

Die Entstehung unserer Welt

Irgendwo auf der Welt, umgeben von den tiefsten Nebeln des Vergessens, gab es einen verwunschenen Ort, den niemand erreichen konnte, der nicht wusste, wonach er suchte.

Am Anfang der Zeit existierte dort nichts außer der Entität der Neutralität. Die Neutralität war ein göttliches Wesen mit unvorstellbarer Macht und doch fühlte dieses Wesen nichts als die Pein der Einsamkeit, gefangen in endloser Leere und Langeweile. Verzweifelt ob dieser Aussichtslosigkeit vergoss die Neutralität feine silberne Tränen, erst Drei, die sie traurig in das Nichts unter sich fließen ließ und die so voller Kummer waren, dass in ihnen eine Magie innewohnte. Aus diesen drei Tränen wurden die Elemente Erde, Wasser und Luft geschaffen, die sich, im Fallen durch das Nichts begriffen, vereinten, und so eine Insel im Nichts formten. Die vierte Träne jedoch war in Wut geboren, denn die Neutralität erkannte seine Einsamkeit im Nichts und die letzte Träne der Trauer wurde zur Träne der Wut. Als diese ins Nichts fiel und auf der Insel ankam, schuf sie das zerstörende, doch gezähmt auch wärmende, Element Feuer.

Unzählbare Zeit zog die Neutralität durch das Vergessen, nicht wissend, dass ihre vier Tränen mittlerweile zu einer elementaren Masse geworden waren. Und groß war die Überraschung und Freude der Neutralität, als sie ihre Tränen im vergessenden Nichts wieder fand und erkannte, welche Macht in ihnen wohnte. Aus der Träne, die das Element Wasser wurde, erschuf sie den Ozean und aus der Träne, die schließlich zum Element Erde geworden war, zwei identische Inseln, da sie zwei an der Zahl haben wollte, wusste sie doch um die Pein von Einsamkeit. Damit die Inseln sich berührten, erschuf sie eine schmale Landbrücke. Doch das Element Feuer war noch immer von der Wut erfüllt, aus der sie geschaffen war und so türmte sie ein nahezu unüberwindbares Gebirge auf, das die Landbrücke schwer zu bereisen machte. Auch die See ließ das Feuer dort kochen und wilde Wellen schlagen, so dass es nicht möglich sein sollte, die Inseln mit einem Schiff zu erreichen. Und so waren die Inseln, obschon verbunden, getrennt.

Die Neutralität, die von den Umtrieben des Feuers nichts merkte, erschuf mit den Elementen Wasser, Luft und Erde zusammen die Tiere und die Pflanzen. Phantasievoll und reichhaltig war die Insel im Vergessen des Nichts nun bevölkert.

Und doch spürte die Neutralität, dass ihrer Schöpfung etwas fehlte. Die Insel war schön, paradiesisch, doch war sie langweilig und Langeweile war, was die Neutralität nach ihren Äonen der Einsamkeit am meisten fürchtete.

Aus Angst, die Einsamkeit und Langeweile wieder durchleben zu müssen, weinte die Neutralität zwei weitere, letzte Tränen. In diesen beiden Tränen steckte all die Verzweiflung, all die Hoffnung, die Liebe, Hass und jede Emotion, zu der ein lebendes Wesen fähig war.

In diesen Tränen steckte fast die gesamte Essenz der Neutralität, fast der gesamte göttliche Funken. Verzweifelt wischte sie die Tränen von ihren Wangen, eine jede Träne landete auf einer der beiden Inseln. Als sie dort zu liegen kamen, offenbarten sich die beiden Tränen zu den beiden Gottwesen Licht und Dunkelheit.

Der Schatten jedoch, der von der Neutralität geblieben war, ein schwacher Abglanz nur, legte sich schlafen und ruhen.

