Todesgefahr. Schließlich obsiegt die Mutter in ihr, und sie willigt ein. Doch sie bewirkt gar nichts, im Gegenteil. Sie mehrt lediglich Artabans Appetit auf Gundland, der sie mit seiner überaus wertvollen Geisel weiterhin schamlos erpresst.

Zu Hause schlägt ihr eine Welle der Empörung entgegen. Sicher ist Dannards Schicksal tragisch, doch für einen einzigen Mann, und sei es auch der Thronfolger, den gesamten Süden des Reiches zu opfern, geht entschieden zu weit. Von einem König wie von einer Königin darf man erwarten, dass sie das Wohl des Staates über ihr eigenes oder das ihrer Familie stellt. Adalgis jedoch verkauft ihr Volk an den Feind, für einen Sohn, der nach Lage der Dinge ohnehin nicht zu retten ist. Außerdem ist diese Königin auch noch ein Krüppel, obwohl nach gundischem Recht nur ein geistig und körperlich Unversehrter herrschen darf. Ihr einziger Erbe schmachtet in den Kerkern von Nekatis ohne Hoffnung auf Heimkehr. Das Herrschergeschlecht der Scoringer ist offensichtlich am Ende. All das liefert Teilen des wäonischen und hardomannischen Adels genug Munition zur Revolte. Sie scharen sich um den Wäonenjarl Siegund (* 458, + 522) und marschieren auf Solb. Sympathisanten innerhalb der Mauern öffnen ihnen die Tore. Die Renegaten nehmen Adalgis gefangen, setzen sie ab und erheben statt ihrer Jarl Siegund zum König.

Allerdings findet der Staatstreich nicht jedermanns Zustimmung, zumindest nicht der neue Monarch. Die Jarle Werdlands und etliche aus Hardomannien versammeln sich in Falsbuhr, um einen eigenen Kandidaten zu küren. Seit bald 100 Jahren herrschen Sillingerkönige über das Reich. In den Augen vieler alteingesessener Werder und Hardomannen sind das zugewanderte Halbbarbaren aus dem Norden. Und jetzt ein Wäone auf dem Thron? Ein Nachfahre dieser heimatlosen Räuberbande? Das grenzt ja schon an Fremdherrschaft. Etliche der Federträger sind noch nicht einmal edunisch getauft. Da kann man sich ja gleich dem kalschanischen Göttersohn ergeben. Nach Ansicht der versammelten Edeling, Recken und Schildmaiden aus dem Westen des Reiches steht die Herrschaft allein ihnen zu, den wahren Gundländern. Genährt durch reichlich Standesdünkel und Vorurteile, erhebt das Volksding zu Falsbuhr 501 den werdischen Jarl Alared I. (* 470, + 518) zum Gegenkönig.

Abspaltung Sillingens 502

Als ob zwei Könige nicht schon genug wären, rufen auch noch die Jarle Altsillingens und Ostsillingens 502 den Herzog des Nervals, Ruthar (* 455, + 517), zum König aus. Ruthar ist weitläufig mit den Scoringern verwandt. Sein Vater Hartung (* 427, + 494) war der jüngere Bruder von Adalgis' Vater Dannard. Ruthar ist demnach ein Vetter der abgesetzten gundländischen Königin und ein Großonkel ihres gefangenen Sohnes Dannard. Blutsverwandschaft in gerader Linie besteht allerdings nicht. Außerdem haben ihn die Edeling Sillingens nicht zum König gewählt, damit er der gundländischen Krone nachjagt. Das Gegenteil ist der Fall. Ruthar soll Sillingen in die Unabhängigkeit führen. Der Adel links und rechts der Korvanten hat genug von der Bevormundung aus dem fernen Solb und will seine eigenen Wege gehen. Solange mit Frigern, Frichild und Adalgis die eigenen Leute auf dem Thron saßen, war die gundländische Vorherrschaft akzeptabel, doch einen Wäonen oder

Werder lehnen die stolzen Sillinger ab. Mit der Wahl eines eigenen Königs, und nicht bloß eines Herzogs wie früher, ziehen sie nun auch im Rang mit den gundländischen Herrschern gleich. Eine unmissverständliche Botschaft an Gundlands Monarchen, künftig ihre Finger von den Ländern nördlich des Kleinen Meeres und Endmeeres zu lassen.

Ganz auf eigene Ambitionen gedenkt Sillingens erster König aber nicht zu verzichten. Wenn er schon alle Ansprüche auf Gundlands Krone fallen lassen muss, so will er doch wenigstens Herr **aller** Sillinger sein, also auch über den Osten Norwerdens und besonders über Hersdalen gebieten. Ruthar träumt von einem Großsillingen unter seiner Führung. Die Chancen dafür stehen derzeit gut. Kalschan hat den Süden Gundlands besetzt, und um den Rest schlagen sich zwei Könige. Die Scoringer sind Geschichte und die ihnen geleisteten Eide folglich hinfällig. Warum also sollten die Hersdaler nicht mit ihrem Landsmann Ruthar zusammengehen? Die Jarle Altsillingens haben es ja auch getan.

Doch der Sillingerkönig verrechnet sich. Die Hersdaler sind länger und weitaus fester in Gundland verankert als ihre Brüder nördlich von Ar Minaron und Ar Final. Sie mögen gebürtige Sillinger sein, doch sie fühlen und verhalten sich in vielerlei Hinsicht gundländischer als die Gundländer. Das resultiert aus ihrer Geschichte. Sie wurden nicht unterworfen, sondern schlossen sich den Gundländern aus freien Stücken an. Arimund Erstkönig rief sie ins Land, um das frisch eroberte, aber völlig entvölkerte Ostkelezar zu besiedeln und zu sichern. Theudis der Schwörer nahm das verlockende Angebot an, spaltete einen Teil des Stammes auf dem Ding zu Hersdal 292 ab und führte ihn nach Süden. Die Einwanderer gelobten Arimund die Treue und erhielten dafür ausgedehnte Ländereien zwischen Wern und Terp zu Lehen. Theudis selbst wurde der erste Herzog der neuen Provinz Hersdalen und der Bund mit Gundland zusätzlich durch die Eheschließung zwischen seiner Tochter Friga und dem Prinzen und späteren Herrscher Thured Exilkönig besiegelt. Doch so glücklich und vorteilhaft die Landnahme für die Südsillinger verlief, hatte man in der alten Heimat nur Verachtung für sie übrig. „Abtrünnige“ schimpfte man sie und „Werderknechte“. Selbst viel später noch, als längst Gras über die Sache gewachsen ist und das Spaltding zu Hersdal eine alte Kamelle, halten sich gewisse Vorbehalte der Sillinger im Norden gegenüber ihren Brüdern in Gundland hartnäckig. Das Spaltding zu Hersdal markiert einen harten Bruch im Sillingerstamm, der nie ganz gekittet werden kann. Da sie zu Hause als Ausgestoßene gelten, müssen sich die Hersdaler in der neuen Heimat auch eine neue Identität suchen und finden sie als gundländische Musterknaben. Begierig saugen sie alles auf, was aus dem kulturell überlegenen Westen des Reiches kommt und eifern ihren werdischen, hardomannischen und nicht zuletzt edrignonischen Landsleuten nach. Die erhoffte Anerkennung bleibt ihnen aber verwehrt. In Astolan und Ilonien spöttelt man über sie. Das ändert sich erstmals während der Missionskriege Silats. Obwohl räumlich weit voneinander getrennt, halten die Hersdalerherzöge ihre Eide und stehen in Gundlands schwersten Stunden treu zu König und Vaterland. Während des erzwungenen Exils in Norwerden lernen Werder und Hardomannen ihre hersdalischen Vasallen schätzen. Mit Fritichar Schlaufuchs übernehmen die Hersdaler schließlich sogar die Führung des Reiches. Sieben Sillingerkönige und zwei Königinnen herrschen knapp 100 Jahre lang über eines der mächtigsten Reiche der Alten Welt. In den gut 2 Jahrhunderten seit ihrer Ansiedlung in Ostkelezar haben sich die belächelten sillingischen Halbbarbaren ganz schön gemausert und Erstaunliches geleistet. Zwar gelten sie in Werdland und Hardomannien noch immer als Hinterwäldler, doch niemand zieht mehr in Zweifel, dass die Hersdaler dazugehören und ein fester Bestandteil des Reiches sind – am allerwenigsten sie selbst.

Neue Macht mit altem Gott

Verbreitung der edunischen Botenleere in der Wüste

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

König Ruthars werben um Hersdalens Jarle scheitert, seine Gesandten blitzen ab. Die Zurückweisung kränkt ihn schwer und durchkreuzt seine Pläne von einem Großsillingen. Da es im Guten nicht geht, versucht es Ruthar mit Gewalt. 504 überfällt er seine hersdalischen Brüder, um sich zu nehmen, was sie ihm nicht geben wollen. Damit ist das Chaos in Gundland perfekt. Es tobt Bürgerkrieg, die sillingischen Nordprovinzen spalten sich ab und attackieren Hersdalen, und der Süden ist von kalschanischen Truppen besetzt. Jetzt herrschen tatsächlich Zustände wie beim Angriff Silats, und die Niederlage Gundlands scheint nur noch eine Frage der Zeit zu sein. Doch trotz des heillosen Durcheinanders bleibt der Zusammenbruch aus. Das hat mehrere Gründe:

Zum einen erweisen sich die Hersdaler als ausgesprochen wehrhaft. Sie siedeln im Grenzland und wissen sich zu verteidigen. Als König Ruthars Sillingerarmee anrückt, erheben sie Jarl Leugant (* 467, + 561) zum Herzog und scharen sich um sein Banner. Der stoppt Ruthars Vormarsch bei Ayrunbuhr und zwingt die Eindringlinge zur Umkehr. Zwar geht der Kampf danach weiter, doch der entscheidende Sieg bleibt Ruthar versagt.

Zum anderen kommt Göttersohn Artaban an Gundlands Front im Süden nicht recht voran. Das liegt in diesem Fall allerdings weniger an den gundländischen Verteidigern als vielmehr an der Überforderung der kalschanischen Kräfte. Tempelkrieg, Tengurenkrieg, Tempelaufstand und der 3. Gundländische Krieg haben die Theokratie vollkommen ausgezehrt. Die Wirtschaft liegt am Boden, und im Land herrscht Hungersnot. Es gelangt kaum noch Nachschub zu den Truppen in Wäoning und Ilonien, und die besetzten Gebiete werfen nicht genug ab, um die kalschanischen Soldaten aus eigener Kraft zu versorgen. Artabans Männer werden unruhig, Desertionen häufen sich, und vereinzelt kommt es bereits zu Revolten. Der Göttersohn verliert zunehmend die Kontrolle über seine Streitkräfte. Gleichzeitig erreichen ihn höchst beunruhigende Nachrichten aus Samar und Magad. Die beiden Provinzen werden kurz nacheinander von Ulachen attackiert. An sich ist das nicht ungewöhnlich. Zu allen Zeiten haben die Reichtümer der Hochkulturen die Begehrlichkeiten der sehr viel ärmeren Wüstenbewohner geweckt. Überfälle von Nomaden auf ihre sesshaften Nachbarn gab es und gibt es immer wieder. Die Menschen in den fruchtbaren Landstrichen rund um die Takaru-²⁶⁹ und Jundwüste²⁷⁰ können ein Lied davon singen. Zum Glück für die Betroffenen verhinderte die unversöhnliche Feindschaft der Ulachenstämme untereinander bislang koordinierte Aktionen in großem Stil. Doch diesmal ist es anders. Diesmal ist es mehr als ein bloßer Raubzug im Grenzgebiet. 504 dringt eine straff geführte Armee aus der Wüste zuerst in Samar ein und 506 in Magad. Das Wüstenheer ist nicht besonders groß und auch die Bewaffnung lässt zu wünschen übrig, doch die Truppen sind gut organisiert, überraschend diszipliniert und hochmotiviert. Sie nennen sich die „Neuerer“ (ulachisch „Ducharin“) im Sinne von „Erneuerer des Glaubens“ und sind der erste große ulachische Stammesbund der Geschichte, genauer gesagt die Anfänge eines Ulachenreiches.

Am Beginn stand eine religiöse Bewegung. Wie gehört, verließen einige unbeugsame Anhänger der edunischen Botenlehre Anfang des 5. Jahrhunderts Valanor und gingen ins Exil. Manche von ihnen zogen sich über das Hochland von Taveral²⁷¹ in die Flusstäler und

²⁶⁹ Takaru: Ausgedehnte Wüste in Zentralodion, die sich von den großen Salzseen im Westen bis zur Küste des Korallenmeeres im Osten erstreckt.

²⁷⁰ Jund: Ausgedehnte Wüste in Südodion, die sich von Cavela und Teron im Westen bis zur Küste des Südmeeres im Osten erstreckt.

²⁷¹ Hochland von Taveral: Hochplateau zwischen den beiden Gebirgszügen des Avinar und der Cavela.

Oasen auf der Ostseite von Avinar²⁷² und Cavela²⁷³ zurück. Dort leben seit alter Zeit Ulachen. Ihnen predigten sie von Edun und seinem Gesandten, dem Großen Zeugen. Allerdings sind ihre Missionierungserfolge zunächst nur mäßig. Manche haben zwar schon zuvor von Edun gehört, doch sie sehen in ihm den Gott der Elfen, gepredigt von Elfen. Die Bewohner Zentralodians haben ihre eigenen Gottheiten, und sie haben viele davon. Ein einziger Gott mag den wunderlichen Elvar genügen, erscheint den meisten Ulachen jedoch ziemlich kümmerlich. Die Geschichten seines Zeugen spielen weit entfernt im hohen Norden. Sie erzählen von tiefen Wäldern und kalten Wintern, von grünen Auen und dem großen Ozean. Nichts davon kennen die Ulachen am Fuße von Avinar und Cavela, nichts erinnert an die flimmernde Hitze Zentralodians, an Sanddünen, Heuschreckenschwärme und kostbare Wasserstellen. Der Bezug zur eigenen Heimat und Identität fehlt. Interessiert hören die Wüstenbewohner den valanorischen Predigern zu, ihren Erzählungen von einem fremden Seher aus einem fernen Land, dann gehen sie wieder ihrer Wege und opfern wie eh und je ihren alten Göttern.

Erst als der Seher Jessech (* um 440, + 489) die Bühne betritt, kommt Schwung in die Sache. Er ist einer der wenigen bekehrten Ulachen und eine außergewöhnlich charismatische Persönlichkeit. Jessech dient zunächst als Priester in einem der zahlreichen Tempel der noch zahlreicheren ulachischen Götter. Nach der Überlieferung erkrankt er schwer und hat ein Todesnäheerlebnis. Er selbst berichtet später, dass ihm an der Schwelle zum Jenseits der Große Zeuge erschienen sei und ihn beauftragt habe dessen „wahre“ Botschaft in die Welt zu tragen. Jessech solle die Worte des Zeugen von allen menschlichen Verfälschungen und Fehlinterpretationen befreien und auf deren ursprüngliche Bedeutung zurückführen. Wieder genesen, macht sich der junge Priester ans Werk und übersetzt die Edunia aus dem Elvarunischen ins Ulachische. Der bislang als „Chedum“ bekannte „Edun“ wird zum „Aludin“ (ulachisch „Alud“ = „Gott“, „din“ = „alle“), zum „Allgott“, dem Gott der Götter, sein Zeuge zum „Mechid“ (ulachisch für „Bote, Gesandter“). Aus der elvarunischen „Edunia“ entsteht das ulachische „Sarivad“ (ulachisch „Sari“ = „Wahrheit“, „vad“ = „höchst“), das Buch der höchsten Wahrheit. Statt des verlorenen zweiten Buches über das Leben des Zeugen und seiner Gefährten, fügt Jessech ein eigenes Buch ein. Es handelt von berühmten ulachischen Sehern vergangener Zeiten, die als Wanderprediger umherzogen oder als weise Einsiedler in der Abgeschiedenheit der Wüste lebten. Da der Allgott Aludin alles und jeden umfasst – genauso wie sein direktes Vorbild Edun –, schließt er folglich auch die alten Götter ein. Demnach priesen die Seher einst Aludin, auch wenn sie ihn noch nicht so nannten – so jedenfalls versteht es Jessech. Dieses neue zweite Buch endet zunächst beim Schreiber selbst, beim Seher Jessech, wird aber von seinen Nachfolgern weitergeführt. Hier legen die Anführer der Ducharin ihre Taten nieder, um sich vor Gott und den Menschen zu rechtfertigen und sich einen Platz im Himmel und der Geschichte zu sichern. Viereinhalb Jahrhunderte nach dem Auftauchen des Großen Zeugen im nordarigonischen Edrigon, entsteht unter Jessechs Feder ein neues Werk in ulachischer Sprache, das den Geist der Wüste atmet und die Ulachen weit besser anspricht als die mit elfischer Rationalität verfasste Edunia.

Das ist der Durchbruch für die edunische Botenlehre. Jetzt, da die Worte in der ulachischen Muttersprache abgefasst sind, die eigene Geschichte beinhalten und von einem mitreißenden Redner vorgetragen werden, wächst Jessechs Anhängerschaft unter den Wüstenbewohnern sprunghaft an. Jessech betont besonders die sozialen Aspekte der Lehre des Zeugen: Gleichheit, Solidarität und Gerechtigkeit. Damit erreicht er vor allem die einfachen Menschen. Sie erhoffen sich ein besseres Leben und sind seine ersten und eifrigsten Zuhörer.

²⁷² Avinar: Großes Gebirge, das sich im Westen Odians in Nord-Süd-Richtung erstreckt.

²⁷³ Cavela: Gebirge in Zentralodian, das die fruchtbare Tiefebene von Ean im Westen von den Wüstenregionen im Osten trennt.

Darunter sind viele Frauen, denn Jessech unterstreicht nicht nur die Gleichheit von Reich und Arm, Herrscher und Knecht, sondern auch die Gleichheit der Geschlechter. Er formt die Lehre des Zeugen zur Befreiungstheologie mit einem revolutionären Gesellschaftskonzept. Genau das schafft ihm viele Feinde, und sein Erfolg lässt sie handeln. Der umtriebige Seher stellt die alte Ordnung in Frage und gefährdet die Macht der herrschenden und besitzenden Klasse. Sie haben am meisten zu verlieren und verfügen über die nötigen Mittel, das zu verhindern. 477 wollen sie Jessech gefangen nehmen und töten lassen, doch Aludins Prediger kann sich mit seinen Getreuen in die Wüste retten.

Dort trifft er auf einen anderen Flüchtling, den jungen Fürsten Daiab (* um 460, + 525) vom Stamm der Tahedi²⁷⁴. Der Jüngling musste nach dem Tod des Vaters vor seinem Bruder Sehud Reißaus nehmen, der ihm ans Leben wollte, um den Mitbewerber um die Macht auszuschalten. Die beiden Verfolgten tun sich zusammen. Daiab ist vom charismatischen Jessech und seiner Lehre begeistert, und der Seher erkennt im Fürsten die Möglichkeit, seine Worte mit der Rückendeckung eines Herrschers dereinst in die Tat umsetzen zu können. Dazu muss Daiab jedoch zunächst einmal seinen Bruder verdrängen und selbst den Fürstenthron besteigen. Gemeinsam planen die beiden den Sturz Sehuds. Ihr Gefolge ist bei weitem zu klein und ihre Mittel viel zu gering für eine offene Konfrontation. So operieren die beiden Männer und ihre Getreuen im Verborgenen. Jessech predigt von Aludins Großmut und Gerechtigkeit, und Daiab präsentiert sich als der Vollstrecker einer besseren Gesellschaft, wenn er erst auf dem Thron sitzt. Das funktioniert. Seher und Fürst scharen immer mehr Anhänger um sich, entwischen Sehuds Häschern ein ums andere Mal und putschen den Monarchen schließlich hinweg. 480 muss Sehud weichen und sein Bruder Daiab wird Fürst der Tahedi.

Der junge Stammesführer hält sein Versprechen. Gestützt auf die Masse des einfachen Volkes, bricht er die alten Stammesstrukturen seiner Tahedi auf und realisiert Jessechs Sozialismus im Namen Aludins, soweit es die irdischen Gegebenheiten eben zulassen. Hinter diesen tiefgreifenden gesellschaftlichen und religiösen Umwälzungen glaubt man jedoch mehr zu erkennen als bloß den eifrigen Konvertiten, der getreulich seine Schwüre erfüllt. Daiab mag vom schnellen und durchschlagenden Erfolg beim Sturz seines Bruders selbst überrascht gewesen sein. Er erkennt das enorme Potenzial der neuen Lehre, auch und gerade das politische. Es deutet einiges darauf hin, dass in ihm bereits früh Pläne für Größeres reifen, Pläne, die über den eigenen Stamm hinausreichen.

Die Vereinigung der Ulachenstämme

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

489 stirbt der Seher Jessech noch nicht 50-jährig nach einem abenteuerlichen und entbehrungsreichen Leben. Fortan übernimmt Daiab die alleinige Führung der jungen aludinischen Glaubensgemeinschaft. Er ist nun zugleich weltlicher Herr und geistiger Anführer. Mit ihm wird die religiöse Bewegung der Neuerer deutlich politischer als unter dem Idealisten Jessech. Daiab fügt dem neuen Glauben eine zutiefst irdische Idee hinzu, die Vision von der Einheit aller Ulachen. Eine ulachische Nation unter seiner Führung. Ein Gott, ein Glaube, ein Reich, ein Herrscher. Diese Vorstellung ist kaum weniger revolutionär als Jessechs sozialistische Botenlehre. Die kriegerischen Wüstenstämme sind über ein riesiges Gebiet verstreut und bekriegen sich seit Urzeiten gegenseitig. Es gibt die acht großen Stämme der Tahedi, Diwad, Jabri, Irdin, Herim, Sacheddin, Faran und Chedil sowie eine Vielzahl kleinerer Verbände, dazu die Kleinstaaten Samar und Magad im kalschanischen

²⁷⁴ Tahedi: Einer der acht großen Ulachenstämme neben den Diwad, Jabri, Irdin, Herim, Sacheddin, Faran und Chedil. Die Tahedi siedeln in den südöstlichen Ausläufern des Avinar, dem Hochland von Taveral und den nördlichen Ausläufern der Cavela.

Einflussbereich. Doch ein ulachisches Volk, was soll das sein? Was bitte hat ein Nomade aus der Roten Jund²⁷⁵ mit einem Terrassenbauern an den Hängen des 1.000 Meilen entfernten Djebil²⁷⁶ gemein? Von einem gemeinsamen Verständnis für ethnische oder kulturelle Zusammengehörigkeit kann keine Rede sein. Gut, man spricht dieselbe Sprache, aber selbst die mit einer Vielzahl von Dialekten, die seit Jahrhunderten immer weiter auseinanderdriften. Doch auch wenn Daiabs Landsleute seine Vision anfangs nicht teilen, ja nicht einmal verstehen, er selbst arbeitet zielstrebig an ihrer Umsetzung.

Man täte Daiab sicher Unrecht, würde man ihm unterstellen, dass er die Botenlehre als reines Mittel zum Zweck gebrauchte. Nach allem was wir wissen, war er ein überzeugter und gläubiger Anhänger Aludins. Doch er ist eben auch Fürst und Machtmensch. Als Nachfolger Jessechs hat er den vom Großen Zeugen, dem Boten Eduns (ulachisch „Mechid“ = „Bote“) persönlich erteilten Auftrag geerbt, dessen „reine“ Lehre in die Welt hinauszutragen. Er ist entschlossen diese Aufgabe zu erfüllen und glaubt ebenso wie Jessech an seine göttliche Bestimmung. Etwa ab 491 führt er den Titel „Mechid Mechidi“, der „Bote des Boten“, der sichtbare Ausdruck für sein Selbstverständnis und seine göttliche Legitimation. Im Unterschied zu seinem Vorgänger Jessech, ist Daiab durchaus gewillt, auch Gewalt einzusetzen wo Worte nicht fruchten. Ein jeder soll Gelegenheit bekommen die Botschaft des Mechid zu hören, ungehindert und unvoreingenommen. Danach mag er sich für Aludin entscheiden oder weiter seinen heidnischen Göttern anhängen. Schließlich sind ja auch sie Teil des Allgottes, auch wenn das die Uneinsichtigen nicht oder noch nicht begreifen wollen. Der Zeuge betont den freien Willen ausdrücklich, und Daiab hält sich wortgetreu daran.

„Edun gab dem Menschen den freien Willen, damit er selbst entscheide.“ (Edunia, 3. Buch, 15. Kapitel, Vers 10)

„Wer andere zum Glauben zwingt, ist selbst verloren.“ (Edunia, 3. Buch, 15. Kapitel, Vers 12)

Doch der Unwissende muss wenigstens von Aludins Wahrheit erfahren. Erst danach hat er überhaupt eine Wahl. Daiab betrachtet jeden als Feind, der seine Prediger behindert oder Hand an sie legt. Gezielt setzt er politischen Druck und auch militärische Gewalt ein, um der Botenlehre Gehör zu verschaffen.

Aber die alte edunische Lehre im neuen Gewand ist brandgefährlich. Sie birgt hochexplosiven, sozialen Sprengstoff und bedroht die etablierten Regime Zentralodians. Die herrschenden Eliten können die Neuerer nicht tatenlos gewähren lassen, ohne dabei den eigenen Sturz zu riskieren. Vielerorts werden Aludins Missionare verjagt, verhaftet oder gar getötet. Aufhalten können sie die neue Religion trotzdem nicht. Die Botschaft des Mechid, kombiniert mit der Idee einer vereinten ulachischen Nation, ist stärker als die Macht der Mächtigen. Sie schwillt zur Volksbewegung an, die der Reihe nach alle Ulachenstämme erfasst und von innen her aushöhlt. Danach braucht Daiab oft nur noch abzustauben. Schlachten werden geschlagen und alteingesessene Herrscherfamilien hinweggefegt. Andere schwenken rechtzeitig auf die Linie des Mechid Mechidi ein und behalten so ihren Einfluss. Daiab ist der Mann der Stunde, der die heillos zerstrittenen Ulachen erstmals in ihrer langen Geschichte unter Aludins Banner eint und ihnen mit der Verbreitung seiner Botschaft eine gemeinsame Aufgabe gibt. Anfang des 6. Jahrhunderts ist es beinahe geschafft. Fast alle Wüstenstämme sind unter Daiabs Kontrolle. Nur noch die kalschanisch besetzten Länder Samar und Magad fehlen zur Vollendung der großen Vision. Beide fallen den Ducharin wie reife Früchte in den Schoß. Samaris und Magadim begrüßen ihre ulachischen Brüder als Befreier vom drückenden Joch der Theokratie. An die fremden Herren von der Ostseite des Sanften Meeres und Korallenmeeres sind die Menschen mittlerweile gewohnt. Doch seit dem

²⁷⁵ Rote Jund: Südlicher Teil der großen Jundwüste, im Unterschied zur nördlichen Weißen Jund.

²⁷⁶ Djebil: Kleines Gebirge im Nordosten Odians, welches das fruchtbare Samar im Osten von der Takaruwüste im Westen trennt.

Schwarzen Messias Silat müssen sie nicht nur kalschanische Steuern und die Willkür kalschanischer Beamter erdulden, sondern auch noch die kalschanischen Götter und ihre unerbittlichen Priester. Jubelnd heißen sie Daiab willkommen und jagen ihre fremdländischen Besatzer mitsamt den verhassten Tempeldienern davon. Die Theokratie ist von inneren und äußeren Kriegen aufgezehrt und hat den Ducharin nichts entgegenzusetzen. Aus dem fernen Nekatis schickt Göttersohn Artaban Durchhalteparolen an seine Garnisonen jenseits der Meerenge von Dunvar und der Straße von Ormon und befiehlt Gegenangriffe mit imaginären Armeen. Der Var Elu will den Verlust seiner beiden Westprovinzen nicht wahr haben und leidet bereits unter Realitätsverlust. Aufhalten kann er die Wüstensöhne nicht. In kaum 3 Jahren erobern Daiabs Neuerer die fruchtbaren Länder auf der Ostseite von Djebil und Arat²⁷⁷ und gliedern sie 506 in ihr junges Ulachenreich ein.

Die beiden sesshaften Hochkulturen am Rande der odianischen Wüsten sind für die Neuerer von großer strategischer und wirtschaftlicher Bedeutung. Durch sie verfügen die Ulachen jetzt über Güter, an die sie zuvor nur mit Mühe gelangten, vor allem ausreichend Nahrungsmittel, Geld und hochwertige Waffen. Dank dieser Mittel ist Daiab nun in der Lage, zumindest eine Kerntruppe von Elitesoldaten zu versorgen, zu bezahlen und entsprechend den Erfordernissen moderner Kriegsführung auszurüsten. Aus den fähigsten Kämpfern seines bisherigen Milizheeres freiwilliger Nomadenkrieger schafft der Mechid Mechidi eine kleine, aber enorm schlagkräftige Berufsarmee. Sie wird die Speerspitze künftiger Eroberungen bilden. Denn – wen wundert es – mit dem Erfolg wachsen auch die Pläne des Ulachenführers. Die ulachische Nation ist vollendet, nun gilt es die übrigen Völker der Alten Welt vom wahren Glauben zu überzeugen.

Aufbruch aus der Wüste

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Eine Neuerwerbung bestimmt in gewisser Weise das nächste Ziel Daiabs. Sowohl Samar als auch Magad liegen am Meer, und entlang ihrer Küsten verläuft eine uralte, vielbefahrene Schifffahrtsroute. Beide Kleinstaaten blicken auf eine lange Tradition als Händler und Seefahrer zurück. Sie verfügen über eigene kleine Flotten, über geschickte Handwerker für den Schiffsbau, über geübte Matrosen und erfahrene Kapitäne. Verstärkt um dieses Potenzial, werden die Kamelreiter aus der Wüste Zentralodians mit einem Schlage zur Seemacht. Der Mechid Mechidi zieht die vorhandenen Flottillen zusammen, lässt neue Schiffe bauen und greift 509 in einer konzertierten Aktion seiner Land- und Seestreitkräfte die reichen Städte der Alider im äußersten Süden Odians an.

Die Alider bildeten nie ein gemeinsames Reich, sondern zerfallen in eine Vielzahl miteinander rivalisierender Stadtstaaten. Sie siedeln in einem 1.000 Meilen umspannenden Halbkreis entlang der Südküste Odians, im Hinterland und auf den nach ihnen benannten Alidischen Inseln. Es sind ausgesprochen erfolgreiche Händler, die Arigons südliche Ozeane seit alter Zeit befahren und beherrschen. Dank ihrer exponierten Lage außerhalb der Reichweite aller Großmächte des Kontinents – in erster Linie Edrisches Imperium und Kalschan –, blieben sie bislang unbehelligt und konnten ihre Unabhängigkeit durch die Jahrhunderte bewahren. Nur ein einziges Mal kreuzte eine mächtige Armada in ihren Gewässern, doch das liegt beinahe ein halbes Jahrtausend zurück. Im Jahre 38 umrundete Kaiser Valurion I. der Junge (* 15, + 49) mit einer gewaltigen Flotte das Südkap und ankerte vor den Häfen der Alider. Doch die Elvar kamen nicht als Feinde, im Gegenteil. Sie machten nur Zwischenstation auf dem langen Weg nach Kalschan. Der junge Imperator zielte mit einem kühnen Überraschungsangriff zur See direkt auf das Herz des Erzfeindes, auf Nekatis.

²⁷⁷ Arat: Kleines Gebirge im Osten Odians, welches das fruchtbare Magad im Osten von der Jundwüste im Westen trennt.

