

4. Das Buch Wasser

Geschichtsschreibung

Das, was Zukunft ist, ist hier offenbar, und das, was Vergangenheit ist, wird in Nebel gehüllt sein. Bald wird es dem Feind leichter sein, die eigene Zukunft zu erkennen, als sich an die Vergangenheit zu erinnern. Lasst und das unsere tun, damit die Zukunft, in die sie schreiten, möglichst dunkel wird.

- Ansprache eines elfischen Anführers
wenige Augenblicke vor der
Beschwörung der Daimon zur
Vernichtung der menschlichen
und zwergischen Zivilisation*

Die Besiedlung des Kontinentes Pak'Sha

An dieser Stelle soll nun die bewegte Geschichte des Kontinentes beleuchtet werden - denn Pak'Sha hatte ein Gesicht, schon lange bevor die Katastrophe über Ta'Ran fegte und alles änderte. Die Zeitangaben sind in Jahren vor der großen Katastrophe (kurz: vGK) gehalten.

Orks und Kizman: Eroberung des Nordens

Erste Schritte auf der neuen Welt

Beginnen wie unsere Geschichte etwa **4000 Jahre vor dem Frevel der Elfen**, Weiter im Osten, auf dem Kontinent Dalatur, der eigentlichen Heimat der Orks, braut sich ein Aufstand zusammen: Vakaar, seines Zeichens ein mächtiger Zauberer, dem man nachsagt, er wäre mit dunklen Geistern im Bunde, die ihm ermöglichen, ewig zu leben, verspricht der Bevölkerung einiger Stämme, sie in eine bessere Welt zu führen, von der er in Visionen gehört habe. Schnell spricht sich diese Nachricht herum und schon bald blickt der alte Magier auf ein Heer von 20 000 Siedlern, die ihm in eben diese Welt folgen wollen, die auch ein Stück vom Kuchen abbekommen wollen.

Die vielen Entbehrungen, der ewige Streit wider die Elfen und Zwerge, die ebenfalls in dieser Region siedeln und sich anschicken, große Reiche zu errichten, brechen die Orks auf und bauen Schiffe und Flöße, mit denen sie den ihnen angestammten Kontinent verlassen wollen. Von kalten Nordwinden überrascht verlor die Flotte fast die Hälfte ihrer Botte, auch wenn sie den größten Teil der Besatzung retten konnten - von den Zwanzigtausend Orks, die aufgebrochen waren, neues Land zu entdecken, erreichten nach mehrtägiger Fahrt schließlich etwa 15000 die jenseitige Küste. Sie landeten südlich der Mündung des Blutbornes und stiegen somit inmitten des Gräsermeeres der Steppenebene ans Ufer. Sofort wähten sie sich im Paradies, als sie reiche Herden erblickten, doch Vakaar meinte, es gäbe auf diesem Kontinent noch bessere Orte zur Siedlung und führte seine Gefolgsleute weiter nach Süden, in das Gebiet, das heute als Staubwüste bekannt ist. Damals jedoch glich die Gegend einem blühenden Garten - Wälder, weites Grasland, Flüsse, ein echtes Paradies. Dort nun ließen sich die Orks unter ihrem Führer Vakaar nieder und errichteten erste einfache Siedlungen (ihr Entwicklungsstand entsprach dem, den man heute von den wilden Orks her kennt, die noch in alter Stammesmanier durch die Gegend zieht). Von dort aus breiteten sie sich mit der Zeit aus, überschritten wohl auch das den Kontinent in zwei Teile scheidende Bastionsgebirge, hielten sich jedoch immer im Norden des Landes, dass sie *Hijaal* nannten (das Veheißene). Vor den Orks lebten hier nur einige wenige Elfen - weit im Norden, sowie Trolle und Goblins, die sich allerdings im Dornenthron aufhielten und somit keine Gefahr für die orkischen Siedler darstellten.

