# TITANIUM-69

Vollständige bisherige Timeline des BK-Universums

Vom unbekannten Ursprung des Universums bis zu Bernds Aufbruch nach Nyvalis im Jahr 11

NBG

Zeitrechnung

VBG = Vor Bernds Geburt

NBG = Nach Bernds Geburt

Jahr 0 = Tod TamTams und Geburt von Bernd dem Käse

Diese Fassung enthält den aktuell gemeinsam festgelegten Canon. Ältere Lore-Angaben, die inzwischen retconnt

wurden, sind nicht als gleichwertige Alternativen aufgeführt.



1. Ursprung des BK-Universums und Schöpfungszeit

## ca. 13.000.000.000 VBG - Die Kollisionstheorie

Der genaue Ursprung des BK-Universums ist bis in die Gegenwart unbekannt. Nicht einmal Gott weiß, was vor seiner eigenen Entstehung geschah. Die verbreitetste Theorie geht davon aus, dass zwei Universen miteinander kollidierten und zu einem neuen Kosmos verschmolzen. Die Kollision schleuderte gewaltige Mengen Materie auseinander. Mehrere dieser Materieansammlungen erzeugten schließlich eine Anomalie, aus der Gott hervorging. Gott erschuf das Universum damit nicht; das Universum beziehungsweise seine Kollision erschuf Gott.

## ca. 13.000.000.000-11.000.000.000 VBG - Das Zeitalter der Einsamkeit

Der junge Gott ist zunächst unschuldig und beinahe kindlich. Er weiß weder, was er ist, noch versteht er seine Kräfte. Über ungefähr zwei Milliarden Jahre zieht er durch die kosmische Leere und sucht nach Wesen wie sich selbst. Währenddessen entdeckt und kontrolliert er seine Fähigkeiten immer besser und entwickelt Intelligenz und Selbstbewusstsein. Die Zeitgesetze des jungen Universums sind noch instabil; die Milliarden Jahre fühlen sich für Gott eher wie wenige Wochen an. Um etwa 11 Milliarden VBG gibt er die Suche auf und fasst einen entscheidenden Entschluss: Wenn er kein Leben finden kann, will er selbst welches erschaffen.

## ca. 11.000.000.000 VBG - Titanium-69 und das Götterland

Gott formt ein System, das Leben ermöglichen soll: eine Sonne, einen Mond und den Planeten Titanium-69. Auf dem jungen Planeten befindet sich zunächst ein einziger gigantischer Kontinent. Moderne Historiker nennen ihn rückblickend das Götterland; ob er damals überhaupt einen Namen besaß, ist unbekannt. Gottes ursprüngliches Motiv ist nicht Herrschaft, sondern der Wunsch nach Gesellschaft und Leben.

## ca. 10.960.000.000 VBG - Die Große Eruption / Zehnfaltung

Als Gott versucht, physisch auf Titanium-69 zu landen, unterschätzt er seine eigene Macht. Seine Anwesenheit löst eine katastrophale geologische Reaktion aus. Das Götterland zerbricht in zehn Kontinente. Das Ereignis wird als Große Eruption beziehungsweise Zehnfaltung bezeichnet. Gott ist von der unbeabsichtigten Zerstörung selbst schockiert.

Die zehn Kontinente

Aus dem Götterland entstehen Astralis, Nyvalis, Teluran, Caelora, Veyrath, Orthea, Meridia, Solkar, Eryndor und Vaelith. Gott konzentriert sich anschließend fast vollständig auf Astralis. Die übrigen neun Kontinente bleiben von seiner bewussten direkten Kontrolle weitgehend unberührt, tragen jedoch Spuren der bei der Eruption freigesetzten Schöpfungskraft.

## nach ca. 10.960.000.000 VBG - Das Himmelreich und der Anomalietropfen

Über Astralis errichtet Gott das Himmelreich und erschafft über gewaltige Zeiträume Untergebene. Daraus entwickelt sich die religiöse Grundlage der späteren Gottgesandtheit. Während dieser Schöpfungsarbeit löst sich unbemerkt ein winziger Tropfen anomaler Schöpfungskraft. Er fällt in ein Gewässer auf Astralis, das später als Trommelbrunnen bekannt wird. Die Anomalie bleibt dort Milliarden Jahre bestehen und entwickelt sich langsam weiter. Sie ist die uralte Grundlage des späteren Wesens TamTam.

2. Gott, Lucifer und die unbekannte Urgeschichte

Astralis'

## 9.755.161.225 VBG - Lucifers Entstehung

Im Himmelreich entsteht der Erzengel Lucifer. Er wird zu einem der bedeutendsten Wesen an Gottes Seite und schließlich zu dessen rechter Hand. Zu diesem Zeitpunkt ist Lucifer loyal und noch kein Satan.



Währenddessen entwickelt sich auf Astralis primitives Leben auf natürlichem Weg weiter. Über enorme Zeiträume entstehen zahlreiche intelligente biologische Linien. Die Geschichte zwischen Lucifers Entstehung und ungefähr 350 Millionen VBG ist nur bruchstückhaft rekonstruierbar. Unzählige Völker entstehen, verändern sich, verschmelzen miteinander oder sterben aus.