Bei den Alidern füllte er Wasser und Proviant auf und warb Mitstreiter für seinen Kriegszug an. Schon nach kurzer Zeit war der elfische Spuk vorüber. Die Herren des Westens setzten Segel, und die verschreckten Alider konnten sich wieder ihren eigenen Angelegenheiten widmen. In den kommenden Jahrhunderten blieben sie praktisch unbehelligt. Abgesehen von vereinzelt Überfällen der benachbarten ulachischen Chedil²⁷⁸ und von ein paar kalschanischen oder magadischen Piraten, brauchten die Alider niemanden zu fürchten. Hauptgegner waren nie fremde Mächte, sondern immer die eigenen Nachbarstädte.

Das ändert sich jetzt. Urplötzlich haben es die Alider nicht mehr bloß mit einem einzelnen Stamm oder einer Handvoll Seeräuber zu tun, sondern mit der geballten Schlagkraft eines jungen Reiches, gepaart mit der Dynamik einer gewinnenden Religion und mitreißenden Soziallehre. Diese neue Macht grenzt zu Lande unmittelbar an die Alider und verfügt über genügend Schiffe, um auch die durch das Meer geschützten Inseln zu erreichen. Außerdem entwickelt sich die Bedrohung aus der Wüste mit solcher Geschwindigkeit und so unerwartet, dass sie von den Alidern gar nicht oder viel zu spät wahrgenommen wird. Und selbst als der Angriff 509 erfolgt, können sich die Alider auf keine gemeinsame Verteidigungsstrategie einigen. Tiefes Misstrauen und traditionelle Feindschaft verhindern ein wirksames Bündnis. Mehr noch: Manche Stadt verbündet sich sogar mit den Ducharin und fällt zusammen mit den ulachischen Invasoren über die eigenen Nachbarn her.

Die einzige Stadt, die über genügend Mittel und Autorität verfügt, um zumindest Daiabs Flotte gefährlich werden zu können, ist Hetiri. Sie beherrscht Ekra²⁷⁹, das größte Eiland der Inselgruppe, und gilt als das kulturelle Zentrum der Alider. Sie nimmt der Mechid Mechidi zuallererst ins Visier und befiehlt seinen samarischen und magadischen Kapitänen den Generalangriff auf den einflussreichen Inselstaat. Die Aktion gelingt. Die ulachischen Seestreitkräfte überrumpeln die Hetiris, besiegen deren hastig zusammengezogene Flotte und schließen danach einen Belagerungsring um die Stadt. Daiab zeigt sich großzügig und bietet Unterhandlungen an. Er will die alidische Metropole wenn möglich schonen und zur freiwilligen Aufgabe bewegen. Der Bote des Boten hofft darauf, dass dann auch andere Kleinstaaten Hetiris Beispiel folgen werden und ein langwieriger Abnutzungskrieg vor den wehrhaften Mauern der Städte und Burgen vermieden werden kann. Gleichzeitig predigen seine Leute den Bauern im Umland von Aludin und seinen Geboten der Gleichheit und Solidarität. Sie versprechen den einfachen Leuten ein besseres Leben in einer gerechteren Gesellschaft, und sie berichten von daheim, wo die neue Ordnung bereits Realität geworden ist. Das Ganze verläuft erstaunlich diszipliniert. Nichts wird geplündert, niemand wird angerührt und keiner gezwungen den neuen Gott anzubeten. Artig bezahlen die Ducharin für alles was sie nehmen und lassen die Menschen ansonsten in Frieden. Dieses Vorgehen zeigt Wirkung. Die Berichte von draußen finden ihren Weg auch in die eingeschlossene Stadt hinein und verbreitet sich dort unter dem gemeinen Volk. Schon bald sehen sich die Stadtväter nicht nur mit einem überlegenen Feind vor den Toren konfrontiert, sondern dazu mit einer wachsenden Opposition des Proletariats innerhalb der Mauern. Dieser Angreifer hat mehr zu bieten als die nackte Macht der Waffen mit der dumpfen Wahl zwischen Unterjochung oder Tod. Die Neuerer haben eine Idee im Gepäck, die ebenso alte wie utopische Vorstellung von einer besseren, einer gerechteren Gesellschaft und einem gütigen, allmächtigen Gott, der darüber wacht. Wie schon bei der Vereinigung der Ulachenstämme, entzweit die Botschaft des Mechid Herrscher und Beherrsche und höhlt die bestehende Ordnung von innen her aus. Als die Nahrungsmittel zur Neige gehen, wird die Lage in Hetiri kritisch. Es kommt zu Hungerrevolten und Straßenschlachten. Den Stadtvätern beginnt die Kontrolle zu entgleiten. Am Ende bleibt ihnen keine Wahl. Von außen und innen bedrängt,

²⁷⁸ Chedil: Der südlichste der acht großen Ulachenstämme. Die Chedil siedeln auf der Nordseite des Hidar-Gebirges im äußersten Süden Odians.

²⁷⁹ Ekra: Größte der Alidischen Inseln.

akzeptieren sie Daiabs großzügige Kapitulationsbedingungen und übergeben die Stadt. 510 zieht der Mechid Mechidi in die größte Ansiedlung der Alider ein und hat dabei nicht einen Mann verloren. Er hält Wort und schont Hetiri. Er besetzt alle wichtigen Ämter mit den eigenen Leuten. Wer von den Alidern kooperiert, behält seine Stellung, alle übrigen werden entmachtet. Parallel setzt Daiab das neue Gesellschaftskonzept des Großen Zeugen um und beweist dabei – wie schon in der Vergangenheit – Augenmaß. Kein blutiger Umsturz, kein sozialistischer Kahlschlag. Mit dem Blick des Realisten für das Machbare verändert Daiab das, was möglich ist und Aussicht auf Bestand hat. Er führt eine allgemeine Gesetzgebung auf Grundlage des Sarivad ein mit gleichen Rechten für alle ohne Ansehen der Person. Er senkt die Steuern für die Unterschicht und erhöht sie für die Reichen. Er beseitigt die Privilegien der Mächtigen und befreit ihre Untertanen aus knechtischer Abhängigkeit. All das macht ihm die alten Eliten nicht gerade zu Freunden, doch Daiabs Machtbasis war und ist in erster Linie die Masse des einfachen Volkes. Der Hirte aus der Takaruwüste, der Bauer aus Magad und nun der Fischer aus Hetiri sind in dieser frühen Phase der Ducharin die Träger der aludinischen Religion und Soziallehre. Aus ihrer Mitte rekrutiert sich das Gros der Krieger und Missionare für Daiabs rasant expandierendes Reich.

Auf der anderen Seite ist dem Pragmatiker Daiab sehr wohl bewusst, dass er die Oberschicht in sein Herrschaftskonzept einbinden muss. Er braucht das Wissen und die Erfahrung der gebildeten Intelligenzija für die Führungspositionen in Militär und Verwaltung sowie ihre Wirtschafts- und Finanzkraft. Eine menschliche Gesellschaft besteht nun einmal aus oben und unten. Im Unterschied zum Seher Jessech, stellt Fürst Daiab diese Gesetzmäßigkeit nie in Frage. Ihm geht es folglich auch nicht um die vollständige Gleichschaltung aller, sondern „nur“ um die Verringerung des Abstands zwischen Arm und Reich und die Abschaffung himmelschreiender Ungerechtigkeiten. Der Mechid Mechidi versucht erst gar nicht die beiden Scherenblätter ganz zu schließen, sondern will sie einander lediglich so weit annähern, wie es für eine intakte, stabile Gesellschaft notwendig ist. Dieser kluge gesellschaftliche Ausgleich ist ein wesentlicher Grund für den erstaunlichen Siegeszug der Neuerer.

Hetiris Kapitulation und Daiabs Milde erzielen die gewünschte Wirkung. Die meisten Verbündeten der Metropole folgen dem Beispiel und geben freiwillig auf. Die einfachen Leute begrüßen Daiabs Reformen und die Eliten arrangieren sich mit den neuen Herren. Doch es läuft nicht überall so glatt. Manche Städte leisten erbitterten Widerstand und müssen eine nach der anderen blutig niedergedrückt werden. Am Ende jedoch fallen sie alle. 514 hat der Bote des Boten schließlich den letzten Widerstand gebrochen und alle Aliderstaaten unterworfen.

Angriff auf die Schasten

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Was immer Daiab anpackt, gelingt. Er ist der Einziger der Wüstenstämme, der Befreier Samars und Magads und der Eroberer der Alider. Doch der Mechid Mechidi ist mit dem Erreichten immer noch nicht zufrieden. Er will mehr, er will alles. Daiab begreift sich als göttliches Werkzeug, als Sendboten Aludins, der dazu ausersehen ist, der ganzen Welt die wahre Botschaft des Großen Zeugen zu verkünden. Solange noch ein Volk in Unwissenheit lebt und noch ein Staat seine Prediger behindert, ist das große Werk noch nicht vollendet. Daiabs Triebfeder ist ohne Zweifel religiös, aber deswegen nicht völlig selbstlos. In dem frommen Fürsten steckt auch ein knallharter Machtmensch und gerissener Stratege, der die Spielarten der Politik ebenso virtuos beherrscht wie die Kunst der Kriegsführung. Er ist dabei ein Weltreich zu schaffen und will nicht auf halbem Wege stehen bleiben. Also hält er Ausschau nach dem nächsten Ziel, und sein Blick fällt auf die angrenzenden Schasten in der

Cavela und dem Teron²⁸⁰. Bisher ging alles vergleichsweise leicht, doch die Gebirgsbewohner sind ein harter Brocken. Keine fremde Macht konnte das unbeugsame Bergvolk je ganz bändigen, weder die Herrscher Nirkums²⁸¹ noch die edrischen Imperatoren. Cavela und Teron blieben für jeden Eindringling ein heißes Pflaster. Die zerklüfteten Schluchten und schroffen Hänge bieten den Verteidigern ideale Verstecke und reichlich Möglichkeiten für Hinterhalte. Die Dörfer ähneln Wehrburgen, die auf Bergkuppen thronen oder sich wie Adlerhorste an steile Felswände drücken. Ihre Bewohner sind stolz und streitbar. Für Fremde haben sie nicht viel übrig, aber ebenso wenig für das Nachbardorf, den Nachbarclan oder den Nachbarstamm. Seit undenklichen Zeiten leben sie hier in den Bergen und genauso lange bekriegen sie sich gegenseitig. Nur manchmal, wenn ein starker äußerer Feind anrückt oder ein Beutezug gegen die Ulachen im Osten oder die Elvar im Westen geplant wird, besinnen sich einige auf ihre schastischen Gemeinsamkeiten und schließen Bündnisse. Doch kaum ist die Gefahr vorüber oder das Raubgut verteilt, gehen sie schon wieder aufeinander los. Es gab und gibt keine schastische Nation, noch nicht einmal ein Bewusstsein für eine gemeinsame Identität. In ihrer Zersplitterung gleichen sie ihren ulachischen Nachbarn vor deren Einigung durch Daiab. Und tatsächlich unterschieden die Elfen anfangs nicht zwischen Ulachen und Schasten. Für die Herren des Westens ähnelten sich die beiden Völker in Aussehen und Gebaren so sehr, dass sie die Schasten schlicht „Berg-Ulachen“ nannten. Doch das ist nicht korrekt. Ulachen und Schasten haben weniger miteinander gemein als Gunden und Ayruna oder Etten und Hiliter. Sicher gehen die beiden Volksgruppen auf die gleichen menschlichen Urahnen zurück, doch ist das so lange her, dass wir mit den heutigen Mitteln nicht herausfinden können wann und wo sie sich trennten. Außenstehende mögen nicht viele Unterschiede erkennen, aber die Gebirgsstämme und Wüstenbewohner sind sich ihrer Andersartigkeit vollkommen bewusst und traditionell verfeindet. Als der Mechid Mechidi seine Missionare in die Berge entsendet, schlägt ihnen vielerorts offene Ablehnung entgegen. Deren Gefasel von Aludin ähnelt verdammt dem altbekannten Geschwätz edrischer Missionare von einem gewissen Edun. Es gibt durchaus Eduner in Cavela und Teron, doch ihre Zahl ist verschwindend gering. Die überwiegende Mehrheit der Schasten betet wie eh und je zu den Göttern der Berge und rufen die Geister der Ahnen an. Außerdem fühlen sich die Fürsten der Berge – ebenso wie ihre ulachischen und alidischen Standesgenossen zuvor – vom sozialistischen Gedankengut der Zeugenlehre bedroht. Manche von Daiabs Wanderpredigern werden verjagt, andere landen im Kerker und einige auf dem Richtblock. Die Übergriffe auf seine Priester liefern dem Mechid Mechidi einen trefflichen Kriegsgrund. 517 setzt er seine Bataillone in Marsch, erobert zuerst die schastischen Ansiedlungen auf der Ostseite der Cavela, durchquert danach das Schastentor²⁸² und bringt bis 520 auch die Tieflände östlich des Mindulinsees²⁸³ in seine Gewalt. Bis dahin verlief der Feldzug gewohnt zügig und erfolgreich. Die Schwierigkeiten beginnen jedoch, als er tiefer ins Gebirge vorrücken will. Wie alle Invasoren vor ihm, trifft auch Daiab auf den erbitterten Widerstand der Schasten.

Um es vorweg zu nehmen: Auch die Ulachen bekommen die wilden Bergvölker in Cavela und Teron militärisch nie völlig unter Kontrolle. Mehr Erfolg haben Aludins Priester mit der Botenlehre. Angefangen beim einfachen Volk, bekennen sich immer mehr Schasten zur neuen Religion und werden für die ulachischen Invasoren dadurch immerhin zu Glaubensbrüdern. Der entscheidende Schritt für den späteren, engen Schulterschluss zwischen Ulachen und Schasten ist jedoch ein irdischer. Daiabs Nachfolger geben den beiden Völkern mit Valanor einen gemeinsamen Feind. Die valanorisch beherrschten Tieflände von

²⁸⁰ Teron: Gebirge im Südwesten Odians.

²⁸¹ Nirkum: Großes Eanitenreich im Südwesten Odians zwischen ca. 400 v. Z. und 251 v. Z.

²⁸² Schastentor: Relativ schmale Tieflandpassage zwischen Cavela und Teron, die von der Weißen Jundwüste in die Eanitische Tiefebene führt.

²⁸³ Mindulinsee: Großer Süßwassersee im Osten Eans, eingebettet zwischen Teron, Cavela und Elion.

Ean sind die Kornkammer des Kontinents und eine wahrhaft lohnende Beute. Zwar konnten sich die Schasten in der Schwächephase des Elfenreiches während der Gundenwanderung im äußersten Osten der Ebene festsetzen, doch ein weiteres Vordringen verhinderten bislang die kampfstarken südrischen Divisionen. Für die zerstrittenen Gebirgsbewohner waren die fruchtbaren Getreidefelder und überquellenden Städte der Elvar unerreichbar. Als geeinte Nation und mit den Ulachen an ihrer Seite, sehen die Kräfteverhältnisse schon ganz anders aus. Doch wir eilen der Zeit voraus. Daiab erlebt das Ende der Schastenkriege nicht mehr und auch nicht den gemeinsamen Angriff auf Valanor. Der Mechid Mechidi stirbt während des kräftezehrenden Feldzuges in der Cavela 525 mit etwa 65 Jahren. Sein Werk ist unvollendet, doch der Rohbau für eine neue Weltmacht steht. Nun sind andere an der Reihe, um das Begonnene weiterzutragen.

Krieg mit dem Elfenreich

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Zunächst jedoch müssen sich die Neuerer mit hausgemachten Problemen herumschlagen. Daiabs Söhne streiten um die Macht und stürzen das junge Reich in einen ersten Bürgerkrieg. Eigentlich hatte der verstorbene Mechid Mechidi schon zu Lebzeiten vorgesorgt und seinen ältesten Sohn Karan (* 482, + 529) zum Alleinerben bestimmt. Doch nach dem Tod des Vaters begehren Karans jüngere Halbbrüder Teved (* 501, + 548) und Jushim (* 501, + 549) gegen den Alleinherrscher auf, und es kommt zum Kampf. Mehrfach wechselt das Kriegsglück, ehe die Schlacht im Trockental des Savi 529 die Entscheidung bringt. Zwar tragen Karans Anhänger den Sieg davon, aber der Bote des Boten selbst kommt im Getümmel um. So triumphieren am Ende doch die Rebellen und übernehmen die Führung der Ducharin.

Dabei gelingt den Brüdern etwas mit Seltenheitswert. Sie herrschen gemeinsam und das auf Dauer. Es gibt keinen Endkampf der beiden um die alleinige Macht. Jeder von ihnen führt den Titel eines Mechid Mechidi und ist dem anderen gegenüber vollkommen gleichberechtigt. Das mag auch deshalb funktionieren, weil Teved und Jushim Zwillingenbrüder sind und einander seit frühester Kindheit besonders eng verbunden. Warum auch immer: So erbittert sie Karan auch bekriegten, so fest halten sie untereinander zusammen, und das ein Leben lang.

Diese verlässliche Doppelspitze erlaubt eine gefahrlose Verteilung von Verantwortung und Macht auf zwei Paar Schultern und damit parallele Aktionen.

Zunächst müssen die Brüder jedoch die Scherben des Bürgerkriegs beseitigen. Während der eine die verschiedenen Ulachenstämme wieder auf Linie bringt, schlägt der andere Aufstände einzelner Aliderstädte nieder.

Als das erledigt ist, nehmen sie die Expansionspolitik ihres Vaters wieder auf. 532 zieht Teved gegen die Schasten ins Feld und Jushim zeitgleich gegen die Hiliter. Nach mehrjährigen Kämpfen gewinnen die Ulachen mühsam die Oberhand über Cavela und Teron. Teved kann mehrere Bergfürsten für die Botenlehre gewinnen, vor allem aber für einen gemeinsamen Angriff auf Valanor. Der erste Vorstoß dieser jungen Allianz erfolgt 538, wird aber vom überaus tüchtigen Kaiser Ladian II. (* 486, + 547) vor Dorylan abgewehrt. Erst als Jushim im Folgejahr 539 über das Hochland von Taveral eine zweite Front eröffnet, gelingt der Durchbruch. Die beiden Ulachenführer nehmen den südrischen Imperator in die Zange und schlagen ihn bei Othenza vernichtend.

Erst kurz zuvor mussten die Elvar die schwersten Angriffe seit der Gundenwanderung bestehen. Ab 475 attackierten die Glutländer²⁸⁴ valanorisches Staatsgebiet von Norden her

²⁸⁴ Glutländer. Andere Bezeichnung für „Kaladorer“, „Andar“ oder „See-Elfen“.

über das Meer. Die Herren des Westens verlieren zuerst ihre Armada, dann ihre Inseln und schließlich große Territorien im Norden Odians. Nun befinden sich die Quariden²⁸⁵, Hedral und die großen Provinzen Maranien, Loriath und Kleinhilitien in kaladorischer Hand. Fast ein halbes Jahrhundert dauern die Überfälle und Kriegszüge der seefahrenden Andar²⁸⁶, ehe sie in den 520er Jahren langsam abebben. Danach bleibt dem geschundenen und zusammengeschrumpften Imperium gerade mal ein Jahrzehnt zur Regeneration, bevor Ulachen und Schasten mit vereinten Kräften den Süden attackieren. Valanors Kräfte sind aufgebraucht. Ladian II. wirft Teved und Jushim Südedrigons letzten Reserven entgegen. Nach seiner Niederlage vor Othenza liegen die weiten Ebenen Eans schutzlos vor den ulachisch-schastischen Eroberern. Der Kaiser hat keine Armee mehr, um sie aufzuhalten und keine Mittel, um eine neue aufzustellen. In kurzer Folge fallen die Städte Eans an die Invasoren. Einige leisten Widerstand, die meisten jedoch geben einfach auf. Ohne Aussicht auf Entsatz, ist ihr Schicksal besiegelt. Nur einige gut befestigte Küstenfestungen, die sich von See aus versorgen lassen, halten sich länger. Binnen weniger Jahre verliert Südedrigon nach den Nordprovinzen nun auch den Süden seines Reiches. Die edrische Supermacht vergangener Tage schrumpft zur umzingelten Regionalmacht, die sich kaum noch aus der Defensive befreien kann.

Die Kämpfer Aludins jedoch gewinnen mit Ean eine der bevölkerungsreichsten und wirtschaftlich stärksten Regionen Arigons. Deren beträchtliche Steuereinnahmen und landwirtschaftliche Überschüsse erlauben fortan militärische Operationen im ganz großen Stil.

Unterwerfung der Hiliter, Talesser und Kartanurer

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Als erste bekommen Hiliter und Talesser die gewachsene Schlagkraft der Ulachen zu spüren. Mechid Mechidi Jushim hatte in den Jahren zuvor bereits mehrere Feldzüge über den Gyan geführt und in die Vareta hinein, ehe er 539 seinem Zwillingsbruder gegen Valanor zur Hilfe eilen musste. Nach dem Triumph über die Elvar, holt er nun zum entscheidenden Schlag aus. Während Teved die gewaltigen Gebietsgewinne in Ean konsolidiert, unterwirft Jushim der Reihe nach die Städte der Hiliter und die Stämme der Talesser. Dabei ist das Schema der Neuerer immer das gleiche. Sie versprechen den einfachen Leuten ein besseres Leben mit gerechteren Gesetzen und treiben so einen Keil zwischen Volk und Führung. Beginnt es dann in der Unterschicht zu gären, sind die ulachischen Streitkräfte zur Stelle, stürzen die herrschenden Regime und übernehmen selbst die Führung. Diese Taktik der gesellschaftlichen Destabilisierung funktioniert zwar nicht immer, und wenn sie funktioniert, dann nicht immer gleich gut, doch oft genug hat sie Erfolg und ebnet den Truppen der Ducharin den Weg.

543 geht es dann Kartanurien an den Kragen. Das Volksgemisch aus Skartingern, Westdanurern und Edrigonern hatte – wie das benachbarte Elfenreich – Anfang des 6. Jahrhunderts schwer mit den Glutländern zu ringen. Zwar überstanden sie die Angriffe, verloren aber mehrere Städte in Küstennähe, darunter auch ihre Hauptstadt Turna, an die andarischen Seefahrer. Nur das Hinterland konnten sie halten. Die lukrativen Handelsplätze am Alten Meer dagegen büßten sie ein. Jetzt werden die geschwächten Kartanurer von den Neuerern mit voller Wucht im Rücken gepackt. Eine einzige Schlacht entscheidet den ungleichen Kampf und besiegelt Kartanuriens Schicksal. Jushim besiegt König Hadur

²⁸⁵ 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.

²⁸⁶ Andar (Einzahl und Mehrzahl gleich: „Der Andar“ und „die Andar“): Andere Bezeichnung für „Kaladorer“, „Glutländer“ oder „See-Elfen“.

(Aduran) (* 509, + um 565) bei Kaldech (elvarunisch „Calidan“), nimmt ihn gefangen und verleibt sich dessen Reich vollständig ein.

Ducharin gegen Kaladorer

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Im Folgejahr 544 setzt Jushim über den Ormurin²⁸⁷ und dringt in die kaladorisch besetzten Gebiete Hilitiens ein. Ladurs²⁸⁸ Herrscher Macun (* 499, + 576) weicht der ulachischen Übermacht aus und zieht seine Truppen nach Norden zurück. Ohne auf nennenswerten Widerstand zu stoßen, besetzt der Mechid Mechidi gewohnt zügig die Gebiete zwischen Ormurin und Evenda. Bereits 545 stößt er auf die große Stadt Caitharia vor, von den schnörkellosen Kaladorern nun verkürzt „Caidar“ genannt, doch seine Landungsboote werden von der glutländischen Flotte zurückgeschlagen.

546 versucht er es weiter stromaufwärts in flacheren Gewässern erneut, erleidet aber vor Daicuria, jetzt knapp „Dacun“ geheißen, gegen den sehr geschickt agierenden glutländischen Varad²⁸⁹ eine zweite Schlappe. Die Misserfolge gegen die Glutländer haben sicher mehrere Gründe. Zum einen greift die vielfach bewährte ulachische Taktik der gesellschaftlichen Destabilisierung in Ladur nicht. Die unterworfenen Edrigoner sind ausgelaugt und lassen sich nicht gegen ihre neuen andarischen Herren mobilisieren. Zum anderen verfügen die Kaladorer über die effektivsten Heere ihrer Zeit. Nicht ohne Grund besiegten sie mehrfach die etablierten Reiche Arigons und eroberten ausgedehnte Territorien auf dem ganzen Kontinent. Jushims Neuerer treffen also auf die modernste Armee der Alten Welt und zahlen Lehrgeld.

Der Mechid Mechidi muss sich zurückziehen und seine Wunden lecken. Aufgeben kommt für ihn aber nicht in Frage. Da die Verhältnisse in Ean mittlerweile geordnet sind, bittet er Teved um Unterstützung. Mit vereinten Kräften wollen die Zwillingsbrüder Ladur in die Knie zwingen. Doch ehe der Feldzug beginnt, wird die Aufmerksamkeit der Ulachenführer auf ein anderes Ziel gelenkt. Aus dem fernen Nekatis treffen kalschanische Gesandte im Lager der Neuerer ein. Sie suchen um Waffenhilfe gegen Gundland nach, machen den Ducharin die Ländereien Hardomanniens schmackhaft und vielleicht noch mehr.

Ausbruch des 4. Gundländischen Bürgerkriegs 500 bis 525

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Wie gehört, stürzt die Niederlage Prinz Dannards am Lugan gegen den Göttersohn Artaban im Jahr 500 und seine anschließende Gefangennahme Gundland in eine schwere Krise. Um das Leben ihres Sohnes zu retten, gibt Königin Adalgis den erpresserischen Forderungen Artabans nach und tritt die Provinzen Wäoning und den Süden Hardomanniens an Kalschan ab. Das kostet ihr die Krone und löst den 4. Gundländischen Bürgerkrieg aus. Jahrelang zanken sich der Wäonenjarl Siegund und sein werdischer Standesgenosse Alared I. um den Thron. Fast zeitgleich wählen Alt- und Nervalsillinger mit Ruthar einen eigenen König und spalten sich vom Hauptreich ab. Anschließend greift der frisch gebackene Sillingerkönig Hersdalen an, um seine widerstrebenden Stammesbrüder gewaltsam in ein Großsillingen einzugliedern. Während sich die verschiedenen gundländischen Stämme gegenseitig befehlen, halten die Truppen der Theokratie den Süden des Reiches besetzt. Als ob das noch nicht genug wäre, intensivieren die Kaladorer ab der Wende vom 5. zum 6. Jahrhundert ihre Plünderfahrten entlang der Küsten Werdlands und Hardomanniens.

²⁸⁷ Ormurin (elvarunisch „Imrion“): Fluss in Odian. Entspringt im östlichen Avinar und mündet in den Lumirsee, wo er sich mit dem Gyan vereinigt.

²⁸⁸ Ladur: Kaladorisches Reich im Norden Odians.

²⁸⁹ Varad: Höchster andarischer (kaladorischer, glutländischer) Fürstentitel.

In dieser höchst prekären Situation entgeht Gundland nur deshalb dem Zusammenbruch, weil die Hersdaler Ruthars Angriffe im Osten erfolgreich abwehren, Kalschan im Süden die Luft ausgeht und die Glutländer im Westen nie wirklich ernsthaft versuchen auf dem Festland in Astolan oder Ilonien Fuß zu fassen.

513 stirbt Göttersohn Artaban, und die Theokratie stürzt ins Chaos. In seinem Bestreben den großen Silat zu übertreffen, hat der Var Elu die Kräfte des Reiches vollkommen verschlissen und einen Trümmerhaufen hinterlassen. Im Land herrschen Aufruhr und Anarchie. Zwölf Gottkönige besteigen kurz hintereinander den Thron in Nekatis und stürzten wieder. Erst der Dreizehnte, Rabban (* um 505, + 556), kann sich 540 durchsetzen und halten. Nach harten Kämpfen bringt er zumindest das Kernland wieder unter Kontrolle und beendet um 545 das mörderische Durcheinander.

Kalschans Selbstzerfleischung spielt Gundland in die Hände. König Siegund drängt die in Auflösung befindlichen Streitkräfte der Theokratie zurück und befreit bis 516 ganz Wäoning. Gleiches tut sein Gegenspieler Alared I. in Ilonien. Solange der Feind im Land steht, halten die Kontrahenten Waffenstillstand, doch danach kommt es zum unausweichlichen Entscheidungskampf. 517 prallen die Heere der konkurrierenden Könige bei Keldrin (2. Schlacht bei Keldrin) aufeinander, und Alared triumphiert. Siegund gerät in Gefangenschaft und muss für sich und sein Geschlecht für alle Zeit auf die Krone verzichten. Alared I. dagegen ist nach dem Sieg alleiniger Herr in Gundland und begründet mit seinem Colmer Geschlecht eine neue Herrscherdynastie.

Einen weniger guten Verlauf nehmen die Ereignisse in den Nordprovinzen. Sillingen hat sich 502 von Solb losgesagt und agiert seither extrem feindselig. Auch nach dem Rückschlag bei Ayrunbuhr 504 gegen den Hersdalerherzog Leugant hat König Ruthar seinen Traum von Großsillingen keineswegs begraben. In den Folgejahren nimmt er mehrere Anläufe und attackiert sowohl Hersdalen als auch Norwerden, beides allerdings mit mäßigem Erfolg.

Kaladorer im Kleinen Meer und Endmeer

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

518 werden die Dinge im Norden noch komplizierter. Die Kaladorer haben es auf die höchst einträgliche Seehandelsroute durch Kleines Meer und Endmeer abgesehen und nehmen gewohnt systematisch das erste Etappenziel aufs Korn: Die Meerenge von Walan. Wahrscheinlich haben sie aus ihrem Scheitern in Lorden einige Jahre zuvor die richtigen Schlüsse gezogen und vermeiden diesmal den Frontalangriff auf die kampfstärke gundländische Landmacht. Norwerden dagegen ist seit der Unabhängigkeit Sillingens vom Hauptreich im Süden abgeschnitten und kann nur über das Meer erreicht werden. Das jedoch beherrschen seit Jahren unangefochten die Glutländer.

518 landet eine andarische Invasionsarmee nahe Andahl, besiegt den selbsternannten norwerdischen Herzog Hoymar (* um 470, + 526) und belagert anschließend die Festung. Nun erinnert sich der bislang ausgesprochen selbstbewusst und eigensinnig agierende Herzog an seinen gundländischen Lehnsherrn in Solb und ruft lauthals um Hilfe. Alared I. erkennt eine gute Gelegenheit, die während des Bürgerkriegs faktisch unabhängige Nordprovinz wieder an sich zu binden und sticht mit einem Entsatzheer in See. Doch die wachsam Glutländer fangen die gundländische Flotte ab und schicken diese auf den Grund des Meeres. Auch der König findet in den Fluten sein nasses Grab. Wenig später kapituliert Herzog Hoymar und die Kaladorer besetzen Andahl sowie einen breiten Küstenstreifen entlang der Nordseite der Seepassage. Das vollkommen isolierte norwerdische Hinterland reißen sich in den kommenden Jahren die Brynden unter den Nagel.

Für die See-Elfen²⁹⁰ ist Norwerden jedoch lediglich der Auftakt. Von ihrer neuen Operationsbasis in Andahl aus planen und starten sie ihre nächsten Vorstöße. 519 besetzen sie praktisch kampflos die große Insel Soltum und die kleineren Pulischen Inseln an Kelezars Nordwestküste.

