

## Kapitel 1: Einführung & Geschichte:

- I. **Die Besiedlung von El-Anron**  
El-Anrons Sonnensystem, Vorzeit, *Zeitalter der Humanoiden*
- II. **Die Reiche und Völker**  
Menschen: Tirnon, Bromels, Treshaká und Barbarenreiche  
Elfen: Ella-Elarien, der Alte Wald, Xatna  
Zwerge: Bagduum, Balgûsh  
Die anderen Rassen  
Freie Städte, Organisationen, Religion, Glaube und Magie
- III. **Jahr 1055: Gegenwart**
- IV. **Besonderheiten**
- V. **Zeitlinie**

### I. Die Besiedlung von El-Anron<sup>1</sup>

Der erdgroße Planet **Zerogo** beheimatet die Materia-Welt **El-Anron**: den nördlichen Kontinent Anron und den kaum erforschten Süden.

#### 1. El-Anrons Sonnensystem

Zerogo, der *Planet der Weltentore*, wird von einem Mond umrundet. Im eingestirnten Sonnensystem ziehen fünf weitere bekannte Planeten ihre Bahnen:

<sup>1</sup> Es bestehen zwei Schreibweisen: die ältere El-Anron und die neuere El Anron.

- a) Der kleine sonnennahe mondlose **Igneconcea** glüht an der Oberfläche.
- b) Den vulkanischen Gesteinsplaneten **Lapegos** mit ausladendem Eisenkern umkreisen neun feste Monde.
- c) **Zerogo** – mit der Welt **El-Anron** – liegt in der habitablen Zone.
- d) Den doppelt so große **Larvadon** umgeben sieben Monde. Eine Planetenhälfte ist immer zur Sonne gedreht. Den wenigen Berichten über Larvadon zufolge gibt es intelligentes Leben auf der sonnenzugewandten Seite, Werwesen in der Zwischenzone und finstere Untote auf der kalten Dunkelseite.<sup>2</sup> Larvadon ist sehr arkanmagiearm. Der Planet kommt alle zehn Jahre (Oer-Jahre) Zerogo nah.<sup>3</sup>
- e) Gefrorenes Wasser bedeckt die Oberfläche des mondlosen kleinen **Katarakt**.
- f) Den äußeren schnellrotierenden Gasriesen **Aeaura** umrunden mindestens 25 teils erdgroße Monde.



Zahlreiche Portale verbinden El-Anron mit anderen bewohnten Materiawelten (Planeten in habitablen Zonen), den fernen dahinterliegenden Ebenen oder elementaren Einsprengseln.<sup>4</sup>

## 2. Vorzeit:

Einst diente El-Anron mächtigen Kreaturen, wie einzigartigen Untoten, als Rückzugspunkt. Nur wenige Legenden künden von der Zeit vor Beginn des

---

<sup>2</sup> Die sonnenzugewandte Seite ist eine seenreiche Moor- und Tümpellandschaft voll farbenfroher Buschpflanzen. Umgeben von allgegenwärtigen Insekten quaken intelligente Amphibienwesen, die *Krötentulpler*. Ihre Moorstadt *Boarg-Plopp* besteht aus tausenden unförmigen Kleckertorf matschtürmen, deren Spitzen schief wachsende Nadelbäume zieren. Daher erinnert dieses Gebilde aus der Ferne an gigantische, ineinanderwachsende, stachelige Kakteen.

<sup>3</sup> Das apokalyptische Nahkommen des Nachbarplaneten ist ein Spektakel, dem verschiedene Völker auf Zerogo Feierlichkeiten widmen: Larvadons schiere Masse am Himmel ängstigt Zerogos Bewohner. Alsbald umkreisen Zerogo und Larvadon sich in etwa 50 km Entfernung. Auch ihre insgesamt acht Monde ziehen sieben Tage in atypischen Elipsen-Bahnen um beide Planeten. Einer der Monde verbleibt später in Zerogos Umlaufbahn. Dann wird Larvadon mit den sieben verbliebenen Monden von Zerogos Atmosphäre unter blitzenden Funken abgestoßen. Warum dieser Näherungsprozess noch nie zu planetaren Zusammenstößen geführt hat, bleibt unklar. Gelehrte meinen, dass während dieses Abstoßens der Planeten oder des Mondwechsels Arka-Energie von Larvadon abgesogen und auf Zerogo übertragen wird oder der frische Mond Zerogos neu sprudelnder Arka-Energiequell sei.

