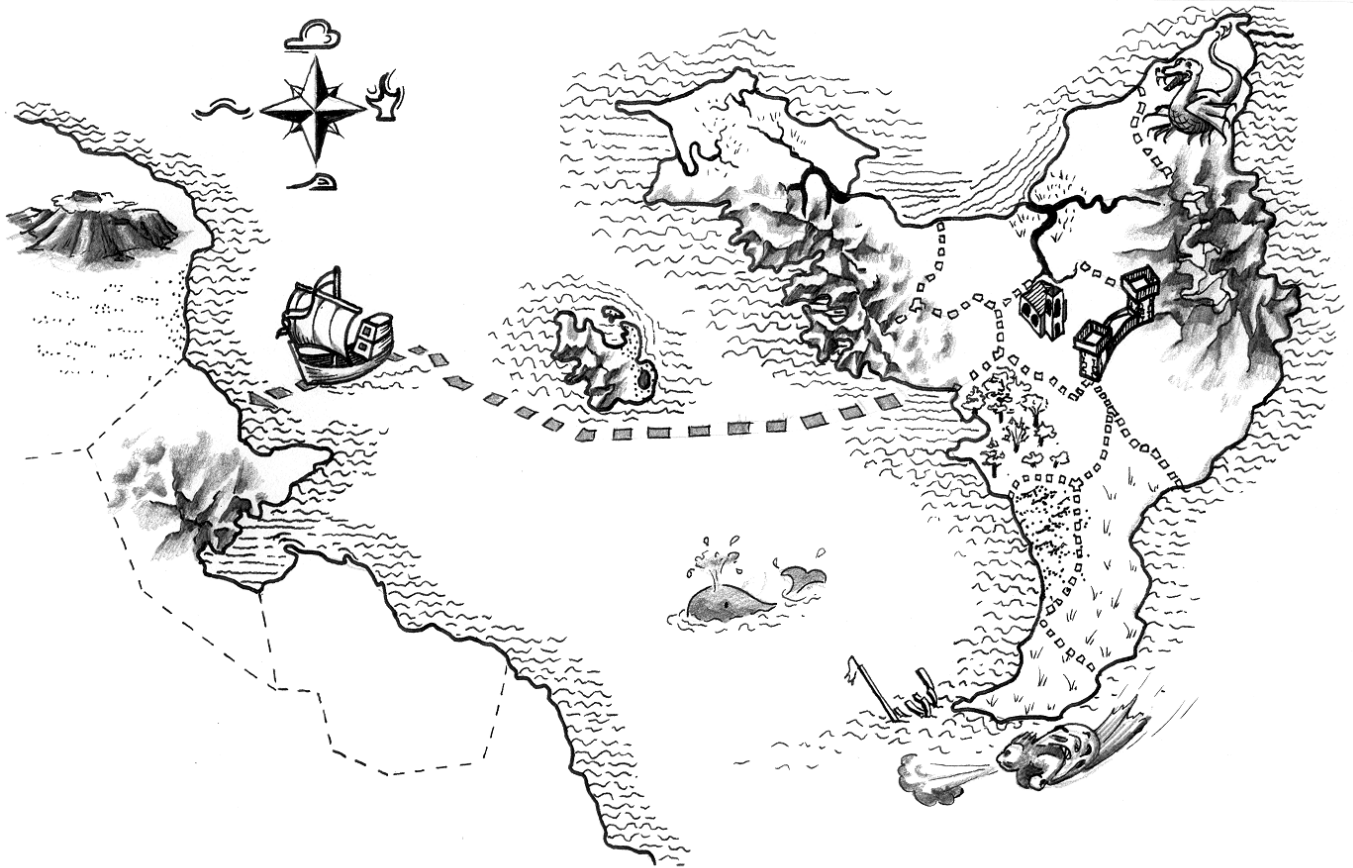


# Tanebria

Buch V – Geschehnisse und Abenteuer





# Tanebria I - Das Pendel der Zeit

**Pertian im Jahre 2995**

*(1995 Tanebria-Orga)*

**Z**ur Zeit von Tanebria I hatte der Tamielitenorden ein nicht zu verachtendes Problem. Ihr Kloster, welches in der Provinz Pertian erbaut wurde, war in einer Zeitschleife gefangen. Dies hatte zur Folge, dass das Kloster mehr in der Zeit umher sprang, als in Pertian zu weilen. Ein einfacher Bauer sagte die nächste Ankunft des Klosters in der Gegenwart voraus, denn er beobachtete das Phänomen schon seit vielen Jahren. Es sammelte sich also viel buntes Volk an dem Ort, wo das Kloster auftauchen sollte und tatsächlich erschien es. Nun galt es, das Kloster ein für allemal von den Zeitreisen zu befreien. Um der Sache den nötigen Ernst zu verleihen, schickte Talamon gar selbst einen seiner Untergötter, um den Recken den Auftrag zu erteilen. Mit Hilfe der Helden, Mönche und den vier Elementarpriestern, gelang es, alle Teile des Zeitpendels zu finden und in den Obelisken einzusetzen. Mit Hilfe der Geistigen gelang es auch tatsächlich, die Zeitreisen des Klosters zu unterbinden.