Bruch mit dem Herrscher

Lange Zeit konnte der Zauberer den Frieden unter seinen Anhängern aufrecht erhalten und ließ sich von ihnen als gottähnliches Wesen verehren, doch etwa fünfhundert Jahre später (3500 vGK) einige Schamanen wurden neidisch und führten ihre Stämme fort vom Zentrum der Macht. Dieser, zornig über den Verrat, wie er es nannte, entsandte Krieger, die Unwilligen wieder zur Vernunft zu bringen - doch er machte dadurch alles nur noch schlimmer, der ewige Streit innerhalb der Orks, vor dem er seine Anhänger eigentlich

schützen wollte, der Neid, der Selbstbeweis kam wieder durch und forderte in andauernden Kriegen, Scharmützeln und Schlachten tausende Opfer. Die Orks hatten sich „eingelebt“ und gingen nun wieder alten Gewohnheiten nach.

Eintreffen der Menschen

Während auf Pak'Sha die selben sinnlosen Kämpfe unter den Orks wüteten wie überall sonst auch, brach ein neues Volk auf, sich Siedlungsraum zu schaffen. Im Süden Dalaturs lebte eine Gemeinschaft, denen das Leben mit vielen anderen Menschen zusammen mit der Zeit zu eng wurde. Also brachen einige Siedler mit großen Wagen im Jahre **2236 v.GK** nach Norden auf. Schon bald schlossen sich ihnen weitere Menschen an, so dass bald scheinbar ein ganzes Volk - immerhin etwa 35 000 Menschen - durch die Gebiete der Elfen marschierte - man ließ sie gewähren, unter der Auflage, dass sie nicht in den ewigen Wäldern siedeln durften. Im **Winter des Jahres 2235 v. GK** erreichten sie schließlich die Küste des Kontinentes, oder besser gesagt das, was eigentlich die Küste sein sollte. Denn im Winter friert das Meer zwischen der Karuschei und Pak'Sha komplett zu und es entsteht eine Eisbrücke, über die man mit einigen Mühen den Kontinent wechseln kann. Durch dieses Naturphänomen unterstützt, erreichten die Menschen schließlich den Norden der Steppenebene. Dort allerdings war der Ort ein wenig ungünstig für Siedlungen, so dass man nach Süden wanderte und sich dann etwas nördlich des Blutbornes, damals war überall noch dichtestes Waldgebiet, niederließ. Man errichtete erste einfache Dörfer und schließlich im Jahre **2230 v.GK** die Stadt Thilgirn

Zusammenstoß

Es dauerte nicht lange, nämlich genau ein Jahrzehnt, bis **2220 v.GK** der erste orkische Stamm auf die Stadt aufmerksam wurde. Unerkannt spähten Kundschafter die Gegend aus und wählten gemeinsam mit ihren Schamanen eine Route für den Angriff auf die Eindringlinge - Verhandlungen oder Kontakt wünschten die Orks nicht, sie sahen sich durch die Besiedlung des Nordens des Kontinentes bedroht und reagierten auf typisch orkische Art: Mit Krieg.

Ein Jahr später lag Thilgirn in Schutt und Asche und Mensch und Ork war in einen blutigen Krieg verwickelt, der auf beiden Seiten hohe Zahlen von Opfern forderte. Es wurde mit allen Mitteln gekämpft und riss die gesamte Nordhälfte des Kontinentes in den blutigen Zwist. Mit Taktik und viel Kriegslist gelang es den Menschen, den unorganisiert vorgehenden, wenn auch zahlenmäßig überlegenen Orks lange paroli zu bieten, doch das sollte sich bald ändern.

Einigkeit

Vakaar griff ein. In einem rasenden Sturm fegten seine Truppen über das Land und verbanden das, was seiner Meinung nach seit eh und je zusammengehörte: Das orkische Volk auf Hijaal wurde wieder eins und stürmte im Frühjahr **2218 v. GK** mit ungeheurer Macht gegen die Bastionen der Menschen an, die verwirrt vor der plötzlichen Stärke des Feindes nördlich flohen. Vakaar kannte keine Gnade und setzte ihnen nach.

Kriegslist

Schnell erkannten die Menschen den wahren Feind in dem charismatischen Anführer ihrer Gegner und sannen einen Plan aus, ihn zu beseitigen. Viele Versuche, ihn direkt mit einer kleinen Armee anzugreifen scheiterten und so ließ sich Pak, ein alternder Streiter der Menschen, im Jahre **2215 v. GK** von den Feinden seines Volkes gefangennehmen.