520 segelt eine kaladorische Flotte die Bitna aufwärts bis Wehrstad, überrennt die schwach verteidigte Hauptstadt Altsillingens und plündert sie bis auf die Knochen aus. König Alwin (* 491, + 546), der Sohn des 517 verstorbenen ersten Sillingermonarchen Ruthar, eilt mit Heeresmacht aus dem Nerval herbei, doch als er eintrifft sind die flinken Invasoren schon längst wieder fort. Alwin schwört Rache und marschiert 521 gegen Andahl, findet aber kein Mittel gegen die starken Festungsmauern und kann die Verteidiger auch nicht aushungern, die sich über das Meer mühelos mit Nachschub versorgen können. Frustriert zieht er sich nach Wehrstadt zurück und lauert auf eine neue Chance gegen die Glutländer. Er muss nicht lange warten.

Schon im folgenden Jahr attackiert ein großes andarisches Seegeschwader das sillingische Lurns an der Marnelmündung. Die massive Burg stammt noch aus edrischen Tagen und sicherte damals wie heute den östlichen Zugang in die Meerenge von Lurn. König Alwin hat diesen Schritt des Feindes vorausgeahnt und die Besatzung innerhalb der Mauern verstärkt. Erfolgreich wehren die Verteidiger die kaladorischen Angreifer ab, woraufhin diese das Bollwerk zu Wasser und zu Lande einschließen und mit der Belagerung beginnen. Das verschafft dem Sillingerkönig genügend Zeit, um seiner bedrängten Festung zur Hilfe zu kommen. Von Wehrstad aus marschiert er die Küstenstraße entlang schnurstracks auf Lurns zu. Allerdings wissen die gut informierten Glutländer frühzeitig Bescheid, dass Entsatz naht und verbarrikadieren die steile Uferstraße an der engsten Stelle. Dann setzen sie einen Teil ihrer Truppen per Schiff hinter dem König ab und errichten auch dort Palisaden. Das Sillingerheer sitzt in der Falle. Alwin versucht mehrfach den Durchbruch in beide Richtungen, doch auf dem schmalen Weg ist seine numerische Überlegenheit nutzlos. Die Hänge landeinwärts sind so steil, dass man sie nur mit Mühe erklettern kann, und die Grate hält bereits der Feind besetzt. Die einfallsreichen See-Elfen lassen von den Anhöhen Steinlawinen auf die ungeschützten Sillinger im Tal niedergehen und zermürben deren Moral binnen kürzester Zeit. Der König kann weder vor noch zurück und muss hilflos mitansehen wie seine Männer sterben, ohne sich wehren zu können. Nach wenigen Tagen sucht er um Unterhandlungen nach, und die Kaladorer gehen darauf ein. Für sie ist ein lebender König unter ihrer Kontrolle weitaus mehr wert als ein toter Held. Eine Marionette kann kampflos Tore öffnen und das eigene Volk sehr viel leichter bei der Stange halten als ein Fremdling. So geschieht es. Die Glutländer schonen die eingekeilten Sillinger und lassen Alwin im Amt, allerdings unter strenger Aufsicht. Fortan hat der einst befehlgewohnte Monarch nicht mehr viel zu melden, sondern dient seinen kaladorischen Aufpassern nur noch als Sprachrohr. Zwar versucht Alwin seinen Bewachern zu entkommen, doch die Flucht scheitert, und die Kaladorer erhöhen danach den Druck auf ihn. Sie nehmen seine ganze Familie gefangen, verfrachten diese ins weit entfernte Andahl und drohen bei weiteren Verfehlungen des Königs unverhohlen mit schweren Konsequenzen für seine Liebsten. Von da an ist der Widerstandsgeist des Sillingerherrschers gebrochen. Willenlos lässt er sich vor den Karren der Andar spannen, übergibt ihnen seine Burgen, überredet kampfbereite Landsleute zur Aufgabe und tut was immer man sonst noch von ihm verlangt. Zügig übernehmen die Glutländer die Herrschaft im Nerval, und das junge Sillingerreich bricht nach gerade 2 Jahrzehnten Lebensdauer wieder in sich zusammen. Lediglich im Hinterland Altsillingens und in den schwer zugänglichen Korvantentälern halten sich einheimische Machthaber. Die Kaladorer lassen diese Gebiete weitgehend unbehelligt. Wie auch andernorts, sind sie den Abendländern zahlenmäßig weit unterlegen und konzentrieren sich deshalb auf die besonders

²⁹⁰ See-Elfen: Andere Bezeichnung für „Kaladorer“, „Glutländer“ oder „Andar“.

fetten Happen mit strategischer Bedeutung. Das Nerval ist ein solch fetter Happen in einer Schlüsselposition, Altsillingen dagegen nicht.

Thetmar II. Reichseiniger (* 483, + 541)

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Nachdem Alared I. 518 mit vielen tapferen Männern in der Meerenge von Walan ertrunken ist, entbrennt im führerlosen Gundland erneut der Kampf um den Thron. Siegunds Sohn Forgund (* 487, + 525) widerruft alle Verzichtseide seines Vaters und lässt sich vom Adel Wäonings Anfang 519 zum König ausrufen. Zeitgleich besteigt Alareds I. Sohn Thetmar II. (* 483, + 541) den Thron in Solb. Die Söhne nehmen den Kampf ihrer Väter wieder auf, und der kurzzeitig unterbrochene 4. Gundländische Bürgerkrieg geht weiter. In den Folgejahren kämpft Thetmar II. seinen Rivalen Forgund mühsam nieder und erzwingt in der Schlacht von Silbuhr am Welirn 525 schließlich die Entscheidung. Forgund wird tödlich verwundet und stirbt noch auf der Walstatt. Der siegreiche Thetmar II. beugt einer weiteren Empörung von Forgunds Erben vor und lässt dessen Kinder allesamt und gut bewacht auf Nimmerwiedersehen hinter dicken Klostermauern verschwinden.

Die Reichseinheit ist wiederhergestellt, doch viel Zeit zum Ausruhen bleibt nicht. Der Kollaps des Sillingerreichs nach König Alwins Gefangennahme durch die Kaladorer 522 nimmt zwar den Druck von Hersdalen, schafft dafür aber reichlich neue Probleme. Gundland büßt mit Norwerden seine letzte Bastion nördlich der beiden Meerengen von Walan und Lurn ein, dazu all seine Inseln in Ar Minaron und Ar Final und verliert dadurch die Kontrolle über den Seehandel. Fortan übernehmen die Glutländer den Warentransport zwischen Altem Meer und Endmeerküste und streichen sämtliche Profite ein. Zudem traktieren andarische Freibeuter von Hedral aus seit Jahren die Küstenregionen Astolans und Iloniens. Nachdem der kaladorische Orkan mit teils dramatischen Folgen über den Westen Arigons hinweggebraust ist, hat er nun Gundland erreicht, und König Thetmar II. muss sich ihm stellen. Seine Rezepte ähneln dabei denen des lordischen Königs und Kaisers Gunther II. dem Helden (* 471, + 504). Die Geschichten von dessen ruhmreichen Siegen über die Kaladorer eine Generation zuvor erzählt man sich im ganzen Abendland und schöpft Hoffnung daraus. Auch Thetmar II. kennt sie, und es ist durchaus denkbar, dass er in Gunther II. sein Vorbild sah und es ihm gleich tun wollte. Wie Lordens Monarch, sichert auch Thetmar seine bedrohten Küsten durch die Anlage von Kastellen und befiehlt zeitgleich den Bau einer Flotte. Als Muster dienen – wie könnte es anders sein – kaladorische Seeadler²⁹¹. Die schlanken, schnellen und wendigen Gleitschiffe sind seit 100 Jahren das Maß der Dinge in der Seefahrt. Thetmar kopiert sie, um die Angreifer mit den eigenen Waffen zu schlagen.

Während er die Glutländer mit diesen Defensivmaßnahmen auf See in Schach hält, geht er zu Lande in die Offensive. 529 überschreitet er an der Spitze seiner Armee den Terp Richtung Norden und nimmt die Rückeroberung des Nerval in Angriff. Er dringt bis zum Tislit vor – von den Sillingern mittlerweile in „Tessil“ umgetauft –, bleibt dann aber stecken. Dank ihrer absoluten Seehoheit sind die Glutländer entlang der Küsten und Flüsse sehr beweglich. Geschickt weichen sie der gundländischen Streitmacht aus, verschanzen sich hinter trutzigen Mauern und attackieren die anfälligen Nachschubrouten. 530 schließen sie einen Pakt mit dem Danurerdulan Lapad (* 481, + 543), der Thetmar im Rücken angreift und Gundlands König zum Rückzug zwingt.

Ein Jahr später erringt Thetmars II. jüngerer Bruder Antmar (* 490, + 547) einen überraschenden Seesieg mit Gundlands neu aufgestellter Marine vor Soltum über eine

²⁹¹ Seeadler: Auch als „Gleitschiff“ oder „Adler des Meeres“ bezeichnet. Das typische kaladorische Kriegsschiff, schmal, schnell, wendig und mit geringem Tiefgang, angetrieben von einem großen Dreiecksel und Rudern.

kaladorische Flottille. Hoherfreut über diesen unerwarteten Erfolg, bläst nun auch der König zum neuerlichen Angriff auf das Nerval. Wenn die Glutländer in ihrem ureigensten Element, dem Wasser, bezwungen werden können, dann doch erst recht auf Land. 532 stößt Thetmar II. zum zweiten Mal auf der Ostseite des Endmeers nach Norden vor. Dieser zweite Feldzug beginnt wie der erste. Die Andar weichen in die Küstenburgen zurück und verlegen sich auf eine Taktik der Nadelstiche. Dann greift das Bündnis mit den Danurern, und Dulan Lapad eilt seinen kaladorischen Waffenbrüdern zur Hilfe. Diesmal lässt es Thetmar auf eine Schlacht ankommen und triumphiert in den Ilderauen²⁹² am Terp. Die geprügelten Ayruna kehren nach Hause zurück, und die Kaladorer müssen allein zurechtkommen.

Doch weder Antmars Seesieg über die Glutländer noch Thetmars Landsieg über die Danurer bringen die Entscheidung. Prinz Antmars Triumph war ohne Zweifel ein Achtungserfolg, mehr aber nicht. Die See-Elfen kehren mit neuen Seeadlern zurück und zwingen die gundländischen Schiffe wieder in die gewohnte, undankbare Defensivrolle. Auch Thetmars II. Triumph in den Ilderauen erzielt keine dauerhafte Wirkung. Dulan Lapad musste weichen, doch er formiert sich neu und beharkt nun den Osten Wäonings. Außerdem muss Thetmar mit Bitterkeit feststellen, dass er die Sillinger weder für sich gewinnen noch gegen die Kaladorer mobilisieren kann. Obwohl sie – wie er selbst – Westgunden sind, etliche davon außerdem edunische Glaubensbrüder, ziehen die Sillinger die fremden, heidnischen Andar ihren gundischen Brüdern vor. Einige schließen sich sogar den See-Elfen im Kampf gegen die Gundländer an. So ist das zwischen verkrachten Verwandten und ein Grund, weswegen Bürgerkriege häufig so unbarmherzig geführt werden.

Am Ende einigen sich die Kriegsparteien politisch. Gundland erhält den Osten des Nervals bis zum Tessil, die Gebiete nördlich davon bleiben kaladorisch, ebenso die Inseln im Kleinen Meer und Endmeer. Thetmar II. könnte sie wahrscheinlich zurückerobern, aber nicht dauerhaft halten. Die Glutländer können mit diesem Kompromiss gut leben. Sie behalten die Kontrolle über die Schifffahrtsroute zwischen Altem Meer und Endmeer und haben ohnehin ein anderes Ziel im Auge, ein wahrhaft gewaltiges: Das Große Arigonische Becken. Dort gibt es keine starke Zentralregierung, keine befestigten Städte und steinernen Burgen, keine stehenden Heere und Waffenmanufakturen – nur heillos zerstrittene Stämme der Flowen und Nordgunden. Mit der elfentypischen Zielstrebigkeit, Disziplin und Eintracht beginnen die Andar die Okkupation Nordostarigons aus zwei Richtungen: Zum einen aus dem Norden entlang der großen Ströme Nenda, Idja, Olim²⁹³ und Gilan²⁹⁴ landeinwärts und zum anderen von Süden her durch das Nerval und über das Hochland von Trimun. Dieses neue Angriffsziel lockt viele kaladorische Abenteurer an. Manch einer, der von Gunther II. dem Helden aus Lorden vertrieben wurde oder in den erfolgreichen glutländischen Staatsgründungen Trond, Erolon und Ladur leer ausging, wittert seine Chance in den endlosen Weiten zwischen Laudan und Sevir sein Glück zu machen. Die abendländischen Verteidiger im Westen und im Zentrum der Alten Welt haben dagegen das Schlimmste überstanden und können erst einmal durchatmen.

Für Thetmar II. gibt es innerhalb seiner Reichsgrenzen auch so genug zu tun. Im langen 4. Gundländischen Bürgerkrieg von 500 bis 525 ist vieles aus dem Ruder gelaufen. Der Adel hat die schwache Throngewalt genutzt und wichtige Privilegien der Krone an sich gezogen. Mancher Jarl gebärdet sich wie ein kleiner König, Hersdalen wird wieder von einem Herzog regiert und im Dairon haben die Zwerge etliche Schlüsselstellungen der lokalen Militär- und Zivilverwaltung klammheimlich mit eigenen Leuten besetzt. Thetmar geht daran, die Königsmacht wieder zu stärken. Er bestätigt den Hersdalerherzog Leugant im Amt, befehlt

²⁹² Ilder: Kleiner Fluss in Mittelarigon. Entspringt im südwestlichen Arautan und mündet in den Terp.

²⁹³ Olim: Großer Fluss im Großen Arigonischen Becken. Entspringt im nördlichen Arautan und mündet ins Nordmeer.

²⁹⁴ Gilan: Großer Fluss im Osten des Großen Arigonischen Beckens. Entspringt im nördlichen Arautan und mündet ins Nordmeer.

ihn zusätzlich mit dem südlichen Nerval und zieht ihn so auf seine Seite. Er braucht ohnehin einen starken Machtblock im Osten, um Kaladorer und Danurer in Schach zu halten. Die Hersdaler gelten als traditionell königstreu. Wenn Thetmar sich schon auf einen einflussreichen Fürsten verlassen muss, dann doch bitte auf einen Hersdaler. Um Leugant gänzlich der königlichen Sache zu verpflichten, vermählt Thetmar 534 seine 23-jährige Tochter Gildir (* 511, + 565) mit dem 12 Jahre älteren Herzogssohn Griffio (* 499, + 563). Gemeinsam bringen König und Herzog den einheimischen Adel wieder auf Linie und den Dairon zurück in gundländische Gefolgschaft.

541 stirbt Thetmar II. im Alter von 58 Jahren. Die glorreichen Triumphe seines lordischen Vorbilds Gunther II. konnte er in Gundland nicht wiederholen. Sie waren aber auch nicht nötig. Der Arlingerkaiser stand mehrfach mit dem Rücken zur Wand und war gezwungen im Kampf um den Thron und gegen die Kaladorer alles auf eine Karte zu setzen. Sieg oder Untergang! Auch Thetmar II. musste sich die Krone erst erkämpfen und rang zeitlebens mit den Glutländern. Doch selbst wenn die exponierten Nordprovinzen während seiner Regierungszeit verloren gingen, waren die Kernländer seines Reiches nie ernstlich bedroht. Nach der blutigen Lektion, die ihnen der lordische Gunther II. erteilt hatte, mieden die Andar die gundländischen Kerngebiete und konzentrierten sich lieber auf die anfällige Peripherie. Thetmar II. beendete den 4. Gundländischen Bürgerkrieg, wies die Kaladorer in die Schranken und stellte die alte Königsmacht wieder her. Nach seinem Tod hinterlässt dieser fähige Herrscher ein gefestigtes und vereintes Reich. So nennen sie ihn denn auch, Thetmar „den Reichseiniger“. Kein umjubelter Held, wohl aber ein sehr erfolgreicher Konsolidierer. Schon wenige Jahre nach seinem Hinscheiden muss Gundland die schwerste militärische Prüfung seit dem Schwarzen Messias Silat bestehen. Ohne das gelungene Lebenswerk Thetmars II. – darin sind sich die Historiker einig – hätte es wohl kaum eine Chance gehabt.

Vergeltung für Silats Missetaten

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Thetmars II. umsichtiger Herrschaftsstil wirkt über seinen Tod hinaus. Auf dem Totenbett bestimmt er seinen 7 Jahre jüngeren Bruder Antmar zum Nachfolger und nicht sein einziges Kind Gildir oder deren hersdalisches Gemahl Griffio, die beide in der Erbfolge vor Antmar rangieren. Dennoch verläuft der Stabwechsel an der Reichsspitze geordnet und reibungslos. Tochter und Schwiegersohn respektieren den letzten Willen des sterbenden Königs, und Antmar kann 541 unangefochten den Thron in Solb besteigen.

Wie bereits erwähnt, gerät 544 das Kaladorerreich Ladur im Norden Odians ins Visier der expandierenden Ducharin. Ladurs Herrscher Macun ruft alle verfügbaren Truppen und Schiffe nach Aconar, um die ulachischen Invasoren an der Evenda abzufangen. Auch viele der auf Hedral stationierten Besatzungstruppen und Seegeschwader werden zurück auf das Festland beordert. Das reduziert die andarischen Piratenüberfälle auf Gundlands Küsten im Alten Meer spürbar.

Im Jahr zuvor starb der Danurerdulan Lapad und seine Söhne stürzen das Land im Streit um die Nachfolge in einen langjährigen Bürgerkrieg. Auch die Kaladorer im Nerval verhalten sich ruhig und konzentrieren ihre Aktivitäten auf das Große Arigonische Becken. Nutznießer all dieser Entwicklungen ist Gundland, dessen lange Grenzen dadurch im Moment sicher sind. Antmar nutzt den unverhofften Bewegungsspielraum und beginnt einen alten gundländischen Plan in die Tat umzusetzen. Es ist mehr als ein Plan, es ist eine nationale Verpflichtung, die Erfüllung eines kollektiven Schwures, den die Urgroßväter einst geleistet haben: Rache für Silats Untaten!

Die vollständige Unterjochung durch Kalschan und die Gräueltaten des Schwarzen Messias sind Gundlands großes Trauma. Das alles mag mittlerweile bald 200 Jahre her sein, doch vergessen ist es keineswegs. Und die Kriegszüge des Göttersohns Artaban durch Wäoning,

Hardomannien und bis hinauf nach Hersdalen haben ihren Teil dazu beigetragen, um die alte Furcht vor dem kalschanischen Riesen mit seinen verfluchten Tiergötzen wachzuhalten. Bislang verhinderten Auseinandersetzungen mit Wäonen, Onugen, Kelezarern, Kaladorern und drei Bürgerkriege die Durchführung eines Rachefeldzugs. Doch nun scheint die Gelegenheit günstig, und Antmar ist ambitioniert genug für ein derart ehrgeiziges Vorhaben. Der neue König will aus dem Schatten seines Bruders Thetmar II. heraustreten und selbst Geschichte schreiben. Ein Vergeltungskrieg gegen die Theokratie ist ein nationales Anliegen. Antmar kann sich des Rückhalts bei Bevölkerung, Adel und Klerus sicher sein. 545 trommelt er den großen Heerbann zusammen und attackiert Kalschan aus zwei Richtungen gleichzeitig: Er selbst setzt mit den Aufgeboten Werdlands, Hardomanniens und Kelezars über den Welirn und dringt in Gadrosan ein, seine Nichte Gildir und ihr Ehemann Griffio mit den Verbänden Hersdalens und Wäonings in die Grasebenen Diotiens zwischen Dunca und Vagor. Beide Provinzen werden von einheimischen Fürsten regiert und sind seit dem Tode Artabans 513 faktisch unabhängig von der Zentralmacht in Nekatis. Sie sind mehr damit beschäftigt ihre Souveränität gegenüber dem neuen Gottkönig Rabban zu behaupten als sich um ihre Nachbarn zu kümmern und werden von der gundländischen Offensive vollkommen überrascht. Gegen die Übermacht aus dem Norden haben sie keine Chance und werden schlicht überrannt.

Ulachen vor Solb

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Antmars Rachefeldzug hat Gottkönig Rabban gerade noch gefehlt. Vor kurzem erst hat er sich mühsam die Krone erkämpft und mehr als 3 Jahrzehnte Bürgerkrieg und Anarchie beendet. Allzu fest sitzt er noch nicht im Sattel. Die offene Konfrontation mit den Gundländern wagt er nicht. Eine verlorene Schlacht könnte ihm leicht den Thron kosten. Also verlegt er sich auf Defensivmaßnahmen und hält Ausschau nach Verbündeten. Angesichts der momentanen politischen Konstellation ist die Auswahl allerdings sehr begrenzt. Einzig die Neuerer verfügen über das militärische Potenzial, um Gundland gefährlich werden zu können und haben seit der Eroberung Kartanuriens 543 auch eine gemeinsame Grenze mit Hardomannien. Gerade als sich König Antmar dazu anschickt über den Lugan zu setzen und in kalschanisches Kernland vorzustößen, tauchen Rabbans Gesandte bei den beiden Anführern der Ducharin Jushim und Teved in Hilitien auf. Über den Verlauf der Gespräche ist nichts überliefert, doch was immer die kalschanischen Boten erzählt und versprochen haben mögen, am Ende gehen die Zwillingbrüder darauf ein, verwerfen ihre Angriffspläne gegen Ladur und setzen das Heer 547 Richtung Ilonien in Marsch. Unbeobachtet durchquert die Streitmacht aus der Wüste Kartanurien, fällt in Hardomannien ein und steht bereits ein gutes Stück im Land, ehe der viele hundert Meilen entfernte Antmar überhaupt davon erfährt. Sofort macht er kehrt, um der unerwarteten Bedrohung in seinem Rücken zu begegnen und schickt Nachricht an Gildir und Griffio, ihm zu Hilfe zu kommen. Doch ehe die Prinzessin und der Herzogssohn ihn erreichen, entscheidet sich der König, es allein mit den ulachischen Invasoren aufzunehmen. Bei Atlarthing treffen die verfeindeten Heere aufeinander. Antmar erleidet eine vernichtende Niederlage und kommt mit tausenden seiner Landsleute im blutigen Gemetzel ums Leben. Als die Nachrichten von der militärischen Katastrophe bei Atlarthing und dem Tod des Königs im Lager Gildirs und Griffos eintreffen, heben die gundländischen Truppen die Prinzessin auf den Schild und rufen sie zur Königin aus. Wie selbstverständlich scharen sich Recken und Schildmaiden um das Banner Gildirs und nicht um das ihres Ehemanns Griffio. Das mag daran liegen, dass er keine Führernatur ist, sie aber sehr wohl. Es zeigt aber auch wie normal in Gundland mittlerweile Frauen in Führungspositionen sind, der Thron eingeschlossen.

Die Herausforderungen für die neue Monarchin sind allerdings gewaltig. Das Hauptheer wurde schwer geschlagen und ist in alle Winde zerstreut. Der Westen des Reiches ist nun praktisch schutzlos und steht unter Schock. Die Königin jagt in Eilmärschen nach Solb, um die Verteidigung zu organisieren und zu retten was zu retten ist. Da kommt ihr das Schicksal zur Hilfe, und das gleich zweimal. Anfang 548 erkrankt Mechid Mechidi Teved und stirbt kurz darauf. Jushim unterbricht den Feldzug, um den letzten Wunsch seines geliebten Bruders und Mitregenten zu erfüllen. Auf dem Totenlager bat Teved darum, in der Heimat begraben zu werden. Also macht Jushim sich auf und bringt die Gebeine des Verstorbenen nach Hause in die Wüstenländer Odians. Aber schon im Folgejahr kehrt er mit frischen Kräften an die Front in Gundland zurück. Gildir nutzte die Atempause und mobilisierte fieberhaft die Reserven des Reiches. Als die Ulachenarmee 549 auf Solb zuhält, wird sie bereits von kampfbereiten Gundländern erwartet. Bei Norvike entbrennt eine mörderische Schlacht, die am Ende des Tages zwar keine Entscheidung bringt, aber dennoch einen Gewinner hat. Der Bote des Boten trägt eine Pfeilwunde davon und ringt mit dem Tod. Seine Generäle brechen daraufhin den Kampf ab. Jushim erliegt einige Tage später seiner schweren Verletzung und die Neuerer ziehen sich zum zweiten Mal aus Gundland zurück.

Der Pakt der „argen Weiber“

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Doch wie schon nach dem ersten Mal, kehren sie auch diesmal wieder, angeführt von einer Frau. Jushims Tochter Selaya (* 523, + 579) setzt sich im Kampf um die Nachfolge durch, schlägt alle Konkurrenten aus dem Feld und wird 550 Mechidam Mechidi, die Botin des Boten. Die Saat des Sehers Jessech von der Gleichheit der Geschlechter ist aufgegangen und trägt nun seine erste große Frucht. Zunächst hat Selaya jedoch mit der Revolte einiger Ulachenfürsten zu kämpfen, muss einen Aufstand mehrerer Schastenstämme niederschlagen und die Separationsversuche verschiedener Aliderstädte vereiteln. All das gelingt ihr erstaunlich schnell. Schon 553 kann sie ihre Blicke wieder nach außen richten und den gundländischen Eroberungsplan ihres Vaters Jushim und Onkels Teved von neuem aufnehmen. Aber sie ist gewarnt. Der für beide Seiten äußerst verlustreiche und ergebnislose Waffengang bei Norvike 549 hat gezeigt, dass Gundland noch lange nicht besiegt ist. Außerdem greift hier weder die bewährte Spaltung der Gesellschaft in Arm gegen Reich noch fruchten die Predigten über Aludin. Das ist nicht weiter verwunderlich. Gundlands Gesellschaftspyramide ist vergleichsweise flach und durchlässig. Die vielfältigen Herausforderungen durch äußere Feinde erzwangen innere Flexibilität und verhinderten eine Verkrustung. Während sich in weiten Teilen des Abendlands das Feudalprinzip mit einer klaren Trennung der verschiedenen Stände etabliert, wurde dieser Trend in Gundland gestoppt und teilweise sogar umgedreht. Das Reich kehrte in vielerlei Hinsicht zu den freiheitlichen Wurzeln der alten Gundenstämme zurück. Hier finden die sozialistischen Ansätze der Botenlehre wenig Nahrung. Überdies ist Gundland spätestens seit den Befreiungskriegen gegen Silat ein edunisches Reich. Das meiste, was die ulachischen Priester aus dem Sarivad rezitieren, kennen die hardomannischen Zuhörer eins zu eins aus der Edunia. Weshalb sollten sie zu einer Religion konvertieren, der sie bereits angehören. Und der hauchfeine Unterschied zwischen Gottgleichheits- und Botenlehre erschließt sich dem einfachen Volk nicht. Selbst die von Jessech propagierte Gleichstellung von Mann und Frau ist in Gundland seit Langem gelebte Praxis. Königin Gildir ist der aktuell sichtbare Beweis dafür. Selaya muss erkennen, dass die Aushöhlung der staatlichen Ordnung, die der militärischen Invasion üblicherweise vorangeht und ihr den Weg bereitet, in Gundland nicht funktionieren wird. Sie muss sich also ausschließlich auf die Schlagkraft ihrer Truppen verlassen, und das ist einigermaßen riskant. Ein Fehlschlag wäre Wasser auf die Mühlen ihrer Feinde und brächte ihre junge Herrschaft unweigerlich ins Wanken. Als Frau an der Spitze

des Reiches muss sie besonders auf der Hut sein. Die Botin des Boten zögert. Da kommt es ihr nicht ungelegen, als Königin Gildir Verhandlungen anbietet. Die beiden Herrscherinnen treffen sich an der Dyrra und finden scheinbar rasch einen persönlichen Draht zueinander. Möglich, dass die Solidarität zweier Frauen auf dem Thron einen Teil dazu beiträgt, aber das ist nur eine Vermutung. Es gibt eine Aufzeichnung von der Zusammenkunft der beiden Herrscherinnen. Der Mönch Herwin (* um 540, + um 600) beschreibt sie in seiner „Historica Arigis“, der „Geschichte Arigons“. Allerdings sind seine Überlieferungen gerade in diesem Punkt mit Vorsicht zu genießen. Er versucht Gildir zu verunglimpfen, wo er nur kann. Den Grund dafür erfahren wir noch. Trotzdem scheint er den Inhalt der Gespräche im Großen und Ganzen richtig wiederzugeben wie die Ereignisse danach bestätigen.

„... Die Königin Gildir lud die Herrin der Wüste ein, um Rat zu halten. Sie hatte nämlich einen teuflischen Plan, in welchen sie das Ulachenweib einweihen wollte. So kamen sie am Flusse Dyrra zusammen und die Königin sprach: ‚Weshalb kommst Du mit Deinem Heer in unser Land, um Krieg zu führen? Beten wir nicht zum gleichen Gotte, auch wenn wir ihn anders nennen? Lesen wir nicht aus dem gleichen Buche (gemeint ist die Edunia, bzw. das Sarivad), wenn auch in unterschiedlichen Sprachen? Sind wir nicht Schwestern im Glauben, auch wenn wir verschiedenen Völkern angehören? Lass ab von Deinem Vorhaben und verbünde Dich mit mir gegen die wahren Feinde Gottes. Im Lande Kalschan leben böse Menschen, die zu bösen Göttern beten. Wir wollen uns zusammentun und sie gemeinsam bekämpfen, auf dass sie von ihren heidnischen Götzen ablassen und die Wahrheit des Mechid erkennen. Ich selbst will auch das Sarivad annehmen und der Lehre des Jessech folgen.‘ So redete die Königin Gildir und verriet den Großen Zeugen.

Der Herrin Selaya aber gefielen die Worte, und sie sprach: ‚So wollen wir Schwestern des Glaubens und des Schwertes sein und die Feinde Aludins gemeinsam vernichten.‘ Da beschworen die argen Weiber ihren unheiligen Bund. Die Ketzerin Gildir betete fortan zu Aludin und ihre Seele ward verdammt.“

Wenn wir Herwins stark religiös gefärbte Brille einmal beiseitelegen, wird Gildirs cleverer Plan deutlich. Die Neuerer marschieren nun zum dritten Mal gegen Gundland. Es ist offensichtlich, dass sie nicht aufgeben werden. Gundlands Armee hat bei Atlarthing einen furchtbaren Blutzoll entrichtet und kann sich keine weitere Niederlage mehr leisten. Der Gegner aus der Wüste ist stark, sehr stark sogar wie die Eroberungen der Vergangenheit zeigen. Getreu dem Motto *„kannst Du den Feind nicht besiegen, verbünde Dich mit ihm,“* versucht die Königin die Ducharin für sich zu gewinnen und gegen den Erzfeind Kalschan umzulenken. Sie verweist dabei auf den gemeinsamen Glauben, wenngleich in verschiedener Ausprägung. Und damit es nicht an den feinen Unterschieden zwischen Gottgleichheits- und Botenlehre scheitert, bietet sie an zu konvertieren. Mag sein, dass sie in den Augen ihrer gundländischen Priester und Bischöfe damit zur Ketzerin wird, politisch ist es ein meisterlicher Schachzug. Gildirs Annahme der Botenlehre schlägt den Neuerern das entscheidende Argument für einen Krieg gegen Gundland aus der Hand.