Zwischendurch gab es noch das Problem, das Kloster vor Dieben, Meuchlern und anderen habgierigen Gestalten zu schützen. Denn das in dem Kloster angesammelte Wissen über das Wesen der Zeit interessierte verständlicherweise nicht nur die Tamieliten. Selbst Samiel (ehemals Mönch des Klosters, wurde wegen seiner Machtgier jedoch aus dem Orden verstoßen), der ebenfalls in der Zeitschleife mit dem Kloster gefangen war, musste irgendwie von seinem Vorhaben, alles über die Zeit wissen zu wollen, abgebracht werden. Eine nicht



unbedingt leichte Aufgabe, da er im „Laufe der Zeit“ doch sehr mächtig geworden war.

---

## Tanebria II - Im Schatten des Löwen

**Pertian im Jahre 2996**

*(1996 Tanebria-Orga)*

**S**eit Tanebria I ist das Kloster der Tamieliten fester Bestandteil von der Provinz Pertians geworden. Diese Tatsache hat sich natürlich schnell in ganz Tanesha verbreitet. Es war also abzusehen, dass irgendwelche suspekten Personen versuchen würden, das Kloster samt Inhalt als ihr Eigentum zu deklarieren. So tat es auch tatsächlich ein gewisser Lothar der Löwe. Er behauptete, Besitzansprüche auf das Kloster zu haben, da es sich auf seinem Land befände. Allerdings gab es zwei Faktoren, die an der Glaubwürdigkeit Lothars zweifeln ließen. Erstens gab es eine Grundstücksurkunde, welche bewies, dass der Boden, auf dem das Kloster steht, den Tamieliten gehört, und zweitens war das Dokument, welches Lothar den Löwen als rechtmäßigen Eigentümer nannte, nicht gerade sehr glaubwürdig, da gefälscht. Als wäre dies nicht schon Zündstoff genug für eine gediegene Fehde, tauchte Samiel erneut auf und schickte durch ein Portal allerhand Orks und ähnliches Grobzeug nach Pertian, um Herrscher des Klosters zu werden. Aber das Interesse für das Kloster sprach sich nicht nur auf Tanebria herum. Durch ein Weltentor kam eine nicht zu verachtende Garde der Thaskarer nach Pertian, welche ebenfalls gesteigertes Interesse an dem Kloster zeigten - allerdings unter dem Vorwand, Handelsbeziehungen zwischen Tanebria und ihrer Welt zu schaffen. Die Thaskarer ließen eine kleine Armee auf Tanebria zurück und reisten mit der Feuerpriesterin, der Wasserpriesterin, sowie dem Windpriester in ihre Welt. Einzig der Erdpriester blieb auf Tanebria. Unglücklicherweise wurde das Weltentor jedoch zerstört; sehr zum Ärger der drei Elementarpriester. Und auch die Armee der Thaskarer war nicht besonders angetan von dem Gedanken, für immer auf Tanebria zu verweilen. Durch das ganze Chaos geschah es, dass aus bisher ungeklärten Gründen der Dachstuhl des Klosters niederbrannte und einen Großteil der klösterlichen Bibliothek zerstörte. Hierdurch wurde viel Wissen über das Wesen der Zeit für immer vernichtet. Derzeit ist das Kloster wieder in den Händen der Tamieliten. Anmerkung :

Zwar hatten die Thaskarer eine Möglichkeit gefunden durch das Weltentor nach Tanebria zu reisen, doch versicherte ein Mitglied des hohen Rates, dass die

Thaskarer nicht die Erbauer dieses sagenumwobenen Monumentes gewesen seien. Es darf also weiter nach den Erbauern geforscht werden.

---

# Tanebria III - Der Tempel der Weisheit

**Tydal auf Carestria im Jahre 2997**

*(1997 Tanebria-Orga)*

**A**n der bekannten Handelswegkreuzung sollte der dritte Teil Tanebrias stattfinden. An der Kreuzung findet man nicht nur allerlei buntes Volk, sondern auch den Tempel der Weisheit, die berühmte Taverne „Feuerländer“, sowie einen uralten Steinkreis. Auch scheint hier so etwas wie ein „Magieknoten“ zu existieren. Der Tempel der Weisheit nimmt eine besondere Stellung in der Welt Tanebria ein, da er sich durch ein interessantes Phänomen von den anderen Tempeln unterscheidet. In ihm ist es gestattet, zu jeder Gottheit zu beten - hierbei spielt es keine Rolle, ob man Talamon oder gar Salthar anbetet. Niemand wird aufgrund seines Glaubens des Tempels verwiesen. Es existieren allerdings Gerüchte, dass die Priesterin das Medium aller Götter sei. Dies ist natürlich völlig absurd, denn welche Gottheit würde sich schon ein Medium mit einem anderen Gott teilen? Der Steinkreis in der Nähe des Tempels hat mittlerweile ein etwas anderes Äußeres, da man das lang gesuchte Geheimnis um ihn lüften konnte. Ein Magier Namens Kantarius aus Arleia machte sich auf, um das Geheimnis zu enthüllen, jedoch schlug sein Ritual fehl, was zur Folge hatte, dass der Stein in der Mitte des Kreises verschwand. Er hatte etwas ins Leben zurückgerufen, was besser in dem Stein geblieben wäre. Bei dem Ding im Stein handelte es sich um einen uralten Priesterkönig, der allerdings eine recht interessante Einstellung zu Dingen wie „Macht“ und „Weltherrschaft“ besaß. Also beschlossen die damaligen Schamanen, ihn in einem Stein zu bannen. Die ganze Geschichte hatte allerdings einen Haken: Nicht nur der Priestermagier wurde zu Stein, sondern auch die Schamanen. Da die Kraft des Priestermagiers noch nicht ganz gebrochen war, verwitterten über die Jahrhunderte nur die äußeren Steine, nicht aber der in der Mitte des Kreises. Nun galt es, den Hohepriester wieder einzufangen und endgültig zu vernichten, was jedoch verhältnismäßig schwer war, denn im Laufe der Zeit ist dieser sehr mächtig geworden und hat zu allem Überfluss auch noch einen Großteil der Lebensenergie von Kantarius in sich aufgesogen. Da er seine Gestalt beliebig wandeln konnte, war es nicht so ganz einfach, ihn ausfindig zu machen. Während viele Recken nach ihm suchten, sorgte er für viel Verwirrung, indem er Personen verfluchte, verwandelte, auf