Parallel dazu verändert sich Gott selbst. Nachdem er ursprünglich aus Einsamkeit Leben erschaffen hatte, besitzt er irgendwann alles, wonach er gesucht hatte: Gesellschaft, Anhänger und immense Macht. Über Äonen wird er zunehmend autoritär, kontrollierend und selbstgerecht. Er verlangt von seinen Anhängern moralische Ordnung, stellt sich selbst jedoch immer stärker über diese Regeln. Es gibt keinen einzelnen Zeitpunkt, an dem Gott 'böse' wird; sein moralischer Verfall ist ein sehr langer Prozess.

3. Vielvölkerzeit und Entstehung der späteren

Großvölker

## ca. 689.000.000-422.000.000 VBG - Früheste Wormian-Linien

In diesem sehr breiten Zeitraum entstehen die biologischen Vorfahren der Wormianer. Damit sind sie mit Abstand die älteste Abstammungslinie unter den späteren fünf dominierenden Völkern. Zahlreiche Unterarten und verwandte Gruppen besitzen schuppenartige, beinahe rüstungsähnliche Körper.

## ca. 350.000.000 VBG - Beginn der gut dokumentierten Geschichte

Anhänger Gottes steigen nach Astralis hinab und beginnen große Teile der intelligenten Bevölkerung zur Gottgesandtheit zu bekehren. Ab diesem Punkt wird die astralische Geschichte erheblich besser dokumentiert. Noch existieren zahlreiche kleine und mittlere Völker.

## 347.000.000 VBG - Die Ulmericher

Die Ulmericher hinterlassen mit den Ulmericher Tafeln wichtige frühe Schriftzeugnisse. Mara von Ulmerich gehört zu den bekannten Gestalten dieser Epoche.

## 331.000.000 VBG - Die Augsbrücker

Die Augsbrücker sind für große Wanderbewegungen bekannt. Gerda die Wegkundige wird in späteren Überlieferungen mit diesen Migrationen verbunden.

## 309.000.000 VBG - Reich Klagenheim

Klagenheim entwickelt ein für seine Zeit bemerkenswertes Straßennetz. König Waldram II. gehört zu den bekannten Herrschern.

## 287.000.000 VBG - Die Regensburgerer

Die Regensburgerer entwickeln eine ausgeprägte Archivtradition. Helmbert von Regens wird mit ihrer frühen Geschichtsschreibung verbunden.

## nach 230.000.000 VBG - Ursprungszeit der Krankfurtler

In dieser Epoche wird der legendäre Ursprung der Krankfurtler verortet: Eine verfluchte Gurke fällt in einen Fluss, wird von einem Schwertfisch gefressen und verwandelt dessen Kopf in den grünen, dreieckigen, einäugigen Krankhecht. Dieser dient als Wirt für frühe Krankfurtler. Die spätere Erwähnung eines 'satanischen' Fluchs in Varianten der Legende ist chronologisch anachronistisch und gilt als spätere religiöse Umdeutung.

## ca. 211.000.000 VBG - Frühe Krankfurt-Kolonie

Eine frühe Krankfurtler-Kolonie wird mit Kranka I. verbunden. Über lange Zeit entwickeln sich Krankfurtler zunehmend aggressiv und expansionistisch.

## 198.000.000 VBG - Kasseliten

Die Kasseliten errichten Flussbefestigungen; Rudolf der Brückenbauer gilt als bekannte Figur.

## 176.000.000 VBG - Linzinger

Die Linzinger werden als Händler bekannt. Die Linzinger Straße bleibt als wichtiger Verkehrsweg in Erinnerung.

## 151.000.000 VBG - Verschwinden der Pforzheimerer

Die Pforzheimerer verschwinden unter bis heute nicht abschließend geklärten Umständen.

## 100.187.069 VBG - Entstehung der Urdamstädtler

Zwei ältere Völker der späteren Damstadt-Region - die Erdberinger und Rotthalmer - verschmelzen zu den Urdamstädtlern. Diese sind ausdrücklich noch nicht mit den modernen Damstädtlern identisch.

## ca. 91.000.000 VBG - Erdbald der Sammler

Erdbald der Sammler gehört zu den überlieferten Persönlichkeiten der urdamstädtischen Epoche. Zwischen ungefähr 80 und 30 Millionen VBG verschwinden oder schrumpfen zahlreiche weitere Völker, darunter Buxtehuder, Leobener, Grazinger, Sankt-Pöltner, Wuppertalerianer und Schweinfurther. Weitere überlieferte Volksnamen dieser langen Vielvölkerzeit sind unter anderem Düsseldorferner, Salzburgerer, Mönchengladbacherer, Wienfurter, Klagenfurterer, Breminger, Innsbruckerianer, Nürnberchler, Regensdorfer, Zwickauerianer und Bad-Homburgerer.

## ca. 61.000.000 VBG - Braunschweigler und Braunschweigil

Im Osten des späteren Krankfurter Territoriums entwickeln sich die Braunschweigler. Ihr Staat wird als Republik Braunschweigil bekannt.