Abgesehen von diesen religiösen Aspekten, spielen handfeste irdische Interessen eine Rolle. Kalschan ist größer und reicher als Gundland. Seine zahlreichen Städte gleichen großen Sparbüchsen, die es zu knacken lohnt und seine landwirtschaftlichen Erträge übersteigen die gundländischen bei weitem. In Purshan und Dhagur gibt es deutlich mehr zu holen als in den Ländern um den Dairon. Mit Gundland als Bundesgenosse stehen die Aussichten auf Erfolg gegen die bürgerkriegsgebeutelte Theokratie außerdem ziemlich gut. So wird Göttersohn Rabbans Plan zum Bumerang. Statt an der Seite Kalschans gegen Gundland zu kämpfen, ziehen die Ducharin nun zusammen mit Gundland gegen Kalschan in den Krieg.

Noch im gleichen Jahr 553 überschreiten die verbündeten Herrscherinnen den unteren Darnim und besetzen Gadrosan. 554 setzen sie über den Lugan und rollen mit vereinten Kräften Purshan auf. Sie arbeitet sich entlang der Küste des Ar Lenion bis zur Meerenge von

Dunvar vor, was die langen Nachschubwege der Ulachen rund um das Sanfte Meer entscheidend verkürzt. Erst 555 wagt Kalschans Gottkönig die offene Feldschlacht, wird aber bei Kedes schwer geschlagen und flieht. 556 tritt er Selaya und Gildir an der Mündung des Vorom neuerlich entgegen, erleidet in der sog. Brückenschlacht von Massagal aber eine zweite Schlappe. Er kann zwar nach Nekatis entkommen, wird aber vom Kommandeur seiner Leibgarde Medil (* um 515, + 557) umgebracht, der daraufhin selbst den kalschanischen Thron besteigt.

Glaubensstreit in Gundland

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Während Königin Gildir mit der Botin des Boten im fernen Kalschan kämpft, verschwören sich daheim in Gundland Kreise des Klerus und Adels gegen ihre häretische Königin und betreiben heimlich ihre Absetzung. In Solb hält seit Gildirs Abwesenheit ihr Mann Griffio die Stellung als Regent. 556 erliegt er den Einflüsterungen der Putschisten und lässt sich zum König ausrufen. Er erklärt seine Frau für abgesetzt und widerruft alle Vereinbarungen mit den Ducharin. Daraufhin bricht Gildir ihren Feldzug mit Selaya ab und eilt nach Norden. Interessanterweise steht das Heer treu zur Königin. Für Soldaten wie Offiziere zählen Sieg und Beute weit mehr als ein Glaubenswechsel, zumal sich das aludinische Bekenntnis nur in Nuancen vom eigenen edunischen unterscheidet. Die Mechidam Mechidi ist einverstanden und lässt sie ziehen. Sie braucht einen freien Rücken, und im Kampf gegen die Theokratie ist – militärisch gesehen – die meiste Arbeit ohnehin getan. Als Gildir mit ihrer Streitmacht in der Heimat auftaucht, bricht die Revolte rasch in sich zusammen. Ohne auf Widerstand zu stoßen, marschiert sie auf Solb zu, das ihr willig die Tore öffnet. Griffio ist geflohen, doch er weiß, dass er einen schweren Fehler begangen hat und seine Sache verloren ist, bevor sie richtig beginnen konnte. Einige Wochen später zieht er seiner Frau entgegen, unterwirft sich und bittet um Vergebung. Gildir liebt ihren Mann und kennt seine Schwächen. Sie verzeiht ihm, zumal sie die wahren Schuldigen anderswo identifiziert hat. Der dankbare Griffio wird zum willigen Kronzeugen, der seine einstigen Helfershelfer jetzt bedenkenlos ans Messer liefert. Eine Welle der Säuberungen schwappt über das Land, die auch vor Kirchenportalen nicht haltmacht. Die Botenlehre mit ihren deutlich radikaleren Ansätzen im Sozialbereich hat auch in Gundland Anhänger und nicht erst seit die Neuerer an den Grenzen stehen. Bislang waren sie eine kleine edunische Splittergruppe, doch unter der konvertierten Gildir schlägt jetzt ihre Stunde. Man darf wohl bezweifeln, dass die Königin aus innerer Überzeugung ihren Glauben wechselte, doch sie erkennt, dass sie ihren Thron nur mit Ihresgleichen sichern kann und greift deshalb auf die Bekenner der Botenlehre zurück. Sie tauscht praktisch die gesamte hohe Geistlichkeit aus und ersetzt sie mit loyalen Gefolgsleuten aus dem Lager der Botenlehre. Das ist ein ungeheuerlicher Vorgang. Zwar nahmen die Herrscher in Solb auch in der Vergangenheit Einfluss auf die Ernennungen von Bischöfen und Äbten, doch blieb die Investitur grundsätzlich eine innerkirchliche Angelegenheit. Gundlands Episkopat wurde lange Zeit vom Ersten Kardinal in Atraion im Auftrag des Kaiser berufen oder wenigstens bestätigt, später dann vom immer mächtiger werdenden Erzbischof in der Zeugenstadt Edrigon, das die Lorder mittlerweile Edringen nennen. Gildirs massiver Eingriff in die Kirchenleitung ruft die schärfsten Proteste sowohl der einheimischen Kleriker als auch der edunischen Autoritäten in Lorden und Valanor hervor. Schlimm genug, dass sich die Königin an den Männern Gottes vergeht, doch dass sie diese auch noch durch Anhänger der geächteten Botenlehre ersetzt, ist ein unverzeihlicher Frevel. Seit den Zwangsbekehrungen durch den Schwarzen Messias reagiert man besonders in Gundland äußerst empfindlich auf die Einmischung des Staates in Religionsfragen. Valanor hat der Glaubenskrieg zwischen den Anhängern von Gottgleichheits- und Botenlehre vor gut eineinhalb Jahrhunderten an den Rand des Abgrunds manövriert und tiefe Spuren hinterlassen. Mit Mühe fanden die

Streithähne damals einen Kompromiss und schickten die uneinsichtigen Bekenner der Botenlehre buchstäblich in die Wüste. Von dort kehrten sie als Neuerer zurück und entrissen Südedrigon mit Waffengewalt die gesamte Eanitische Tiefebene. Es darf niemanden verwundern, wenn man in Atraion nicht gut auf die Botenlehre zu sprechen ist.

In Lorden ist gerade die sog. Reinaldische Reform in vollem Gange, in der die Kirche versucht, sich von der Bevormundung durch weltliche Instanzen freizuschwimmen. Nun befürchten die Kirchenmänner des Nordens von Gildir unterlaufen zu werden, was die heimischen Machthaber ermutigen könnte, es ihr gleicht zu tun. Zudem droht der Einfluss von Lordens Erzbischof Ludger (* 496, + 559) in Mittelarigon zu schwinden.

Dementsprechend heftig sind die Protestnoten und Verwünschungen aus den edunischen Metropolen des Abendlandes. Dabei vergessen die lautstarken Ankläger allzu leicht, wie sehr sie selbst von ihren Monarchen dominiert wurden und zumindest in Valanor immer noch werden.

Doch Königin Gildir lässt sich nicht beirren. Sie darf den Ducharin keinen Grund zum Angriff liefern, und sie muss ihre Macht nach innen absichern. Mit eiserner Hand peitscht sie ihr Reich Richtung Botenlehre. Der Kampf mit dem eigenen Klerus wird sie den Rest ihrer Herrschaft vollauf beschäftigen. Gundlands Kirche ist ausgesprochen mächtig und genießt seit den Missionskriegen Silats als Hort des Widerstands höchstes Ansehen in allen Teilen der Bevölkerung. Ab der Taufe von Arimund Erstkönig im Kendel im Jahre 270 hat sich die Kirche zu einem Stützpfiler des Throns entwickelt. Gildir regiert ohne diese tragende Säule und sogar gegen sie. Ihre Herrschaft verkommt mehr und mehr zur reinen Militärdiktatur, die gegen die große Mehrheit des eigenen Volkes und seinen tief verwurzelten Glauben gerichtet ist.

Die Absichten der Königin mögen gut sein und politisch notwendig, doch am Ende scheitert sie. 564 führt ihr eigener Sohn Fulgern (* 536, + 591) einen Volksaufstand gegen sie an und putscht die Mutter hinweg. Gildir wird wegen Landesverrats und schwerer Gotteslästerung zum Tode verurteilt und 565 öffentlich hingerichtet. Fulgern vertreibt die von der Mutter installierten Bischöfe und Äbte der Botenlehre aus ihren Ämtern und stellt die alte religiöse Ordnung wieder her. Edringens erleichteter Erzbischof Lurand (* 507, + 566) schickt sogar eine hochrangige Delegation nach Solb, angeführt von niemand geringerem als Reinald von Alstett (* 508, + 569), dem großen Kirchenreformer und berühmten Bischof der Ostmission. Dieser drückt Fulgern III. 565 höchstpersönlich die Krone aufs Haupt und bestätigt ihn im Namen aller rechtgläubigen Eduner als rechtmäßigen Herrscher in Gundland.

Die tote Königin dagegen wird mit dem Beinamen „die Verdammte“ gebrandmarkt, doch das ist eine sehr einseitige Sicht auf Gildirs Lebenswerk, der wir auch nicht folgen sollten. Wie klug und weitsichtig die Maßnahmen der ungeliebten Königin waren, wird sich bald zeigen. Deshalb wollen wir auch nicht ihren wenig schmeichelhaften gundländischen Titel verwenden, sondern jenen, mit dem die Ducharin sie ehrten: „Die Aludinerin“.

Der Zusammenbruch Kalschans

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Nachdem sich Königin Gildir 556 vom Kriegsschauplatz in Kalschan verabschiedet hat, um den Putschversuch ihres Ehemannes Griffio zu vereiteln, kämpft Selaya alleine weiter, und das mit großem Erfolg. 557 findet bei Eknatam, südwestlich von Nekatis, die letzte große Schlacht dieses Krieges statt. Göttersohn Medil hat jeden verfügbaren Mann aus allen Winkeln seines Reiches zusammengekratzt, um den Vormarsch der Neuerer abzuwehren – vergeblich. Obwohl deutlich in Unterzahl, bezwingen die hochmotivierten Wüstensöhne die müden Gotteskrieger der Theokratie. Der besiegte Medil entkommt nach Nekatis und stellt seine Hauptstadt auf die bevorstehende Belagerung ein. Das Offizierscorps erkennt jedoch die Aussichtslosigkeit der Lage und versucht sich selbst zu retten. Sie ermorden den Var Elu,

so wie er selbst seinen Vorgänger getötet hat, und öffnen den Ducharin widerstandslos die Tore. Mit dem Tod des letzten Gottkönigs und der Einnahme von Nekatis ist das Rückgrat Kalschans gebrochen. Der Rest des Feldzugs gleicht fast einem Spaziergang. Die meisten Städte geben kampflös auf. Widerstand ist die Ausnahme und wird erbarmungslos gebrochen. In wenigen Jahren erobern die Neuerer die gesamte Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur, die Grasebenen Diotiens zwischen Dunca und Vagor und stoßen 567 sogar bis zum Letinadelta vor. Nur in den schwer zugänglichen und leicht zu verteidigenden Tälern des Cantras leisten einige Lokalfürsten stärkere Gegenwehr und beschäftigen die Ulachen noch eine Weile. Die Masse der Bevölkerung jedoch – egal ob Bauer oder Städter – ergibt sich in ihr Schicksal. Der allgemeinen Aufbruchsstimmung und dem Eroberungsrausch unter Silat folgte schon vor langer Zeit Ernüchterung. Die massive Einmischung der Tempel in alle Lebensbereiche, Machtmissbrauch und Korruption der Priester, blutige Thronkämpfe und verlorene Kriege haben besonders den einfachen Leuten hart zugesetzt und all ihre Illusionen zerstört. Die Ära der Gottkönige seit Artaban gehört zum Schlimmsten, was die Kalschaner in ihrer rund 2 ½-tausendjährigen Geschichte je erdulden mussten. Der nackte Kampf ums Überleben bestimmt den trüben Alltag der Menschen. Manch einer verflucht sein freudloses Dasein und die fernen Götter, denen die Gebete der Gläubigen scheinbar gleichgültig sind. Und selbst das muss er heimlich tun, denn jede Form der Gotteslästerung wird von den allgegenwärtigen Tempeldienern mit drakonischen Strafen geahndet. Vor diesem Hintergrund verlieren die fremden Invasoren und deren Gott Aludin ihre Schrecken. Schlimmer als jetzt kann es kaum werden. Und das stimmt. Gerade für das gemeine Volk wird vieles sogar schlagartig besser. Die Neuerer sorgen für Ruhe und Ordnung, reduzieren die erdrückende Steuerlast spürbar und erlauben die Ausübung jedweder Religion, so lange sie nicht gegen Gesetze verstößt. Derartige Freiheiten haben die Kalschaner nie zuvor gekannt und arrangieren sich dementsprechend rasch mit den neuen Herren. Und wer konvertiert, wird durch die Gesetze des Sarivad geschützt, muss noch weniger Steuern zahlen und kann im Dienste der ulachischen Machthaber sogar Karriere machen. Erstaunlich schnell streifen viele Menschen den löwenköpfigen Kalschas ab und wechseln zur Lehre des Mechid. Und das in Kalschan, dem Land der alten Götter, wo an jeder Ecke ein Tempel steht und Heerscharen von Priestern über die Reinheit des Glaubens und die rechte Gesinnung der Gläubigen wachen. In Purshan und Dhagur spielte Religion schon immer eine große Rolle, die unter dem Hohepriester Silat nochmals massiv an Bedeutung gewann. Der Gesandte der Götter formte das Reich zum Gottesstaat um, der schließlich in der Übersteigerung der Gottkönige ab Artaban gipfelte. Diese Überbetonung des Glaubens und sein teils schwerer Missbrauch für höchst zweifelhafte, weltliche Zwecke entfremdeten im Laufe der Zeit Priesterschaft und Gläubige voneinander. Zahllose Kriege und der Staatsterror im Namen von Kalschas und Elshahat, dazu die schweren Wirtschaftskrisen der jüngeren Vergangenheit haben den Glauben der Menschen in die Allmacht ihrer vermeintlich wohlgesonnenen Götter erschüttert. Irgendwann verlieren die Erklärungen der Priester, wonach all das Unglück eine Strafe des Himmels sei oder eine Prüfung, ihre Wirkung und werden zu abgedroschenen Phrasen – besonders dann, wenn der Prediger selbst wohlgenährt ist. Vor diesem Hintergrund fällt manchem die Abnabelung von den religiösen Traditionen seiner Ahnen nicht übermäßig schwer, zumal mit der Annahme der edunischen Botenlehre auch Aussicht auf gesellschaftlichen Aufstieg verbunden ist.

Neben all diesen rationalen Erklärungsmodellen sollte man keinesfalls die Zugkraft der Lehre des Zeugen an sich unterschätzen. Wenn wir uns erinnern, war das Edunertum in Kalschan schon einmal auf dem Vormarsch und auf gutem Wege die alten Götter zu verdrängen. Die „Ketzerkönigin“ Hildigund brachte es zu Beginn des 3. Jahrhunderts ins Land, und die toleranten Shadari Medrahit und Gilas forcierten dessen Verbreitung sogar, um ein Gegengewicht zur eigenen, übermächtigen Priesterschaft zu etablieren. Mit Silats Machtergreifung 311 fand die Ausbreitung des Edunertums in Kalschan jedoch ihr jähes

Ende. Der Schwarze Messias tilgte alles Edunische aus und blies zur religiösen Gegenoffensive gegen die „Ungläubigen“. Doch nun bekommt die Lehre des Zeugen ihre zweite Chance in Purshan und Dhagur – und nutzt sie. An die Stelle strafender Götter und unerbittlicher Tempeldiener tritt ein liebender, verzeihender Gott, dessen Priester den rechten Weg zu einem zufriedenen Leben weisen wollen. Natürlich ist dieser Vergleich der beiden Religionen vereinfacht und geschönt, bringt es aber auf den Punkt. Kalschas und Edun könnten unterschiedlicher kaum sein. Das macht den Charme der Zeugenlehre aus und erklärt deren letztlichen Siegeszug auch im Lande des Edunhassers Silat. 567 ist Kalschan militärisch, politisch und mental bezwungen. Das letzte große Reich der altvorderen Zeit, das schon existierte, lange bevor der erste elvarische Segler die Gestade Arigons sichtete, ist Vergangenheit.

Fulgern III., der Rechtgläubige (* 537, + 591)

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Gundlands König Fulgern III. mag den Segen der Kirche haben und die Zustimmung des Volkes, aber er agiert außenpolitisch ziemlich ungeschickt. Er kündigt das von seiner Mutter Gildir mit den Ducharin geschlossene Bündnis auf und marschiert 569 in Südhardomannien ein, das seit Jahren von ulachischen Truppen besetzt ist. Doch sein Timing ist schlecht. Die Botin des Boten hat Kalschan mittlerweile unterworfen – abgesehen von ein paar unbedeutenden Widerstandsnestern im Cantras – und ist mit ihren Truppen nach Nekatis zurückgekehrt. Sie hat folglich den Rücken frei und kann Fulgerns Herausforderung sofort annehmen. Der Süden Ioniens ist die einzige Landverbindung zwischen dem ulachischen Kerngebiet in Odian und den gewaltigen Neuerwerbungen in Purshan und Dhagur. Selaya ist nicht gewillt den strategisch bedeutenden Landstrich zwischen Dyrra und unterem Darnim kampflos aufzugeben. Außerdem kommt ihr Fulgerns Vertragsbruch gar nicht so ungelegen. Als Bezwingerin Kalschans zählt sie zu den größten Eroberern der Weltgeschichte – und das als Frau. Schon jetzt steht sie in einer Reihe mit den großen elvarischen Feldherrn wie dem Philuriensieger Vereon Delor (* 483 v. Z., + 416 v. Z.) und dem ewig siegreichen Halbelfen Erandor I., mit dem Schrecken des Nordens Oldrockgroßkhan Curugan, dem Eroberer Mittelarigons Tschassenkaidul Jildasch, dem Gesandten der Götter Silat, dem lordischen Reichsgründer Agila und nicht zuletzt mit ihren eigenen Vorfahren Daiab, Teved und Jushim. Durch die Eroberung Gundlands würde sie alle übertreffen und als der ruhmreichste Mensch aller Zeiten Unsterblichkeit erlangen. Aludin ist mit ihr, daran hat sie spätestens nach ihrem unglaublichen Triumph über die mächtige Theokratie keinerlei Zweifel mehr. Sie empfindet sich als Werkzeug Gottes, das seinen Willen auf Erden vollstreckt und die ganze Welt im wahren Glauben vereint. Wie sich die Geschichten doch ähneln. Auch Silat hielt sich für einen Gesandten der Götter und Artaban gar für deren eingeborenen Sohn. Die beiden Männer hatten einst das gleiche Selbstverständnis und die gleichen Visionen wie nun Selaya. Allein die Götter waren verschieden.

So macht sich die aludinische Botin des Boten daran die edunischen Gundländer zu unterwerfen und die Lehre des Zeugen dorthin zu tragen, wo sie bereits seit Jahrhunderten verankert ist. Selayas Triebfeder mag ihr Glauben sein, doch eine religiöse Legitimation für diesen Krieg ist höchst fragwürdig und muss auf die feinen Unterschiede zwischen Botenlehre und Gottgleichheitslehre zurückgreifen. Ob die einfachen Soldaten beider Seiten diese Divergenzen überhaupt kennen und begreifen? Glaubt Selaya selbst daran? Noch 16 Jahre zuvor ließ sie sich von Gundlands Königin Gildir überzeugen, dass sie den gleichen Gott anbeten und Schwestern im Glauben seien. Und so nehmen die wahren Beweggründe hinter den vorgeschobenen Konturen an. Beide Motive, das jenseitige wie das irdische, mögen sich bei der Mechidam Mechidi mischen, so wie das schon bei ihrem Großvater Daiab, ihrem Onkel Teved oder ihrem Vater Jushim der Fall war, doch die Taten sprechen

ihre eigene Sprache und entlarven die Machtgier. Weder in der Edunia noch in ihrer wortgetreuen ulachischen Übersetzung, dem Sarivad, findet sich die Aufforderungen zum Glaubenskrieg, im Gegenteil. Der Zeuge verurteilt Gewalt jeder Art und ruft zu Frieden und Versöhnung auf. Das ganze 9. Kapitel des 3. Buches beschäftigt sich ausschließlich mit der Unterlassung von Gewalt. Zugegeben, der Zeuge war ein Idealist, und ein Leben nach seiner Lehre zu führen scheint in der harten Realität manchmal aussichtslos. Doch wenn jemand in seinem Namen das Schwert zum Angriff zieht, kann er sicher sein, dass er gegen Edun bzw. Aludin handelt. Das muss auch Selaya wissen, und trotzdem tut sie es. Die Menschen sind ausgesprochen einfallsreich bei der Rechtfertigung und Beschönigung der eigenen Taten, und die Botin des Boten ist keine Ausnahme. Allerdings befindet sie sich dabei in guter Gesellschaft. Zahllose edunische Herrscher verschiedenster Reiche handelten ebenso und werden das auch in Zukunft tun.

570 stößt die Botin des Boten in den Süden Wäonings vor und schlägt Fulgern III. nach schweren Gefechten zuerst bei Fleven und kurz darauf nochmals ein Stück weiter nordöstlich bei Linnbroke (2. Schlacht bei Linnbroke). Damit kommen die Gebiete zwischen Dyrra und Darnim wieder unter ulachische Kontrolle, aber das ist Selaya nicht genug.

571 startet sie den Generalangriff auf breiter Front gegen Gundland. Bei Hortin am Fuße der südlichen Daironausläufer muss Fulgern seine dritte Schlappe einstecken, und Wäoning ist verloren.

Fulgern III. ist bestimmt kein Feigling, lebt aber mehr im Jenseits als im Diesseits. Er vertraut ganz und gar auf seine kirchlichen Berater und lässt auch völlig unbedeutende Entscheidungen von ihnen absegnen. Sind sich die Priester nicht sicher oder nicht einig, wartet der König oft wochenlang untätig auf ein göttliches Zeichen. Wenn er dann glaubt, Edun habe zu ihm gesprochen, verfolgt er sein Ziel mit geradezu grotesker Beharrlichkeit und wischt jeden rationalen Einwand beiseite. Damit bringt er sich und seine Männer mehr als einmal in schwere Bedrängnis. Seine Priester sind keine Militärs und Eduns vermeintliche Eingebungen werden vom König scheinbar falsch interpretiert. Einen Krieg gegen einen Feind wie die Ducharin kann man nicht allein mit Gottvertrauen führen. Fulgerns Niederlagen sind letztlich vorgezeichnet und kosten ihn die Loyalität seiner Männer. Allzu oft sind sie dem Rat der Priester wider besseres Wissen gefolgt und haben an die göttlichen Visionen ihres Königs geglaubt. Nach der Schlacht bei Hortin ist das Maß voll. Das Heer revoltiert und zwingt Fulgern das Oberkommando an seinen jüngeren Bruder Alared (* 540, + 592) zu übergeben. Der ist von ganz anderer Art wie der übertrieben fromme Herrscher. Der Prinz lebt im Hier und Jetzt. Er ist ein Vollblutkrieger, verwegen, mitreißend und listenreich. Praktisch zeitgleich mit Fulgerns III. Niederlage bei Hortin erringt er bei Wirundal den ersten Sieg über die Ducharin und wehrt den Vorstoß einer zweiten Ulachenarmee nach Wäoning hinein erfolgreich ab. So bleibt dem König nichts anderes übrig, als sich dem Druck aus den eigenen Reihen zu beugen und sich nach Solb zurückzuziehen. Doch auch dort findet er nicht lange Frieden. Unwiderstehlich bahnt sich die Mechidam Mechidi ihren Weg durch den Norden Hardomanniens und erreicht 572 Gundlands Hauptstadt. General Alared schart jeden verfügbaren Recken und jede Schildmaid um sich und eilt seinem königlichen Bruder zur Hilfe. Es kommt zum Kampf vor den Toren Solbs. Der Prinz setzt alles auf eine Karte, und das Schlachtenglück ist ihm hold. Er schlägt die Neuerer, sprengt den Belagerungsring und zwingt Selaya zum Rückzug. Gundland ist gerettet, wenigstens für den Augenblick, und das dankbare Volk nennt seinen Prinzen Alared fortan „den Retter“.

Der Ausgang der Entscheidungsschlacht vor Solb stürzt Fulgern III. in eine tiefe Sinn- und Glaubenskrise. Gundlands Herrscher deutet die eigenen Niederlagen und die Siege seines Bruders als Fingerzeige Eduns zugunsten Alareds und will abdanken. Seine Priester fürchten zu Recht um ihren Einfluss und versuchen den Monarchen umzustimmen – vergeblich. Wie

immer, wenn er Gottes Stimme zu vernehmen glaubt, hält Fulgern an seinem Entschluss unbeirrbar fest. Eine Weile ringt er noch mit sich, ehe er 573 die Krone tatsächlich niederlegt und den Thron seinem Bruder überlässt. Traurig zwar über das eigene Versagen als König, aber auch erleichtert die allzu schwere Bürde der Krone endlich los zu sein, streift er die Mönchskutte über und tritt in den Konvent von Thurwinzella ein. Dieses Kloster ist berühmt und längst ein gundländisches Nationalheiligtum. Dessen Gründer und erster Abt war niemand geringeres als der große Kalschansieger Thurwinth der Eduner und sein Nachfolger der kalschanisch-gundländische Prinz Darahil. In deren erlauchter Gesellschaft braucht sich Fulgern III. wahrlich nicht zu schämen. Das mag ihm seinen Abgang erleichtert haben.

Das Ende Selayas und der Daiabiden

Selaya scheint nicht unter derartigen Selbstzweifeln zu leiden. Nach ihrem Rückschlag vor Solb kehrt sie fürs erste in die Heimat nach Odian zurück, von wo aus sie schon den nächsten Feldzug gegen Gundland vorbereitet. In der erzwungenen Kampfpause widmet sie sich der Neuordnung ihres frisch gewonnenen Riesenreichs. Sie ersetzt die vielen Provisorien durch einheitliche Regelungen, gliedert die Provinzen neu und strafft die Verwaltung. 573 verlegt sie ihren Herrschersitz von Djesis, der alten Stammeshauptstadt der Tahedi am Fuße des Avinar, ins Zentrum ihres Machtbereichs an die Meerenge von Dunvar und nennt die neue Metropole „Marid Idvahil“, „die Stadt der glitzernden Türme“.

Allerdings ist das Leben im Sattel mit zahllosen Kämpfen und Entbehrungen nicht spurlos an Selaya vorübergegangen. Ihre einst unverwüstliche Gesundheit beginnt die mittlerweile 52-Jährige zu verlassen. Sie leidet an Malaria und ihre Kräfte beginnen zu schwinden. Aller Warnungen ungeachtet, bricht die Botin des Boten 576 an der Spitze ihrer Armee nach Norden auf, um die Scharte vor Solb auszuwetzen und Gundland doch noch zu bezwingen. Aber die Strapazen überfordern ihren ohnehin schon geschwächten Körper und zwingen sie zur Umkehr, noch ehe sie die Front erreicht. Da sie das Kommando nicht aus der Hand gibt, tritt auch ihr gesamtes Heer, ohne einen einzigen Schwertstreich geführt zu haben, den Rückweg an. Selaya selbst ist zwar kinderlos, könnte bei der Reichs- und Armeeführung aber sehr wohl auf Neffen und Nichten zurückgreifen. Doch sie hält sich für absolut unersetzlich und fürchtet den Machtverlust. Mit eisernen Klauen umklammert sie das Szepter und hält ihre Familie auf sicherer Distanz zum Thron. Am Ende lockert der Tod gewaltsam ihren Griff um den Herrscherstab. Selaya stirbt 579 nach langer Krankheit mit 56 Jahren. Nun rächt sich ihr autokratischer Führungsstil. Sie hat zu Lebzeiten niemanden zum Nachfolger aufgebaut, nicht einmal als ihr Ende nahte. Und so führt das Machtvakuum nach ihrem Hinscheiden kerzengerade in einen Bürgerkrieg.

Der Kampf um die Macht währt – mit kurzen Unterbrechungen – 7 Jahre lang und verschleißt die Dynastie der Daiabiden²⁹⁵. Der Reihe nach kommen Daiabs Enkel und Urenkel in blutigen Schlachten oder durch die Klagen gedungener Mörder ums Leben. In diesem Chaos gerät das junge ulachische Großreich gefährlich ins Wanken, seine Ränder beginnen bereits abzubröckeln. Am Ende jedoch setzt sich wieder eine Frau durch, eine Außenseiterin, die erst 26-jährige Hadiva (* um 560, + ...). 586 bezwingt sie mit Hashod (* 541, + 586) den letzten Daiabiden und erobert die Führung der Ducharin. Die willensstarke Botin des Boten hebt die schleifenden Zügel der Reichsführung wieder auf und nimmt die zahllosen Völker und Fraktionen ihres Imperiums energisch an die Kandare.

Zufriedene Untertanen und untätige Nachbarn

²⁹⁵ Daiabiden: Erstes Herrschergeschlecht der ulachischen Ducharin (Neuerer). Benannt nach dem ersten Mechid Mechidi und Reichsgründer Daiab. Die Daiabiden führen als Priesterkönige und -königinnen (Bote bzw. Botin des Boten) die religiöse Bewegung der Neuerer von 480 bis 586. Zu ihnen zählen Daiab, Karan, Teved, Jushim, Selaya, Jassud, Machem, Nemid und Hashod.

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Selayas krankheitsbedingte Untätigkeit und der sich anschließende Bruderkampf nach ihrem Tode sind ein Segen für die Nachbarn der Neuerer, so auch für Gundland. Zwei schwere Kriege mit den Ducharin hat das Land nur mit knapper Not überstanden, doch die Gefahr ist deshalb keineswegs gebannt. Wie ein drohender Schatten ragt das gewaltige Ulachenreich im Süden empor bis hinein nach Hardomannien.

Auf den ersten Blick wundert man sich, weshalb die unterworfenen Völker in der etwa 10-jährigen Schwächephase der Neuerer zwischen 576 und 586 nur vereinzelt aufbegehren und keiner der Anrainerstaaten die Gelegenheit zum Gegenschlag nutzt. In dieser Zeit sind die Wüstensöhne und -töchter vollauf mit sich selbst beschäftigt und wären anfällig. Die Antwort ist einfach: Die einen wollen nicht, und die anderen können nicht.

Die Untertanen wollen nicht. Den meisten geht es im Ulachenreich ganz gut. Die Steuern sind moderat, die aus dem Sarivad abgeleiteten Gesetze gerecht und niemand wird gezwungen seine alten Götter aufzugeben und Aludin anzubeten. Mit dem Großreich der Ducharin entsteht ein riesiger, zusammenhängender Wirtschaftsraum ohne Handelshemmnisse wie Zölle, unterschiedliche Währungen, Einfuhr- oder Ausfuhrverbote. Der freie Warenaustausch zwischen Ean im Westen und Diotien im Osten, von Hilitien im Norden bis zu den Inseln der Alider im Süden kurbelt die Wirtschaft an und sorgt im ganzen Aludinischen Imperium²⁹⁶ für Aufschwung und Wohlstand. Besonders die durch viele Kriege, Bruderkämpfe und erdrückende Steuerlasten geschundenen Bewohner Eans und Kalschans profitieren am stärksten von den neuen Machtverhältnissen. Unter den Herren aus der Wüste geht es ihnen in materieller Hinsicht deutlich besser als zuvor. Ein voller Magen und gute Zukunftsperspektiven machen die Fremdherrschaft durchaus erträglich. Aufstände gibt es nur bei den Schasten, Talessern, Alidern und den Ulachen selbst. Doch nirgendwo kommt es zu einer echten Volkserhebung. Die Rebellionen beschränken sich auf einzelne Regionen oder Städte, bedrohen die Vormacht der Wüstensöhne und -töchter aber nie ernsthaft.