seine Seite zog und ähnliches. Am dritten Tag der Suche konnte er allerdings gestellt und mitsamt seiner Horde vernichtet werden. Die Priesterin des Tempels hat den Platz mittlerweile als heilig deklariert. Zu guter letzt: Die Taverne „Feuerländer“ hat neuerdings einen singenden Troll in ihr Team aufgenommen.

---

## Tanebria IV – Das Erbe der Väter

### Tydal auf Carestria im Jahre 2997

*(1997 Tanebria-Orga)*

**A**uch im folgenden Sommer war das Fleckchen Tydal wieder Schauplatz skurriler und geschichtsträchtiger Handlungen. Ein Elfenstamm aus dem nahen Shilmistawald wollte an diesem heiligen Ort mit dem in unregelmäßigen Zyklen stattfindenden Fest des Lebens seinen Göttern huldigen. Doch begab es sich, dass zur selben Zeit der brutale Orkhäuptling Gorstak mehrere Orkstämme versammelte und sich ein semipermanentes Lager in Tydal errichtete. Dort ließen es sich die Orks gut gehen, handelten mit geplünderten Waren, sofften im Feuerländer um die Wette und genossen eine auf orkische Weise friedliche Zeit. Es wurde eine Vorhut der Elfen geschickt, um das goldene Blatt des Lebens zu pflücken, welches immer einen Mond vor dem Fest des Lebens erscheint. Auch in Tydal angekommen, sahen die Elfen die zerstörerischen Orks auf ihrem heiligen Boden hausen. Panische Angst ergriff die Elfen, als sie sich vorstellten, wie die Orks alte Elfengräber schänden, den Baum des Lebens fällen und mit ihrer Präsenz und ihren Ausdünstungen die Natur zu Grunde richten könnten. In Ihrer Angst wandten sich die Elfen an zwei ihnen bekannte Magierbrüder und baten um magische Unterstützung. Was die Elfen jedoch nicht wussten war, dass es sich bei diesen beiden Brüdern um zwei machthungrige und schizophrene Nekromanten handelte, welche mit schwarzer Magie in der Lage waren Untote zu erschaffen. Während die Elfen und die Orks miteinander stritten und verhandelten, schlich sich die beschworene Brut aus dem Dordannok in Tydal ein. Als die Elfen feststellten, dass sie mit ihrer übertriebenen Vorsicht mehr Unheil heraufbeschworen hatten, als abzusehen war, mussten sie sich nach neuen Verbündeten umschauen, um gegen das Unheil angehen zu können. Von nun an kämpften Orks, Elfen und Reisende gegen die Horden der Finsternis. Letztere konnten schließlich in einer Endschlacht zur Strecke gebracht werden. Die beiden Brüder wurden getötet und ihre Diener auf ewig verbannt. Nach der Schlacht einigten Gorstak und die Elfen sich darauf, dass die Orks den heiligen Platz der Elfen meiden sollten. Es war ihnen aber weiterhin erlaubt in der Nähe der Handelskreuzung ihr Lager aufzubauen.

## Tanebria V - Die Gesandten des Rates

### Tydal auf Carestria im Jahre 2998

*(1998 Tanebria-Orga)*

Im Tempel der Weisheit, einst Pilgerstätte für Gläubige und Ratsuchende aus aller Welt, war es still geworden, denn die Priesterin konnte die Stimmen nicht mehr hören, mit denen die Götter zu ihr sprachen. Nur gelegentlich kam ein Händler oder ein müder Wanderer vorbei. Mehrere Monde sind nun vergangen und der Kelch kehrte nicht in den Tempel zurück. Schließlich beschloss der hohe Rat von Carestria, dass etwas zu geschehen habe, denn eine Schändung des wichtigsten carestrischen Heiligtums war auf Dauer nicht zu tolerieren. So schickte denn jede Fraktion des Rates einen Botschafter zum Tempel, auf dass dieser Freiwillige suchen sollte, die ihn bei der Suche nach dem Kelch unterstützen würden. Demjenigen, dessen Helfer den Gral finden würden, würde die Ehre und das Ansehen des Rates zu teil und so versuchten besonders diejenigen, die im Rat bisher eine Minderheit darstellten, Ruhm, Ehre und Ansehen zu erwerben. Zur gleichen Zeit begannen sich auch viele Priester Sorgen zu machen, dass die Götter möglicherweise verstimmt wären, wenn der Kelch nicht zurückkehrte und so zogen Priester von verschiedensten Gottheiten aus um ihrem Herrn oder ihrer Herrin die Ehre zu erweisen den geheiligten Kelch zurück zu bringen. So begab es sich, dass abermals reges Leben in der Taverne zum Feuerländer einkehrte und Tony Tydal sich wieder die Hände reiben konnte, denn Priester und Magier, Paladine und Krieger, Abenteurer und Beutelschneider gaben sich einmal mehr die Klinke in die Hand um an diesem vor kurzem noch so ruhigen Ort ihr Glück zu suchen.