Durch viel Geschick und einiger Beweise seiner Intelligenz vollbrachte er es, Vakaar auf sich aufmerksam zu machen und

erschlich sich als sein Sklave langsam das Vertrauen des Zauberers. Eines Nachts (viele Quellen sprechen allerdings auch von einem heldenhaften Kampf in der Mittagssonne) schlich sich der Krieger ins Lager des Anführers und erdrosselte den Ork mit den langen Ketten, mit denen man ihn gefangen gesetzt hatte. Dann packte er das große geschwungene Zeremonienschwert des Zauberers, dass aus einer silbrigen Legierung bestand und zerschlug seine Ketten sowie die Schädel von einem guten dutzend orkischen Wächtern, die ihrem Herren zu Hilfe eilen wollten. Pak konnte fliehen und erreichte nach vielen Abenteuern im Lande der Feinde schließlich seine Heimat und überbrachte dem dortigen König Vakaars Sichel (so nannte man die Klinge) als Zeichen des menschlichen Triumphes. Ihm zu Ehren benannte man den Kontinent nach seinem neuen Helden Pak'Sha („Land von Pak“) und ihm zu Ehren nennen sich die Na'Pak auch „Volk von Pak“. Vakaars Sichel hielt in die Legenden Einzug und es heißt, dass man die Orks, wenn man im Besitz dieser magischen Klinge wäre, garantiert besiegen könnte. Doch auch die Gradrechi, das Volk der Orks, sind am Fund der Waffe, die in den Wirren der Katastrophe verschollen ging, interessiert.

Sieg

Ohne die Führung des an Ausstrahlung reichen Zauberers zerstreute sich das Heer der Orks rasch und widmete sich wieder den blutigen Auseinandersetzungen zwischen den Stämmen. Die Menschen konnten in einer Serie blutiger Schlachten mehr als ihre früheren Gebiete zurückerobern und so damit beginnen, ein eigenes Reich inmitten orkverseuchter Gebiete zu errichten. Sie bezeichneten sich von da an als Kizman, in ihrer Sprache soviel wie „Herrscher“ oder „Herren“.

Besiedlung des Südens

Zu der Zeit, als Kizman und Orks noch um den Norden kämpften und sich das menschliche Reich auf Pak'Sha langsam in seiner Erstarkung befand, war der Süden noch unbesiedelt - die Ork hatten an der wärmeren Hälfte des Kontinentes kein Interesse, da ihr Körper so sehr an kalte Regionen angepasst war, dass sie an hohen Temperaturen kein Gefallen finden konnten. Die Kizman ihrerseits hatten ihr Reich gerade bis zum Bastionsgebirge, der „Trennwand“ des Kontinentes ausgedehnt und schickten sich an, die ersten Überquerungen durchzuführen, die ersten Pässe zu finden. Doch den ersten menschlichen Fuß auf die Hügelaunen setzte ein anderes Volk...

Frevler

Wie bei Orks und Kizman beginnt die Besiedlungshistorie keineswegs direkt auf dem Kontinent - wir begeben uns daher in die ferne Heimat derer, die auserkoren waren, den Süden Pak'Shas zu bevölkern, in den Westen Syans.

Hier herrschte zu dieser Zeit ein gewaltiger Zwist - der traditionelle Viergötterkult war gespalten worden durch die Worte eines einflussreichen Priesters, der bald schon eine große Schar von Anhängern um sich hatte. Das uralte Gebot, die Mysterien Ordnung, Chaos, Leben und Tod, die den Kern der hiesigen Religion bildeten, keinenfalls in menschlicher Form abzubilden oder ihnen menschliche Namen zu geben (was in den Augen der Priester, die dieses Gebot aufsetzten, dazu diente, die Herrlichkeit der 4 großen Prinzipien nicht durch menschlichen Einfluss zu verwässern), wurde durch Sahik Tiari, seines Zeichens oberster Priester des Westens, schändlichst gebrochen. Er hatte den 4 großen Prinzipien nicht nur Namen zugeordnet (die in dieser Form noch heute von den Hagisch verwendet werden), sondern ihnen auch eine Persönlichkeit sowie einen Körper gegeben. Zum ersten Mal

bekamen diese Ideen im Jahre **2200 v. GK** laute Aussprache.