<sup>4</sup> Elementare Einsprengsel sind Gebiete eigener Gesetzmäßigkeiten, so etwa der Erde, der Lava, des Feuers, des Rauchs, der Luft, des Nebels, des Wassers sowie Schlamms.

humanoiden Lebens, dem „*Leichnamvorzeitalter*“.<sup>5</sup> Gelehrte teilen in vier Epochen ein:



a) *Das Zeitalter des Elementaren Chaos*: Aus Feuer, Erde, Wasser und Luft geformte intelligente Kreaturen lebten auf Zerogo, einem Materiaeinsprengsel in den *Elementweiten*.<sup>6</sup>

b) *Das Zeitalter der Leichname*: Übermächtige, arkan begabte und mit untotem Leben erfüllte Leichname herrschten auf El-Anron.<sup>7</sup> Gigantische Sklavenarmeen sicherten die Lebensenergiebehältnisse ihrer Untotenfürsten.<sup>8</sup> Zerogo umkreist als eigenständiger Planet die jetzige Sonne. Humanoides Leben wird möglich.<sup>9</sup>

---

<sup>5</sup> Details: s. Kapitel *Vorzeit*. Sammelbegriffe lauten: „*Elementarzeitalter*“ oder „*Mondlose Düsternis*“. In Legenden heutiger Völker spielen oft vorepochale Kreaturen die Hauptrolle, wie etwa weltenreisende Elfen, feenflügelige Pummelzwerge oder sklaventreibende Leichnamherrscher.

<sup>6</sup> Zwergische Runendeuter interpretieren uralte Gesteinsinschriften in Minen so, dass vor dem *Zeitalter der Leichname* einst intelligente, schlamm- und lavageformte Salamander „Arka-Energie“ auf Zerogo schürften, speicherten und mehrten. Zerogo war damals eine feste, planetengroße Materie, aus Reinelementen und Rauch, Schlamm, Nebel und Magma; umgeben von den *Elementweiten*.

<sup>7</sup> Gelehrte vermuten, dass Zerogo aus den *Elementweiten* von einem oder mehreren Leichnamen oder Leichnamschädeln durch ein mächtiges arkanes Zauber-Ritual herausgerissen wurde. Dies läutete das *Zeitalter der Leichname* ein. Das von Arkanmagie durchtränkte Einsprengsel Zerogo erwies sich als sicherer Seelengefäßaufbewahrungsort für mächtige Untote. Die Untotenherrscher überführten Zerogo in den heutigen Kosmos. Sie hievten den Planeten in eine Umlaufbahn nahe Larvadon. Um eine konstante Menge an Arka-Energie zu halten, ermöglichten sie das Abziehen von Arka-Energie vom Nachbarplaneten Larvadon oder, nachdem die Planeten sich alle zehn Jahre nah umkreisten und die Monde um beide Planeten rotierten, der folgende Mondwechsel für die Arka-Energieübertragung sorgte.

<sup>8</sup> Die mächtigsten sieben Untotenherrscher, wohl allesamt Schädelleichname, hatten Anron unter sich aufgeteilt. Ihre Schädelknochen waren aus einer reinen Farbe und ihren Zähnen funkelten geschliffenen Edelsteinen ihrer Schädelfarbe. Ihre Farben waren braun, golden, silbern, rot, gelb, grün und blau. In Eck- und Backenzähnen bündelten und speicherten sie Arka-Energie, die sie in gewaltigen Zaubersprüchen entladen konnten. Vermutet wird, dass der mächtigste unter ihnen, *der Braune*, wohl südlich vom heutigen Biblach in Tirnon Nord von *Jel Bah Azad*, der *Stadt der organischen Transmutation*, aus geherrscht hatte. Auch unterhalb des heutigen Farbenhafens und nahe Xatna sollen einst Sklavenhorden ihre Meister geschützt haben.