Tatsächlich befand sich der Kelch in der Obhut eines gewissen Tarmon Kyrel. Dieser war auch bereit, den Kelch wieder an seine rechtmäßige Stelle zu bringen. Ganz Tarmon Kyrel? Nein, leider nicht, denn dümmlicherweise war diese Person schizophren und nur der gute Teil Tarmons war bereit, den Kelch an den Frater des Tempels zurückzugeben. Man kam ins Geschäft. Was Tarmon allerdings nicht wusste, war, dass der Frater mittlerweile die Seiten gewechselt hatte und den Kelch für seine Zwecke missbrauchen wollte.

Und diese Zwecke waren alles andere als gut, denn mit Hilfe des Kelches war es der Sekte und dem Frater möglich, den Gott Veruhl zu beschwören. Zunächst

---

musste allerdings erst einmal allerlei Grobzeug und Ungetier aus dem Dordannok beschworen werden, um von dem eigentlichen Ritual abzulenken. Die letzte große Schlacht sollte dann nach zwei weiteren Tagen stattfinden. Es sollte eine Schlacht werden, in der Veruhl und seine Schergen alles vernichten würde. So einfach wie geplant verlief die ganze Sache dann aber doch nicht, denn zum Ärger der Veruhlanhänger hatten sich alle anderen Anwesenden zusammengeschlossen, um nach dem Kelch zu suchen. Hierzu zählten unter anderem: Alaron Syrthanil, Leonis von Kalant, Alonzo di Lombardi, Kaldon von Teradon, ein hochgestellter Tamieliten Abt und sogar eine Finsterelfenanführerin samt Gefolge. Es waren alles hochgestellte Persönlichkeiten, welche teilweise sogar mit ihren Armeen angereist waren und nicht nur durch ihre Anzahl der Sekte ein ungutes Gefühl vermittelten. Es half nichts, Veruhl musste her und das schnell. Es kam zu einer unglaublich großen Schlacht, in der man Freund und Feind kaum noch auseinander halten konnte. Für die Veruhlanhänger verlief sie niederschmetternd – doch hatten die anderen Gewonnen? Zwar war der Kelch wieder dort, wo er hingehörte, doch schien sich niemand daran zu stören, dass an die vier Dutzend Finsterelfen sich auf die Seite der guten gestellt hatten. Denn wie heißt es doch so schön: Never trust a drow!

# Tanebria VI – Abschied von Carestria

**Tydal auf Carestria im Jahre 2998**

*(1998 Tanebria-Orga)*

**V**ieles Volk fand sich wieder einmal in Tydal um den Tempel der Weisheit und den Feuerländer ein, nachdem der Kelch in die Hände von Soris Silvia, der Priesterin der Weisheit, zurückgekehrt war. Doch hatte sich einiges verändert: Innocenz Pontifex Maximus hatte als neuer Priester die Position des Mediums der Götter eingenommen und regierte mit eiserner Hand das einfache Volk. Ein Müller wurde des Mordes an Soris Silvia beschuldigt, die Tydal vor einiger Zeit verlassen hatte. Darüber hinaus machten immer wieder Wolfswesen die Umgebung unsicher. Und in der Bevölkerung wurden langsam Stimmen laut und Schmierereien an den Wänden besagten: Nieder mit dem Klerus!

Die Stadt Portigat, in deren Einflussbereich Tydal liegt, hatte für dieses Wochenende eine Delegation von Akademiemagiern, die das offensichtliche Dimensionstor für Luparus und seine Wölfe ein für alle Mal verschließen sollten, entsandt. Doch das Ritual endete in einem Fiasko. Anstatt das Tor zu schließen, öffneten sich überall in der Umgebung Risse, die Luparus, dem Hohepriester von Wolf, ermöglichten, immer neue Scharen von Wölfen in diese Ebene zu bringen. Glücklicherweise stieß man recht bald auf einen Teil einer langen Schriftrolle mit Hinweisen auf ein Ritual, durch das diese Risse wieder verschlossen werden konnten. Im Tempel befanden sich zwei Teile dieser Schriftrolle, eine Delegation der Has'Burrach Elfen und eine Gesandtschaft Sarkari und Kurszulpriester aus Ta'Eldron, die am selben Abend vor Ort angekommen waren, konnte Hinweise auf die nächsten beiden geben, so dass es im Laufe des Waschtages möglich war, die vier Elementarebenen zu betreten und dort einen weiteren Teil zu erbeuten. Die letzte musste aus der Wolfsdimension geholt werden, in die Calandra, die Druidin der Has'Burrach, von einem Vampir verschleppt worden war. Leider vergaßen die mutigen Recken bei ihrer Suche nach der Schriftrolle die arme Calandra in der Dimension von Wolf, wo sie nun auf alle Ewigkeit die Qualen seiner Folter erdulden muss. Trotz aller errungenen Schriftrollen und aller Vorbereitungen kam es dennoch zu Unruhen und Unsicherheiten zwischen dem anwesenden Volk: es gingen Gerüchte um, man habe nicht alle Schriftstücke und

---

es wurden einige Delegationen entgegen allem Verstand verdächtigt, die ihrige nicht zur Verfügung gestellt zu haben. So wurde mit dem Ritual erst viel zu spät begonnen, und zu allem Überfluss tauchte auch noch Luparus mit einer Horde von Wölfen auf, um – den Sieg vor Augen – das Ritual zu stören.