Umsiedlung

Bald schon hatte sich der Streit ausgeweitet und es drohte ein Krieg mit den schrecklichen Folgen des Genozids, den die militärisch überlegenen Traditionalisten den Ketzern androhten. Um solch eine Untat (Völkermord wurde zu dieser Zeit keinesfalls gutgeheißen) zu vermeiden, kam man zu dem folgenden Entschluss: Diejenigen, die sich nicht zum ursprünglichen Glauben bekehren ließen und ihren Irrlehren abschworen, wurden gemeinsam mit den Priestern, die diese modernen Thesen predigten, ausgesiedelt - man wollte schlichtweg nichts mehr mit ihnen zu tun haben.

Um die Aussiedlung dieser gigantischen Masse von Menschen zu bewerkstelligen und zu finanzieren, beschlagnahmte man all ihre Habe, auch in der Hoffnung, dadurch noch einige zur Abkehr von ihren neuen Ideen bewegen zu können - was durchaus gelang. Als verkündet wurde, dass alle diejenigen, die keinen Abschwur auf die neue Religion leisteten, enteignet würden, schwenkte noch einmal über die Hälfte der Anhänger Tiariis um und blieben lieber auf Syan leben. Tiari selbst jedoch bestand mittlerweile darauf, von Syan fortzukommen und unterstützte seinerseits die Bemühungen, die Tiari-Sekte, wie sie zu diesem Zeitpunkt genannt wurde, auszuschiffen. 10 Jahre dauerte der Bau einer geeigneten Flotte, die unter der Führung Tiariis, der sich auf Visionen eines gelobten Landes berief, schließlich **im Jahre 2188 v. GK auf** den langen Weg nach Westen machte. An vielen Ufern machte man halt, doch Sahik Tiari trieb seine Leute immer wieder an, verlor viele Schiffe und Gefolgsleute in Stürmen und durch Hunger, Durst und Krankheit, so dass von den 100000 Sektierern, die ursprünglich aufgebrochen waren, nur ein knappes Drittel, 32000 Menschen, schließlich nach 2 Jahren der Irrfahrt (sie waren ursprünglich zu weit nach Süden gelangt und hatten dabei den Kontinent Nodora erreicht, auf dem auch Tausende Siedler blieben) im Jahre **2186 v. GK** den fernen Kontinent erreichten.

Neues Land

Auch hierfür war Tiari von seinen Göttern mit reichlich Visionen ausgestattet worden - sie sollten nicht etwa, wie von den meisten Siedlern gefordert, Städte errichten und Häuser bauen, sondern das Leben eines Wandervolkes vorziehen und über den Kontinent streifen und ihn erforschen. Es kam zum Streit unter den Gefolgsleuten, bei dem sich ein guter Teil von ihnen absetzte, erneut mit den Schiffen in See stach um einen geeigneteren Landeplatz zu suchen, an dem man auch eine Siedlung errichten konnte - nie wurden sie wieder gesehen. Angeblich fahren noch heute ihre rastlosen Geister an der Küste des Kontinentes entlang. Erneut verloren die Siedler tausende Menschen, so dass nur noch etwa 12000 treue Ergebene folgten Tiariis Anweisungen und sich auf Wanderschaft begaben.

Ein Zeichen der Götter ?

Drei Jahre später stieß man nahe des Amir-Gebirges auf ein seltsames Artefakt: Einen kreisrunden Ring aus unbekanntem eiskalten Material, monatelang rätselten Mystiker daran herum, biss eines Tages bei Experimenten eine nicht unbeträchtliche Menge phykrischer Energie in das Artefakt floss. Es öffnete sich ein schimmerndes Portal an einen anderen Ort - Tiria, mittlerweile schon ein sehr alter Mann, interpretierte dies als ein Zeichen der Götter, die wollten, dass sein Volk den fremden Ort betreten sollte. Nach wochenlanger Vorbereitung entsandte man insgesamt über 200 Kundschafter, die sich auf der anderen Seite umschaauen, ein Lager errichten und schließlich heimkehren und Bericht erstatten sollten.