Licht und Dunkelheit waren sich Ihrer Schöpferin nicht bewusst. Und doch spürten sie all jene Gefühle und Emotionen, die die Neutralität ihnen gegeben hatte. Sie beschlossen, den Gefühlen, die am stärksten in ihnen tobten, eine Hülle zu verleihen und sie begannen, Lebewesen zu schaffen.

Die Lande des Lichts

Dort, wo die lichte Träne zu Boden fiel, schuf sie das, was wir heute als „die Lande des Lichts“ kennen. Das Licht fühlte in sich vor allem Liebe, Toleranz und den großen Wunsch nach Frieden, Wohlstand und Freiheit. So sollten auch die Hüllen sein und fühlen, die sie erschuf. Es entstanden,

mit Hilfe des Element Windes, die sayanischen Elfen, die nun einige tausend Jahre friedlich auf der Insel des Lichtes lebten. Doch das Element Feuer war noch immer ruhelos und neugierig und verführte einen kleinen Stamm Elfen, den sie nahe an das Gebirge zur Insel lotste, wo die Dunkelheit gefallen war. Und die Dunkelheit färbte auf sie ab. Langsam, doch stetig und mit Wissen des Feuers, wurden die Elfen verdorben. Wut und Hass gruben sich langsam in ihre Herzen, tröpfelten wie Spinnengift von den dunklen Landen über das Gebirge in ihre Herzen. Und aus den Elfen wurden andere Wesen, als die Emotionen sie veränderten.

Durch die Intrigen des Feuers wurden sie zu dem, was man heute als die sayanischen Orks kennt.

Die Orks waren voller Hass gegen die Elfen, geschürt durch das Feuer und die düsteren Gedanken der Lande der Dunkelheit. Da sie wilder lebten und sich schneller vermehrten, waren sie innerhalb weniger hundert Jahre zahlreicher als die Elfen und entschlossen sich, ihre einstmaligen Brüder anzugreifen. Es kam zu einem verheerenden Krieg!

Das Licht sah die Gefahr den Frieden und die Elfen und entschloss sich, helfend eingreifen.

Voller Eile erschuf es mit Hilfe des Elementes der Erde die Sayanischen Zwerge aus dem Stein der Gebirge. Das Element Erde gab ihnen starke, robuste Leiber und eine sprichwörtliche Dickköpfigkeit, gepaart mit einer großen Kampfeslust. Die Zwerge drängten die Orks in mehreren harten Schlachten zurück und schließlich mussten sich die überlebenden Orks in das Montkar-Gebirge zurückziehen, das heute nur noch Orkgebirge genannt wird.

Als die Elfen und die Zwerge schließlich ihren Sieg gemeinsam feierten, offenbarte ihnen das Licht das Geheimnis ihres Ursprungs und schien dabei die Starrköpfigkeit des Elementes der Erde zu unterschätzen: Als die Zwerge erfuhren, dass sie nur geschaffen worden waren, den Elfen zu helfen, wurden sie mürrisch und ablehnend den Elfen gegenüber. Zwar hielten sie sich mit stoischer Sturheit an ihr Versprechen, die Orks zu besiegen, doch viele Zwerge können bis heute den Elfen nicht wirklich verzeihen, im Grunde nur die „Kampfhunde“ der Elfen gewesen zu sein.

Es folgten nun abermals einige hundert Jahre des Friedens. Die Orks wurden von den Zwergen in Schach gehalten und aus den einstigen zwergischen Bunkeranlagen wuchsen riesige Bergstädte, gehauen in den Fels, heran, während die Elfen sich anschickten, die Wälder der Insel des Lichts zu bevölkern. Es herrschte Frieden, doch keine Freundschaft zwischen den drei Völkern.