Es kam wie es kommen musste: die Horden der Wölfe vertrieben die Leute, die sich nicht Wolf beugen wollten, und das Ritual konnte nicht zu Ende geführt werden. Seit dieser Zeit liegt das Wirtshaus und der Tempel, der inzwischen bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist, in einer Einöde und nur das Heulen der Wölfe unterbricht zuweilen die Stille.

Und so scheinen die Vertreter der Volksfront von Carestria am Ende doch ihr Ziel erreicht zu haben. Der Tempel in Schutt und Asche, der Hohepriester und sein Stellvertreter tot, die anderen vertrieben, doch haben auch sie selbst ihre Heimat verloren. Und die Wölfe regieren nur ödes Land, wo sie doch Macht und Einfluss bei den Menschen wollten.... Vielleicht doch ein glücklicher Wink des Schicksals?

## Tanebria VII – Das Fort in der Wildnis

**Dreiländereck: Bahr, Ta´Eldron und Kaskar im Jahre 2999**

*(1999 Tanebria-Orga)*

**D**as Dreiländereck. Ein Ort im nirgendwo. Einsam, jedoch nicht ganz verlassen liegt eine Karawanserei am Dreiländersee zwischen dem mächtigen Söldnerreich Bahr, seinem bösen Erzfeind Ta´Eldron und dem misstrauischen Blutelfenvolk aus Kaskar. Hier gibt es kein Gesetz, nur in wichtigen Fällen entscheidet ein einstimmiger Beschluss der Triumvirats. Das Triumvirat setzt sich zusammen aus je einem Abgesandten der 3 Nachbarreiche, wobei meist jemand mit solch einem Posten betraut wird, den man zu Hause nicht mehr braucht. Unbeobachtet und meist ignoriert von allen lebt hier noch ein kleiner Stamm des alten Echsenvolkes, Vorfahren der Echsen, die heutzutage Beradir besiedeln. Einstmals hatten sie eine Hochkultur von der nur Erinnerungen und Gräber übrig geblieben sind.

Eines Nachts beobachtete eine unbekannter Wanderer, dass die Echsen auf ihrem alten Friedhof auf einer alten, fast vom Sand bedeckten Steinplatte meditierten. Als die Echsen später gingen, sprach der Wanderer einen Zauber und bemerkte die alte Magie in der Steinplatte. Dieses Wissen verkaufte er meistbringend an alle drei Gesandten in der Karawanserei und verließ den Ort schnell. Die drei Gesandten wussten nicht viel mit den Informationen anzufangen, jedoch war klar, dass die jeweils anderen im Rennen um die Erkenntnis ausgestochen werden mussten. Und so begannen Sie unabhängig voneinander – bald auch mit angeforderter Unterstützung – das Geheimnis der Steinplatte zu ergründen. Sie forschten und zauberten auf dem alten Friedhof der Echsen. Als diese das bemerkten, versuchten Sie die Menschen zu waren, wurden jedoch von allen nicht beachtet oder sogar getötet. In ihrer Verzweiflung jedoch – das Schicksal von einst wollten sie verhindern – entschlossen sie sich zum Kampf und überfielen eine große Gruppe Neuankömmlinge, denen sie jedoch unterlegen waren. Die Echsen sahen mit großer Sorge, wie immer mehr Menschen auf ihrem Friedhof zauberten und die alte Grabplatte somit aufluden. Sie schickten den Menschen in der Nacht eine Vision, wie einst eine Echsenpriesterin die Macht der Platte missbrauchte und dadurch die Toten erweckte, die die Echsenkultur damals

---

fast vernichtete. Übrig blieben nur die wenigen Wächter, deren Nachkommen nahe der Verzweiflung waren. Die damalige Priesterin wurde von den Toten mitgenommen und ruht seitdem zwischen ihnen.

Doch die warnende Vision kam zu spät. Die Toten erwachten wieder und forderten ihren Tribut unter den Lebenden. Nur der alte Schamane der Echsen kannte einen alten Ritus und er bat die Menschen um Hilfe. Die mutigen Krieger schleuderten der Untoten Anführerin – die Priesterin von damals – die Herausforderung zum „Krr'tckstrrr“ einem alten echsischem Ritualwettkampf entgegen. Die tote Priesterin war gezwungen diesen anzunehmen und so rüsteten sich wackere Recken zum Spiel der Spiele. Doch schon bald wurde klar, dass die Menschen die Regeln nicht kannten und so unterlagen sie schnell und deutlich. Beide Seiten konnten das Spiel so nicht anerkennen und so wurde eine Neuansetzung am nächsten Morgen verabredet. Die Helden konnten in der Nacht die Spielregeln lernen, sich auf die Überraschungen des Gegners vorbereiten und so schließlich das Rückspiel gewinnen. Weiterhin putschten sowohl die Soldaten Bahrs als auch die Ta'Eldrons gegen ihre eigenen Anführer, weil diese miteinander kooperierten, so blieben einzig die kaskarischen Elfen als Macht vor Ort übrig.