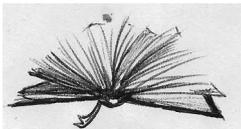
<sup>9</sup> Die Leichname entführten die ersten Humanoiden auf Anron aus anderen Materia-Heimaten. Die Humanoiden dienten ihren untoten Fürsten als Sklaven. Neben Menschen, Zwergen und Elfen gab es auch einzigartige menschenähnliche Kreaturen, teils mit mehreren Extremitäten und teils Mischformen, wie Wesen mit Kamelunter- und Gnomenoberkörper. Die humanoide Existenz diente nur einem Zweck: Der Daseinsvorsorge und dem Schutz ihres untoten Fürsten. Letztlich siechten alle Sklaven qualvoll dahin.

c) Das Zeitalter der territorialen Genesung: Die Herrschaft der Leichname endete aus ungeklärter Ursache.<sup>10</sup> Sklaven verstarben. Nur Pflanzen und einige Tiere existierten. Über intelligentes Leben in diesem Zeitalter ist kaum etwas bekannt, auch wenn einige zauberkundige Weltenreisende das arkanmagiereiche El-Anron aufsuchten.<sup>11</sup>

d) Es folgte das heutige Zeitalter der Humanoiden. Nur wenige der mächtigen Wesen, die aus Vorzeitaltern stammen, existieren noch. Hinterlassenschaften in Form überwucherter Ruinen, untergegangener Orte und mysteriöser Artefakte sind das Ziel wagemutiger Abenteurerexpeditionen.

### 3. Das Zeitalter der Humanoiden:

*Narson Drüsendick*<sup>12</sup> vereinte Edelsteine in der *Krone der Rassen*<sup>13</sup>. Er öffnete Tore in die verschiedensten Welten des Multiversums, aus denen heraus Kreaturen nach Anron strömten. Das *Zeitalter der Humanoiden* läutete der *Farbenhafener Pakt*<sup>14</sup> nach *Narsons* Tod ein, weil die unterschiedlichen Humanoiden gegen monströse und lebensnegierende Kreaturen



zusammenhalten mussten.

Der Reihe nach: In einer weit entfernten Materia-Welt gab es eine Abenteurergruppe, die sich „*Die fünf Hämmer des*

<sup>10</sup> Hunderte Theorien hierzu wabern im Raum. Bewiesen ist keine. Die herrschende Gelehrtenmeinung geht davon aus, dass finstere sklavenhaltende Untotenführer in Streit gerieten und sich in Folgekämpfen gegenseitig ausmerzten. Eine Untertheorie davon besagt, dass weitere Leichnamkreaturen El-Anron als Versteckort ihrer Energiebehältnisse wählten und es deswegen mit den alteingesessenen Untotenfürsten zu konkurrierenden Arkangewitterkämpfen kam. *Phenax von Tirnon* prägte eine Theorie, nach der die führenden sieben Leichnamsschädel sich lediglich zurückgezogen hätten. Sie hätten sich auf der Insel Phylactica zu einem immer noch währenden Ritual zusammengefunden, dem *Ritual der Äonen*, um sich zu einen und in einem gottgleichen Wesen aufzugehen, das alle bekannten Materia-Welten mit Untotenhorden überrennen werde.

<sup>11</sup> In diesem Zeitalter siedelten Grauelven im Glordalwald. Sie gründeten um den stärksten Arkanmagieknotenpunkt Anrons die legendenumwobene Stadt Xatna.

<sup>12</sup> *Narson Drüsendick* wird teilweise auch nur als *Der Gründer* bezeichnet. Diese Titulierung wird ausschließlich von kriegsverherrlichendem Volk – überwiegend von Orks und Ogern – verwendet. Die meisten Menschen, Elfen und Zwerge lehnen diesen Begriff als zu positiv besetzt ab.

<sup>13</sup> Die Wirkweise des Artefaktes, der *Krone der Rassen*, wird im Kapitel über magische Gegenstände beschrieben.

<sup>14</sup> Der *Farbenhafener Pakt* war ein aus der Notwendigkeit zu überleben geschlossener Vertrag der aus ihren Welten Gerissenen und Verdammten: Alle Humanoiden besiegelten einen (brüchigen) Frieden auf dem Gebiet des heutigen Farbenhafens: Sie verpflichteten sich, keine Kriege und Fehden untereinander auszutragen, solange die Gefahren durch die monströsen Wesen aus *Narson Drüsendicks* Toren bestanden. Der Pakt hielt im Groben. In seiner Krönungsrede im Jahr 0 bekräftigte König *Tirion von Tirnon* (vormals: *Aregfurt*) die Geltung des Pakts.