## ca. 43.000.000 VBG - Alrike von Braunschweigil

Alrike von Braunschweigil wird mit den Sieben Bürgerrechten und einer bedeutenden Reformphase der Republik verbunden.

## ca. 30.000.000 VBG - Schrumpfende Wormian-Kantone

Das ursprünglich große Netz verschiedener Wormian-Untergruppen ist bereits stark geschrumpft. Schließlich bleiben nur noch drei Kantone mit den drei überlebenden modernen Wormian-Typen.

## 22.025.110 VBG - Wormianisches Ordensreich

Die letzten drei Wormian-Kantone vereinigen sich zum Wormianischen Ordensreich. Es wird zu einer der langlebigsten politischen Strukturen Astralis'.

## ca. 21.700.000 VBG - Keradon der Erste Hüter

Großmeister Keradon der Erste Hüter gehört zu den bekannten frühen Gestalten des Ordensreichs.

## ca. 20.000.000 VBG - Dominanz der späteren Big Five

Es zeichnet sich endgültig ab, dass die Abstammungslinien der späteren fünf Großvölker die übrigen intelligenten Völker dauerhaft verdrängen beziehungsweise überleben werden: Damstädtler, Krankfurtler, Wormianer sowie die Linien, aus denen später Ober- und Niederheidelberchler hervorgehen. Die moderne Heidelberch-Identität existiert zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht.

## ca. 12.000.000 VBG - Niedergang Braunschweigils

Die Republik Braunschweigil schrumpft immer weiter und ihre Bevölkerung bewegt sich auf das Aussterben zu.

## ca. 9.400.000 VBG - Helmine Braunschweig VII.

Helmine Braunschweig VII. gehört zur späten Geschichte der bereits stark geschrumpften Republik.



## 8.888.887 VBG - Gründung des modernen Reichs Krankfurt

Die Krankfurtler beschleunigen das ohnehin fortschreitende Aussterben der Braunschweigler gezielt, marschieren in die geschrumpfte Republik Braunschweigil ein und erobern sie. Aus den westlichen Krankfurtler-Gebieten und dem eroberten Braunschweigil entsteht das moderne Reich Krankfurt.

## 4.500.069 VBG - Die modernen Damstädtler

Aus den Urdamstädtlern entwickeln sich die modernen, anders gefärbten Damstädtler. Eine zusätzliche Verschmelzung mit einem anderen Volk ist hierfür nicht vorgesehen.

## ca. 3.900.000 VBG - Erdbertha I.

Königin Erdbertha I. gehört zu den frühen bekannten Herrscherinnen der modernen Damstädtler.

## 4. Zeitalter der drei Religionen - 14.732 VBG bis 10

NBG

## 14.732 VBG - TamTam erwacht

Die Milliarden Jahre alte Anomalie im Trommelbrunnen erwacht als TamTam. Anders als der junge Gott ist TamTam von Beginn an ausgesprochen weise, philosophisch und selbstreflektiert. Er beherrscht seine enorme Macht erstaunlich gut. Nachdem er von Gott und der Gottgesandtheit erfährt, entwickelt er die Überzeugung, dass weder absolute Ordnung noch absolutes Chaos eine gute Grundlage für die Welt darstellen. Sein zentrales Prinzip wird das Gleichgewicht. Daraus entsteht der TamTamnismus. TamTam reist friedlich durch Astralis und gewinnt zahlreiche Anhänger. Besonders stark wird der TamTamnismus in Damstadt, bei den Wormianern und später bei den Niederheidelberchlern. TamTam wird zum zweiten großen Propheten Astralis'.

## 13.666 VBG - Erster Religionskrieg

Gott marschiert mit Lucifer und seinem Gefolge in Astralis ein. Der Konflikt zwischen Gottgesandtheit und TamTamnismus eskaliert zum Ersten Religionskrieg.

## 12.911 VBG - Ende des Ersten Religionskrieges

Nach 755 Jahren endet der Krieg unentschieden. Gott kann TamTam und den TamTamnismus nicht vernichten; TamTam kann Gott ebenfalls nicht endgültig besiegen. Gott zieht sich mit Lucifer und seinen Anhängern gedemütigt ins Himmelreich zurück.

Fort TamTam und der erste Kalte Krieg

Nach dem Krieg errichtet TamTam in einem kleinen Sumpfgebiet zwischen dem heutigen Oberheidelberch, Krankfurt und dem damals noch nicht verfluchten Wormian Fort TamTam. Die Festung ist zugleich Wohnsitz, spirituelles Zentrum, Zufluchtsort und Kern eines kleinen souveränen Gebietes, das direkt von TamTam verwaltet wird. Pilger reisen dorthin, um seinen Rat zu suchen.

Lucifers Radikalisierung

Lucifer beobachtet Gottes moralischen Verfall und beginnt nach dem Ersten Religionskrieg immer stärker an ihm zu zweifeln. Seine ursprüngliche Kritik ist nachvollziehbar, doch er entwickelt daraus zunehmend die Gegenposition zu Gottes absoluter Ordnung: absolutes Chaos. TamTams Gleichgewicht lehnt er ebenfalls ab. Heimlich entwickelt Lucifer Kräfte weit über die gewöhnlicher Engel hinaus und wird schrittweise dämonisch.