Ruhe kehrte in das Dreiländereck ein, jedoch nicht für sehr lange.

## Tanebria VIII – Die Wälder von Kaskar

**Dreiländereck: Bahr, Ta´Eldron und Kaskar im Jahre 2999**

*(1999 Tanebria-Orga)*

**D**as Söldnerreich Bahr steht nach den letzten Geschehnissen im Dreiländereck kurz vor einem Krieg mit Ta´Eldron, so dass es seine militärische Macht – ebenso wie das Chaosreich – zur Zeit nicht nutzen kann, um das Dreiländereck zurückzuerobern. Nun setzen beide Reiche auf subtilere Methoden. Ta´Eldron schickt eine kleine Gruppe unter Leitung einer Priesterin mit ein paar Schwarzen Kobras und einem Sarkoner in Tarnung dorthin, stiftet etwas Unruhe und spioniert alles aus; weiter treten sie kaum in Erscheinung. Bahr jedoch möchte sich mit der momentanen Situation im Grenzgebiet Stevninghus nicht zufrieden geben, doch nach der Schlappe vom letzten Mal, entdecken sie plötzlich das neue Gefühl von “Subtilität”. Bahr schickt Vertreter des Handelshauses Verlar, um mit den Elfen über eine mögliche Holzgewinnung zu verhandeln. Dabei werden die zwei Kumaron-Priester werden unterstützt von Bahr-Söldnern, die sich als Holzfäller ausgeben. Die Gruppe weiß, dass die Elfen niemals Ihre edlen, vom Gilensee-Wasser gestärkten Bäume zum Fällen freigeben werden, aber damit rechnen sie. Die Verhandlungen werden absichtlich herausgezögert und sie nutzen die Zusage der Elfen, während der Verhandlungen totes Holz mitnehmen zu dürfen, als Deckung, um mit Hilfe des gestärkten Bumm – ein riesenhafter Bär von einem Mann - einige heilige Bäume zu fällen und heimlich abzutransportieren. Als Ablenkung von den Holzfällern dient eine größere Bahr-Einheit, die getarnt als Räuber und Deserteure die Elfen und alle Fremden beschäftigt. Die „Räuber“ attackieren und Provozieren, während die Holzfäller schnell agieren und mit Bumm ganze Bäume ausreißen. Bumm bekommt sogar vom Schwarzmagier noch Stärkungstränke. Um die Verluste und das Risiko möglichst klein zu halten, bindet der Bahr-Holzhändler-Diplomat den Elfen und Verteidigern des Landes den Bären von desertierten und zu Räubern verkommenen Ex-Bahr-Söldnern auf. Er bietet sich sogar an, die Elfen und ihre Freunde zu koordinieren, lenkt dabei jedoch absichtlich von den Aktivitäten der Holzfäller ab. Doch die Freunde der Elfen kommen dem Komplott auf die schliche und lassen es auffliegen.

---



## Tanebria IX – Die Quellen von Gilen

**Dreiländereck: Bahr, Ta´Eldron und Kaskar im Jahre 3000**

*(2000 Tanebria-Orga)*

**N**ach der endgültigen Machtübernahme des Seengebietes Gilen im Dreiländereck durch die Elfen im Jahre 2999 schien sich nun alles zum Guten zu wenden. Die Echsen nahmen vorsichtig Kontakt zu den Elfen und Menschen auf und hatten nach langer Zeit sogar wieder einmal Eier, Bahr war geschlagen und hatte genug mit seinen Grenzstreitigkeiten mit Ta´Eldron zu tun und Ta´Eldron selber schien des Interesse an dem öden Gebiet verloren zu haben.

Die Geschichte der Quelle

In diesem Teil von Gilen gab es schon immer viele Quellen, auch magische. Schließlich gab die bekannteste - Gilen - diesem Land seinen Namen. Doch die Eigenart dieser speziellen Quelle wurde erst relativ spät von den Elfen entdeckt. Sie wurde vor etwa 20 Jahren von Mirwen entdeckt. Sie war auf der Suche nach einem Mittel, was ihrem noch jungen Freund dem Baum Ainaquenalda helfen konnte. Dieser war sehr krank und selbst das Wasser des Gilen konnte ihn nicht vollständig wiederherstellen. Sie fühlte, das diese unbekannte Quelle ihr helfen könnte und begann Dryeeleth anzurufen und um Beistand zu bitten. Sie mischte das Wasser des Gilen mit dem der Quelle im Kelemenel und führte tagelange Rituale durch. Lediglich ein junges Elfenmädchen half ihr und versorgte sie während ihrer langen Sitzungen. Schließlich fand sie ein Gegenmittel und heilte ihren Baum der zu ihrer Überraschung sogar stärker und größer wurde als je zuvor, als ob er Jahrzehnte des kräftigen Wachses in wenigen Tagen hinter sich brachte. Doch in ihren langen Zeremonien fand sie mehr über die Quelle heraus als ihr lieb war: Man konnte die Quelle beeinflussen und sowohl nützliche als auch verderbliche Taten mit ihr vollziehen. Sie beschloss, niemanden etwas von der Quelle zu erzählen. Dem jungen Elfenmädchen welches ihr bei ihren Zeremonien geholfen hatte schärfte sie ein, zu niemandem ein Wort über die Quelle zu sagen, nicht einmal ihren Eltern. Dieses Mädchen lebt immer noch in dieser Gegend und heißt Weneldor.