Die Nachbarn können nicht. Valanor ist nach dem Verlust Nordodians an die Kaladorer und Eans an die Neuerer nur noch ein fahler Abglanz seiner einstigen Größe. Wehmütig sehnen sich die Elvar nach den glorreichen alten Tagen zurück und beginnen in der Vergangenheit zu leben. Seit Jahrhunderten befinden sie sich auf dem Rückzug, Stück für Stück und unaufhaltsam. Bis zur Mitte des 5. Jahrhunderts waren die Herren des Westens trotz der immensen Gebietsverluste während der Gundenwanderung noch immer die dominierende Macht im Westen Arigons und konnten von einer Wiederaufrichtung des Edrischen Imperiums träumen. Doch dann folgten die schweren Niederlagen gegen Lorder, Glutländer und Ducharin. Nun ist Südedrigo ein schrumpfendes Reich am Rande des Kontinents, dessen Bewohner den Glauben an die Zukunft verloren haben. Tief in ihrem Inneren ahnen viele, dass die jüngsten Schicksalsschläge nicht die letzten waren und ihr Land auf kurz oder lang dem Untergang geweiht ist. Zwar hat man mit Ladur im Angesicht der gemeinsamen Bedrohung durch die Neuerer schon Mitte des 6. Jahrhunderts Frieden geschlossen und diesen Frieden später durch Heirat bekräftigt. Valanors Erbprinz und späterer Kaiser Ethral III. (* 545, + ...) ehelicht 566 die ladurische Fürstentochter Eril (* 548, + ...). Aus valanorischer Sicht besiegelt diese Allianz jedoch auch den Verlust Nordodians an die Glutländer und ist das schmerzhaft eingeständnis, dass man alleine nicht mit den Ducharin fertig wird. All das erklärt, weshalb Südedrigo sowohl die materielle als auch die mentale Kraft zur Gegenoffensive fehlt.

Ladur dagegen ist ein junges Reich, und seine neuen kaladorischen Herren sind voller Tatendrang. Aber auch sie sind mittlerweile an ihre Grenzen gestoßen. Zwei Mal mussten sie

²⁹⁶ Aludinisches Imperium: Gebräuchliche Umschreibung für das Reich der Ducharin.

die Ulachen bereits abwehren und haben dabei auch selbst kräftig Federn gelassen. Dem dritten Großangriff der Zwillingsbrüder Teved und Jushim entgingen sie nur durch den glücklichen Zufall, dass Kalschan die Neuerer gegen Gundland zur Hilfe rief. Seit damals endet Ladur an der Evenda. Die Gebiete südlich und östlich davon gingen verloren.

Zu dieser latenten Bedrohung zu Lande kommt noch eine zur See. Mit den Reichsgründungen der Kaladorer in Arigon schwindet auch die sprichwörtliche elfische Solidarität, für die schon die Elvar berühmt waren und die Andar nicht weniger. Die neuen Staaten verfolgen fortan eigene Interessen und grenzen sich zunehmend gegenüber ihren kaladorischen Brüdern in der Nachbarschaft ab. Trond, Erolon, Ladur und Ardena sind die Hinterlassenschaften der rund 100-jährigen Plünderfahrten und Eroberungen der Glutländer in der Alten Welt.

Seit den 550er Jahren ringen Erolon und Ladur mit zunehmender Heftigkeit um die maritime Vorherrschaft. Es geht um die Kontrolle über den höchst einträglichen Seehandel im großen Wirtschaftsraum rund um das Alte Meer. Obwohl Ladur immer mehr Ressourcen in seine Kriegsmarine pumpt, unterliegt es dem kleineren Inselreich im Norden 579 in der Straße von Severa an der Ostküste Validas²⁹⁷. Die große Schlacht beendet Ladurs Ambitionen als Seemacht und begründet Erolons Vorherrschaft in Arigons nördlichen Meeren. Die vernichtende Niederlage stürzt Ladur in eine schwere Krise mit bürgerkriegsähnlichen Zuständen. Teile der Armee meutern und putschen gegen ihren erfolglosen Varad Caludir (* 522, + 598). Der Fürst klammert sich noch eine Weile an die Herrschaft, muss 581 aber schließlich dem Druck der Straße weichen und abdanken. Diese Ereignisse fallen genau in jenen Zeitraum, in dem auch die Ducharin Schwäche zeigen. Da Ladur genug eigene Probleme hat, kann es sich nicht um die Neuerer kümmern, und die günstige Gelegenheit verstreicht ungenutzt.

Auch Gundland verharrt überraschend passiv, und das, obwohl mit Alared II. ein erfahrener Heerführer auf dem Thron sitzt, der die Wüstensöhne schon in den Schlachten von Wirundal und Solb bezwingen konnte. Allerdings gingen diesen beiden Gefechten mehrere Niederlagen seines älteren Bruders Fulgern III. voraus, die tausenden Recken und Schildmaiden das Leben kosteten. Und selbst Alareds Siege waren hart erkämpft und forderten einen hohen Blutzoll. Gundland braucht vor allem Frieden und Zeit zur Regeneration. Das mag erklären, warum der König keinen Finger rührt, als es bei den Neuerern drunter und drüber geht. Nicht einmal das ulachisch besetzte Südhardomannien tastet er an. Stattdessen schickt er regelmäßig Gesandtschaften nach Marid Idvahil und versichert den schnell wechselnden Anführern und Anführerinnen der Ducharin artig seiner Freundschaft.

Tatenlos ist er deshalb aber nicht. Alared II. weiß, dass es früher oder später wieder zum Krieg mit den Neuerern kommen wird. Also nutzt er die Ruhepause zielstrebig und bereitet sein Land auf den nächsten Waffengang vor. Im Hinterland der langen Südgrenze lässt er ein tiefgestaffeltes System von Fluchtburgen anlegen, die den Vormarsch des Feindes lange genug aufhalten sollen, bis sich der Große Heerbann um den König scharen kann. Er intensiviert die Wehrübungen, vergrößert das stehende Heer und wirbt fremde Söldner an, vor allem Sillinger und Danurer. Diese Maßnahmen verschlingen große Summen. Schnell ist die Staatskasse leer. Auf seiner Suche nach neuen Geldquellen fällt der Blick des Monarchen auf die kaladorisch beherrschte Seehandelsroute zwischen der Meerenge von Walan und dem Endmeer. Wenn er die Einnahmen aus dem Fernhandel in die eigene Tasche umleiten könnte, wäre er seine finanziellen Sorgen los. Dazu müsste er jedoch die Schlüsselpositionen wieder unter Kontrolle bekommen: Die Meerenge von Walan, die Meerenge von Lurn und vor allem das Nerval. Sein Großvater Thetmar II. hatte sich 532 zumindest das südliche Nerval bis zum Tessil von den Andar zurückgeholt. Auch wenn es damals für mehr nicht reichte, brachte Thetmars II. Eroberung immerhin den wirtschaftlich bedeutenden Kreuzungspunkt der

²⁹⁷ Valida: Insel im Westen des Alten Meeres. Sie zählt mit Eda, Albrond und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

großen Fernhandelswege wieder in den gundländischen Machtbereich. Allerdings gingen die Landgewinne am Endmeer unter Fulgerns III. schwacher Herrschaft wieder an die Glutländer verloren. Alareds II. Pläne müssen zwangsläufig zum Konflikt mit Ardena führen, dem kaladorisch dominierten Großreich im Großen Arigonischen Becken, zu dem auch das Nerval gehört. Dafür braucht er Hilfe, besonders auf See. Gundlands kleine Flotte ist den großen andarischen Seegeschwadern in keinster Weise gewachsen, und Alared fehlen schlicht die Mittel für mehr Schiffe. Obwohl Gundlands Wassergrenzen in etwa ebenso lang sind wie seine Landgrenzen, kamen die wirklichen Bedrohungen immer von der Landseite her. Das gilt sogar für die Zeit der kaladorischen Plünderfahrten. Zwar hatten die Küstenbewohner Werdlands und Hardomanniens schwer unter den andarischen Freibeutern zu leiden, doch im Ganzen gesehen bestand nie Gefahr für das Gesamtreich. Gundland musste sich zu allen Zeiten in erster Linie auf seine Stärke zu Lande konzentrieren. Für die Meere blieb nur hin und wieder ein Seitenblick. Das ist auch unter Alareds II. Herrschaft so. Sein Hauptaugenmerk ist auf den Süden gerichtet, auf die ulachische Landmacht. Für die See braucht er Verbündete.

Er findet sie in Form der Eroloner. Wie gehört, haben die kaladorischen Herren über Eda²⁹⁸ und Albrond²⁹⁹ die Flotte Ladurs 579 in der Straße von Severa bezwungen und damit einen lästigen Konkurrenten im Kampf um die Vormacht auf den Meeren weitgehend ausgeschaltet. 581 besetzen sie ohne große Mühe das bis dahin ebenfalls ladurische Hedral. Die karge Insel selbst ist wirtschaftlich zwar von geringem Wert, doch als strategischer Außenposten und Anlaufstelle für den Seehandel im Osten des Alten Meeres ist sie sehr wohl von Bedeutung. Erolons Machthaber haben erkannt, dass die Zeiten der Raubzüge und Eroberungen vorüber sind. Ihre beiden – mit Hedral nun drei – Eilande sind jedoch zu klein, um mit den Großmächten um sie herum mithalten zu können. Es fehlen einfach die Ressourcen. Allein der Schiffsbau verschlingt mehr Holz als auf den Inseln brauchbare Bäume wachsen und kostet mehr Geld als die unterworfenen edrignonischen Bauern und Handwerker mit ihrer Hände Arbeit erwirtschaften können. Erolon muss sich also auf den Handel verlegen, um all die Güter zu erwerben und Geldmittel zu verdienen, die es zur Aufrechterhaltung seiner Vorherrschaft auf dem Wasser benötigt. Nun ist der Handel für die Glutländer beileibe nichts Neues. Die andarischen Seefahrer waren keine hirnlosen Piraten. Ebenso tauschten sie, kauften und verkauften, immer auf der Suche nach einem guten Geschäft. Erolon perfektioniert lediglich die vorhandenen Handelsstrukturen und plant deren Ausbau mit elfischer Gründlichkeit.

Bündnis zwischen Gundland und Erolon

→ Karte „23. Mittelarigon - Kaladorer, Ducharin, 4. Bürgerkrieg“

Wer nun den ersten Schritt auf wen zugeht – Alared II. auf Cintar II. (* 531, + 596) oder umgekehrt – ist nicht überliefert. Belegt ist nur, dass sich die beiden Herrscher tatsächlich persönlich trafen, und zwar 583 im werdischen Falsbuhr. Möglicherweise war der erolonische Varad gerade auf Inspektionsreise im jüngst eroberten Hedral und machte einfach einen Abstecher in den nicht allzu weit entfernten Regierungssitz Werdlands. Wie auch immer. Gundlands König und Erolons Varad verabreden die gemeinsame Eroberung Norwerdens und des Nervals. Gundland erhält seine alten Territorien zurück und Erolon direkten Zugang zu den Karawanenstraßen aus Kardien und Innerarigon sowie einige Inseln in Kleinem Meer und Endmeer als Handelsstützpunkte.

²⁹⁸ Eda (elvarunisch ebenfalls „Eda“): Insel im Nordwesten des Alten Meeres. Sie zählt mit Albrond, Valida und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

²⁹⁹ Albrond (elvarunisch „Albrion“): Größte Insel im Alten Meer. Sie zählt mit Eda, Valida und Yridon zur Inselgruppe der Quariden.

Schon im Folgejahr 584 transportiert eine erolonische Flotte ein gundländisches Heer unter der Führung von Alareds II. ältester Tochter Mergid (* 560, + ...) über die Meerenge von Walan, um mit vereinten Kräften Andahl zu belagern. Im Angesicht der haushohen Übermacht und günstiger Kapitulationsbedingungen, geben die kaladorischen Verteidiger der Festung bald auf. Danach marschiert die Prinzessin nach Norden, um sich auch den Rest Norwerdens von den Brynden wiederzuholen. Für die Gundländer, insbesondere für die Werder, hat das Gebiet nördlich der Meerenge von Walan mehr als nur strategische und wirtschaftliche Bedeutung. Hier liegen die uralten werdischen Stammlande noch vor der Gundenwanderung, und während Silats Missionskriegen war Norwerden für lange Jahre das letzte Rückzugsgebiet der Besiegten. Mit Norwerden verbinden die Gundländer gleichermaßen Heimat und Zuflucht. Prinzessin Mergid erfüllt mit der Rückeroberung der einstigen Nordprovinz geradezu eine nationale Verpflichtung.

Sie besiegt den Fehringerherzog Hersod (* um 540, + 593) 585 entscheidend bei Halfstan am Oberlauf der Sicha und wendet sich anschließend ostwärts gegen Sillingen, oder das was nach den kaladorischen Kriegszügen in den 520er Jahren davon noch übrig ist. Sie triumphiert 586 neuerlich bei Angrod und stellt die alten Grenzen Norwerdens wieder her. Nachdem sie die Lage im Norden stabilisiert hat, kehrt sie nach Solb zurück, wo sie von ihrem stolzen Vater mit dem Titel „Prinzessin von Norwerden“ geehrt wird. Fortan werden allen Kronprinzen und Kronprinzessinnen den Titel eines Prinzen oder einer Prinzessin von Norwerden führen. Damit bekräftigt Gundland seinen Anspruch auf die alte Heimat jenseits von Walan.

In der Zwischenzeit haben sich die Eroloner ostwärts durch das Kleine Meer bis ins Endmeer vorgearbeitet. 587 besiegen sie Ardenas Flotte vor Tural und besetzen nach Soltum und Heff³⁰⁰ auch diese Insel. Nun hat Alared II. die nötige Flankendeckung von der Seeseite und marschiert 588 im Nerval ein. 589 erzwingt er in der Schlacht im Tessital den Übergang über den Fluss und rückt weiter vor. Ardenas Königin Miradil (* 524, + 597) lässt diese Herausforderung nicht unbeantwortet. Sie schließt eine Allianz mit Gundlands alten Feinden östlich des Terp, den Danuern, und entsendet 590 ihren Sohn Daragad (* 547, + ...) mit einer starken Streitmacht aus Glutländern und flowischen Hilfstruppen über das Hochland von Trimun ans Ar Final. Beide Seiten taktieren und manövrieren, doch keiner wagt die Entscheidungsschlacht. Die Kaladorer stellen nur eine hauchdünne Führungsschicht innerhalb ihres Großreichs. Eine Niederlage würde ihre Herrschaft über die Bevölkerungsmehrheit aus Flowen, Arautanzwergen und Nordgunden unnötig gefährden. Außerdem kämpft die Cungira³⁰¹ seit einiger Zeit gegen die Separationsbestrebungen der Adelungen³⁰² und Tyrlungen. Eigentlich bräuchte sie ihre Kräfte dort, im Nordwesten ihres Machtbereichs und nicht am weit entfernten Endmeer.

Auf der Gegenseite droht Alared II. zwischen zwei Fronten zu geraten, da Dulan Sokavas (* 524, + ...) ihn im Rücken angreift. Zudem erreichen Gundlands König beunruhigende Nachrichten aus dem Süden, wonach bei den Ducharin der 10-jährige Kampf um die Macht entschieden ist und der Bürgerkrieg wohl tatsächlich beendet. Er muss nun jeden Moment damit rechnen, dass die neue Botin des Boten Hadiva (* um 560, + ...) die Eroberungspläne ihrer Vorgänger(innen) wieder aufnimmt und gegen Gundland marschiert. Als sich die junge Frau 586 zur Mechidam Mechidi aufschwang, schickte Alared II. eine Gesandtschaft nach Marid Idvahil, wie so oft in jüngerer Vergangenheit. Er entbot seine wärmsten Grüße und versprach Freundschaft, hoffte aber heimlich auf eine Fortsetzung der inneren Querelen bei den Neuerern. Diesmal jedoch wird seine Hoffnung enttäuscht. Mit einer Mischung aus

³⁰⁰ Heff: Kleine Insel im Westen des Kleinen Meeres nahe der Einmündung in die Meerenge von Lurn.

³⁰¹ Cungira: Königinnentitel der andarischen (kaladorischen, glutländischen) Herrscherinnen über Ardena.

³⁰² 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.

politischer Finesse und nackter Gewalt schaltet Hadiva ihre Widersacher der Reihe nach aus und festigt ihre Macht. Danach zwingt sie die mittefliehenden Kräfte ihres Vielvölkerstaats mit den gleichen Mitteln wieder in ulachische Gefolgschaft. Schon nach wenigen Jahren hat die Botin des Boten ihre Herrschaft und ihr Reich stabilisiert. Nun kann sie ihre Blicke wieder nach draußen richten, auf Valanor, Ladur und natürlich auf Gundland.

Dabei läuft sie allerdings Gefahr die Kräfte der Neuerer überzustrapazieren. Die militärischen wie administrativen Lasten ruhen fast ausnahmslos auf den Schultern der neuen ulachischen Führungsschicht. Selbst aludinische Konvertiten anderer Völker werden von den hohen Ämtern in Armee und Verwaltung ferngehalten und mit den unteren Rängen abgespeist. Dabei war die Bevölkerungszahl in den Wüstenregionen Odians nie besonders hoch, woran auch die dichter besiedelten Regionen Samars und Magads im Ergebnis nicht viel änderten. Schon jetzt fehlt es überall an Soldaten und Beamten, ulachischen Soldaten und ulachischen Beamten wohl gemerkt. Bei den Unterworfenen wäre genug Potenzial, doch die neuen Herren wollen weder Macht noch Privilegien teilen. Man muss sich ohnehin wundern wie die paar Wüstenkrieger in so kurzer Zeit eines der größten Reiche der Geschichte erobern konnten, auch wenn manche ihrer Gegner gerade schwächelten. Jetzt aber scheint die Grenze der Belastbarkeit erreicht. Ende des 6. Jahrhunderts kontrollieren geschätzte 1½ Millionen Ulachen ein Gebiet von mehr als 5 Millionen Quadratkilometern mit vielleicht 25 Millionen Untertanen. Diese Zahlen verdeutlichen das krasse Missverhältnis zwischen Herren und Knechten, zwischen Fläche und ulachischer Gesamtbevölkerung. Mit jeder weiteren Eroberung verändern sich die Gewichte noch weiter zu Ungunsten der Wüstensöhne und -töchter.

Ob die Botin des Boten oder einer ihrer Vorgänger bzw. Vorgängerinnen derartige Überlegungen anstellte? Wohl nicht, denn schon Anfang der 590er Jahre setzt sie die Truppen der Ducharin wieder in Marsch. Hauptleidtragende sind zunächst jedoch Valanor und Ladur. In Gundland beschränken sich die ulachischen Aktivitäten vorläufig noch auf Raubzüge im hardomannischen Grenzland. Doch der erfahrene Krieger Alared II. ahnt, dass diese Scharmützel nur die Vorboten von etwas Größerem sind. Hadiva testet Gundlands Stärke und versucht den Gegner schon vor dem eigentlichen Entscheidungskampf zu schwächen.

592 erkrankt Alared II. während seines Feldzugs im Nerval schwer und stirbt wenig später mit 52 Jahren. Seine älteste Tochter Mergid schließt daraufhin Frieden mit Prinz Daragad und beendet das Tauziehen am Endmeer. Der alte Vertrag, den einst ihr Urgroßvater Thetmar II. 533 mit den Kaladorern schloss, wird neu beschworen. Gundland bekommt das Nerval südlich des Tessil, die Länder im Norden behält Ardena. Damit können beide Seiten leben. Als das Abkommen beschworen ist, kehrt die Prinzessin nach Solb zurück, um ihre Thronfolge sicherzustellen. Der Leichnam ihres berühmten Vaters Alared II. wird feierlich in der Königsgruft beigesetzt. Da liegt er nun, der Sieger über die Ducharin und Kaladorer, Retter des Vaterlandes, Verteidiger des Glaubens, Mehrer des Reiches, geliebt vom Volk, respektiert von seinen Kriegern, gefürchtet von seinen Feinden. Er ist einer der Großen in Gundlands Geschichte. Klug, tüchtig und trotz all seiner Erfolge mit einem klaren Blick für die Realität. Das ist selten und kaum hoch genug zu bewerten. Seine umsichtige Außenpolitik und militärischen Vorkehrungen mögen in den kommenden Auseinandersetzungen mit den Nachbarn, in allererster Linie den Ducharin, vielleicht den Ausschlag geben. Er selbst hat zu Lebzeiten für sein Land getan was menschenmöglich war. Den weiteren Weg müssen nun andere gehen.

Im Anschluss an die Trauerfeiern erhebt die Volksversammlung 593 Alareds II. 33-Jährige Tochter Mergid zur neuen Königin, und Bischof Hadomar weiht sie im Namen Eduns zur rechtmäßigen Herrscherin über Gundland. Als die Angelegenheiten in Solb so weit geregelt sind, widmet sie sich der Sicherung ihrer langen Südgrenze gegen die Neuerer. Das tut sie

Geschichte Gundlands

keinen Augenblick zu früh, denn als sich das 6. Jahrhundert dem Ende neigt, nehmen Aludins Krieger Gundland wieder ins Visier.

Herrscherlisten

Gundland

Werdische Herzöge vor Gründung Gundlands

(Herzog: Westgundisch „Herizogo“, der „vor dem Heer zieht“)

...

Gantringer (benannt nach dem werdischen Reichsgründer in Astolan Gantris)

Gantris der große Herzog (* um 30, + 94), Herzog 62

Hergis (* 50, + 116), Herzog 94

Gundamund (* 71, + 123), Herzog 117

Witticha der Krieger (* 94, + 151), Herzog 123, abgesetzt 148

Fyrninger (benannt nach dem gundischen Gott Fyrn, als dessen Nachfahren sich die Fyrninger betrachten)

Gundemar Ojadenfreund (* 124, + 190), Herzog 148

Horgarter (benannt nach dem Stammvater des Geschlechts Horgart)

Ruthegar (* um 130, + 168), Gegenherzog 168

Hardomannische Jarle vor Gründung Gundlands

(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

Gundländische Herzöge und Jarle

Fyrninger

Guntis der Befreier (* 158, + 220), Herzog 190, Jarl 201

Heriward (* 179, + 236), Herzog und Jarl 220

Thurwinth der Eduner (* 198, + 269), Herzog und Jarl 236, Abdankung 264

Arihart der Getaufte (* 206, + 274), Herzog und Jarl 264

Gundländische Könige

(König: Abgeleitet aus dem elvarunischen „Conion Biar“, dem „Kegelträger“. Die Gunden machen „Kuningar“, „Kuning“, „Kunig“ und schließlich „König“ daraus.)

Fyrninger

Arimund Erstkönig (* 244, + 299), König 273

Arvod der Harte (* 273, + 327), König 299, König in Westgundland 308

Thured Exilkönig (* 274, + 337), König in Ostgundland 309

Fulgern I., der Heimkehrer (* 302, + 367), König 337

Thetmar I. der Reichserneuerer (* 341, + 381), König 367

Hortger Wäonensieger (* 345, + 390), König 382

Sicho Druglot (* 369, + 397), König 390

Scorninger (benannt nach ihrem Stammsitz, dem Jarldom Scorna in Hersdalen)

Fritichar Schlaufuchs (* 355, + 417), Herzog in Hersdalen 386, König 402

Fulgern II. Zwergentöter (* 378, + 440), König 418

Ambrand der Blutige (* um 397, + 446), König 440

Lodigund Thronstehler (* 418, + 446), König 446

Tassold Kurzkönig (* um 417, + 447), König 447

Attred Brudermörder (* um 431, + 453), König 448

Frigern der Junge (* 440, + 459), König 453

Die Regentschaft führt bis 454 Jarl Amlung (* um 405, + 454) und von 454 bis zu seiner Volljährigkeit 456 seine Mutter Frichild.

Frichild Schildmaid (* um 422, + 496), Königin 459

Adalgis die Wundlahme (* 451, + 515), Königin 496, abgesetzt 500

Tirlinger (benannt nach dem nordgundischen Stamm der Tyrlungen, von denen sie ihre Herkunft ableiten)

Siegund der Wäone (* 458, + 522), König 500, Abdankung 517

Forgund Eidbrecher (* 487, + 525), Gegenkönig 519

Colmer (benannt nach ihrem Stammsitz, dem Jarldom Colm in Werdland)

Alared I. der Verteidiger (* 470, + 518), Gegenkönig 501, Alleinherrscher 517

Thetmar II. Reichseiniger (* 483, + 541), König 519, Alleinherrscher 525

Antmar (* 490, + 547), König 541

Gildir die Aludinerin (bzw. die Verdammte) (* 511, + 565), Königin 547, abgesetzt 564, hingerichtet 565

Griffo der Empörer (* 499, + 563), Gegenkönig 556, Abdankung 556

Fulgern III. der Rechtgläubige (* 536, + 591), König 565, Abdankung 573

Alared II. der Retter (* 540, + 592), König 573

Mergid (* 560, + ...), Königin 593

...

Sillingen

Herzöge in Altsillingen

...

Fortagis (* um 245, + 291), Herzog um 278

Algant (* 272, + 297), Herzog 292

Reckwinth (* um 250, + 306), Gegenherzog 292, Herzog 298

Tormund (* um 275, + 314), Herzog 306

Atriward (* um 295, + 343), Herzog 314

Wardegast (* um 300, + 352), Herzog 345, abgesetzt 349

Herrschaft Gundlands

343 bis 345 und

349 bis 392

Fremdherrschaft der Onugen 392 bis 411

Herzöge in Altsillingen

Eadwar (* um 380, + 430), Herzog 411, abgesetzt 429

Gothwin (* um 400, + 442), Herzog 429

...

Herzöge im Nerval (Ostsillingen)

Wiand I. (* um 350, + 412), Herzog 387

Hadomar (* um 375, + 443), Gegenherzog 413, Herzog 416

Wiand II. (* 402, + 478), Herzog 443

Hartung (* 427, + 494), Herzog 478

Könige in Sillingen (Altsillingen und Nerval (Ostsillingen))

Ruthar (* 455, + 517), Herzog 494, König 502

Alwin (* 491, + 546), König 517

...

Herzöge in Hersdalen (Südsillingen)

Theudinger (benannt nach dem ersten Hersdalerherzog Theudis)

Theudis der Schwörer (* um 250, + 307), Herzog 292

Herding (* um 275, + 326), Herzog 307

Ambrand Drachenjäger (* 299, + 356), Herzog 326

Griffo I. Federkämpfer (* 318, + 369), Herzog 356

...

Leugant der Betagte (* 467, + 561), Herzog 504

...

Bryndland

Herzöge in Fehringen

...

Fulko (* um 290, + 348), Herzog in Bryndland 328, abgesetzt 331, Herzog in Fehringen 333

Fregast (* um 300, + 355), Herzog in Bryndland 331, abgesetzt 332

Folkwin (* 310, + 375), Herzog in Fehringen 348

Brolin (* 328, + 379), Herzog in Fehringen 375

Tormswehr (* 352, + 392), Herzog in Fehringen 379

Fremdherrschaft der Onugen 392 bis 411

Fyrtin der Alte (* um 370, + 462), Herzog in Fehringen 411

...

Hersod (* um 540, + 593), Herzog in Fehringen 577, abgesetzt 587

Byrnoth (* um 555, + 602), Herzog in Fehringen 587

Grimoald (Grimmwald) (* 578, + ...), Herzog in Fehringen 602

Herzöge und Könige in Bryndland (Hyrling³⁰³, Oberbryndland, Niederbryndland)

Mendrecher (benannt nach dem Stammvater Mendrech)

Mendrech (* um 505, + 578),

Herzog in Oberbryndland und Hyrling 544, Herzog in Niederbryndland 567

Ansgar (* um 537, + 603), Herzog in Bryndland 578, König 583

Brun (* um 563, + ...), König 603

Kartanurien (Skartinger und Westdanurer)

Skartingische Jarle vor der Landnahme in Philurien (Kartanurien)

...

Merbod (* um 80 v. Z., + 23 v. Z.), Jarl 38 v. Z. zusammen mit Lodigild

Lodigild (* um 75 v. Z., + 7 v. Z.), Jarl 30 v. Z. zusammen mit Merbod

...

Skartingische Jarle und westdanurische Dulane in Philurien (Kartanurien) 90 bis 173

Grunwar (* um 30, + 96), Jarl 68 und Sophexes (* um 35, + 92), Dulan 70

Seyfor (* um 55, + 112), Jarl 96 und Lisodis (* um 60, + 114), Dulan 92

Hortagild (* 66, + 128), Jarl 113 und Karaumantes (* 93, + 136), Dulan 115

Thurant I. (* 88, + 154), Jarl 128

Horvir (* 122, + 173), Jarl 155

³⁰³ Hyrling: Landschaft zwischen der Walch im Westen und dem Tylnir im Osten. Zwischen 220 und 458 bildet Hyrling den östlichen Landesteil Tillungens, danach den westlichen Landesteil Bryndlands.

Fremdherrschaft der Tschassen 173 bis 194

Skartingische Jarle in Philurien (Kartanurien) 194 bis 244

Hadragant (* 166, + 223), Jarl 194

Thufir (* 185, + 238), Jarl 223

Thurant II. (* 208, + 241), Jarl 238

Kartanurische Könige 244 bis 341

Gislar I. (* 210, + 258), Jarl 241, König 244

Gothrom (* 230, + 282), König 258

Agroth (* 249, + 302), König 282

Luthram (* 272, + 329), König 302

Gislar II. (* 302, + 341), König 330

Fremdherrschaft Kalschans 341 bis 361

Fremdherrschaft Valanors 362 bis 407

Kartanurische Könige 407 bis 543

Wyroth (Virodan) (* 372, + 433), König 407

...

Hadur (Aduran) (* 509, + um 565), König 540, abgesetzt 543

Fremdherrschaft der Ducharin (Neuerer) 543 bis ...

Tioter

Tiotische Fürsten

(Fürst: Ayrunisch „Dulan“, Plural „Dulanir“)

...

Oloxis (* um 60, + 110), Dulan um 100

Sogran (* um 75, + 133), Dulan 110

...

Danurien (Ostdanurer)

Ostdanurische Fürsten

(Fürst: Ayrunisch „Dulan“, Plural „Dulanir“)

...

Vartagenes (* um 70, + 132), Dulan 102

Soroaves (* 92, + 140), Dulan 132

Maradikol (* um 100, + 155), Dulan 140

...

Soradis (* um 240, + 284), Dulan um 270

Kambyris I. (* um 245, + 294), Dulan 284

Vortagas (* um 260, + 285) und Sogrokes (* um 265, + 285), Gegendulane 284

Kordakes (* 267, + 325), Dulan 294

Kambyris II. (* um 285, + 339), Dulan 325

Gorodad (* um 320, + 353), Dulan 340

Odravas I. (* um 330, + 371), Dulan 354

Sorokal I. (* um 330, + 404), Dulan 371

...

Jagades (* 426, + 488), Dulan 455

Sorokal II. (* 454, + 525), Dulan 488

Lapad (* 481, + 543), Dulan 525

Kambyris III. (* 506, + 545), Dulan 544

Odravas II. (* 510, + 549), Dulan 545

Sokavas (* 524, + ...), Gegendulan 548, Dulan 549

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.

...