## 10.573 VBG - Heidelberch entsteht

Während eines gewaltigen Millenniumsturms trifft ein Blitz einen Blaubeerstrauch. Aus dessen Asche entsteht das halbmythische, vermutlich adlerartige Wesen Heidelberch. TamTam ist anwesend, schützt Heidelberch und zieht ihn auf. Zwischen beiden entsteht eine außergewöhnlich enge Verbindung; Heidelberch lernt TamTams Philosophie des Gleichgewichts direkt von ihm.



## 10.496 VBG - Das heilige Heidelberch

TamTam weist Heidelberch an, eine riesige beziehungsweise heilige Blaubeere in würdigem Land zu pflanzen. Die zuvor zersplitterten biologischen Vorfahren der Heidelberch-Bevölkerung konsolidieren und vermischen sich. Daraus entstehen die modernen Oberheidelberchler und Niederheidelberchler. Niederheidelberch wird stark tamtamnistisch, während Oberheidelberch überwiegend gottgesandt bleibt; beide verehren zugleich Heidelberch.

## 10.404 VBG - Teilung Heidelberchs

Nur 92 Jahre nach der gemeinsamen Identitätsbildung erfolgt die politische Teilung in Oberheidelberch und Niederheidelberch. Der erste Niederheidelberch-Monarch bittet das tamtamnistisch verbundene Damstadt um militärische Unterstützung. Damstadt entsendet 50 Divisionen.

## 10.327 VBG - Heidelbercher Religionskrieg

Oberheidelberch greift Niederheidelberch an. Ziel ist sowohl politische Unterwerfung als auch Missionierung zur Gottgesandtheit. Der Krieg dauert 1.004 Jahre.

## 9.323 VBG - Kronunion Heidelberch

Oberheidelberch gewinnt den Krieg. Die Kronunion Heidelberch entsteht. Formal besitzt sie eine duale Struktur, tatsächlich dominiert Oberheidelberch Niederheidelberch. TamTamnismus wird systematisch unterdrückt, Zwangskonversionen, geheime Gottesdienste, Folter und Mord prägen die Folgezeit. Von Damstadts 50 entsandten Divisionen kehren nur 33 zurück; von 50 verbündeten Divisionen kehren 22 zurück.

## 8.666 VBG - Lucifers Putsch

Lucifers dämonische Entwicklung ist nun so weit fortgeschritten, dass seine rohe Macht der Gottes entspricht. Er kann seine Veränderung nicht länger verbergen. In einer Nacht nutzt er seine Autorität als rechte Hand Gottes und verwandelt die ihm unterstellten Engel in die ersten Dämonen. Der anschließende Putsch scheitert, weil Gott den größeren Teil des Himmelreichs und seiner Streitkräfte behält. Lucifer flieht mit den überlebenden Dämonen nach Astralis in das Reich Krankfurt. Wichtig: Er nennt sich zu diesem Zeitpunkt weiterhin Lucifer.

Lucifer in Krankfurt

Lucifer und seine Dämonen gewinnen politischen Einfluss in Krankfurt. Sie überzeugen den damaligen Premierminister von ihrer Sache und bewegen ihn dazu, die gottgesandte Königin zu ermorden. Eine neue, Lucifer gegenüber wohlgesinnte Königin übernimmt. Später wird Satanismus zur Staatsreligion Krankfurts - obwohl Lucifer selbst den Namen Satan zu diesem Zeitpunkt noch nicht angenommen hat. Lucifer besitzt zugleich echten Respekt vor TamTam, weil dieser Gott offen widerstanden und einen Krieg gegen ihn überlebt hat. Historisch gesichert ist dieser Respekt; lediglich eine Theorie ist, dass Lucifer möglicherweise selbst über ein Bündnis mit TamTam gegen Gott nachdachte. Ob er je einen entsprechenden Versuch unternahm, ist unbekannt.

## 8.665 VBG - Gott bittet TamTam um Hilfe

Gott erkennt, dass er Lucifer kaum allein stoppen kann: Sein ehemaliger engster Vertrauter kennt seine Schwächen seit Milliarden Jahren. Gott reist persönlich nach Fort TamTam und bittet seinen alten Gegner um ein zeitweiliges Bündnis. TamTam stimmt zu, weil Lucifers absolutes Chaos das Gleichgewicht bedroht. Es handelt sich ausdrücklich nicht um eine Versöhnung.

## 8.664 VBG - Beginn des Zweiten Religionskrieges

Lucifer, die verbliebenen Dämonen und Krankfurt greifen Damstadt an. Gott und TamTam greifen sofort ein, da die Damstädtler andernfalls wahrscheinlich ausgelöscht worden wären. Damit beginnt der Zweite Religionskrieg.