Dies sollte sich alles ändern, als der Rotglutdrache Parchach aus den Landen der Dunkelheit floh und sich auf der Schwesterinsel des Lichts im Orkgebirge einnistete. Parchach war ein Drachenweibchen, riesig an Gestalt und vollkommen verderbt von den Gefühlen der dunklen Lande. Mit Terror und Feueratem unterwarf sie die Orks und legte fünf Eier, die sie in die Obhut der Orks gab. Diese pflegten die Eier fürsorglich und schließlich schlüpfen nach unzähligen Jahrzehnten die Drachen. Parchach und die größten Orkkrieger selbst bildeten die Drachen aus und erschufen so eine neue, todbringende Armee.

Parchach hatte von den Orks von deren Niederlage erfahren und im dunklen, verdorbenen Herz der Drachenfrau erwuchs ein seltsamer Funke von Mitleid und Mitgefühl. Aus Dank für die Nestpflege und der Dienste, die die Orks ihr erwiesen hatten, schloss sie sich mit ihren nun ausgebildeten Kriegsdrachlingen dem Heerzug an. Aus einstigen Todfeinden waren Verbündete geworden, die einstmals unterworfenen Orks waren nun frei und marschierten an der Seite von Parchach und ihren fünf Drachlingen gegen die Stellungen der Insel des Lichts.

Die Elfen und Zwerge waren noch immer zerstritten, konnten aber einen Heerbann aufstellen, der nur wenige Scharmützel für sich entscheiden konnte und stattdessen viele große Schlachten verloren geben musste. Nun sprach das Element Wasser beim Licht vor und zusammen erschufen sie die Menschen. Um aus den Fehlern der Vergangenheit zu lernen, teilten das Wasser und das Licht den Menschen ihr Wissen. Und dies machte die Menschen stark. Erfüllt vom Gefühl,

auserwählt zu sein, entbrannten sie in großer Liebe und Treue zum Licht. Die Verehrung ging sogar so weit, dass einige von Ihnen mit Chorälen und Gebeten die Macht des Lichts wie einen göttlichen Funken im Kampf nutzen konnten. Dies waren die ersten Paladine und Priester des Lichts. Ihrem Beispiel und Opferwillen war es zu verdanken, dass Zwerge und Elfen ihre Differenzen beiseite legten und mit den Menschen zusammen gegen den Heerbann aus Orks und Drachen ziehen konnte. In der legendären „Schlacht im Knochenpuhl“ – einem ausgedehnten Sumpfgebiet in den heutigen Ehrenlanden – trafen die Heere dann zur Entscheidungsschlacht aufeinander. Schon in den ersten Augenblicken der vier Tage dauernden Schlacht fiel der oberste Meister der Paladine dem Drachenfeuer des ältesten Welpen – Harchakin – zum Opfer. Der Zwergenkönig Bollgrimm Granitzahn übernahm daraufhin das Kommando und führte die Armee weiter an.

In diesen Momenten lag die Hauptlast der brutalen Kämpfe bei den menschlichen Soldaten, den Elfen und Zwergen, während die Paladine geschockt waren von ihrem Verlust und ihr Kampfesmut erstmals wankte und Zweifel sich breit machten. In diesem Moment brach die Wolkendecke auf und ein Lichtstrahl erleuchtete einen Hügel inmitten der wogenden Masse an Orks. Von neuem Mut erfüllt, kämpften sich die Paladine des Lichts durch die Orkhorden zu diesem Hügel vor und pflanzten dort ihr Banner auf. In den folgenden Stunden des Gemetzels sollte dieses Banner kein einziges Mal fallen, obschon von den Orks aufs Brutalste bedrängt. Der Hügel war eine Bastion des Lichts geworden und jede verwundete Einheit konnte sich dorthin zurückziehen oder Mut fassen, als sie das Banner erblickten, das dort leuchtend und blutbespritzt im Wind flatterte. Schließlich, am vierten Tage, ritualisierten Orkschamanen einen Sturm herauf, der mit Blitz und Donner kam und die Sonne und das Licht verdrängte. In diesem Moment erschienen leuchtende Gestalten inmitten der Orks. Von Licht erfüllt geht die Legende, dass es sich um die erschlagenen Paladine handelte, die zurückgekehrt waren, ihre lebenden Kameraden zu beschützen. Von grenzenloser Zuversicht erfüllt, griff das vereinte Heer aus Menschen, Elfen und Zwergen ein letztes Mal den feindlichen Heerbann an und siegte.