Noratun (* 36, + 91), Irgun 79

Jardun Eisauge (* 61, + 132), Irgun 91

Tairun I. Weißbart (* 93, + 179), Irgun 132

Naon I. Tschassenkämpfer (* 122, + 187), Irgun 179

Vortum Gundenfreund (* 155, + 231), Irgun 187, abgesetzt 209, wiedereingesetzt 214

Noron Falschkönig (* 159, + 214), Irgun 209 bis 214

Dyran I. der Greise (* 183, + 275), Irgun 231

Tairun II., der Vertriebene (* 232, + 303), Irgun 275, abgesetzt 293

Crysgon I., der Wehrhafte (* 266, + 351), Irgun 293

Crysgon II. Kalschankämpfer (* 296, + 375), Irgun 351

Tairun III. der Frevler (* 354, + 417), Irgun 375

Herrschaft Gundlands ab 411

Kelezarische Könige während der 3 Aufstände gegen Gundland

Naon II. Rebellenkönig (* 387, + 425), Irgun 417

Tidur Freiheitskämpfer (* 406, + 438), Irgun 432

Dyran II. Endkönig (* 412, + 472), Irgun 452, abgesetzt 456

Valanor (Südedrigon)

Valanorische (südedrische) Kaiser

(Kaiser: Elvarunisch „Caithar“, Plural “Caithir” oder “Imperator”, Plural “Imperatir”)

Arnadal II. Elurian Triston „der Traurige“ (* 127, + 188), Caithar 144

Dunar II. Alior (* 146, + 224 v. Z.), Caithar 189

Thiverion II. Alior (* 174, + 240), Caithar 224

Elegion Lunidar (* 213, + 245), Caithar 241, abgesetzt 243, hingerichtet 245

Vereon Alior (* 198, + 288), Caithar 243

Calaron I. Eredal (* 232, + 303), Caithar 288

Calaron II. Eredal (* 263, + 314), Caithar 303

Valurion II. Eredal (* 285, + 357), Caithar 314

Anthar I. Calvendar (* 301, + 381), Caithar 358

Cardian Calvendar (* 330, + 392), Caithar 381

Anthar II. Calvendar (* 354, + 406), Caithar 392

Malvar Calvendar (* 359, + 433), Caithar 406, Abdankung 414

Ardalion Trevion (* 377, + 460), Caithar 414

Ethral I. Trevion (* 406, + 477), Caithar 460

Ethral II. Trevion (* 429, + 499), Caithar 477

Alerian Trevion (* 459, + 518), Caithar 499

Ladian II. Trevion (* 486, + 547), Caithar 518

Evior Trevion (* 512, + 580), Caithar 547

Ethral III. Trevion (* 545, + ...), Caithar 580

Neuedrisches Reiches

Neuedrischer Kaiser in Südosterach

Flavial II. Medar (* 243, + 299), Caithar 291

Oldrocks

Großfürsten der Oldrocks

(Großfürst: Oldrockisch „Surkhan“, Plural „Surkhanei“)

...

Curugan (* um 25, + 72), Surkhan 55

...

Utringis (* um 100, + 145), Surkhan 138

Onugen

Großfürsten der Onugen

(Großfürst: Oldrockisch „Surkhan“, Plural „Surkhanei“)

...

Wulfiger (* um 360, + 408), Surkhan um 390

Brickta (* um 380, + 410), Surkhan 409

Tschassen

Großfürsten der Tschassen

(Großfürst: Ojadisch „Kaidul“)

...

Jildasch (* um 135, + 193), Kaidul 164

Mulag (* 153, + 200) Kaidul 195

Nogaren

Großfürsten der Nogaren

(Großfürst: Ojadisch „Kaidul“)

...

Akbatruk (* um 220, + 261), Kaidul um 240

Tenguren

Großfürsten der Tenguren

(Tengurlak: Abgeleitet aus dem Ojadischen „tengur ulrak“, was „großer Herr“ bedeutet. Der Titel „Tengurlak“ entspricht dem sonst bei Ojadenvölkern gebräuchlichen „Kaidul“.)

...

Omod (* um 330, + 365), Tengurlak um 355

Kopag (* um 345, + 372), Tengurlak 368

Mudshuk (* um 350, + 405), Tengurlak 372

...

Sopulko (* 439, + 475), Tengurlak 461

Kalschan

Kalschanische Könige, Hohepriester des Kalschas, Oberpriester Elshahats und Gottkönige

(König: Kalschanisch „Shadar“, Plural „Shadari“;

Hohepriester des Kalschas: „Jadva Sil“;

Oberpriester Elshahats: „Midra Sil Elshahatu“;

Gottkönig: „Var (aheri) Elu“ = „Sohn der (allerheiligsten) Götter“)

...

Fürstentum 40 bis 151

Neues Reich

Anherit (* 114, + 179), Shadar 145

Sharadir (* 138, + 209, Shadar 179

Arundrash (* 174, + 228), Shadar 209

Padur (* um 190, + 233) Shadar 229

Eshalras (* 184, + 242, Shadar 233

Nendir (* um 200, + 264), Shadar 242

Jashtagil (* 198, + 255), Gegenshadar 242

Medrahit (* 216, + 281), Shadar 254

Gilas (* 256, + 313), Shadar 281

Vadram, (* 271, + 327), Shadar 320, abgesetzt 321, Ende des Königtums in Kalschan

Theokratie

Hohepriester des Kalschas

Silat, der Gesandte der Götter (der Schwarze Messias)

(* um 260, + 361), Hohepriester 311, Alleinherrscher 321

Herudem (* 314, + 372), Hohepriester 361, Abdankung 371

Shervan I. (* 321, + 389), Hohepriester 371

Kedved (* 339, + 410), Hohepriester 389

Sogdil (* 366, + 422), Hohepriester 410, abgesetzt 417

Sheddim (* 346, + 429), Hohepriester 417

Cherwed (* um 380, + 444), Hohepriester 429

Marbal (* 387, + 452), Hohepriester 444

Shervan II. (* 405, + 465), Hohepriester 455, abgesetzt 457

Enshedi (* um 385, + 462), Hohepriester 457, abgesetzt 459

Lagam (* 414, + 460), Hohepriester 459, abgesetzt und ermordet 460

Seshed (* 415, + 468), Gegenhohepriester 461

Kandrash (* 429, + 484), Hohepriester 469, abgesetzt 483, hingerichtet 484

Oberpriester des Elshahat

Dhiram (* 409, + 463), Oberpriester 452, Hohepriester 460

Vorodesh (* 416, + 484), Oberpriester 463, abgesetzt 483, hingerichtet 484

Gottkönige

Artaban (* um 440, + 513), Gottkönig 480

...

Rabban (* um 505, + 556), Gottkönig 540

Medil (* um 515, + 557), Gottkönig 556

Fremdherrschaft der Ducharin (Neuerer) 557 bis ...

Ducharin (Neuerer)

Anführer (Priesterkönige) der Ducharin (Neuerer)

(Ulachisch „Mechid Mechidi“ = „Bote des Boten“,
Femininum „Mechidam Mechidi“ = „Botin des Boten“)

Jessech der Seher (* um 440, + 489), Begründer der Neuerer ab ca. 470

Daiabiden (benannt nach dem ersten Mechid Mechidi und Reichsgründer Daiab)

Daiab der Einiger (* um 460, + 525),

Fürst der Tahedi 480, Anführer der Ducharin 489, Mechid Mechidi 491

Karan (* 482, + 529), Mechid Mechidi 525

Teved (* 501, + 548) und Jushim (* 501, + 549),
gemeinsame Herrschaft als Mechid Mechidi 529

Selaya die Ruhmreiche (* 523, + 579), Mechidam Mechidi 550

Jassud (* 520, + 580), Mechid Mechidi 579

Machem (* 544, + 582), Mechid Mechidi 580

Nemid (* 547, + 585), Mechidam Mechidi 582

Hashod (* 541, + 586), Mechid Mechidi 586

Samariden (benannt nach ihrer Herkunft aus Samar)

Hadiva (* um 560, + ...), Mechidam Mechidi 586

...

Ladur

Kaladorische Herrscher und Herrscherinnen

(Bester: Andarisch „Varad“, Femininum „Varada“)

...

Macun (* 499, + 576), Varad von Ladur 536

Caludir (* 522, + 598), Varad von Ladur 576, Abdankung 581

...

Erolon

Kaladorische Herrscher und Herrscherinnen

(Bester: Andarisch „Varad“, Femininum „Varada“)

Cintar I. der Eroberer (* 432, + 508), Varad von Erolon 476

Magelis (* 460, + 533), Varada von Erolon 508

Alvia (* 498, + 557), Varada von Erolon 533

Cintar II. (* 531, + 596), Varad von Erolon 557

Ascandir (* 567, + ...), Varad von Erolon 596

Ardena

Kaladorische Herrscher und Herrscherinnen

(Bester: Andarisch „Varad“, Femininum „Varada“;

König: Andarisch „Cungir“, „Cunir“ oder „Cyn“. Bischof Reinald von Alstett tauft 554 den kaladorischen Fürsten Aradur und weiht ihn zum König. Aradur übernimmt für seinen Titel die lordische Bezeichnung „König“, damals noch „Kuning“ oder „Kunig“ genannt, die im Andarischen zunächst zu „Cungir“ umgeformt wird, aus dem später der „Cunir“ und schließlich der „Cyn“ wird.)

Aradur (* 498, + 574), Varad um 540, Cungir 554

Miradil (* 524, + 597), Cungira 574

Daragad (* 547, + ...), Cunir 597

Zeitlinie

Frühzeit

um 200.000 v. Z.: Die beiden Altrassen der Trolle und Zwerge erreichen als erste Hominiden-Familie von Kardien aus Arigon.

um 50.000 v. Z.: Die ersten Menschen erreichen von Kardien aus Arigon. Sie sind wahrscheinlich die Stammväter der Altarigonischen Völker.

um 12.000 v. Z.: Ende der letzten Eiszeit. Der Eispanzer im Norden Erachs und in Lauden schmilzt. Die ersten Menschen wandern über die Meerenge von Lauden in Erach ein.

um 6.000 v. Z.: Die letzten Trolle und Zwerge verlassen Erachs südöstliche Tieflande und ziehen sich in den Aldan³⁰⁴ zurück.

zwischen ca. 3.000 und 2.000 v. Z.: In Westkardien entsteht die menschliche Volksgruppe der Kardo-Arigoener. Es handelt sich dabei nicht um ein einheitliches Volk, sondern vielmehr um eine Kulturgemeinschaft mit gleicher Sprache.

zwischen ca. 3.000 und 2.800 v. Z.: 1. Reich von Narga (Narigan, Alnarga) im Laudan.

zwischen ca. 2.000 und 1.000 v. Z.: Kardo-Arigoenische Wanderung
In mehreren Wellen wandern kardo-arigoenischen Völker aus Westkardien in Arigon ein. Etten, Gunden und Flowen nehmen weite Gebiete des arigoenischen Nordens in Besitz, die Hiliter den Norden Odians und die Ayruna große Teile Mittelarigons, die westkardischen Steppe und den Norden Elims.

um 1.700 v. Z.: Die Gunden verlassen ihre Siedlungsgebiete in Westkardien und wandern ins Große Arigoenische Becken ein.

um 1.200 v. Z.: Die frühen Gunden finden ihre neue Heimat in einem breiten Streifen zwischen dem Mündungsgebiet der Nenda im Norden und dem Kleinen Meer im Süden.

zwischen ca. 1.100 und 1.050 v. Z.: Ayrunastämme dringen in die Doppelhalbinsel von Purshan und Dhagur ein und unterwerfen die einheimischen Shuranis.

um 1.000 v. Z.: Gründung Kalschans.

um 900 v. Z.: Entstehung zweier gundischer Kulturen: Die Nordgunden im Westen des Großen Arigoenischen Beckens und die Westgunden im Osten Kleinen Arigoenischen Beckens und in den Kleinen Korvanten.

um 720 v. Z.: Die Elvar Glutlands³⁰⁵ entdecken Arigon. Ihre Kenntnis über der Herstellung von Eisen und Stahl beendet die arigoenische Bronzezeit.

717 v. Z.: Die Elvar gründen Edrigoen (das spätere Edringen) an der Meerenge von Lauden.

442 v. Z.: Kaladorische Katastrophe oder Großer Kataklysmus. Der Ausbruch des Vulkans Ethon auf der Insel Lanacon und seine Folgen zerstören die elvarische Hochkultur in Kalador³⁰⁶.

408 v. Z.: Kaiser Adonar I. der Weise fasst die elvarischen Kolonien Arigons zum Edrischen Imperium zusammen.

um 400 v. Z.: Staatenbildung Zarnums im Aldan.

zwischen ca. 360 und 350 v. Z.: Kleine Gundenwanderung.

³⁰⁴ Aldan: Großes Gebirge entlang der Westseite Erachs.

³⁰⁵ Glutland. Andere Bezeichnung für Kalador.

³⁰⁶ Kalador (elvarunisch „Caladoria“ = „Glutland“, von „Cala“ = „Glut“ und „Doria“ = „Land“): Auch als Glutland bezeichnet. Große Inselgruppe inmitten des Ewigen Meeres.

Mehrere nordgundische Stämme verlassen ihre Heimat zwischen der Nenda und den Salegsümpfen und wandern Richtung Südosten. Entstehung der Ostgunden aus den Nordgunden.

um 350 v. Z.: 2. Staatenbildung Nargas im Laudan (Mittelnarga um 350 bis 63 v. Z.).

325 bis 319 v. Z.: Zug der Nordlandbarbaren.

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. In Laudan kommt es zu schweren Kämpfen mit dem Edrischen Imperium.

319 v. Z.: Sieg Kaiser Adonars II. an der Mynd über die Nordlandbarbaren. Die Überlebenden werden weit verstreut in Laudan angesiedelt.

278 v. Z.: 1. Narganischer Krieg

Kaiser Liverian marschiert von Laudan entlang der Nordostküste des Alten Meeres bis zur Meerenge von Walan, um die edrischen Kolonien vor Übergriffen aus dem expandierenden Zwergenreich Narga zu schützen.

230 bis 229 v. Z.: 2. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen mehrere westgundische Stämme).

229 v. Z.: Sieg Kaiser Coronars I. am Ensling über mehrere westgundische Stämme.

zwischen ca. 200 bis 150 v. Z.: Entstehung der großen Gundenstämme: Adelungen, Marlungen und Tyrlungen (Nordgunden); Danger, Hardomannen und Skartinger (Ostgunden); Werder, Lorder, Isdinger, Athringer, Argunder und Troder (Westgunden). An der mittleren und unteren Starna schließen sich mehrere westgundische Einzelstämme zum großen Stamm der Werder zusammen.

Zwischen Idja und Dalinca schließen sich mehrere ostgundisch Einzelstämme zum großen Stamm der Hardomannen zusammen.

um 170 v. Z.: Erste Erwähnung der Werder in edrischen Quellen.

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 das Reich von Kalschan.

62 bis 60 v. Z.: 5. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Isdinger und Werder). Isdinger und Werder fallen in der edrischen Provinz Kleingundien ein.

62 v. Z.: Sieg Kaiser Marons nordöstlich von Tylna (Thilun) über die Isdinger.

63 v. Z.: Sieg Kaiser Marons des Starken am Ensling über die Werder.

27 bis 24 v. Z.: 8. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Lorder, Werder, Athringer und Isdinger) oder Gundischer Fehlschlag. Kaiser Maron versucht vergeblich eine Landverbindung entlang der Nordküste des Kleinen Meeres zwischen der Provinz Kleingundien und der isolierten edrischen Provinz Etherior am Endmeer herzustellen.

5 v. Z. bis 2 n. Z.: 9. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Lorder, Werder, Isdinger und Athringer) oder Gundischer Bündniskrieg. Schwere Kämpfe mehrerer westgundischer Stämme mit dem Edrischen Imperium.

0: Der Zeuge Eduns erscheint in der Stadt Edrigon (Edringen).

0 bis 12: Der Zeuge Eduns durchwandert mit drei Gefährten und vier Gefährtinnen das Edrische Reich und predigt seinen neuen edunischen Glauben.

12: Die Spur des Zeugen Eduns verliert sich in der Stadt Edrigon (Edringen).

10 bis 13: Die Oldrocks unterwerfen die Flowenstämme in der Kardischen Steppenzunge.

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 reißen andere Völker mit. Beginn der Gundenwanderung (25 bis 220).

Gundenwanderung 25 bis 220

26: Die Hardomannen überqueren das Hochland von Trimun und erobern den größten Teil der edrischen Provinz Etherior am Endmeer.

28 bis 32: 10. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Isdinger, Athringer, Argunder, Troder, Werder, Danger und Tillunger) oder Sieben-Stämme-Krieg. Isdinger und Werder erzwingen von Kaiser Nevedor dem Maraner Siedlungsrecht in der edrischen Provinz Kleingundien.

64 bis 65: 12. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Argunder, Tillungern, Danger, Athringer und Troder) oder Gundenfluchtkrieg.

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 abwehren.

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 bis 70: 13. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Isdinger, Werder, Athringer und Lorder). Ergebnislose Kämpfe Kaiser Anthaiars mit Isdingern und Werdern.

Gundische Landnahme in Edrigons Ostprovinzen 70 bis 95

70: 1. Oldrockkrieg oder Curugans großer Feldzug.

Oldrockgroßkhan 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.

Sieg des Werderherzogs Gantris am Ensling über einen Heeresverband der Oldrocks. Die Werder setzen über die Meerenge von Walan und fallen in Astolan ein.

70 bis 82: 14. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Ostgundenkrieg.

70: Die ostgundischen Skartinger und Hardomannen sowie die ayrunischen Westdanurer überschreiten den Darnim und fallen in Ilonien ein.

72: 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.

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.

90 bis 95: 15. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Werder, Skartinger, Hardomannen und Westdanurer) oder Verlust des Ostens.

90: Sieg Kaiser Anthaiars bei Wyrna (Vinia) über die Werder (1. Schlacht bei Wyrna). 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 sich aus seinen Ostprovinzen zurückziehen.

Dreikampf zwischen Werdern, Hardomannen und Kelezar 94 bis 167

94: Sieg des Werderherzogs Hergis bei Nittern über Kelezars König Jardun Eisauge.

95: Herzog Hergis stößt in das Kendeltal gegen Kelezar vor, kann aber Divor (Dibuhr) nicht einnehmen und bricht den Angriff ab.

Ende des 15. Gundenkrieges. Das Elfenreich verliert all seine Ostprovinzen.

99: Bündnissieg von Kelezars König Jardun Eisauge und des Hardomannenjarls Torme auf dem Irdinsfeld über den Werderherzog Hergis.

100: Zerwürfnis zwischen Kelezars König Jardun Eisauge und Hardomannenjarl Torme über die Verteilung der eroberten werdischen Ländereien.

Sieg des Werderherzogs Hergis bei Wyrna (Vinia) über den Hardomannenjarl Torme (2. Schlacht bei Wyrna). Jarl Torme fällt im Kampf. Sein Sohn Arned wird neuer Jarl der Hardomannen.

101: Sieg des Werderherzogs Hergis bei Solb (Pecarda) über Kelezars König Jardun Eisauge (1. Schlacht bei Solb). Ende des Krieges ohne Ergebnis.

103: Die verbündeten Werder und Hardomannen stoßen entlang der Täler von Gydalfing und Kendel gegen Kelezar vor, können aber die zwergischen Festungsanlagen nicht überwinden und brechen den Angriff ab.

104: Der Werderherzog Hergis stößt über die Myrna gegen Kelezar vor, kann aber Agravud (Korwad) nicht einnehmen. Die nachfolgende Seeschlacht zwischen der werdischen und kelezarischen Flotte bei den Pulischen Inseln endet unentschieden. Hergis bricht den Angriff ab.

Der Hardomannenjarl Arned dringt in Ostkelezar ein, muss aber umkehren, als die mit Kelezar verbündeten Tioter in Osthardomannien einfallen.

Kelezars König Jardun Eisauge nimmt die Verfolgung Arneds auf, muss diese aber abbrechen, als die mit den Hardomannen verbündeten Ostdanurer über den Terp setzen und in Ostkelezar eindringen.

109: Bündnissieg von Kelezars König Jardun Eisauge und des Tioterfürsten Oloxis bei Linnbroke über den Hardomannenjarl Arned (1. Schlacht bei Linnbroke).

Sieg des Hardomannenjarls Arned bei Krunis über Kelezars König Jardun Eisauge und den Tioterfürsten Oloxis.

110: Der Ostdanurerfürst Vartagenes fällt Kelezarern und Tiotern von Osten in den Rücken. Daraufhin brechen Kelezars König Jardun Eisauge und Tioterfürst Oloxis ihren Angriff gegen Hardomannien ab.

112: Sieg des Werderherzogs Hergis bei Atlarthing (Arondal) über den Hardomannenjarl Arned.

113: Kelezars König Jardun Eisauge erobert die werdische Stadt Solb (Pecarda) am Kendel. Daraufhin bricht der Werderherzog Hergis seinen Feldzug gegen Hardomannien ab und schließt König Jardun in Solb (Pecarda) ein. Der Hardomannenjarl Arned entsetzt die belagerte Stadt und siegt vor Solb (Pecarda) über den Werderherzog Hergis (2. Schlacht bei Solb).

Der Skartingerjarl Hortagild und der Westdanurerfürst Lisodis fallen in Hardomannien ein. Daraufhin bricht der Hardomannenjarl Arned seinen Feldzug gegen Werdland ab.

114: Sieg des Werderherzogs Hergis in der Egnachklamm über Kelezars König Jardun Eisauge.

Sieg des Hardomannenjarls Arned bei Wistett über den Skartingerjarl Hortagild und den Westdanurerfürsten Lisodis. Fürst Lisodis fällt im Kampf.

Sieg des Werderherzogs Hergis an der Laurisbucht über den Hardomannenjarl Arned.

114 bis 115: Der Werderherzog Hergis erobert große Teile Ioniens.

116: Tod des Werderherzogs Hergis. Sein Sohn Gundamund wird neuer Herzog der Werder.

116 bis 123: Der Hardomannenjarl Arned erobert Ionien Stück für Stück von den Werdern zurück.

123: Tod des Werderherzogs Gundamund. Sein Sohn Witticha der Krieger wird neuer Herzog der Werder.

124: Revolte gegen den Werderherzog Witticha wegen dessen Entscheidung auch Edrigner ins werdische Heer aufzunehmen.

127: Sieg des Werderherzogs Witticha bei Hilgern über den Hardomannenjarl Arned. Der Jarl wird auf der Flucht eingeholt und getötet. Sein Sohn Irung der Tapfere wird neuer Jarl der Hardomannen.

Sieg des Werderherzogs Witticha bei Solb (Pecarda) über Kelezars Kronprinzen Tairun (3. Schlacht bei Solb).

128: Sieg des Werderherzogs Witticha bei Felch (Felgun) über den Hardomannenjarl Irung (1. Schlacht bei Felch). Jarl Irung flüchtet sich nach Kelezar. Herzog Witticha besetzt Hardomannien.

130: Der Werderherzog Witticha erobert die Zwergenfestung Divor (Dibuhr) und stößt auf Kelor vor. Erfolgreiche Belagerung Kelors.

131: Sieg von Kelezars Kronprinz Tairun und Hardomanniens Exil-Jarl Irung im Korvuntal über den Ostdanurerfürsten Vartagenes.

131 bis 135: 1. Aufstand der Hardomannen gegen die werdischen Besatzer.

132: Sieg des Werderherzogs Witticha vor Halgard (Ivron) über Kelezars Kronprinzen Tairun und Hardomanniens Exil-Jarl Irung (1. Schlacht von Halgard).

Tod von Kelezars König Jardun Eisauge. Sein Sohn Tairun I. Weißbart wird neuer König Kelezars.

135: Herzog Witticha schlägt den Hardomannenaufstand nieder. Utringis wird Großkhan der Oldrocks.

136: Sieg des edrischen Kronprinzen Thiverion (dem späteren Kaiser Thiverion I.) an der Evenda über den Skartingerjarl Thurant I., den Westdanurerfürsten Karaumantes und die Innerhiliten. Fürst Karaumantes fällt im Kampf. Mit seinem Tod endet die Linie westdanurischer Fürsten und damit die formale Gleichstellung von Westdanurern und Skartingern. Fortan regieren die Skartingerjarle auch den Stamm der Westdanurer.

137: Seesieg der kelezarischen Flotte in der Myrnabucht über die werdische Flotte. Kelezars König Tairun I. Weißbart erobert Wedal (Vial) und fällt in Astolan ein. Sieg des Werderherzogs Witticha bei Gruning (Cormalun) über Kelezars König Tairun I. Weißbart.

2. Aufstand der Hardomannen gegen die werdischen Besatzer.

138: Sieg des Hardomannenjarls Irung bei Forsfal (Forgerns Fall) über den werdischen Herzogssohn Forgern. Forgern fällt im Kampf. Sieg von Kelezars König Tairun I. Weißbart vor Wedal über den Werderherzogs Witticha. Jarl Irung erobert Hardomannien von den Werdern zurück.

139: Der Oldrockgroßkhan Utringis überquert das Hochland von Trimun und bedroht Kelezar.

140: Im Angesicht einer bevorstehenden Invasion der Oldrocks, räumen die Elvar Cascadal und Therual, ihre letzten verbliebenen Stellungen am Endmeer.

144: Sieg des Hardomannenjarls Irung auf dem Simmfeld über den Skartingerjarl Thurant I. 2. Oldrockkrieg oder Nordischer Völkerkrieg. Oldrockgroßkhan Utringis erobert das Kleine Arigonische Becken und stößt auf Erach vor. 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, Arautanzwerge, kontinentalettische Bartigim³⁰⁷ und Jadwina, nordgundische Adelungen, Marlungen, Tyrlungen und Tillunger. Kaiser Thiverion I. wird tödlich verwundet und stirbt.

145: Sieg des kalschanischen Fürsten Anherit über seine innenpolitischen Widersacher. Oldrockgroßkhan Utringis wird von seinen eigenen Leuten ermordet.

146: Fürst Anherit krönt sich zum König Kalschans. Nach über 100 Jahren Bürgerkrieg findet Kalschan zur Einheit zurück.

147: Sieg der werdischen Adelsopposition über Herzog Witticha. Gefangennahme Wittichas. Kalschan annektiert die hardomannischen Gebiete zwischen Vilier (Welirn) und Lukan.

148: Absetzung Wittichas und Wahl Gundemars aus dem Geschlecht der Fyrninger zum neuen Herzog der Werder.

148 bis 155: 17. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Athringer und Danger) oder Verlust Norderachs.

Athringer und Danger überschreiten im Winter 148 auf 149 die zugefrorene Meerenge von Laudan und erobern die edrischen Länder im Norden Erachs.

149: Friedensschluss zwischen Werdern und Hardomannen. Der Werderherzog Gundemar heiratet Edila, die Tochter des Hardomannenjarls Irung.

um 150: Zusammenbruch der Oldrockherrschaft in Arigon.

150: Wittichas Sohn Horward befreit seinen Vater aus der Haft. Gemeinsam zetteln sie eine Revolte gegen Herzog Gundemar an.

³⁰⁷ Bartigim: Die Bartigim gehören mit den Natrach, Trucha und Jadwina zu den Kontinentaletten. Sie siedeln im nordwestlichen Laudan, entlang der Sturmseeküste und der Nordmeerküste.

151: Bündnissieg des Werderherzogs Gundemar und des Hardomannenjarls Irung bei Dirlingen (Oriscun) über Witticha und Horward, die beide umkommen. Ende des werdischen Herzogsgeschlechts der Gantringer.

Tschassenherrschaft in Mittelarigon 160 bis 200

um 160: Einbruch der ojadischen Tschassen in der Westkardischen Steppe. Die Tschassen besiegen und unterwerfen die verbündeten Ayrunastämme der Mergeten und Ostdanurer.

161: Tod des Hardomannenjarls Irung.

162: Die hardomannische Volkversammlung (Thing) wählt Irungs Sohn Adahat zum Jarl. 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.

163 bis 165: 18. Gundenkrieg des Edrischen Imperiums (gegen Isdinger und Argunder) oder Verlust des Nordens.

Isdinger und Argunder überschreiten im Winter 163 auf 164 die zugefrorene Meerenge von Lauden.

164: Die Stadt Edrigo (Edringen) kapituliert.

Der Hardomannenjarl Adahat fällt im Kampf mit Kalschan. Er stirbt kinderlos. Der Werderherzog Gundemar fordert für seinen unmündigen Sohn Guntis die Regentschaft über Hardomannien ein.

Die Tschassen attackieren den Osten Kalschans. König Anherit wehrt sie in der Schlacht an der Dunca ab.

165: Die Hardomannen widersetzen sich den Ansprüchen des Werderherzogs Gundemar auf die Stammesführung und wählen stattdessen den hardomannischen Edelmann Thyrold zum neuen Jarl.

Sieg der Darger an der Iblingenge über Kaiser Arnadal II. Ende der edrischen Herrschaft im arigonischen Norden. Dieses Datum gilt heute allgemein als Ende des Edrischen Imperiums. Die Tschassen fallen in Ostkelezar ein. Sieg des Tschassenfürsten Jildasch bei Lovoy an der Varna (Wern) über Kelezars Kronprinzen Naon. Das Daironreich verliert seine östlichen Graslande an die Ojaden.

166: Sieg des Hardomannenjarls Thyrold bei Fennbrigg über den Werderherzog Gundemar. Herzog Gundemar gerät in hardomannische Gefangenschaft.

167: Sieg des Hardomannenjarls Thyrold am Gydalfing über die Werder.

Herzog Gundemars Gemahlin Edila flüchtet sich mit ihrem Sohn Guntis nach Kelezar.

Sieg des Tschassenfürsten Jildasch vor Felch (Felgun) über den Hardomannenjarl Thyrold (2. Schlacht bei Felch). Der Jarl fällt in der Schlacht. Die Tschassen unterwerfen Hardomannien.

Die Hardomannen lassen den Werderherzog Gundemar frei.

168: Die werdische Volksversammlung (Ding) lehnt Herzog Gundemars defensive Strategie gegen die anrückenden Tschassen ab und enthebt ihn seines Amtes. Statt seiner wählen die Werder den Edeling Ruthegar zum neuen Herzog. Der abgesetzte Gundemar zieht sich mit seinen Getreuen nach Norden zurück.

Sieg des Tschassenfürsten Jildasch bei Solb (Pecarda) über den Werderherzog Ruthegar (4. Schlacht bei Solb). Der Herzog fällt im Kampf. Der abgesetzte Herzog Gundemar übernimmt wieder die Führung der Werder.

Der Werderherzog Gundemar und Kelezars König Tairun I. schließen ein Bündnis gegen die Tschassen.

Kelezars König Tairun I. und der Werderherzog Gundemar kesseln den Tschassenfürsten Jildasch im Virmuntal ein und wehren alle Ausbruchsversuche der Ojaden erfolgreich ab. Friedensschluss zwischen Werdern, Kelezaren und Tschassen. Gundemar leistet Jildasch den Vasalleneid und sichert Werdland dadurch Autonomie.

171: Sieg des Tschassenfürsten Jildasch bei Telhast (Adissa) über den Skartingerjarl Horvir (2. Schlacht von Adissa).

173: Sieg des Tschassenfürsten Jildasch an der Hälvt (Aeltha) über den Skartingerjarl Horvir. Die Tschassen unterwerfen Skartinger und Westdanurer. Gefangennahme und Hinrichtung Jarl Horvirs.

178: Sieg des Tschassenfürsten Jildasch bei Bahera über Kalschans König Anherit. Jildasch erobert die kalschanische Provinz Gadrosan zwischen Vilier und Lugan.

190: Tod des Werderherzogs Gundemar Ojadenfreund. Sein Sohn Guntis wird durch massive Einflussnahme des Tschassenfürsten Jildasch neuer Herzog der Werder.