## 8.461 VBG - Untergang der Wormianer

Mitten im Zweiten Religionskrieg werden die Wormianer nahezu vollständig ausgelöscht. Kaeric bleibt als einziger Überlebender zurück. Bis in die Gegenwart ist ungeklärt, wer für die Vernichtung verantwortlich war. Satan beziehungsweise Lucifers Seite gilt als naheliegender Verdacht, aber es existiert kein Beweis. Gleichzeitig legt sich ein unerklärlicher Fluch über das gesamte ehemalige Wormian-Gebiet. Expeditionen verschwinden; andere Völker können das Land nicht dauerhaft beanspruchen. Ein großer Teil des historischen Wissens geht dadurch verloren.

## 8.459 VBG - Ende des Zweiten Religionskrieges und Geburt Satans

Nach 205 Jahren gewinnen Gott und TamTam. Gott erschafft unter Astralis die Hölle als Gefängnis beziehungsweise Reich für Lucifer und verbannt ihn dorthin. Erst jetzt legt Lucifer seinen alten Namen freiwillig ab, um die Verbindung zu Gott vollständig zu kappen, und nennt sich Satan. Die Hölle entwickelt sich allmählich von einem Gefängnis zu Satans eigenem Reich.
Die zweite große Ruhezeit
Nach dem Krieg herrscht für lange Zeit relative Ruhe. Gott und TamTam kehren zu ihrem Kalten Krieg zurück. Satan baut in der Hölle eine eigene Hierarchie auf und sucht nach Wegen zurück nach Astralis. Gott ernennt Aurelion zu seiner neuen rechten Hand, vertraut ihm nach Lucifers Verrat jedoch nie im gleichen Ausmaß.

## 6.119 VBG - Stab der Schöpfung

Gott manifestiert einen großen Teil seiner Macht physisch im Stab der Schöpfung. Die Waffe verkörpert seine Schöpfungs- und Ordnungsmacht.

## 6.003 VBG - Schwert der Zerstörung

116 Jahre später manifestiert Satan seine Macht im Schwert der Zerstörung. Es verkörpert Zerstörung und Chaos.

## 867 VBG - Geburt des Dosenspielers

Der Dosenspieler wird in der Hölle geboren und steigt schnell zu Satans rechter Hand auf. Seine Loyalität ist jedoch nicht absolut: Wie viele Dämonen hegt er den geheimen Ehrgeiz, Satan eines Tages zu stürzen und selbst über die Dämonen zu herrschen.

## 32 VBG - Geburt von 0,125

Während eines katastrophalen Energiesturms flieht die Mutter der noch kleinen 0,125 mit ihrem Kind. Unter einem Baum werden beide von einem gewaltigen Blitzereignis getroffen. Die Mutter wird vollständig zu Staub beziehungsweise Energie zerlegt; 0,125 überlebt. Der Blitz verleiht ihr eigene Kräfte. TamTam erscheint, beendet den Sturm und rettet das Kind.

TamTam nimmt 0,125 mit nach Fort TamTam und zieht sie dort selbst auf. Über die Jahre lehrt er sie, ihre durch den Blitz erhaltenen Kräfte zu kontrollieren. 0,125 bringt sich zusätzlich eigenständig Konstruktion und Technik bei. Schließlich wird sie TamTams rechte Hand. Ihre Beziehung ist damit zugleich familiär und funktional: TamTam ist Retter, Adoptivvater beziehungsweise Vormund, Lehrer und später ihr Anführer.

## 2 VBG - Beginn des Dritten Religionskrieges

Satan gelingt es schließlich, die Begrenzung der Hölle zu überwinden. Gott und Satan bereiten unabhängig voneinander neue Angriffe auf Astralis vor. Beide wollen TamTam vernichten und zugleich den jeweils anderen beseitigen. Der Dritte Religionskrieg beginnt als echter Dreifrontenkrieg zwischen Himmelreich, Fort TamTam und Hölle.

5. Jahr 0 - TamTams Opfer und Bernds Geburt



0 - TamTams letzter Befehl

Als TamTam erkennt, dass er den gleichzeitigen Krieg gegen Gott und Satan nicht dauerhaft gewinnen kann, befiehlt er 0,125, Fort TamTam zu halten. Sollte er nicht zurückkehren, soll sie fliehen. TamTam verlässt sein Zuhause und zieht zu seinem letzten Kampf.

0 - 0,125 gegen Dosenspieler

Satan befiehlt Dosenspieler, Fort TamTam zu besetzen. Dort trifft er auf 0,125. In einem extrem brutalen Kampf schlägt Dosenspieler 0,125 die linke Hand ab und verletzt sie schwer. Trotz ihrer Verletzungen gelingt es ihr, Dosenspieler aus dem Fort zu schleudern. Beide überleben. 0,125 kann sich nur noch mit Mühe aus der Festung retten; Fort TamTam wird verlassen und beginnt zu verfallen.

0 - TamTams Selbstopfer

TamTam kämpft gleichzeitig gegen Gott und Satan, bis er zu erschöpft und verletzt ist, um weiterzumachen. Er setzt sämtliche verbliebene Macht in einem letzten Selbstopfer frei. Die Explosion zerstört Gottes Stab der Schöpfung und Satans Schwert der Zerstörung. Gott und Satan werden massiv geschwächt und zur Flucht gezwungen.