*Schreckens*“ nannte. *Narson Drüsenedick* war einer der *Hämmer*. Egozentrisch und machtbesessen. Ein eifriger, aber nicht überaus begabter, Schüler der arkanen Magie. Die *Hämmer* zogen in die tiefsten Verließe ihrer Welt. Dort fanden sie in einem Drachenhort die funkelnden *Steine der Rassen*, pulsierende Edelsteinartefakte voll gebieterischer Anziehungskraft.

Die *Hämmer* stritten um die Aufteilung der zwölf Steine. Schließlich tötete *Narson* in gierigem Machtwahn seine Kameraden.

Er fand eine Schriftrolle mit exakten Instruktionen, um aus den *Steinen der Rassen* eine Krone unglaublicher Schönheit herzustellen, so wie sie einst der nun verschollene *Leichnamschädel Illithodinis*<sup>15</sup> gefertigt hatte.

*Narson* versklavte mit Hilfe der Steine ein unterirdisches Höhlenzwergenvolk. Die Zwerge schufen ein Meisterwerk: Eine Goldkrone, in der die zwölf *Steine der Rassen*, einen beherrschenden Feueropal umrahmend, eine neue Heimat fanden.

*Narson* stülpte die *Krone der Rassen* auf sein Haupt. Die Umgebung änderte sich. Er sank in einen gemütlich gepolsterten Saphirthron nieder. Sein Panoramablick schweifte von einem Glaskuppelpalast aus über weite, ihm völlig unbekannte, Landschaften: Die Ebenen von Anron. Bis in die entlegenste Weite des Kontinents öffnete *Narson* mit Hilfe der Krone Tore zu verschiedenen Existenzebenen. Aus Portalen strömten Gestalten: Humanoide, Tiere, Dämonen, Teufel, Untote, sowie weitere Wesen jenseits humanoiden Vorstellungsvermögens. *Narson* steuerte den Zustrom durch die Kraft seiner Gedanken. Dort, wo sich Humanoide und Dämonen, Scheusale oder Untote trafen, entbrannten Kämpfe.<sup>16</sup>

Aus einer Welt herbeigerufen kam auch ein junger menschlicher Heermeister und Paladin namens *Tirion Aregfurt*.<sup>17</sup> Er erkannte schnell, dass die Tore hier

---

<sup>15</sup> Unter Leichnamschädeln versteht man uralte belebte Leichname, die ihren (leichnamischen) Skelettkörper verlassen und nur noch in Schädelform existieren. Ob die *Krone der Rassen* ursprünglich tatsächlich von *Illithodinis*, wohl einem Untotenherrscher in einem Vorzeitalter El-Anrons, gefertigt wurde, bezweifeln einige Forscher. Tormaische Würdenträger vermuten eine böse Gottheit als Erschaffer. Einige Arkankundige glauben, der Ursprung der Krone habe nicht mit Zerogo zu tun.

<sup>16</sup> *Narson* erkannte bald, dass er viele Humanoide herbeigerufen hatte, eine Übermacht im Vergleich zu den Dämonen und Untoten. *Narson* schaute interessiert einer Massenschlacht zu und konnte sich an dem Leid erfreuen, das er brachte. Wenn eine Seite erstarbte, schloss er deren Herbeirufungstor, um so wieder einen Ausgleich zu schaffen. *Narsons* war es, der das Geschehen gottgleich lenkte. Er, *Narson*, war es, der Leben und Tod bringen konnte. Er liebte es, ganze Bauernheere durch den Odem mächtiger böser Drachen zu vernichten. So konnte er die immer wieder resignierenden Humanoiden in neuen Kampfrausch treiben. *Narson* orchestrierte über mehrere Monate dieses grausame Kriegstreiben.

<sup>17</sup> *Tirion Aregfurt* selbst war ein Prinz einer anderen Materiawelt. Er war ausgebildet in Heerführung: Ein brillanter strategischer Kampfplaner. Er verfügte über hohe Strahlkraft und Charisma. Er war mutig und weitsichtig, wenn auch eitel und elitär.