---

Fast zwei Jahrzehnte später wurde Mirwen jedoch von marodierenden Ta´Eldron Söldnern entführt und in jenes schwarze Land entführt. Zu ihrem Unglück hatte sie eine Phiole mit Wasser aus dieser Quelle bei sich und die Macht des Wassers blieb Ta´Eldron nicht verborgen. Unter schwerer Folter verriet sie einem besonders grausamen und ehrgeizigen Magier (Ja, genau dem!) von der Quelle. Dieser schickte, Sharuna, seine rechte Hand aus, um eine Probe des Wassers zu holen. Diese Dienerin und bösertige Elfin verstand es, seine Brüder und Schwestern zu täuschen und es gelang ihm sich unbemerkt über die Grenze zu schmuggeln. Auf seiner Rückreise wurde er jedoch von einer Gruppe überrascht, mit der er nicht gerechnet hatte: Hexenjägern. Diese misstrauischen Gesellen durchschauten Sharuna schnell und es dauerte nicht lange, bis die Geschichte der mystischen Quelle ein weiteres Mal auf der Folterbank ausgespieen wurde.

So kamen die inquisitorischen Hexenjäger Talamon „die weißen Löwen“ nach Gilen und folgten der Spur des Ungewöhnlichen ja Un-Talamonischen, doch zuerst fanden sie nichts.

#### Der Geflohenen Ta´Eldron-Magier

Ein Meistermagier floh mit seinem Gefolge aus Ta´Eldron. Da er das böse Treiben seiner Landsleute nicht mehr mit ansehen konnte. Als er schwer verletzt mit seinen Mannen nach Gilen kam, machte er den Elfen und ihren Freunden schnell klar, dass er wohl verfolgt werden würde, er aber für deren Hilfe natürlich gerne alle seine Kraft zu Verfügung stellen würde.

In Wahrheit ist in der Tat aus Ta´Eldron geflohen. Allerdings weniger aus Glaubens oder Gesinnungsgründen, sondern weil er durch Intrigen seiner Kollegen in seinem Machtstreben stark beschnitten wurde. Er hasst Ta´Eldron seitdem von ganzem Herzen, ist jedoch nichts desto trotz um keinen Deut besser als seine übrigen Landsleute. Er plant eine Art Rachefeldzug gegen die Leute, die seine Pläne durchkreuzt haben und hat Stevninghus als Ausgangsbasis für seine Pläne auserkoren. Das hat in der Tat zwei Gründe: Zum einen hofft er die Elfen und ihre Freunde für seine Zwecke einspannen zu können (bzw. sich an Ihnen bereichern zu können), zum anderen hat auch er in seinen Aufzeichnungen über die mystische Quelle gelesen. Sein primärer Plan besteht darin, sich zuerst einmal beim ortsansässigen Volk anzubiedern, um die Leute von seiner Aufrichtigkeit und seiner Reue zu überzeugen (ist natürlich glatt gelogen). Des

Weiteren versucht er den Leuten klarzumachen, dass sie ihn sogar brauchen, weil in Kürze die bösen Ta'Eldroner, die angeblich auf seiner Fährte sind, hier eintreffen und sicher alles niedermachen werden (eine durchaus glaubwürdige Geschichte, da nicht einmal der Magier selbst weiß, ob er möglicherweise nicht doch verfolgt wird). Um dieser Sache ein wenig mehr Glaubwürdigkeit zu verleihen greift unser guter Magier natürlich zu einer kleinen List: Er hat vor seiner Anreise bereits einige Rituale in der näheren Umgebung (Ta'Eldronwärts) unbemerkt durchgeführt. Hierbei handelt es sich um Untotenbeschwörungsrituale, deren Wirkung zeitverzögert einsetzt. Mit anderen Worten, eine ganze Weile nachdem er bereits in der Karawanenstation angekommen ist, tauchen plötzlich Untote aus Richtung Ta'Eldron aus. Unser Magier zeigt sich natürlich überrascht, hilft aber selbstverständlich bei deren Bekämpfung.

Den Tumult nutzt der Magier dazu, die geheimnisvolle Quelle zu finden, was er in der zweiten Nacht auch schafft. Noch im Morgengrauen beschwört er Horden von Untoten, die er zur Ablenkung zum Karawanenstützpunkt schickt, um die Quelle in Ruhe auf sich zu eichen und auszunutzen. Schnelle wird den Angegriffenen zwar klar, was der Magier vorhat, doch schaffen sie es nicht, durch die Untoten durchzubrechen bevor der Magier seine Tränke fertig hat und das weite sucht.

---

# Unter dem Wolfsmond – Die Rückkehr nach Carestria

## Der Wolfsstaat auf Carestria im Jahre 3001

(2001 Tanebria-Orga)

**N**ach jahrelanger Besetzung von Tydal und dem Handelweg durch Carestria heuert der Walguranbund - ein fast tanebriaweiter Händlerbund - Söldner, Abenteurer, Forscher und vor allem Diplomaten an, um den bedeutenden Handelsweg, benannt nach dem Fluss „Nebelfluss“, „Nebelflussweg“, weil er große Teile des Weges nach Osten Richtung Portigat am Fluss entlang führt, durch Carestria wieder frei zu machen. Die Mittel und Art der „Befreiung“ sind dem Handelsbund recht egal, solange es zum Erfolg führt. Der Bund schickt keine eigenen Diplomaten hin, weil er weiß, dass Wolf und sein Vertreter Hohepriester Luparus keine schleimigen verweichlichten Händler als Gesprächspartner akzeptieren würden; Krieger, die sich bereits in Schlachten mit Wolf mutig gestellt haben, verdienen eher den nötigen Respekt und werden daher bevorzugt angeheuert und auch mit entsprechenden Handelsvollmachten ausgestattet. Die Organisation schickt nur einen einfachen Schreiber mit, der Protokoll führen soll.