193: Tod des Tschassenfürsten Jildasch. Unter seinen Söhnen kommt es zum Machtkampf, der in einen Bürgerkrieg mündet.

194 bis 200: Befreiungskrieg gegen die Tschassen.

Erhebung der Skartinger, Westdanurer, Hardomannen und Ayruna gegen die Tschassen. Kriegseintritt Werdlands, Kelezars und Kalschans auf Seiten der Aufständischen.

195: Die Tschassen beenden ihren Bruderkampf und einigen sich auf Jildaschs ältesten Sohn Mulag als neuen Tschassenfürsten.

200: Entscheidender Bündnissieg des Werderherzogs Guntis, Kalschans König Sharadir und Kelezars König Vortum bei den Terpetsümpfen über den Tschassenfürsten Mulag. Tschassenfürst Mulag fällt im Kampf. Die Reste der Ojaden ziehen sich über die Letina in die Westkardische Steppe zurück. Zusammenbruch des Tschassenreiches.

Das frühe Gundland 201 bis 273

201: Die hardomannische Volkversammlung (Thing) wählt den Werderherzog Guntis den Befreier zum Jarl über Hardomannien. Aus dem Zusammenschluss Werdlands und Hardomanniens entsteht Gundland.

202: Zur Bekräftigung des Bündnisses zwischen Gundland und Kalschan heiratet Herzog und Jarl Guntis' Tochter Hildigund den kalschanischen Kronprinzen Arundrash.

203 bis 205: Herzog und Jarl Guntis befiehlt den Bau einer Flotte.

205: Die Besatzung der valanorischen Festung Conida auf der Insel Soltum kapituliert kampfflos vor der gundländischen Invasionsflotte.

207: Die Gundländer besetzen die Nordküste der Meerenge von Walan.

209 bis 214: 1. Kelezarischer Bürgerkrieg.

209: Eine Gruppe Nationalisten putscht gegen Kelezars König Vortum und setzt dessen jüngeren Bruder Noron auf den Thron.

Sieg der Putschisten im oberen Werntal (Varnatal) über Vortums Sohn Dyran. Der Prinz rettet sich nach Gundland und schließt ein Bündnis mit Herzog und Jarl Guntis.

211: Kelezars Usurpator Noron greift Werdland (Astolan) an.

Sieg von Gundlands Herzog und Jarl Guntis bei Merlohe über die kelezarischen Putschisten unter König Noron.

Seesieg von Guntis ältestem Sohn Heriward vor Soltum über die Flotte Kelezars.

212: Gundlands Herzog und Jarl Guntis und Kelezars Kronprinz Dyran beginnen ihre Invasion gegen Kelezar.

214: Die Angreifer erobern Kelezars Hauptstadt Kelor. Sie befreien den abgesetzten Vortum aus dem Gefängnis und setzen ihn wieder als König ein. Hinrichtung des Thronräubers Noron.

220: Tod von Herzog und Jarl Guntis dem Befreier. Sein ältester Sohn Heriward wird neuer Herzog und Jarl in Gundland.

Mit der Landnahme der Tillunger zwischen Mynd und Tynir endet die Gundenwanderung.

226: Kalschans König Arundrash erleidet einen Schlaganfall und ist gelähmt. Seine Frau Hildigund übernimmt die Regentschaft für den 10-jährigen Prinzen Medrahit.

227: Gundlands Herzog und Jarl Heriward schickt seinen Halbbruder Thurwinth auf dem Seeweg mit Hilfstruppen für seine Zwillingschwester Hildigund nach Nekatis. Aufstand des kalschanischen Generals Padur gegen die „Ketzerkönigin“ Hildigund.

228 bis 229: General Padur belagert Nekatis.

228: Tod des gelähmten kalschanischen Königs Arundrash.

Die kalschanischen Prinzen Darahil und Medrahit können zusammen mit ihrem Onkel Thurwinth aus der eingeschlossenen kalschanischen Hauptstadt entkommen und retten sich nach Gundland.

229: General Padur erobert Nekatis und richtet ein Blutbad an. Königin Hildigund begeht Selbstmord. General Padur krönt sich zum König Kalschans.

232 bis 254: 1. Kalschanischer Krieg

232: Sieg von Kalschans König Padur auf der Trinna-Ebene über Gundlands Herzog und Jarl Heriward (1. Schlacht auf der Trinna-Ebene).

Sieg Thurwinths und Ariharts bei Welirn (Vilira) über den kalschanischen General Ebatir. General Ebatir fällt im Kampf.

Sieg Thurwinths und Ariharts bei Telmis über ein kalschanisches Heer.

233: Sieg von Gundlands Herzog und Jarl Heriwards zu Wasser und zu Lande an der Darnimmündung über Kalschans König Padur.

Ermordung König Padurs durch Eshalras, den Kommandanten der königlichen Leibgarde. Eshalras lässt sich von Heer zum neuen König Kalschans ausrufen.

236: Sieg König Eshalras' an der Kudima-Furt (Blootingfort) über Gundlands Herzog und Jarl Heriward. Der Herzog und Jarl fällt im Kampf.

Das Heer erhebt seinen Halbbruder Thurwinth zum neuen Herzog und Jarl Gundlands. Unentschiedene Schlacht bei Halgard (Ivron) zwischen Kalschans König Eshalras und Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth (2. Schlacht von Halgard).

Kelezars König Dyran I. greift auf Seiten Gundlands in den Krieg ein. Kalschans König Eshalras muss sich zurückziehen.

236 bis 241: Aufstände in Kalschan gegen König Eshalras.

240: Tod des valanorischen Kaisers Thiverion II. General Elegion setzt sich mit Hilfe der Armee gegen den Kronprinzen Vereon durch und verbannt den Kaisersohn auf die Gefängnisinsel Elwor (Alvora).

241: Kalschans König Eshalras besiegt die letzten Aufrührer.

Sieg Kaiser Elegions an der Gyanschleife über Skartinger und Westdanurer unter Jarl Thurant II. Der Jarl fällt im Kampf.

242: Die junge kalschanische Fürstentochter Delil erdolcht Kalschans König Eshalras aus Rache für die Ermordung ihres Vaters Gorad.

Die kalschanische Nordwestarmee revoltiert und ruft den Offizier Nendir zum neuen König Kalschans aus.

Der kalschanische Adel und Klerus erheben Jashtagil in Nekatis zum Gegenkönig.

Sieg Kaiser Elegions bei Turna (Durena) über den Skartingerjarl Gislar. Der Jarl bittet Gundland um Hilfe. Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth und Skartingerjarls Gislar schließen ein Bündnis.

243: Sieg von Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth und des Skartingerjarls Gislar bei Ternid (Therunida) über Kaiser Elegion. Der Kaiser gerät in gundländische Gefangenschaft. Der valanorische Prinz Vereon entkommt von der Gefängnisinsel Elwor (Alvora) und lässt sich in Atraion zum Kaiser krönen.

Das ojadische Reitervolk der Nogaren fällt in die Westkardische Steppe ein und unterwirft die Reste der dort siedelnden Tschassen.

244: Friedensvertrag zwischen Kartanurern und Valanor. Kaiser Vereon krönt Jarl Gislar zum ersten gundischen König. Im Gegenzug erkennt Gislar I. die Oberhoheit Vereons an und wird damit zum valanorischen Vasallen.

Kalschans König Jashtagil ruft die Nogaren gegen seinen Rivalen Nendir zur Hilfe.

Daraufhin überschreiten die Nogaren die Letina und fallen im Nordosten Kalschans ein. Sieg des Nogarenfürsten Akbatruk bei Gohar über ein kalschanisches Provinzheer.

244 bis 261: Großer Tioteraufstand: Die Tioter rebellieren gegen die kalschanische Herrschaft und schließen sich den Nogaren an.

245: Sieg des Nogarenfürsten Akbatruk bei Herechim über Kalschans Heerkönig Nendir.

246: Sieg des Nogarenfürsten Akbatruk am Fuße des Berges Mandra über Kalschans Heerkönig Nendir.

zwischen ca. 250 und 270: Zwischen Tylkir und Starna entwickeln sich die Brynden aus Resten westgundischer Stämme, angereichert um kontinentalettische Trucha³⁰⁸ und Jadwina. Westlich und südlich der Korvanten entwickeln sich die Sillinger aus Resten westgundischer Stämme, angereichert um nord- und ostgundische Elemente.

251: Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth dringt mit den kalschanischen Prinzen Darahil und Medrahit in den Nordwesten Kalschans ein.

252: Sieg von Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth bei Latanil über ein kalschanisches Heer.

253: Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth belagert im Bündnis mit kalschanischen Rebellen unter den Prinzen Medrahit und Darahil Kalschans Hauptstadt Nekatis. Kalschans Gegenkönig Jashtagil kommt bei einem Fluchtversuch ums Leben. Kampflöse Einnahme von Nekatis durch Thurwinth, Medrahit und Darahil.

254: Kapitulation von Kalschans Heerkönig Nendir. Herzog und Jarl Thurwinth schickt Nendir ins Exil nach Gundland.

Krönung Medrahits zum König Kalschans. Ende des 1. Kalschanischen Krieges.

255: Sieg von Gundlands Herzog und Jarl Thurwinth und Kalschans König Medrahit auf den Serinop-Feldern über den Nogarenfürsten Akbatruk.

³⁰⁸ 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.

261: Der Nogarenfürst Akbatruk wird von seinen Landsleuten abgesetzt und umgebracht.

263: Die letzten Nogaren ziehen sich über die Letina in die Westkardische Steppe zurück.

261 bis 266: Valanor und Kartanurien führen mehrere gemeinsame Feldzüge ins Varetagebirge und unterwerfen große Teile der Talesser.

262 bis 264: Kalschan vertreibt die ayrunischen Tioter aus ihren angestammten Siedlungsräumen zwischen Dunca und Vagor. Ende der Tioter.

264: Herzog und Jarl Thurwinth dankt freiwillig ab, konvertiert zum Edunertum und wird Mönch. Er gründet das Kloster Thurwinzella und wird dessen erster Abt. Sein jüngerer Bruder Arihart wird neuer Herzog und Jarl in Gundland.

268 bis 269: Valanor und Kartanurien unterwerfen gemeinsam Samar.

269: Tod des 264 abgedankten Herzogs und Jarls Thurwinth.

270: Massentaufe am Kendel. Herzog und Jarl Arihart und sein Sohn Arimund lassen sich zusammen mit vielen Werdern und Hardomannen taufen.

Königreich Gundland 273 bis 307

273: Herzog und Jarl Arihart krönt seinen Sohn Arimund zum gundländischen König.

274: Tod von Herzog und Jarl Arihart. Sein Sohn Arimund Erstkönig wird Alleinherrscher in Gundland.

277 bis 278: Kelezars König Tairun II. erobert die Ost- und Nordküste des Endmeeres (Nerval) von den Ostdanurern.

277: Sieg Tairuns II. bei Koldin über die Ostdanurer.

279: Bündnissieg des Ostdanurerfürsten Soradis und des Sillingerherzogs Fortagis bei Alsfehn über Kelezars König Tairun II.

280: Bündnissieg des Ostdanurerfürsten Soradis und des Sillingerherzogs Fortagis bei Aduva über Kelezars König Tairun II. Kelezar verliert seine Ostgebiete zwischen Varna (Wern) und Terp.

283: Sieg von Gundlands Erstkönig Arimund bei Schlehfar an den südwestlichen Ausläufern der Terpetsümpfe über den Ostdanurerfürsten Soradis und den Sillingerherzogs Fortagis (1. Schlacht bei Schlehfar). Erstkönig Arimund annektiert Ostkelezar.

284: Bündnissieg von Kelezars König Tairun II., des Ostdanurerfürsten Soradis und des Sillingerherzogs Fortagis bei Varant (Wernsbuhr) über Gundlands Erstkönig Arimund. Kelezars König Tairun II. erschlägt den Danurerfürsten Soradis im Streit. Das Dreierbündnis zerbricht. Soradis Bruder Kambyris I. wird neuer Fürst der Danurer. Ostdanurer und Sillinger fallen in Kelezars Dreiflussland ein. Erfolgloser Angriff der Danurer und Sillinger auf Kelezars Krönungsstätte Vendragun.

Die Söhne des ermordeten Danurerfürsten Soradis, Vortagas und Sogrokes, putschen gegen ihren Onkel, den neuen Danurerfürsten Kambyris I., und vertreiben ihn.

285: Sieg von Gundlands Erstkönig Arimund bei Sedlur über die Ostdanurerfürsten Vortagas und Sogrokes. Die beiden Fürsten fallen im Kampf. Dadurch ist Kambyris I. wieder unangefochtener Fürst der Ostdanurer.

289: Erfolgloser Feldzug von Gundlands Erstkönig Arimund gegen Danurien.

um 290: Das Oldrockvolk der Onugen verlässt seine Heimat in Zentralkardien und wandert westwärts.

291: Sieg von Gundlands Erstkönig Arimund an der Rimpa über den Sillingerherzog Fortagis. Herzog Fortagis wird schwer verwundet und stirbt wenig später.

292: Spaltung der Sillinger auf dem sog. „Spaltding zu Hersdal“. Ein Teil der Sillinger unter Herzog Theudis schwört Gundlands Erstkönig Arimund die Treue und erhält dafür Ostkelezar zu Lehen. Sie werden fortan Hersdaler genannt und ihr gundländisches Lehen entsprechend Hersdalen.

293 bis 297: Bruderkrieg der Sillinger. Herzog Fortagis' Sohn Algant und Gegenherzog Reckwinth ringen um die alleinige Stammesführung bei den Sillingern.

293: Sieg des Sillingerherzogs Algant an der Thainfurt über Gegenherzog Reckwinth. Eine Gruppe national gesonnener Adelige putscht gegen Kelezars König Tairun II. und krönt Crysagon I. zum neuen König. Tairun II. flieht mit seiner Familie nach Gundland und bittet um Asyl. Gundlands Erstkönig Arimund nimmt die Flüchtlinge gastfreundlich auf, verlangt jedoch eine familiäre Verbindung der beiden Herrscherhäuser als Gegenleistung.

294: Gundlands Kronprinz Arvod heiratet die kelezarische Prinzessin Endau.

296: Sieg des Sillingerherzogs Algant am Zusammenfluss von Starna und Guerra über Gegenherzog Reckwinth.

297: Ermordung Herzog Algants auf dem sog. „Blutding zu Wehrstad“. Dadurch wird Reckwinth unangefochtener Herzog der Sillinger.

299: Tod von Gundlands Erstkönig Arimund. Er entscheidet sich gegen die bei den Gunden übliche Reichsteilung und bestimmt auf dem Sterbebett seinen ältesten Sohn Arvod zum Alleinerben und Nachfolger. Sein zweiter Sohn Thured geht leer aus. Thured verweigert Arvod die Gefolgschaft und wird inhaftiert.

302 bis 307: 1. Gundländischer Bürgerkrieg.

302: Der gundländische Adel erhebt sich gegen König Arvod.

Prinz Thured entkommt aus der Gefangenschaft und flieht zu seinem Schwiegervater Theudis nach Hersdalen.

303: Sieg König Arvods bei Heidwege (Ebene von Daruveth) über die gundländischen Rebellen unter Prinz Thured und dem Hersdalerherzog Theudis.

304: Bündnissieg der gundländischen Rebellen unter Prinz Thured und dem Hersdalerherzog Theudis bei Werislin über König Arvod.

307: Unentschiedene Schlacht am Ulvihr zwischen König Arvod und den gundländischen Rebellen unter Prinz Thured und dem Hersdalerherzog Theudis. Herzog Theudis fällt im Kampf.

Die gundländische Reichsteilung 308 bis 326

308: Friedenvertrag von Felch und Reichsteilung. König Arvod erhält den Westen Gundlands, Prinz Thured den Osten.

309: Krönung Thureds zum König auf dem Ding zu Ayrunbuhr.

309 bis 313: 2. Pestepidemie in Arigon. Eine Seuche (vielleicht die Pest oder Ebola) breitet sich über Mittelarigon und Teile Odians aus. Besonders schwer betroffen ist Kalschan.

311: Der vor der Pest aus Nekatis geflohene Hohepriester Harmashed erliegt der Seuche. Sein Stellvertreter Silat lässt sich von ihm ergebenen Priestern zum neuen Hohepriester des Kalschas ausrufen.

Sieg von Kalschans König Gilas vor Nekatis über den Hohepriester Silat. Der Ausbruch der Pest in König Gilas' Heerlager verhindert die Belagerung und Eroberung der Hauptstadt.

312: Sieg des Hohepriesters Silats bei Egatri über König Gilas. Silat nimmt den Titel „Gesandter der Götter“ („Meshiad aheri Elu“) an.

313: Die Pest ebbt ab. König Gilas stirbt als spätes Opfer an der Seuche.

320: Der kalschanische Adel unternimmt einen letzten Versuch Silat zu stoppen und wählt Vadram zum König.

321: Sieg des Hohepriesters Silat bei Massagal über die Adelsopposition unter König Vadram. Kalschans König gerät in Gefangenschaft.

Ende des Königtums in Kalschan. Neuer geistlicher und zugleich weltlicher Herrscher ist der Hohepriester Silat.

Das gundländische Exil in Norwerden 328 bis 361

326 bis 383: 2. Kalschanischer Krieg oder Silats Missionskrieg.

326: Sieg des Hohepriesters Silat in der Ebene von Terwen über Ostgundlands König Thured. Der geschlagene Thured flieht zu seinem Bruder Arvod und unterwirft sich ihm.

327: Sieg des Hohepriesters Silat bei Krunis über Westgundlands König Arvod.

Sieg des Hohepriesters Silat bei Wistett über Westgundlands König Arvod und Kartanuriens König Luthram. König Arvod fällt im Kampf. Sein Bruder Thured übernimmt als König die alleinige Führung der Gundländer und zieht sich nach Werdland zurück.

Blutgerichte von Krunis (Curunissa) und Wistett (Vireth). Silat lässt jeden Einwohner töten, der nicht zum Gott Kalschas konvertiert.

328: Gundlands König Thured räumt Werdland und führt viele seiner Landsleute zurück in die alte Heimat nördlich der Meerenge von Walan.

329 bis 333: 1. Bryndenkrieg

330: Sieg von Gundlands Exilkönig Thured im Enslingtal über den Bryndenherzog Fulko. Herzog Fulko gerät mit vielen seiner Landsleute in gundländische Gefangenschaft, wird aber gegen einen Friedensschwur wieder freigelassen.

331: Die Brynden setzen Fulko ab und wählen Fregast zum neuen Herzog, der den Krieg gegen die Exil-Gundländer wieder aufnimmt.

Sieg von Gundlands Exilkönig Thured an der Sicha und bei Telzingfort über den Bryndenherzog Fregast. Thured erobert ausgedehnte Gebiete zwischen Telz und Starna. Entstehung der gundländischen Provinz Norwerden.

332: Die Brynden setzen Herzog Fregast nach dessen schweren Niederlagen gegen die Exil-Gundländer ab.

333: Der wegen seines Friedensschwurs abgesetzte Fulko schwört Exilkönig Thured den Lehnseid und gewinnt mit gundländischer Hilfe die Herzogswürde in Bryndlands östlichem Landesteil Fehringen.

335: Sieg Silats bei Aitrast (Paisistra) über Kartanuriens König Gislar II.

336: Erfolgreicher Rückeroberungsversuch Gundlands.

Sieg Silats am Gydalfing über Gundlands Exilkönig Thured in einem Vorhutgefecht.

Sieg Silats bei Schleharn an den südwestlichen Ausläufern der Terpetsümpfe über den Hersdalerherzog Ambrand und den Ostdanurerfürsten Kambyris II. (2. Schlacht bei Schleharn).

Der Rückeroberungsversuch Gundlands scheitert. Gundländer, Hersdaler und Ostdanurer müssen sich wieder zurückziehen.

337: Tod von Gundlands Exilkönig Thured. Sein ältester Sohn Fulgern I. wird neuer König im gundländischen Exil in Norwerden.

338 bis 360: Prinz Fastreds große Reformen.

Einführung der neuen lordischen Drei-Felder-Wirtschaft und der Kettenrüstung sowie des alten gundischen Langbogens in großer Zahl. Wiederbelebung der Wehrpflicht für Männer (Recken) und ledige Frauen (Schildmaiden).

338: Sieg des Hersdalerherzogs Ambrand am Terpknie über den Ostdanurerfürsten Kambyris II.

Einbruch der ojadischen Tenguren in der Westkardischen Steppe. Die Tenguren besiegen und unterwerfen die Reste der Tschassen und Nogaren.

339: Gundlands König Fulgern I. heiratet die lordische Prinzessin Kringis aus dem Geschlecht der Estringer.

Sieg Silats bei Segholde (Pirea) über Kartanurer und Valanorer.

340: Sieg Silats bei Elmin (Milea) über Kartanurer und Valanorer.

341: Silat erobert Kartanuriens Hauptstadt Turna (Durena). Kartanuriens König Gislar II. begeht Selbstmord.

Unentschiedene Schlacht bei Kamprach an der unteren Starna zwischen Gundlands König Fulgern I. und dem Sillingerherzog Atriward.

341 bis 360: Die Tenguren erobern den Norden Elims bis zum Fluss Puralevi.

342: Eine Horde Ojaden (möglicherweise Tschassen und Nogaren, die vor den expandierenden Tenguren auf der Flucht sind) fällt im Osten Danuriens ein. Der Danurerfürst Gorodad muss seine Angriffspläne gegen Hersdalen aufgeben.

343: Silat besetzt Samar kampflos.

Sieg des Sillingerherzogs Atriward an der Goydismündung über den Hersdalerherzog Ambrand.

Sieg König Fulgerns I. bei Dermag an der Starna über den Sillingerherzog Atriward. Herzog Atriward fällt im Kampf. Fulgern I. erobert Wehrstad und lässt sich zum König der Sillinger ausrufen. Die Exil-Gundländer unterwerfen Sillingen.

344: Silat besetzt Magad kampflos.

345 bis 349: Aufstand der Sillinger unter Herzog Wardegast gegen die Gundländer (1. Sillingeraufstand).

346: Sieg des Hersdalerherzogs Ambrand an der Marnel über den Sillingerherzog Wardegast.

346 bis 356: Silats Krieg gegen Kelezar.

349: Der Sillingerherzog Wardegast unterwirft sich König Fulgern I. und wird inhaftiert. Ende des 1. Sillingeraufstands.

um 350: Das Oldrockvolk der Onugen erreicht die Kardische Steppenzunge.

352 bis 356: Gundlands König Fulgern I. unterstützt die kelezarischen Verteidiger mit Truppen und Lebensmitteln gegen Kalschan.

um 355: Die Onugen durchqueren die Flowische Senke und fallen im Großen Arigonischen Becken ein.

zwischen ca. 355 und 365: Die Onugen unterwerfen die flowischen Stämme im Großen Arigonischen Becken.

355: Valanor versucht die Befreiung des kalschanisch besetzten Kartanuriens. Gleichzeitig erheben sich Kartanurer und Talesser gegen Kalschan.

355 bis 365: Die Onugen unterwerfen alle Flowenstämme Arigons.

356: Sieg des valanorischen Prinzen Mardonion bei Dangord (Hevron) über den kalschanischen General Menad. Silat muss den Krieg gegen Kelezar abbrechen.

357: Sieg Silats bei Andwehr (Nevera) über den valanorischen Prinzen Mardonion. Silat schlägt den Aufstand der Kartanurer nieder.

358: Silat schlägt den Aufstand der Talesser nieder.

360: Silat greift die hilitischen Kleinkönigreiche südlich des Ormurin an.

361: Exil-Gundländer, Valanorer, Kelezarer und Ostdanurer greifen gemeinsam Kalschan an. Aufstände in Gundland, Kartanurien und Talessien gegen Kalschan.

Unentschiedene Schlacht bei Farned zwischen Silat und Kaiser Anthar I.

Tod Silats im Alter von 101 Jahren. Die Priesterschaft wählt Herudem zum neuen Hohepriester Kalschans.

Gundlands Aufstieg zur Großmacht 362 bis 402

362: Sieg von Gundlands König Fulgern I. bei Wyrna (Vinia) über Kalschans Hohepriester Herudem (3. Schlacht bei Wyrna).

363: Sieg von Gundlands König Fulgern I. im Erisval über Kalschans Hohepriester Herudem. Kaiser Anthar I. wandelt das autonome Kartanurien gewaltsam zur valanorischen Provinz Philurien um. Die Folge ist ein Aufstand der Kartanurer gegen Valanor.

Sieg von Kelezars König Crysagon II. an der Wern (Varna) über den Hersdalerherzog Griffio. Kalschans General Dremendash wehrt den Angriff des Danurerfürsten Odravas ab.

364: Angriff von Kalschans General Dremendash auf den Südosten Gundlands.

Grimma-Aufstand: Erhebung kalschanischer Sklaven unter dem Rebellenführer Grimma.

Sieg von Kalschans General Dremendash auf der Ebene von Kishangil (Grimma-Ebene) über Grimmas Sklavenarmee. Ende des Sklavenaufstands.

365: Bündnissieg von Gundlands König Fulgern I. und dem Hersdalerherzogs Griffio bei Tarda über Kelezars König Crysagon II.

Bündnissieg des Tyrlungenjarls Seykart (Sieghart) und Marlungenjarls Brand an der mittleren Nenda über die flowischen Stämme der Alcada, Inveris, Lakeuta und Telnada (Wäonen).

Nach der Schlacht schließen sich Teile der Tyrlungen und Marlungen unter der Führung von Seykarts Bruder Rodigar (Rodger) den Flowen an und wandern südwärts.

366: Tod des großen gundländischen Reformers Prinz Fastred.

367: Tod von Gundlands König Fulgern I. dem Heimkehrer. Nachfolger wird sein ältester Sohn Thetmar I.

Sieg der Onugen an den südlichen Salegsümpfen über Tyrlungen und Marlungen. Die Jarle Seykart (Sieghart) und Brand fallen im Kampf.

367 bis 373: Die Onugen unterwerfen alle drei nordgundischen Stämme (Tyrlungen, Marlungen und Adelungen) im Großen Arigonischen Becken.

368: Sieg von Kalschans General Dremendash über Gundlands König Thetmar I. bei Magram.

369: Kalschans General Dremendash lässt sich vom Heer zum König ausrufen, wird aber kurz darauf ermordet.

Bündnissieg der wandernden Alcada, Inveris, Lakeuta, Telnada, Marlungen und Tyrlungen (Wäonen) über den Hersdalerherzog Griffio an der Luvalmündung. Herzog Griffio und seine Söhne Wortagund und Hardebrand fallen in der Schlacht. Ende des hersdalischen Herzogsgeschlechts der Theudinger.

Teile der Sillinger (Hersdaler) schließen sich den wandernden Wäonen an.

370: Sieg von Gundlands König Thetmar I. und Kelezars Kronprinz Taurugal über die Wäonen an der Wernmündung. Prinz Taurugal fällt im Kampf.

Sieg des Großen Tengurenfürsten Kopag auf der Ebene von Sadunin über Kalschan.

370 bis 379: Aufstand der Sillinger gegen die Gundländer (2. Sillingeraufstand).

371: Sieg der Wäonen auf dem Zumafeld über den Danurerfürsten Odravas. Fürst Odravas fällt im Kampf. Teile der Danurer schließen sich den wandernden Wäonen an.

Sieg des Großen Tengurenfürsten Kopag bei Tagleb über Kalschan.

Nach dieser zweiten Niederlage gegen die Tenguren wird Kalschans Hohepriester Herudem zum Rücktritt gezwungen und unter Arrest gestellt. Die Priesterschaft wählt Shervan I. zum neuen Hohepriester Kalschans.

371 bis 374: 2. Brydenkrieg

372: Kalschans Hohepriester Shervan I. ruft die Wäonen gegen die Tenguren zur Hilfe.

Sieg der Wäonen bei Serpend über den Tengurenprinzen Mudshuk. Der Große Tengurenfürst Kopag will seinen Bruder Mudshuk für dessen Niederlage töten lassen, doch Prinz Mudshuk entkommt und flieht zu den Wäonen. Prinz Mudshuk verbündet sich mit den Wäonen gegen seinen Bruder Kopag.

Sieg der Wäonen und tengurischen Rebellen unter Fürst Mudshuk bei Sirget über den Großen Tengurenfürsten Kopag. Daraufhin wird Fürst Kopag von seinen eigenen Leuten ermordet.

Sieg der Brynden über Gundländer und Fehringer unter dem Fehringerherzog Folkwin bei Allhöft.

373: Sieg der Onugen bei Tjorve über die Adelungen. Unterwerfung der Adelungen.

Bündnissieg von Gundlands König Thetmar I. und dem Fehringerherzog Folkwin bei Thurneu über die Brynden.

374: Bündnissieg von Gundlands König Thetmar I. und dem Fehringerherzog Folkwin bei Herchum über die Brynden. Ende des 2. Brydenkrieges.

375: Bündnissieg von Gundlands König Thetmar I. und dem Fehringerherzog Folkwin an der Starna über die sillingischen Rebellen.

376: Bündnissieg von Gundlands König Thetmar I. und dem Fehringerherzog Folkwin bei Wehrstad über die sillingischen Rebellen.

379: Ende des 2. Sillingeraufstands.

380: Teilung der Wäonen in West- und Ostwäonen.

Bündnissieg der Wäonen und sillingischer Rebellen des Nerval an der Lurnküste über Gundlands König Thetmar I.

Sieg des gundländischen Prinzen Hortger auf der Trinna-Ebene über den Westwäonenfürsten Olkar (2. Schlacht auf der Trinna-Ebene). Prinz Hortger belehnt die Westwäonen mit Osthardomannien (Ayrunien) und ernennt den Tyrlungenfürsten Rodigar (Rodger) zum Herzog. Die Westwäonen nennen ihr Lehen fortan Wäoning.

381: Tod von Gundlands König Thetmar I. dem Reichserneuerer. Nachfolger wird sein Bruder Hortger.

383: Befreiung der letzten kalschanisch besetzten Gebiete Gundlands. Ende des 2. Kalschanischen Krieges, auch Silats Missionskrieg genannt.

385 bis 386: Gundlands König Hortger erobert das Nerval von den Wäonen zurück.

386: Die Wäonen rufen die Onugen gegen die Gundländer zur Hilfe. Onugenfürst Bolkut rückt ins Hochland von Trimun ein, tötet die Mehrzahl der Wäonenfürsten und macht sich selbst zum Anführer der Wäonen.

Sieg des Onugenfürsten Bolkut bei den Boroninquellen über Gundlands König Hortger. Jarl Fritichar vertreibt die Onugen mit einer List.

König Hortger ernennt Jarl Fritichar zum Herzog und belehnt ihn mit Hersdalen.

388: Der Onugenfürst Bolkut überquert das Hochland von Trimun und fällt ins Nerval ein. Sieg des Hersdalerherzogs Fritichar am Korvinpass über den Onugenfürsten Bolkut. Fürst Bolkut und seine beiden Söhne Obtag und Sorpad geraten in gundländische Gefangenschaft. Herzog Fritichar lässt Fürst Bolkut gegen einen Friedensschwur frei, behält seine beiden Söhne jedoch als Geiseln.

390: Tod von Gundlands König Hortger Wäonensieger. Die große gundländische Volksversammlung (Hochding) wählt seinen Neffen Sicho zum Nachfolger, den unehelichen Sohn seines verstorbenen Bruders und Königs Thetmar I.

391: Die Onugen durchqueren die Gundische Pforte und fallen im Kleinen Arigonischen Becken ein.

Sieg von Großkhan Wulfiger an der Hochstarna über die ettischen Jadwina. Unterwerfung der Jadwina.