Drei der Drachewelplinge waren erschlagen. Der älteste Welpen gilt seit der Schlacht als verschwunden und den jüngsten Welpen schleppte die schwer verwundete Parchach an einen unbekanntem Ort. Die Orks ergaben sich und das Licht gewährte ihnen Gnade.

Frieden sollte nun Einzug halten in die gebeutelten und geschändeten Lande. Die Menschen nahmen sich der fruchtbaren Auen und Täler an und bewirtschafteten diese und bauten dort ihre Siedlungen. Schließlich begannen sie unvoreingenommen Handel zu treiben und bauten so nach und nach so etwas wie Freundschaft zu den Völkern auf und sollten so auch den Elfen und Zwergen helfen, ihren Groll etwas mehr zu vergessen.

Der Frieden hielt so lange an, bis es zum großen Götterkrieg kam.

Die Lande der Dunkelheit

Die Träne, die auf der Schwesterinsel landete, beherbergte andere Gefühle und Wünsche. Sie begann, Zucht, Ordnung, Stärke und Disziplin zu lieben. Und ohne den Ratsspruch der Elemente, erschuf sie nur ein Volk – die Duvar. Die Dunkelheit zeigte sich ihnen in Visionen und gewährte gerne jenen Macht, die sie anriefen und ihr Treue schworen. So lebten die Duvar mit unerschütterlichem Glauben und Gehorsam ihrer dunklen Gottheit gegenüber. Sie erschufen mächtige Städte und bildeten riesige Armeen, die das Land erschlossen und ordneten. Straßen wurden schnurgerade gezogen und das, was die Dunkelheit als „unordentlich“ ansah, also Wälder oder Sümpfe, wurden abgeholzt oder trockengelegt. Das Land wurde gewaltsam verändert und gepeinigt. Es soll wohl Ironie des Schicksal sein, gerade das Leid, dass die Duvar in ihrem Ordnungssinn dem Lande antaten, das Chaos nur anstachelte. Tiere und Pflanzen flüchteten sich in Chaos und je mehr Ordnung durch Zwang entstand, umso mehr wurden Flora und Fauna pervertiert und zu Monstern oder Chimären des Chaos. Sie wurden aggressiv und böse und führten nun einen

ewigen Kampf gegen die Duvar, in denen sich Land und Soldaten gegenseitig mehr und mehr stählten. Die Dunkelheit sah diese Kämpfe mit Wonne, wusste sie doch, dass die Ordnung obsiegen würde letzten Endes. Und dann kam der Moment, in dem die Lande der Dunkelheit geordnet waren und dem Idealbild des Wesens der Dunkelheit entsprach. Nun beschloss die Dunkelheit, dass es an der Zeit war, auch die Lande des Lichts seiner Vorstellung von Ordnung zu unterwerfen. Der große Götterkrieg begann.

Der Götterkrieg

Die Dunkelheit brach den unausgesprochenen Pakt mit dem Licht und die Duvar begannen, den Engpass zwischen beiden Inseln zu überqueren. Da das Feuer das Gebirge aufgeschüttet und die See wild gemacht hatte, gingen die Duvar streng nach der Logik der Ordnung vor und schufen ein kerzengerades Gangsystem durch das Gebirge. Schließlich war der letzte Berg bezwungen und die Armeen der Dunkelheit konnten in die Lande des Lichts einfallen. Um seinen Willen durchzusetzen, da die Dunkelheit es selbst nicht wagte, die Lichtinsel zu betreten, setzte sie fünf dunkle Paladine ein. Dies waren die Männer und die Frauen, die im tiefsten Glauben und Vertrauen der Dunkelheit zugetan waren und ihre Seelen und Leiber gänzlich der düsteren Macht verschrieben hatten. Sie konnten direkt aus der Dunkelheit zehren und waren kaum mehr Lebewesen, so erfüllt waren sie von Macht und den Emotionen der Dunkelheit.