Die acht Seelen

Aus den Überresten der beiden vernichteten göttlichen Waffen entstehen acht fragmentierte Seelen: Selbstlosigkeit (gelb), Wut, Kühnheit, Mut, Frieden, Leidenschaft, Einklang und Entschlossenheit.

0 - Bernd der Käse entsteht

TamTam nutzt seine allerletzte verbleibende Kraft und verschmilzt mit der gelben Seele der Selbstlosigkeit. Aus dieser Verbindung entsteht Bernd der Käse. Bernd ist damit TamTams Reinkarnation in einem neuen Wesen, besitzt jedoch weder TamTams Erinnerungen noch dessen vollständige Persönlichkeit.

0 - Der Turm der Kühnheit

Bernds neuer Körper bewegt sich unbemerkt in den Turm der Kühnheit im Süden Damstadts. Dort fällt beziehungsweise verbleibt er in einem achtjährigen Schlaf. Der Turm verfällt weiter und wird von

gefährlichen primitiven Kreaturen besiedelt.

0 - Dosenspieler findet die Seele der Wut

Auf seinem Rückweg Richtung Hölle entdeckt Dosenspieler die Seele der Wut. Er nimmt sie heimlich an sich und verschweigt den Fund Satan, da die Seele ihm eines Tages bei einem eigenen Putsch helfen könnte.

## 6. 0-8 NBG - 0,125, Dosenspieler und der schlafende

Bernd

erste Wochen nach 0 - 0,125 überlebt

0,125 leidet unter schweren Verletzungen und starken Schmerzen. Sie kann sich zunächst nur sehr langsam durch Astralis bewegen.

## ca. 1 NBG - Die Prothese

Als die Schmerzen nachlassen, nutzt 0,125 ihre selbst erlernten technischen Fähigkeiten. Aus geborgenen Teilen von Engelswaffen konstruiert sie eine Prothese für ihre verlorene linke Hand. Diese wird zu einem dauerhaften Teil ihres Erscheinungsbildes.

Danach beginnt 0,125 systematisch zu untersuchen, was mit TamTam geschehen ist. Sie erfährt von seinem Tod, entdeckt Spuren, die er hinterlassen hat, und stößt auf die Existenz der acht Seelen. Schließlich führen die Hinweise sie zum schlafenden Bernd im Turm der Kühnheit. Sie entscheidet sich, ihn zu beschützen und gleichzeitig nach den Seelen zu suchen.



## 4 NBG - Zweites Duell: 0,125 gegen Dosenspieler

Während 0,125 nach Hinweisen zur Seele des Einklangs sucht, begegnet sie Dosenspieler erneut. Der kurze Kampf endet unentschieden. Als Folge dieser Begegnung erfährt Dosenspieler von Bernds Existenz.

Dosenspieler sucht den schlafenden Bernd anschließend persönlich auf und erkennt dessen enormes Potenzial. Er berichtet Satan davon. Satan misst Bernd zu diesem Zeitpunkt jedoch wenig Bedeutung bei und betrachtet 0,125 als die größere unmittelbare Gefahr. Dosenspieler teilt diese Einschätzung nicht und entwickelt unabhängig den Plan, Bernd für seine eigene Seite zu gewinnen.

## 7 NBG - Drittes Duell am Turm der Kühnheit

0,125 erfährt von Dosenspielers Plan und kehrt zum Turm zurück. Im Turmvorbau kommt es zu einem längeren Kampf. 0,125 hat aus den vorherigen Duellen gelernt und gewinnt. Sie fügt Dosenspieler eine dauerhafte Schnittnarbe am rechten Auge zu. Er schwört Rache und entkommt im letzten Moment.

## 7 NBG - Harrald wird erschaffen

0,125 erschafft Harrald, einen chinesisch sprechenden Drachen. Er soll den Turm von außen bewachen, während sie unterwegs ist, und später Bernds Begleiter werden. Harrald patrouilliert fliegend um den

Turm.

## 7 NBG - 0,125 beendet ihre eigene Seelensuche

0,125 entscheidet, nicht länger selbst nach den Seelen zu suchen. Sie hat zwar zahlreiche Hinweise gesammelt, aber keine Seele gefunden. Stattdessen will sie diese Hinweise Bernd übergeben. Ihre Hoffnung ist, dass Bernd die acht Seelen vereinen und damit Gott und Satan endgültig besiegen kann.

## 7. 8-10 NBG - Bernd der Käse und das Inferno der

Götter

## 8 NBG - Bernd erwacht

Nach acht Jahren öffnet Bernd im Turm der Kühnheit erstmals die Augen. Damit beginnt die Handlung des ersten geplanten Spiels Bernd der Käse und das Inferno der Götter. Bernd besitzt keinerlei Erinnerungen an TamTam und weiß zunächst nichts über seine Herkunft, Gott, Satan, 0,125, Fort TamTam, die Religionskriege oder die acht Seelen.
Der Turm der Kühnheit ist stark verfallen und von primitiven gefährlichen Kreaturen besiedelt. Bernd muss sich zunächst durch den Turm kämpfen. Diese Phase bildet zugleich den spielerischen Einstieg in Bewegung, Erkundung und Kampf.