Bündnissieg der Tenguren, Ostdanurer und Kalschaner über die Ostwäonen. Ende der Ostwäonen.

392 bis 402: 2. Gundländischer Bürgerkrieg

392: Unentschiedene Schlacht bei Keldrin zwischen Gundlands König Sicho und dem Wäonenherzog Rodigar (Rodger).

Sieg von Großkhan Wulfiger bei Dreward über ein Bündnis der Fehringer, Norwerder und Altsillinger unter Führung des Fehringerherzogs Tormswehr. Herzog Tormswehr gerät in onugische Gefangenschaft und wird samt seiner ganzen Familie hingerichtet.

393: Gundlands König Sicho lockt den Wäonenherzog Rodigar (Rodger) in eine Falle, lässt ihn gefangen nehmen und als Hochverräter hinrichten.

396: Sieg des Hersdalerherzogs Fritichar am oberen Darnim über Gundlands König Sicho. Sieg des Hersdalerherzogs Fritichar am Solvin über Gundlands König Sicho.

397: Tod von Gundlands König Sicho. Kelezars König Tairun III. entstammt einer Nebenlinie des gundländischen Königsgeschlechts der Fyrninger und bewirbt sich um Gundlands Thron. Er konvertiert zum Edunertum, besticht die gundländische Volksversammlung (Hochding) und wird zum neuen König gewählt. Der Hersdalerherzog Fritichar erkennt Tairun III. nicht an und bekämpft Gundlands neuen König.

um 400: Die ersten kaladorischen Schiffe erreichen die Westküste Erachs.

401: Aufstand der Kelezarer gegen König Tairun III. wegen dessen Übertritt zum Edunertum. Der Zwergenkönig muss sich aus Gundland zurückziehen und in Kelezar um seinen Thron kämpfen.

402: Der Hersdalerherzog Fritichar rückt in Solb ein und lässt sich zum neuen König Gundlands ausrufen. Ende des 2. Gundländischen Bürgerkriegs.

Die Unterwerfung Kelezars 404 bis 456

404 bis 411: Eroberung Kelezars

404: Der Hersdalerherzog Fritichar beginnt den Angriff auf Kelezar.

407: Die Gundländer erobern Kelezars Hauptstadt Kelor.

Die Kartanurer nutzen den Bürgerkrieg in Valanor (Religionskrieg zwischen Anhängern der Botenlehre und der Gottgleichheitslehre), erklären sich für unabhängig und erheben Wyroth (Virodan) zum König.

408: Die Gundländer erobern Kelezars Krönungsstätte Vendragun. Kelezars König Tairun III. kapituliert, bleibt aber als Marionettenherrscher im Amt.

408: Tod des Onugengroßkhans Wulfiger. Sein unehelicher Sohn Brickta setzt sich gegen seine Brüder durch und wird neuer Großkhan der Onugen.

410: Großkhan Brickta stößt auf Erach vor.

Sieg von Lordens König Alderich dem Sieger bei Edrigon (Edringen) über Großkhan Brickta und die Onugen. Brickta fällt in den Rückzugsgefechten.

411: Die Gundländer erobern die letzten Bastionen der kelezarischen Rebellen. Ende der Unabhängigkeit Kelezars.

413 bis 454: 3. Gundländischer Bürgerkrieg

416: Sieg des gundländischen Kronprinzen Fulgern bei Trellfor über die norwerdischen und altsillingischen Rebellen unter den Herzögen Forsger und Eadwar.

Sieg der ostsillingischen Rebellen unter Herzog Hadomar im Diludtal über den gundländischen Prinzen Wardred.

417 bis 425: 1. Kelezarischer Aufstand

417: Tod von Gundlands König Fritichar.

Die Kelezarer erheben sich gegen die gundländischen Besatzer. Der Marionettenkönig Tairun III. der Frevler wird vom Mob in Kelor gelyncht. Die Rebellen erheben Naon II. zum neuen König Kelezars, einen erklärten Feind Gundlands.

418: Fritichars ältester Sohn Fulgern II. wird König in Gundland.

425: Gundlands König Fulgern II. erobert die letzten Bastionen der kelezarischen Rebellen. Kelezars Rebellenkönig Naon II. wählt den Freitod. Ende des 1. Kelezarischen Aufstands.

429: Sieg von Gundlands König Fulgern II. und seinem Bruder Wardred an der Hirster über die altsillingischen Rebellen unter Herzog Eadwar. Der Altsillingerherzog gerät in gundländische Gefangenschaft. Sein Sohn Gothwin führt den Kampf mit bryndischer Unterstützung fort.

430: Hinrichtung des altsillingischen Herzogs Eadwar in Andahl als Hochverräter.

um 430: Die Kaladorer beginnen sich an Erachs Westküste festzusetzen. Sie gründen befestigte Ansiedlungen, die als Operationsbasen für ihre Plünderfahrten und Eroberungszüge dienen.

432 bis 438: 2. Kelezarischer Aufstand

432: Die Kelezarer erheben sich zum zweiten Mal gegen die gundländischen Besatzer und wählen Tidur zum neuen König Kelezars.

433: Sieg des gundländischen Prinzen Wardred bei Audura über die kelezarischen Rebellen unter König Tidur.

434: Sieg von Kelezars Rebellenkönig Tidur über den gundländischen Prinzen Wardred vor Vendragun (Fendras). Die Gundländer werden im Korogatal eingekesselt und müssen

verhandeln. Prinz Wardred verspricht Kelezar Autonomie und den Abzug der gundländischen Truppen. Dafür erhält er freies Geleit.

Gundlands König Fulgern II. erkennt die Zusagen seines Bruders Wardred gegenüber Kelezar nicht an. Die Brüder überwerfen sich. Fulgern II. stellt Wardred in Andahl unter Arrest.

436: Prinz Wardreds Sohn Arihart versucht seinen Vater aus dem Gefängnis in Andahl zu befreien, doch die Aktion scheitert. König Fulgern II. lässt seinen Bruder Wardred, seinen Neffen Arihart und viele ihrer Anhänger hinrichten. Aus Wardreds Familienzweig entkommt nur Ariharts Tochter Frichild den blutigen Säuberungen.

437: Prinzessin Frichild flüchtet nach Altsillingen und schließt sich den Rebellen um Herzog Gothwin an.

438: Fulgern II. erobert Vendragun (Fendras) nach knapp 1-jähriger Belagerung, lässt es plündern und niederbrennen. Kelezars Rebellenkönig Tidur wird auf der Flucht eingeholt, gefangengenommen und hingerichtet. Ende des 2. Kelezarischen Aufstands.

439: Prinzessin Frichild heiratet Hoygant, den Sohn von Altsillingens Herzog Gothwin.

440: Tod von Gundlands König Fulgern II. Zwergentöter. Nachfolger wird sein einziger Sohn Ambrand.

442: Sieg von Gundlands König Ambrand an der Selmbucht über die altsillingischen Rebellen unter Herzog Gothwin (Möwenschlacht). Der Herzog fällt im Kampf, sein Sohn Hoygant wird auf der Flucht erschlagen. Die gundländische Prinzessin Frichild räumt Altsillingens Herzogssitz Wehrstad und flieht mit ihrem kleinen Sohn Frigern über die Korvanten ins Nerval (Ostsillingen). König Ambrand nimmt Wehrstad ein und lässt es niederbrennen.

443: Sieg von Gundlands König Ambrand im Oytal über die ostsillingischen Rebellen. Sieg des gundländischen Kronprinzen Tassold bei Farseit über die ostsillingischen Rebellen unter Herzog Hadomar. Der Herzog fällt im Kampf.

444: Prinzessin Frichild heiratet Dannard, den Sohn von Ostsillingens Herzog Wiand II.

446: Gundlands König Ambrand der Blutige stürzt bei einer Jagd vom Pferd und stirbt. Sein zweitältester Sohn Lodigund krönt sich zum König, doch Ambrands ältester Sohn Tassold beansprucht die Krone für sich. Es kommt zum Kampf zwischen den Brüdern Lodigund und Tassold.

Sieg von Kronprinz Tassold im Wanktal über König Lodigund. Ambrands jüngster Sohn Attred lässt seinen Bruder Lodigund Thronstehler in Solb ermorden.

447: Die große gundländische Volksversammlung (Hochding) wählt Tassold zum König. Tod von Tassold Kurzkönig bei einem Jagdunfall.

448: Die große gundländische Volksversammlung (Hochding) wählt Attred zum König.

449: Sieg der sillingischen Rebellen unter Herzog Wiand II., Dannard und Frichild bei Tessfurt über Gundlands König Attred. Daraufhin überträgt Attred das Kommando an den Wäonenjarl Amlung.

450: Sieg Jarl Amlungs bei Koldin über den Sillingerherzog Wiand II., Dannard und Frichild. König Attred nimmt Amlungs Familie als Geiseln, um die Loyalität seines erfolgreichen Generals sicherzustellen. Jarl Amlung fühlt sich brüskiert und wechselt daraufhin auf die Seite der sillingischen Rebellen.

452 bis 456: 3. Kelezarischer Aufstand

453: Sieg der gundländischen Rebellen unter Jarl Amlung, Herzog Wiand II., Dannard und Frichild bei Hilgern über Gundlands König Attred. Frichilds Gemahl Dannard fällt im Kampf.

Die gundländischen Rebellen erobern Solb. Jarl Amlung tötet König Attred Brudermörder mit eigener Hand. Frichilds Sohn Frigern wird neuer König in Gundland. Die Regentschaft für den unmündigen Jüngling beansprucht jedoch Jarl Amlung für sich und lässt Frigern entführen.

454: Jarl Amlung heiratet die Königinmutter Frichild, wird aber noch in der Hochzeitsnacht von seiner frisch angetrauten Frau umgebracht. Frichild übernimmt die Regentschaft für ihren Sohn Frigern. Ende des 3. Gundländischen Bürgerkriegs.

455: Königinmutter Frichild bestätigt die Rechte des kelezarischen Adels im Dairon. Im Gegenzug erkennt Kelezars Adel ihren Sohn Frigern als König an.

456: Kelezarische Adelige nehmen ihren Rebellenkönig Dyran II. gefangen und liefern ihn an Gundland aus. Ende des 3. Kelezarischen Aufstands.

459: Tod von Gundlands König Frigern dem Jungen. Seine Mutter Frichild besteigt als erste Frau den gundländischen Thron.

460: Dhiram, Oberpriester des kalschanischen Kriegsgottes Elshahat, lässt den Hohepriester des obersten Staatsgottes Kalschas ermorden und macht sich selbst zum Hohepriester.

461 bis 484: Tempelkrieg in Kalschan. Unter der Führung der Kalschaspriester erheben sich die meisten Tempelorden gegen die Diktatur des Elshahatordens und seines Oberpriesters Dherim.

463: Der Tengurenfürst Sopolko und der Ostdanurerfürst Jagades fallen im Osten Kalschans ein.

465: Bündnissieg des Tengurenfürsten Sopolko und Ostdanurerfürsten Jagades bei Ashargat über Kalschans Oberpriester Dherim. Der Oberpriester begeht Selbstmord. Neuer Oberpriester des Kriegsgottes wird Vorodesh.

466: Oberpriester Vorodesh ernennt den jungen General Artaban zum Oberbefehlshaber über den Osten Kalschans.

468: Sieg von General Artaban am Sepur über den Ostdanurerfürsten Jagades.

469: Sieg von General Artaban bei Selud über den Tengurenfürsten Sopolko.

470: Sieg von General Artaban bei Gavor über den Tengurenfürsten Sopolko und den Ostdanurerfürsten Jagades.

um 470: Der ulachische Priester Jessech hat ein Todesnähe-Erlebnis und konvertiert nach seiner Genesung zur edunischen Botenlehre.

Die Inseln Eda und Albrion (Albrond) lösen sich von Valanor und bilden die autonome Republik Erolon.

zwischen ca. 470 und 475: Der Seher Jessech übersetzt die Edunia aus dem Elvarunischen ins Ulachische.

471: Sieg von General Artaban im Tulpatal über den Tengurenfürsten Sopolko und den Ostdanurerfürsten Jagades. Der Ostdanurerfürst verlässt daraufhin das Bündnis mit den Tenguren und zieht sich in die Heimat zurück.

474: Sieg von General Artaban in der Ebene von Sadunin über den Tengurenfürsten Sopolko.

um 475: Der Seher Jessech beginnt öffentlich vom Allgott Aludin und seinem Gesandten, dem Mechid (Boten) zu predigen.

475: Der Tengurenfürst Sopolko wird von seinen Söhnen ermordet. Der anschließende Kampf um die Macht im Tengurenreich führt zum Bürgerkrieg.
Seesieg der Kaladorer am Kap Dilath (Kap Dilad) über die Republik Erolon.

476: Die Kaladorer erobern Erolon, Hauptstadt der gleichnamigen Republik.

475 bis 477: Die Kaladorer erobern die beiden erolonischen Inseln Eda und Albrion (Albrond).

476: Aufstand der Elimai gegen die Tenguren.

General Artaban erobert und zerstört die Tengurenresidenz Surak. Zusammenbruch des Tengurenreiches.

477: Im Auftrag des Elshahat-Oberpriesters Vorodesh ächtet der Kalschas-Hohepriester Kandrash General Artaban.

Der Seher Jessech flieht vor seinen Feinden in die Wüste. Dort trifft er auf den Fürstensohn Daiab, der vor seinem Bruder, dem Tahedifürsten Sechud auf der Flucht ist. Die beiden Männer tun sich zusammen und gründen auf Basis der edunischen Botenlehre die religiöse Bewegung der Neuerer (Ducharin).

480: General Artaban marschiert kampfflos in Kalschans Hauptstadt Nekatis ein und krönt sich selbst zum Gottkönig (Göttersohn). Der Hohepriester Kandrash und der Oberpriester Vorodesh fliehen aus der Stadt.

Der Seher Jessech und der Fürstensohn Daiab stürzen Daiabs Bruder Sechud. Daiab wird neuer Fürst der Tahedi.

481: Sieg von Kalschans Gottkönig Artaban bei Bagor über den Hohepriester Kandrash und den Oberpriesters Vorodesh. Hohepriester und Oberpriester fliehen nach Samar.

482: Seesieg der Kaladorer vor der Insel Nendar über Valanor.

482 bis 484: Die Kaladorer erobern die beiden valanorischen Inseln Valida und Yridon³⁰⁹.

483: Gottkönig Artaban landet in Samar. Sieg von Kalschans Gottkönig Artaban am Kuri über den Oberpriester Vorodesh und die Samaris. Wiedereingliederung Samars als Provinz in das Kalschanische Reich. Hohepriester und Oberpriester fliehen nach Magad.

Magad unterwirft sich Gottkönig Artaban kampfflos und liefert ihm den Hohepriester Kandrash und den Oberpriester Vorodesh aus. Wiedereingliederung Magads als Provinz in das Kalschanische Reich.

484: Aburteilung und Hinrichtung des Kalschas-Hohepriester Kandrash und des Elshahat-Oberpriesters Vorodesh in Nekatis. Ende des Kalschanischen Tempelkrieges.

486: Die Kaladorer erobern die valanorische Insel Hedral.

Gundland im Abwehrkampf gegen Kalschaner und Kaladorer 488 bis 533

488 bis 505: 3. Kalschanischer Krieg oder Artabans Götterkrieg.

488: Sieg von Kalschans Gottkönig Artaban bei Tirngat über ein Aufgebot der gundländischen Provinz Wäoning.

489: Unentschiedene Schlacht bei Scorna zwischen Kalschans Gottkönig Artaban und Gundlands Prinzessin Adalgis.

Tod des Sehers Jessech. Der Tahedifürst Daiab übernimmt die alleinige Führung der Neuerer (Ducharin).

³⁰⁹ Yridon: Insel im Westen des Alten Meeres. Sie zählt mit Eda, Albrond und Valida zur Inselgruppe der Quariden.

490: Sieg von Kalschans Gottkönig Artaban an der Darnimmündung über ein Aufgebot der gundländischen Provinz Hardomannien.

491: Tahedifürst Daiab nimmt den Titel „Bote des Boten“ („Mechid Mechidi“) an und beginnt mit der teils gewaltsamen Einigung der Ulachenstämme.

493: Sieg der gundländischen Prinzessin Adalgis bei Wistett über Kalschans Gottkönig Artaban.

493 bis 497: Tempelaufstand in Kalschan. Unter der Führung der Kalschas- und Elshahatpriester erheben sich die meisten Tempelorden gegen den Gottkönig Artaban.

495: Gundlands Prinzessin Adalgis fällt in Kalschans Nordwestprovinz Gadrosan ein.

496: Tod von Gundlands Königin Frichild Schildmaid. Nachfolgerin wird ihre einzige Tochter Adalgis.

497: Gottkönig Artaban schlägt den Tempelaufstand blutig nieder.

Sieg des Ostdanurerfürsten Sorokal II. bei Farseit über ein ostsillingisches Aufgebot der gundländischen Provinz Nerval.

Gundlands Königin Adalgis stürzt beim Rachezug gegen Ostdanurien vom Pferd und ist fortan halbseitig gelähmt.

500: Sieg von Kalschans Gottkönig Artaban am Lugan über den gundländischen Prinzen Dannard. Der Prinz gerät in kalschanische Gefangenschaft. Um das Leben ihres Sohnes zu retten, tritt Gundlands Königin Adalgis Wäoning und den Süden Hardomanniens an Kalschan ab.

Adelsrevolte in Wäoning und Hardomannien. Die Rebellen nehmen Gundlands Hauptstadt Solb kampflos ein, setzen Königin Adalgis die Wundlahme ab und erheben Jarl Siegund zum neuen König.

500 bis 525: 4. Gundländischer Bürgerkrieg.

501: Werder und Teile der Hardomannen wählen Jarl Alared I. zum Gegenkönig. Die Kaladorer besetzen die gundländische Insel Sigrá³¹⁰ vor der Westküste Werdlands.

502: Altsillinger und Nervalsillinger (Ostsillinger) erheben Herzog Ruthar zum König der Sillinger und spalten sich von Gundland ab.

503: Sieg der Kaladorer bei Tireon über Valanor. In den Folgejahren erobern die Kaladorer das valanorische Festland im Norden Odians.

504: Der Sillingerkönig Ruthar fällt in Hersdalen ein.

Sieg des Hersdalerherzogs Leugant bei Ayrunbuhr über den Sillingerkönig Ruthar. Der Bote des Boten Daiab erobert Samar.

505: Heeresrevolten zwingen Kalschans Gottkönig Artaban die Angriffe gegen Gundland einzustellen. Ende des 3. Kalschanischen Krieges oder Artabans Götterkrieg.

506: Der Bote des Boten Daiab erobert Magad. Damit ist die Einigung der Ulachenstämme vollendet.

509 bis 514: Der Bote des Boten Daiab erobert die Stadtstaaten der Alider.

509: Seesieg des Boten des Boten Daiab vor Hetiri über die Flotte der Hetiris.

510: Der Bote des Boten Daiab nimmt Hetiri kampflos ein.

511: Unentschiedene Doppelschlacht von Linessalon zu Wasser und zu Lande zwischen den Kaladorern und Valanor.

³¹⁰ Sigrá (elvarunisch „Secara“): Kleine Insel im Osten des Alten Meeres.

513: Tod des kalschanischen Gottkönigs Artaban.

513 bis 545: Bürgerkrieg in Kalschan.

515: Die Kaladorer belagern erfolglos Valanors Hauptstadt Atraion.

517: Sieg von Gundlands Gegenkönig Alared I. bei Keldrin über König Siegund (2. Schlacht bei Keldrin). Gefangennahme und Abdankung Siegunds des Wäonen.

Tod des Sillingerkönigs Ruthar. Sein Sohn Alwin wird neuer König in Sillingen.

Der Bote des Boten Daiab beginnt mit der Unterwerfung der Schastenstämme in Cavela und Teron.

518: Sieg der Kaladorer bei Andahl über Norwerdens Herzog Hoymar.

Seesieg der Kaladorer in der Meerenge von Walan über Gundlands König Alared I. den Verteidiger. Der König ertrinkt, Norwerdens Herzog Hoymar kapituliert und die Kaladorer besetzen Andahl sowie einen breiten Küstenstreifen auf der Nordseite der Meerenge von Walan. Das isolierte Hinterland wird in den kommenden Jahren von den Brynden erobert. Nach Altsillingen und dem Nerval verliert Gundland mit Norwerden seine letzte Nordprovinz.

519: Alareds I. Sohn Thetmar II. besteigt den gundländischen Thron. Siegunds Sohn Forgund lässt sich zum Gegenkönig ausrufen.

Die Kaladorer besetzen die Inseln des Kleinen Meeres (Soltum und Pulische Inseln).

um 520: Die Kaladorer besetzten und befestigen die Mündungsgebiete der Nenda, Idja und des Olim. Von hier aus dringen sie in der Folgezeit entlang der großen Ströme ins Große Arigonische Becken vor und unterwerfen Nordgunden und Flowen.

520: Die Kaladorer überfallen und plündern Altsillingens Hauptstadt Wehrstad.

521: Erfolgreiche Belagerung des kaladorischen Andahls durch den Sillingerkönig Alwin.

522: Die Kaladorer kesseln den Sillingerkönig Alwin vor Lurns ein und nehmen ihn gefangen. Alwin bleibt zwar im Amt, wird aber zu einer kaladorischen Marionette. Das gesamte Nerval und Küstengebiete Altsillingens kommen unter kaladorische Kontrolle. Ende des Sillingerreichs.

525: Sieg von Gundlands König Thetmar II. bei Silbuhr am Welirn (Vilier) über Gegenkönig Forgund Eidbrecher. Forgund fällt im Kampf. Ende des 4. Gundländischen Bürgerkriegs.

Tod Daiabs. Sein ältester Sohn Karan folgt ihm als neuer Bote des Boten nach.

526 bis 529: 1. Ducharischer Bürgerkrieg.

Die Zwillingsbrüder Teved und Jushim rebellieren gegen ihren älteren Bruder Karan.

529: Bürgerkriegsschlacht im Trockental des Savi. Zwar siegen die Anhänger Karans, doch er selbst fällt im Gefecht. Daraufhin übernehmen Teved und Jushim gemeinsam die Führerschaft der Neuerer (Ducharin) und werden zu gleichberechtigten Boten des Boten. Ende des 1. Ducharischen Bürgerkriegs.

529 bis 530: Erfolgreicher Feldzug König Thetmars II. gegen die Kaladorer im Nerval.

532 bis 536: Der Bote des Boten Teved unterwirft die Schastenstämme in Cavela und Teron weitgehend.

531: Seesieg des gundländischen Prinzen Antmar vor Soltum über die Kaladorer.

532 bis 533: Zweiter Feldzug König Thetmars II. gegen die Kaladorer im Nerval.

532: Sieg von Gundlands König Thetmar II. in den Ilderauen über den Danurerfürsten Lapad.

533: Friedensschluss zwischen Gundland und den Kaladorern im Nerval. Gundland erhält den Osten des Nerval mit dem Tessil (Tislit) als Nordgrenze, die Kaladorer die Gebiete nördlich des Flusses.

532 bis 542: Der Bote des Boten Jushim unterwirft Hiliter und Talesser.

538: Sieg von Valanors (Südedrigons) Kaiser Ladian II. bei Dorylan über den Boten des Boten Teved und dessen schastische Verbündete.

539: Sieg der beiden Boten des Boten Teved und Jushim bei Othenza über Valanors (Südedrigons) Kaiser Ladian II. In der Folge verliert Valanor den größten Teil der Tiefebene von Ean an die Neuerer (Ducharin).

540: Rabban besteigt als Gottkönig den kalschanischen Thron.

541: Tod von Gundlands König Thetmar II. Reichseiniger. Nachfolger wird nicht seine Tochter Gildir oder deren Ehemann Griffio, sondern sein jüngerer Bruder Antmar.

543: Sieg des Boten des Boten Jushim bei Kaldech (Calidan) über Kartanuriens König Hadur (Aduran). Gefangennahme Hadurs (Adurans) und Unterwerfung Kartanuriens.

544: Der Bote des Boten Jushim besetzt den Süden Ladurs zwischen Ormurin und Evenda.

545: Gundlands König Antmar beginnt einen Rachezug gegen Kalschan und erobert die Provinzen Gadrosan und Diotien.

Sieg des ladurischen Herrschers Macun bei Caidar (Caitharia) über den Boten des Boten Jushim.

Kalschans Gottkönig Rabban bringt das kalschanische Kernland unter Kontrolle und beendet den 32-jährigen Bürgerkrieg.

546: Sieg des ladurischen Herrschers Macun bei Dacun (Daicuria) über den Boten des Boten Jushim.

Gundland im Abwehrkampf gegen die Neuerer (Ducharin) 547 bis ...

547: Gottkönig Rabban ruft die Neuerer (Ducharin) gegen Gundland zur Hilfe.

Sieg der beiden Boten des Boten Teved und Jushim bei Atlarthing über Gundlands König Antmar. Der König fällt im Kampf. Die Truppen erheben seine Nichte Gildir zur neuen Königin in Gundland.

548: Tod des Boten des Boten Teved. Sein Bruder Jushim übernimmt die alleinige Führung der Neuerer (Ducharin).

549: Unentschiedene Schlacht bei Norvike zwischen Gundlands König Gildir und dem Boten des Boten Jushim. Jushim wird schwer verwundet und stirbt einige Tage später. Die Neuerer (Ducharin) ziehen sich zurück.

549 bis 552: 2. Ducharischer Bürgerkrieg

550: Jushims Tochter Selaya setzt sich im Kampf um die Nachfolge durch und wird neue Botin des Boten.

552: Die Botin des Boten Selaya schlägt landesweit alle Revolten nieder festigt ihre Macht. Ende des 2. Ducharischen Bürgerkriegs.

553: Gundlands Königin Gildir und die Botin des Boten Selaya schließen ein Bündnis. Gildir konvertiert zur Lehre des Mechid, die weitgehend der edunischen Botenlehre entspricht. Gildir und Selaya besetzen die kalschanische Provinz Gadrosan.

555: Bündnissieg von Gundlands Königin Gildir und der Botin des Boten Selaya bei Kedes über Kalschans Gottkönig Rabban.

556: Bündnissieg von Gundlands Königin Gildir und der Botin des Boten Selaya in der Brückenschlacht von Massagal über Kalschans Gottkönig Rabban.

Ermordung Rabbans durch Medil, den Kommandeur seiner Leibgarde. Medil besteigt als Gottkönig den kalschanischen Thron.

Versuchter Staatsstreich von Gildirs Ehemann Griffio gegen seine konvertierte Frau und Königin. Auf Betreiben des Klerus und Teilen des Adels lässt sich Griffio zum Gegenkönig ausrufen. Gildir kehrt nach Gundland zurück und stellt ihre Autorität wieder her. Griffio unterwirft sich. Gildir enthebt Gundlands hohe Geistlichkeit ihrer Ämter und besetzt sie mit Anhängern der edunischen Botenlehre.

557: Sieg der Botin des Boten Selaya bei Eknatam über Kalschans Gottkönig Medil.

Medil wird von seinen Offizieren ermordet.

Selaya zieht kampfflos in Kalschans Hauptstadt Nekatis ein.

564: Staatsstreich von Gildirs Sohn Fulgern III. gegen seine Mutter und Königin. Gildir wird gefangen genommen und abgesetzt.

565: Aburteilung und Hinrichtung Gildirs der Aludinerin (bzw. der Verdammten) wegen Hochverrats und Gotteslästerung. Der lordische Bischof Reinald von Alstett krönt Fulgern III. im Auftrag von Erzbischof Lurand zum neuen König in Gundland.

566: Valanors Kronprinz und späterer Kaiser Ethral III. ehelicht die ladurische Fürstentochter Eiril.

567: Die Botin des Boten Selaya stößt bis zur unteren Letina vor. Ende Kalschans.

569: König Fulgern III. kündigt das 553 von seiner Mutter Gildir mit der Botin des Boten Selaya geschlossene Bündnis zwischen Gundländern und Neuerern (Ducharin) und marschiert in das ulachisch besetzte Südhardomannien ein.

570: Sieg der Botin des Boten Selaya bei Fleven und Linnbroke (2. Schlacht bei Linnbroke) über Gundlands König Fulgern III. Die Neuerer (Ducharin) besetzten erneut den Süden Hardomanniens.

571: Sieg der Botin des Boten Selaya bei Hortin über Gundlands König Fulgern III.

Sieg des gundländischen Prinzen Alared bei Wirundal über die Neuerer (Ducharin).

Heeresrevolte gegen Fulgern III. Die Truppen zwingen Gundlands König das Oberkommando an seinen Bruder Alared abzutreten.

572: Sieg des gundländischen Prinzen Alared bei Solb über die Botin des Boten Selaya (5. Schlacht bei Solb).

573: Gundlands König Fulgern III. der Rechtgläubige dankt freiwillig ab und tritt ins Kloster Thurwinzella ein. Nachfolger wird sein jüngerer Bruder Alared II.

Die Botin des Boten Selaya verlegt ihren Herrschersitz von Djesis am Fuße des Avinar nach Marid Idvahil an die Meerenge von Dunvar.

579 bis 586: 3. Ducharischer Bürgerkrieg

579: Tod der Botin des Boten Selaya. Es kommt zum Kampf um die Führung der Ducharin.

Seesieg Erolons in der Straße von Severa über Ladur. Der Sieg begründet Erolons

Vorherrschaft in Arigons nördlichen Meeren.

581: Abdankung des ladurischen Fürsten Caludir als späte Reaktion auf die Niederlage gegen Erolon in der Straße von Severa 579.

Erolon besetzt die ladurische Insel Hedral.

583: Gundlands König Alared II. und Erolons Fürst Cintar II. schließen im werdischen Falsbuhr ein Bündnis.

584: Entsprechend den Bedingungen des Vertrags von 583, geben die Eroloner die Insel Sigra im Alten Meer an Gundland zurück.

Gundlands Kronprinzessin Mergid setzt auf erolonischen Schiffen über die Meerenge von Walan und belagert das kaladorisch besetzte Andahl. Kapitulation Andahls.

585: Erolon erobert das kaladorisch besetzte Soltum und die Pulischen Inseln. Entsprechend den Bedingungen des Vertrags von 583, behalten die Eroloner Soltum und geben die Pulischen Inseln an Gundland zurück.

Sieg von Gundlands Kronprinzessin Mergid bei Halfstan am Oberlauf der Sicha über den Fehringerherzog Hersod.

586: Sieg von Gundlands Kronprinzessin Mergid bei Angrod über die Sillinger.

Wiederherstellung der gundländischen Nordprovinz Norwerden.

Erolon besetzt die ardenaische Insel Heff im Westen des Endmeeres.

Sieg Hadivas über Daiabs letzten Nachkommen Hashod. Ende der Daiabiden. Hadiva wird neue Botin des Boten und begründet die Dynastie der Samariden. Ende des 3. Ducharischen Bürgerkriegs.

587: Seesieg Erolons vor Tural über Ardena. Erolon besetzt die Insel Tural im Osten des Endmeeres.

588 bis 592: Krieg zwischen Gundland und Ardena.

588: Gundlands König Alared II. marschiert im Nerval ein.

589: Sieg von Gundlands König Alared II. im Tessital (Tislittal) über Ardena.

591: Tod des 573 abgedankten gundländischen Königs Fulgerns III. des Rechtgläubigen.

592: Tod von Gundlands König Alared II. dem Retter.

Seine älteste Tochter Mergid schließt Frieden mit Ardena und kehrt zur Absicherung ihrer Thronfolge nach Solb zurück.

593: Krönung Mergids zur gundländischen Königin.