Ob dieser neuen Gefahr und der schier endlosen Zahl an gut gerüsteten Feinden, erkannte die vereinte Allianz des Lichts, dass ein Sieg diesmal nicht möglich war.

Wahre Verzweiflung hielt Einzug in die Herzen und Seelen von Menschen, Elfen und Zwergen.

Während die Armeen der Dunkelheit weiter marschierten und Sieg um Sieg errangen, beteten die Anführer der Gläubigen des Lichts um ein letztes Wunder. Und sie wurden erhört – Das Licht eilte zur Hilfe, verlangte jedoch einen Preis, der nicht überliefert ist. Der Sage nach stimmten die drei Anführer dem verlangten Preis nach erschrockenem Zögern zu und das Licht griff in die Schlacht ein. Es konnte die fünf dunklen Paladine nach langer Schlacht niederwerfen und ihre Leiber zerschmettern. Doch war die Essenz des Dunklen zu mächtig in ihnen und so musste das Licht die Körper der Paladine in fünf Kristalle bannen. Das Licht entzog den Kristallen einen Großteil ihrer Macht und Stärke. Wissend, dass die Dunkelheit stets danach trachten würde, diese Macht zurück zu erlangen, schmolz sie die entzogene Göttliche Macht zu einem mächtigen Schlüssel zusammen und sperrte ihn in ein Gefäß aus Ton. Doch auch wenn das Dunkle damit besiegt war, der Preis war hoch – denn da weder die Seelen, noch die Leiber, der dunklen Paladine vollkommen zerstört waren, stieß das Licht die Paladine in eine Art Unleben. Sie wurden in den Lichtlanden immer und immer wiedergeboren, bis sie ihre Körper in Form der Kristalle und ihre göttliche Macht, die nun zu einem Schlüssel wurde, wiedergefunden hatten.

Das Licht sandte das Schlüsselgefäß und die Kristalle nun hinaus in die Welt.

Diese vertraute sie den drei Völkern an und hieß sie, diese zu verstecken. Die letzten beiden Kristalle versteckte das Licht selbst auf der Insel.

In der Zeit, in der diese Zeilen geschrieben sind, ist lediglich das Schicksal dreier Kristalle bekannt, das Tongefäß mit dem Schlüssel ist für sich ein eigenes Mysterium.

Es heißt, ein Kristall wurde von der Meute – den Handlangern des dunklen Gottwesens Grantus‘ – bereits gefunden und mit der Paladinseele von Argyll verbunden, einem dunklen Paladin, dessen Wiedergeburt sich am Horizont abzeichnet, sofern er seine Göttliche Macht in Form des Schlüssels nur finden könnte.

Ein weiterer Kristall wurde zerschlagen von den Kräften des Lichts. Die zugehörige Seele des dunklen Paladins, Melgos von Olgrad geheißen, entschied sich aus unbekanntem Gründen willentlich für die Seite des Lichts und stieß den durch die Zerstörung des Kristalls freiwerdenden Körper ab, der daraufhin endgültig vernichtet war.

Der dritte Kristall, dessen Verbleib bekannt ist, wurde von der Meute erobert und gesichert. Es heißt, sie hätten um diesen Kristall herum eine Art magisches Bollwerk errichtet. Was mit der Seele ist, die zu diesem Körper gehört, kann kein Gelehrter oder Reisender errahnen.

Um die letzten beiden Kristalle – der, der von den Zwergen versteckt wurde und der zweite, den das Licht selbst verbarg, ranken sich viele Legenden und Mythen. Doch gefunden sind sie bis heute nicht.