## früh 8 NBG - Bernd trifft 0,125

Als Bernd erwacht, ist 0,125 vorübergehend wegen einiger Besorgungen nicht am Turm. Kurz darauf kehrt sie zurück und begegnet Bernd noch innerhalb beziehungsweise im Umfeld seiner Turmphase - ausdrücklich bevor Bernd Harrald kennenlernt.
0,125 erklärt Bernd die Geschichte der drei Religionskriege, TamTams Opfer und seine eigene Herkunft. Sie erklärt ihm, dass er aus TamTams letzter Essenz und der Seele der Selbstlosigkeit entstanden und damit TamTams Erbe beziehungsweise Reinkarnation ist, ohne dessen Erinnerungen zu besitzen. Außerdem übergibt sie ihm die Hinweise, die sie über Jahre zu den acht Seelen gesammelt hat.

## 8 NBG - Bernd trifft Harrald

Erst nachdem Bernd den Turm verlässt, begegnet er Harrald, der draußen patrouilliert hat. Harrald wird von nun an sein treuer Begleiter. Der Austritt aus dem Turm markiert den Übergang von Bernds Erwachen zur größeren Reise durch Astralis.
Die Suche nach den acht Seelen

Bernd folgt 0,125s Hinweisen und sucht die acht Seelen. Die Aufgabe beschränkt sich nicht auf Astralis: Eine der Seelen befindet sich im Himmelreich, eine weitere in der Hölle. Dadurch führt Bernds Reise durch alle drei zentralen Ebenen des alten Religionskonflikts. Die Seele der Wut befindet sich zudem bereits im geheimen Besitz des Dosenspielers.
Bernds erste Niederlage gegen Gott

Noch bevor seine Kraft vollständig ist, trifft Bernd auf Gott und kämpft gegen ihn. Obwohl Gott seit Jahr 0 geschwächt ist und Bernd bereits über beträchtliche Macht verfügt, fehlen Bernd noch Teile der acht Seelen. Er verliert den Einzelkampf gegen Gott, überlebt jedoch.

Bernds erste Niederlage gegen Satan

Später kommt es auch zu einem direkten Einzelkampf zwischen Bernd und Satan. Wieder ist Bernds Macht noch nicht komplettiert. Auch diesen Kampf verliert er. Die beiden Niederlagen machen deutlich, dass Bernd selbst gegen jeweils nur einen der beiden alten Propheten keine Chance auf den endgültigen Sieg besitzt, solange die acht Seelen nicht vollständig vereint sind.

Dosenspielers vermeintliches Ende

Kurz vor der entscheidenden Schlacht kommt es erneut zum Konflikt mit Dosenspieler, der die Seele der Wut verborgen hält. Satan wendet sich schließlich gegen seine eigene rechte Hand. Dosenspieler gilt danach als tot. Für Astralis sieht es so aus, als sei seine Geschichte endgültig beendet - tatsächlich wird sich Jahrzehnte später zeigen, dass dies nicht stimmt.

Die Entstehung von Cheesekalibur

Nachdem Bernd schließlich alle acht Seelen zusammenführen kann, bleiben diese nicht als getrennte Artefakte bestehen. Die acht Seelen verschmelzen miteinander und bilden Cheesekalibur. Cheesekalibur ist somit die vereinte physische Form der acht Fragmente, die ihrerseits aus den Resten von Gottes Stab der Schöpfung und Satans Schwert der Zerstörung entstanden waren. Erst mit Cheesekalibur ist Bernds Kraft vollständig.

## 8. 10 NBG - Die Schlacht um Fort TamTam

## 10 NBG - Rückkehr nach Fort TamTam

Die entscheidende Schlacht des Dritten Religionskrieges führt Bernd nach Fort TamTam zurück. Die seit Jahr 0 verfallende Festung, in der TamTam lebte und 0,125 aufwuchs, wird zum Schauplatz der endgültigen Auseinandersetzung.

Bernd kämpft sich durch Fort TamTam und steigt immer weiter nach oben. Schließlich erreicht er das Dachgeschoss. Dort stehen ihm Gott und Satan gleichzeitig gegenüber.

Die letzte Konfrontation

Bernd kennt beide Gegner bereits aus seinen früheren Einzelkämpfen - und hat gegen beide verloren. Diesmal ist jedoch seine Kraft vollständig. Die acht Seelen sind zu Cheesekalibur verschmolzen. Auf dem Dachgeschoss von Fort TamTam kommt es zur finalen Auseinandersetzung.

## 10 NBG - Vernichtung Gottes und Satans

Bernd besiegt und vernichtet Gott und Satan endgültig. Sie werden nicht lediglich vertrieben oder erneut versiegelt. Damit verschwinden die beiden verbliebenen ursprünglichen Propheten des großen Religionskonflikts.

## 10 NBG - Offizielles Ende des Dritten Religionskrieges

Mit der Vernichtung Gottes und Satans endet offiziell der Dritte Religionskrieg, der 2 VBG begonnen hatte.