Schließlich kamen etwa 55 nackte Gestalten durch das Tor gewankt und faselten von falscher Welt, Göttern und anderen merkwürdigen, zusammenhanglosen Sachen. Was aber eindeutig aufsehererregender war: Mit sich führten sie eine ganze Herde fremdartiger Wesen, Reittiere, wie sie später erklärten, die von den Bewohnern der anderen Welt stark genutzt würden. So kamen die ersten Pferde nach Ta'ran. Aufgrund der Tatsache, dass ihre Kundschafter auf der anderen Seite angegriffen wurden und anscheinend all ihre Ausrüstung verloren ging, beauftragte Tiari seine Priesterschaft damit, das Portal zu versiegeln und zu verstecken, damit niemand mehr dadurch Schaden nehmen konnte. Es sollte seine letzte Anweisung sein, denn er starb im **Jahre 2182 v. GK** an Altersschwäche.

Mit diesen neuen Wesen von den Göttern reich beschenkt (viele sprachen davon, dass sich das Volk der Birscham [die Beschenkten] dieses Geschenk auch durchaus verdient hatte und mit dem Blut vieler Siedler dafür bezahlen musste), sahen die Menschen im Süden Tiari's Ansichten, sie sollten ein nomadisches Leben führen, ihre Herden über die Auen treiben und von dem leben, was sie erjagten oder in den Sommerquartieren an Ernte einbrachten (sie zogen im Winter nach Süden und schlugen dort ihre Zelte auf, im Sommer folgten sie den großen Herden nach Norden, wo sie unter anderem auch ein wenig Ackerbau betrieben, aber niemals feste Häuser errichteten) bestätigt. Sie züchteten Pferde und bauten ihren Göttern Schreine auf großen Wagen, mit denen sie durch die Hügelländer zogen.

Die Kizman - Vorfahren der Hagisch und Na'Pak

Die Kizman waren einst ein großes Kriegervolk - technisch und wirtschaftlich recht hoch entwickelt, ihnen gelang sogar das Kunststück, etwa **ein Jahrhundert vor der Katastrophe (98 v. GK)** die Orks in weit nördlich gelegene Gebiete Pak'Shas aus der Scherbenebene zu verdrängen. Die Orks zogen sich bis ein Stück weit nördlich des Blutbornes und des Aschefflusses zurück und belästigten die Kizman von da an nicht mehr, widmeten sich inneren Problemen. Mit diesem Erfolg zufrieden erließen die Kizman ein Dekret, dass den Orks die Gebiete ab jeweils 50 Meilen nördlich der beiden Flüsse zusprach und den Kizman jegliche Siedlung nördlich der Flüsse verbot. Die 50-Meilen-Zone war eine Art tote Zone, in der niemand aus beiden Völkern siedeln durfte - nur einige Goblins ließen sich hier nieder. Als dieser Störfaktor aus dem Weg geräumt war (zuvor waren immer wieder Siedlungen des Volkes von Orkenbrut geplündert und zerstört worden), blühten die Kizman regelrecht auf und entwickelten sich immer mehr zu einer mächtigen Hochkultur, die den Kontinent Pak'Sha dominierte. Sie waren grundsätzlich nicht expansiv eingestellt, sie hielten ihre Gegner eigentlich nur nieder und ihre eigene Armee bereit. Militärische Auseinandersetzungen waren ihnen normalerweise zuwider, aber sie verstanden sich gut auf dieses Handwerk und so gingen sie als militärische Macht in die Geschichte ein und nicht als Volk der Sportsmänner. Denn ursprünglich wollten sich eigentlich nur untereinander messen.