Das Ähnliche gilt für das Gefäß mit dem Schlüssel, der aus der göttlichen Macht geschaffen wurde. Gerüchte, die nicht verstummen wollen, vermuten, dass sich das Gefäß tief in den steinernen Eingeweiden der zerstörten Ruinenstadt Karinnaik befindet und eng mit dem Schicksal der dort regierenden, glücklosen Herrscher verbunden ist.

Die Duvar waren durch den Verlust ihrer Anführer in Gestalt der dunklen Paladine für einen kurzen Moment uneins und ohne Führung. So konnten sie in weiteren Schlachten zurückgedrängt werden. Vor allem die „Schlacht um das Hulmer Eck“, eine wichtige Wegkreuzung, ist bekannt geworden, da ein Heer aus Menschen und Elfen von einem Kampftrupp der Orks gerettet wurde, die beschlossen hatten, sich in diesem Krieg auf Seiten des Lichts zu stellen.

Es sollte noch viele Schlachten und Opfer erfordern, bis die Dunkelheit zurückgedrängt war. Einen wahren Sieg gab es in diesem Krieg nie, doch vereint und unterstützt mit den Orks und durch den Glauben der Paladine des Lichts wurden langsam die eroberten Landstriche wieder befreit.

Von kalter Wut und stählernem Ordnungswillen erfüllt, verließ die Dunkelheit nun ihre Insel und griff selbst in den Krieg ein. Das Licht jedoch hatte diesen Zug geahnt. Dort, wo die fruchtbaren Auen des Adriannen-Tals lag, trafen Licht und Dunkelheit schließlich aufeinander, nicht weit vom Übergang entfernt, der beide Inseln miteinander verband.

Die höchsten Paladine und die wichtigsten Söhne und Töchter der Anführer der vier Völker waren Seite an Seite mit dem Licht aufmarschiert. Angetan in schönster und strahlender Brünne, die Gesänge und Choräle des Lichts aus tiefstem Herze schmetternd, marschierten sie gegen die Dunkelheit, die sich als ein einziger Krieger manifestierte.

Die Schlacht tobte genau einen Tag und eine Nacht und verherrte das gesamte Tal. Schließlich spürte die Armee des Lichtes, dass ein Sieg nicht möglich war, doch das Licht blieb tapfer und standhaft. Was in tiefster Nacht im Adriannen-Tal dann passierte, darüber streiten selbst heute noch die Gelehrten und Weisen. Es wird jedoch berichtet, dass ein einzelner Blitz aus Licht die gesamte Insel erhellte. Als das Leuchten abnahm, war das gesamte vereinte Heer des Lichtes tot und die Dunkelheit war gebannt. Spätere Expeditionen haben ergeben, dass am Ort der Schlacht nur Rüstungen der Söhne und Töchter gefunden worden waren, die noch immer heiß und schimmernd vor sich hin glühten, doch kein einziger Leib war je ausgemacht worden. Einige Zungen behaupten, dass dieses Opfer der Preis für die Hilfe des Lichtes gewesen war...

Das Land war verbrannt und sollte sich nie mehr von der Schlacht erholen. Dichte, bösartige Wälder aus knorrigen Bäumen wuchsen dort alsbald und böse Kreaturen versteckten sich in den Höhlen und Hecken, die einstmals das wunderschöne Adriannen-Tal gewesen war.

Keine Seele des Lichtes wollte sich dort ansiedeln, wo die Dunkelheit vernichtet worden war und das Land wurde zu „Dru-korrem“, oder „die dunklen Lande“, einem Flecken Dunkelheit nahe der Landbrücke, inmitten des Landes des Lichts.

Die geschlagenen Duvar zogen sich über die Tunnel zurück auf die Insel der Dunkelheit und fielen dort in tiefen Schlaf, nun, da ihre Gottheit besiegt worden war.