## 10 NBG - Ende des Zeitalters der drei Religionen

Gleichzeitig endet offiziell das Zeitalter der drei Religionen, das mit TamTams Erwachen 14.732 VBG begonnen hatte. Gott stand für absolute Ordnung, Satan für absolutes Chaos und TamTam für Gleichgewicht. TamTam war bereits im Jahr 0 gestorben und in Bernd aufgegangen; zehn Jahre später vernichtet seine Reinkarnation die beiden übrigen Propheten.

## 9. 10-11 NBG - Wiederaufbau und eine neue Richtung

## 10-11 NBG - Das Jahr des Wiederaufbaus

Nach dem Ende des Religionskrieges bleibt Bernd zunächst auf Astralis. Ein Jahr lang hilft er beim Wiederaufbau des schwer gezeichneten Kontinents. Staaten, Siedlungen und Gesellschaften müssen sich erstmals an eine Welt anpassen, in der Gott, Satan und TamTam nicht mehr als eigenständige Propheten existieren.

Bernd kommt während dieser Zeit zu der Überzeugung, dass seine Fähigkeiten als Held nicht nur Astralis helfen könnten. Titanium-69 besteht aus zehn Kontinenten, und Bernd beschließt, auch jenseits seiner Heimat nach Orten zu suchen, an denen seine Hilfe gebraucht wird.

## 11 NBG - Aufbruch nach Osten

Ein Jahr nach seinem Sieg verlässt Bernd gemeinsam mit Harrald Astralis. Er reitet auf Harralds Rücken und beide fliegen über das Meer nach Osten. Schließlich erreichen sie den Kontinent Nyvalis. Damit verlässt Bernd erstmals Astralis.

## 11 NBG - Bernd der Käse und die obliviale Finsternis

Mit Bernds Ankunft auf Nyvalis beginnt die Handlung des zweiten geplanten Spiels Bernd der Käse und die obliviale Finsternis. Anders als seine erste große Aufgabe ist diese Reise nicht unmittelbar TamTams letzter Auftrag. Bernd entscheidet selbst, seine Talente als Held auch außerhalb Astralis einzusetzen.

0,125 übernimmt die indirekte Verwaltung Astralis'

0,125 bleibt auf Astralis zurück. Während Bernds Abwesenheit übernimmt sie die indirekte Verwaltung beziehungsweise übergreifende Koordination des Kontinents. Sie wird dabei nicht zur direkten Herrscherin aller Staaten; die bestehenden politischen Strukturen bleiben bestehen. 0,125 sorgt jedoch für Stabilität, Koordination und die Fortsetzung des Wiederaufbaus.

Damit teilt sich die Geschichte ab 11 NBG erstmals deutlich in zwei gleichzeitig verlaufende Stränge: Bernd und Harrald auf Nyvalis sowie 0,125 auf Astralis. Während Bernd einen neuen Kontinent betritt, beginnt sich in seiner Heimat bereits die nächste große historische Krise vorzubereiten.

10. Zentrale Figuren und Begriffe bis 11 NBG

Begriff / Figur Bedeutung

Gott Aus kosmischer Anomalie entstandenes Wesen; zunächst einsam und gutartig, später Verkörperung autoritärer Ordnung. 10 NBG von Bernd vernichtet.

TamTam Aus einem uralten Anomalietropfen entstanden; Prophet des Gleichgewichts und Gründer des TamTamnismus. Opfert sich im Jahr 0 und wird durch die Seele der Selbstlosigkeit zu Bernd.

Lucifer / Satan Ehemalige rechte Hand Gottes. Radikalisiert sich vom Kritiker Gottes zum Vertreter absoluten Chaos. Nach Verbannung 8.459 VBG nimmt er den Namen Satan an. 10 NBG von Bernd vernichtet.

Bernd der Käse Reinkarnation TamTams aus dessen letzter Essenz und der Seele der Selbstlosigkeit. Erwacht 8 NBG, vereint die acht Seelen zu Cheesekalibur und beendet 10 NBG den Dritten Religionskrieg.



Begriff / Figur Bedeutung

0,125 Von TamTam gerettetes und aufgezogenes Kind mit blitzbedingten Kräften; TamTams rechte Hand, technische Autodidaktin und spätere Beschützerin Bernds. Ab 11 NBG indirekte Verwalterin Astralis'.

Dosenspieler Satans rechte Hand, heimlicher Besitzer der Seele der Wut und langfristiger Rivale 0,125s. Gilt kurz vor 10 NBG als getötet.

Harrald Von 0,125 erschaffener chinesisch sprechender Drache. Zunächst Wächter des Turms der Kühnheit, später Bernds Begleiter und Flugreittier.

Cheesekalibur Vereinte Form aller acht Seelen. Entsteht aus Selbstlosigkeit, Wut, Kühnheit, Mut, Frieden, Leidenschaft, Einklang und Entschlossenheit.

Stand der Timeline: Die detaillierte Erzählung endet derzeit im Jahr 11 NBG mit Bernds Ankunft auf Nyvalis und 0,125s Übernahme der indirekten Verwaltung Astralis'. Die spätere Krankfurt-Expansion und weitere Ereignisse sind ältere beziehungsweise noch weiter auszuarbeitende Lore und wurden hier bewusst nicht als bereits vollständig neu festgelegter Canon fortgeschrieben.