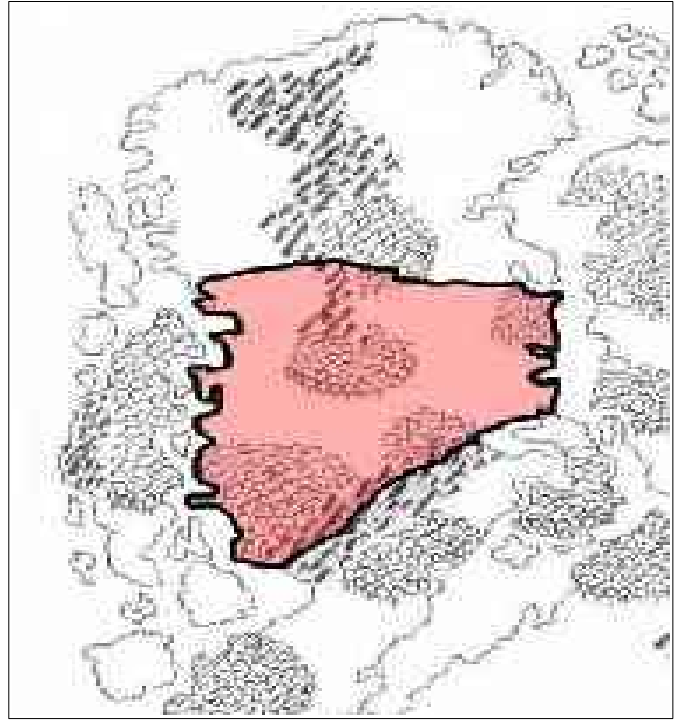
Ruhm und die Ehre standen im Mittelpunkt all ihres Tuns und Handelns, es ging den Männern wie Frauen immer darum sich zu beweisen, sogar Freunde und Kollegen standen immer in irgendeiner Art von Wettbewerb, es gab extrem viele Sportarten mit vielen Anhängern. Viele dieser oftmals barbarisch anmutenden Mannschaftssportarten sind heute in Vergessenheit geraten, aber besonders beim Volk der Na'Pak ist der Geist, sich immer friedlich im Sport messen zu wollen, erhalten geblieben.

In der Kultur der Kizman gab es 2 Klassen: Krieger und Arbeiter ... aus den ohnehin religiöseren Kriegern, die den Ahnenkult deutlich stärker ausgeprägt praktizierten, wurden später die Na'Pak, aus den Arbeitern die Hagisch. Zwar war diese Trennung eher gering, da es bei weitem nicht so viele Krieger gab, wie von den Geschichtskundigen später angenommen, aber sie wirkte sich fast überall aus: Die Krieger und Kriegerinnen blieben unter sich, wohnten in extra Vierteln, besuchten andere Ahnenzeremonien usw.

Allen Kizman gemein war der ungeheure Fleischbedarf: Sie aßen extrem viel Fleisch, hatten auch im Süden reiches Weideland entdeckt und trieben über die Pässe Handel mit den dort ansässigen Nomaden, hatten große Metallvorräte, die es im Süden kaum gab - so kam eine schwungvolle Transportwirtschaft über einige große Wege im Bastionsgebirge zustande.

Sie verhielten sich den Nolthar, der anderen größeren menschlichen Macht gegenüber recht neutral, trieben Handel mit ihnen, verliehen Soldaten und Waffen gegen Bezahlung (meist Lebensmittel, da sie hiervon wenig produzierten) an sie und durften dafür mitunter auch auf die Schiffe des seefahrenden Volkes zugreifen.

Die Kizman waren recht religiöse Leute, die viel darauf achteten, ihren Ahnengeistern (Kizman, die sich durch große Taten in ihrem Leben einen Platz unter gottähnlichen Wesen



Das Verbreitungsgebiet der Kizman vor der Katastrophe

ergattert haben) zu gefallen - denn sie sind es, die entscheiden, wer in ihre Reihen aufgenommen wird. In der Welt der Lebenden wurde außerdem noch den Drachen eine besondere Rolle zuteil: Sie waren die mächtigsten und stärksten Wesen, die die Kizman kannten und so wurden ihnen viele Statuen errichtet, nach der Vertreibung der Orks, bei der ebenfalls einige Drachen aktiv auf der Seite der Kizman mitwirkten, erhoben sie sie sogar zu ihren Regenten. Direkt während der Katastrophe war das erste, was auf Pak'Sha geschah, dass hunderte Daimon über die Drachen herfielen und sie regelrecht zerfetzten. So demotiviert leisteten die Kizman nur wenig Widerstand gegen die Daimon und ließen sich aus den Städten vertreiben. Völlig verstört durch den Angriff der Orks aus dem hohen Norden, einer Gefahr, der sie sich gar nicht mehr bewusst waren, zogen sie sich immer weiter nach Süden zurück, bis sie das Bastionsgebirge erreichten...