Was die Duvar nicht wussten, war, dass auch da Licht verschwunden war und ihr Sieg nun greifbarer gewesen wäre denn je. Gerade da ein Stück des Kriegers, ein Finger, der Vernichtung durch den Bannkreis des Lichts entkommen war und als dunkle Kraft durch die Wälder von Dru-korrem geisterte.

In den Landen des Lichts zerfiel nach den neuerlichen Verlusten die vereinte Allianz. Siegreich, doch dezimiert, zogen sich die Armeen ohne Jubelworte oder Lob und Triumph in ihre Heimat zurück. Der Sieg verband, doch die Verluste stürzten das Land in Trauer. Und das Licht war verschwunden, es gab keine Paladine mehr. Es war, als wäre die Sonne gewichen und würde die Insel des Lichtes in ein Leichentuch aus grauem Schlafe betten.

Die Reiche der Menschen zerfielen, da Niemand mehr da war, sie zu bewirtschaften, und die überlebenden Sippen wurden zu umherziehenden Clans mit kleinen Ansiedlungen. Die Elfen zogen sich tief in die Wälder zurück, die Zwerge in ihre Berge. Selbst die Orks hatten einen so hohen Blutzoll gezahlt, dass es selten wurde, sie außerhalb ihres Gebirges zu sehen.

Das Land war in Frieden, doch wie gelähmt. Die Jahrhunderte vergingen ohne große Ereignisse. Bis das Licht aus unbekanntem Grunde zurück kehrte.

Es erschien dem jungen Krieger Honestus, der voller Glauben und Inbrunst an das Licht glaubte. Und das Licht wies ihn an, das Reich zu einen. Eine fast unmögliche Aufgabe an der Honestus zu scheitern drohte, da die Stammesführer keinen Wunsch nach einem Treffen verspürten, denn das Misstrauen war zu groß...

Und in seiner verzweifeltsten Stunde wandte er sich abermals an das Licht. Und erhielt ein Wunder.

In einer tiefdüsteren Neumond-Nacht, erschien es den weisen alten Männern und Frauen der menschlichen Sippen, ihren Anführern und den großen Kriegern der Menschen. Er sprach aus einer Kerzenflamme zu ihnen und seine Botschaft war voller Hoffnung, Licht und Liebe. Dieses Ereignis werden die Düsternis- oder Kerzenlicht-Prophezeiungen genannt. Einigen Menschen flüsterte das Licht noch weitere, verstörende Botschaften, die ihr Leben nachhaltig verändern sollte, so beispielsweise Basilus Wallstatt, der bald schon als Basilus „der Irre“ in die Geschichte eingehen sollte. Doch jeder Botschaft war gemein, dass sie zu einem Treffen, einem Thing aufrief.

Honestus, ein Krieger, der das Licht noch immer in sich spürte, hatte dort ein Treffen vorgeschlagen, bestrebt im Wunsch, das Reich zu einen. Stets wurden seine Wünsche ausgeschlagen, sein Reden nicht beachtet. Doch nach den Kerzenlicht-Prophezeiungen brachen Weisen und Krieger, die Anführer und Schamanen der einzelnen Sippen auf und trafen sich an dem Ort, an dem heute Saya steht, um mit Honestus zu sprechen. Das Licht hatte sie geführt und ermutigt, und sie alle schworen Honestus die Treue, der somit zum ersten König des Königreiches Saya und damit zu Honestus, dem I., wurde.

Honestus' Gesetze erstreckten sich zuerst nur auf Menschen und den Willen des Lichts falsch interpretierend, kam es zu Streitigkeiten und Angst, als die Gesetze Elfen im Grunde als „vogelfrei“ erklärten. Erst der Sohn von Honestus, dem I., Chatearus, gelang es schließlich als König Sayas, die die Völker zu einen und selbst einen Teil der Orks in das Reich zu integrieren. Er schuf auch die Verfassung, die bis heute Gültigkeit besitzt.