

Die Ära der Schöpfung

Als die Ära der Schöpfung ihren Höhepunkt erreichte, betrachtete Davyhn, Sprössling des Schicksals und der Vater aller Götter, sein Werk: den Planeten Alnéar. Es war kein lebendiger Planet, sondern aus Gedanken geformter Stein zwischen den unzähligen Sternen im leeren Raum schwebend.

Davyhn fühlte sich einsam, ein Schicksal, welches der Gott nicht ertragen wollte. Also formte er Lavonne, die Schöpferin. Er nahm diese, seine Tochter, zum Weib und errichtete den Pantheon als sein Heim. Gutes Karma entstand, als Lavonne dem Planeten Leben einhauchte. Es breitete sich aus und erschuf die 100 Ebenen der Ruhenden und Erlösten, in denen die Geschöpfe der Göttin einst ihren Frieden finden sollten.

Doch je mehr das Leben erblühte, desto rascher entstand auch böses Karma, welches den guten Kräften trotzte und den Nachwelten die 100 Ebenen der Verdammten hinzufügte. Diese Ebenen spieen Scharen von Dämonen aus, die danach trachteten die Schöpfung zu manipulieren und zu verzehren. Angetrieben wurden sie von Gallamon, der „Einen Schwarzen“, die als zweite Tochter Davyhns geboren wurde und alles Böse verkörperte.

Über viele Jahrtausende dauerte dieser schleichende Prozess an und Davyhn, der damit beschäftigt war, weitere Götter zu erschaffen, erkannte in seiner gütigen Naivität nicht die Bedrohung. Als er schließlich feststellte, welch großer Gefahr sein Werk ausgesetzt war, hatte er den Göttern bereits verboten, sich in die Belange Alnéars

Fantasy

einzumischen. Mit ihrer Macht hätte er Gallamon und deren Heerscharen vernichten können.

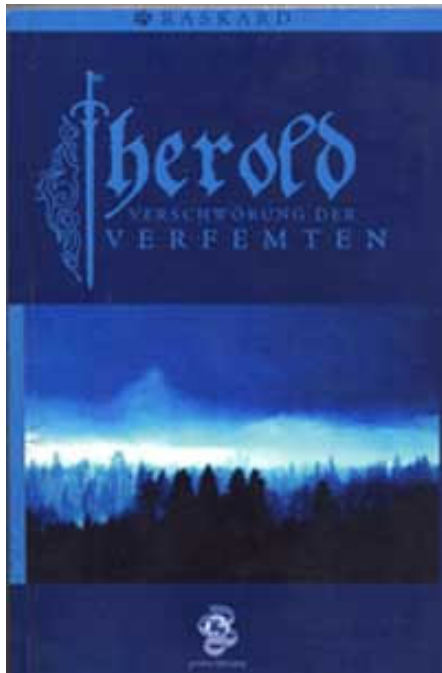
Bald schenkte er dem Leben die göttliche Gabe der Intelligenz. Die Uralten waren geboren und erhielten die Aufgabe, die Schöpfung zu bewahren und ein Gleichgewicht der Kräfte zu beschwören. Zwar waren sie nicht zahlreich, doch ihnen wurde das Wissen der Göttin Ani-Yala in die Wiege gelegt. Sie erschufen eine Rasse von Kriegerern, die in ihrem Namen kämpfen würden: die Cewira.

Dann zeugten sie die Elfen nach ihrem Ebenbild, die ihr Erbe antreten sollten, denn die Welt befand sich im Gleichgewicht und die Uralten beabsichtigten, sich nach Rófstoras, der Halle der Ruhenden, dem Reich des Gottes Grin-Mata, zurückzuziehen.

Nun erst schuf Lavonne die Zwerge, Orks und Menschen. Die zweite Ära hatte nun begonnen, die Zeit der Frühkulturen. Im Gegensatz zu den Elfen und Cewira verspürten die drei jungen Rassen den Trieb, sich auszubreiten und den Planeten Alnéar zu besiedeln.

Im Verlauf dieser Ära entstanden die ersten Zivilisationen der Rassen, die sich lange Zeit später erst zu Hochkulturen entwickelten und der Dritten Ära den Namen gaben. Mit dem Entstehen des Tascchischen Imperiums und dem Fall von Lish endete die Zeit der Hochkulturen und die Imperiale Vierte Ära begann. Noch immer warten die Geschichtsschreiber auf den Tag, an dem eine Umwälzung der bestehenden Ordnung die Fünfte Ära einleitet.

NEUERSCHEINUNG
FEBRUAR 2004



ISBN 3-937800-07-7
496 Seiten, Softcover
mit eingeklebter Faltkarte,
Glossar, und Vorwort über die
Entstehung des Planeten und der
Rassen
EUR 13,90

Von diesem Buch ist auch eine
Hardcover-Version erhältlich:
ISBN 3-937900-09-3
EUR 23,00

Raskard

Herold - Die Verschwörung der Verfemten

Der Autor erzählt von dem Herold der Göttin Gallamon in der vierten Ära der Zeitrechnung. Eine Zeit wo Magie, Dämonen und Götter das Schicksal der Rassen auf dem Planeten Alnéar beeinflussen und in der die Rassen in einem Gleichgewicht der Kräfte gedeihen. Diese Ausgewogenheit wird von Gallamon, der Göttin der Gesetzlosen, der *Einen Schwarzen*, gestört. Sie ernennt den charismatischen Räuberhauptmann Alkorh zu ihrem Herold, der ein Heer der Verfemten aufstellt, um das mächtige und wohlhabende Königreich Daikin im Nordosten des Kontinents Fendalon zu erobern und Gallamon zur alleinigen Gottheit erheben soll.

Ihm stehen mächtige Gegner gegenüber in Person des vom Volk verehrten Königs und dem Marschall der Hauptstadt, einem Halbelfen, der mit Unterstützung des Neffen des Königs, einem jungen Magier und Schwertkämpfer gegen Schmuggler ermittelt. Gemeinsam mit einem Elfen aus der erhabenen Kriegerkaste der Jidashi, entsendet der König die zwei Gefährten nach Norden in das von den Imperialen Zwergen besetzte Ruso, wohin die Spuren der Bande führen.

In ihrer Abwesenheit überfallen die Heere des Herold den Süden des Reiches, zunächst unbemerkt von den Königlichen. Ritter aus der südlichen Ritternation Tama-Jun, die brandschatzende Meuchler bis in das nord-östlich gelegene Königreich Daikin verfolgen,

berichten dem König, dass sein Reich im Süden angegriffen wurde. Umgehend entsendet der Herrscher Truppen nach Süden, um der Gefahr Einhalt zu gebieten

Raskard schildert außerordentlich rasant die Verwicklungen dieses Krieges. Mit anschaulichen Beschreibungen bringt er dem Leser die Welt und Kultur dieser Welt näher, bei trefflicher Beschreibung der einzelnen Charakteren. So eröffnet sich eine Welt voller Überraschungen und geheimnisvoller Wesen, die jeden in ihren Bann ziehen wird.

Das zweite und abschließende Buch: Herold – Rückkehr der Rechtschaffenen, erscheint in diesem Jahr und schließt den Krieg des Herold ab.

Perico Fantasy Publishers, Februar 2004

ein Label der Gryphon-Verlagsgruppe