Viele Teilnehmer dieser Expedition und auch der Händlerbund gehen hierbei fälschlicherweise davon aus, dass das Land militärisch besetzt ist. Mittlerweile ist es aber eine eigene Kultur mit komplettem (wenn auch dämonisch-tierischem) Staat geworden. Der Staat besteht aus Wölfen, Wolfswesen, Werwölfen aber auch sehr vielen Menschen, die Wolf als obersten Gott anerkennen. Wolf ist ein Gott der Menschen; Wölfe und Wolfswesen sind seine Gesandten und Helfer.

Weiterhin sind viele Leute im Schatten dieser Expedition aus verschiedensten Gründen zum Tempel von Wolf, dem Wolfsbau, dem ehemaligen Tempel der Weisheit, auf dem Weg. Vielleicht aus Neugier, vielleicht auch weil sie Gläubige oder treue Diener von Wolf sind oder dem Wolfskult einfach sehr viel aufgeschlossener gegenüber stehen als die angeheuerten des Walguranbundes. Hier sind auch andere Forscher, Freigeister und „neutrale“ Priester zu finden, die den Tempel der Weisheit auch zu Ihrem Heiligtum machen wollen (evtl. mit entsprechenden Aufträgen ihrer Religionsgemeinschaft).

Luparus wird im Namen von Wolf „gerne“ mit würdigen Gegnern verhandeln, besonders wenn seinem Staat das Handelsvorteile oder sogar die offizielle Anerkennung bringen würde. Er ist schlau genug zu erkennen, dass ein kleiner Wolfstaat „rein militärisch“ nicht für immer bestehen kann.

Die Reisenden werden halbwegs freundlich im Wolfsstaat aufgenommen, obwohl viele Rituale, Gesetze und Lebensweisen ihnen sehr merkwürdig und hart vorkommen. Alle, die offiziell mit Wolf verhandeln wollen, müssen zuerst den Weg der Wölfe würdig beschreiten, doch viele nehmen diese Tests auf sich und erlangen den Respekt der Wölfe. In abschließenden Verhandlungen wird der Handelsweg wieder offen für alle und ein neues Tempel des Ausgleichs wird erbaut zu den Hüter Lupino, der Vertreter von Luparus wird, als dieser die Weisheiten des Kelches und der anderen Götter erkennt. Der Preis jedoch ist hoch, der Wolfsstaat wird offizielle als „Land“ anerkannt.

Bericht des Großtierjägers Morlock, dessen Reise in den Wolfsstaat auch seine letzte war:

Es ist nicht bekannt woher Morlock kam, und wie es zu allem gekommen ist. Wer ihn gekannt hat, wusste gleich dass er ein fanatischer Jäger war, der alles jagte was irgendwie für „ihn interessant“ war.

Morlock hörte davon, dass sich auf der Insel Carestria eine Gesellschaft gebildet hatte, in der Menschen und Wölfe und andere Wesen miteinander lebten.

Genau das war das Richtige für Morlock, denn er hatte gehört, dass dort ein „weißer Werwolf“ sein sollte.

Dies war eine Jagdbeute nach der Morlock lange gesucht hatte.

Auf Carestria ankommen folgte er dem Weg zum Ort Tydal, an dem sich dieses „Wesen“ befinden sollte. Morlock erkannte schnell dass es hier keinen Sinn machte, auf herkömmliche Weise vorzugehen. Aus diesem Grund jagte er in den Flussniederungen einige Flusstrolche, um sie gegen die Dorfbewohner aufzubringen. Dies gelang ihm auch sehr gut, und die Trolche griffen immer wieder die Ortschaft an.

Morlock suchte in der Ortschaft nach einem Helfer, wurde aber vertan und vor Gericht gestellt, weil er die Trolche gejagt hatte, und auch dem weißen Wolf nachgestellt war.

---

Er wurde dazu verurteilt von den Trollen gefressen zu werden.

Die Wachen brachten ihn zum Fluss und übergaben ihn den Trollen.

Die Trolle banden ihn an einen Baum, aber nach einer kurzen Zeit kam eine andere Abenteuerer Gruppe an, die gegen die Trolle kämpfte.

Mit Leichtigkeit gelang es den Trollen alle Abenteuerer zu überwältigen.

Nachdem sich die Trolle nun über die besiegten Gegner hermachen wollten, kam eine größere Gruppe Krieger an, die alle Verwundeten rettete.

Unter den Befreiten befand sich auch Morlock, der sich daraufhin bei einigen freundlichen Menschen versteckte.

Er hatte aber nicht mit dem Geruchssinn der Wölfe gerechnet, denn nach kurzer Zeit wurde er von drei Wolfskriegern entdeckt.

Morlock war durch das vorangegangene Abenteuer am Bein verletzt, aber es gelang ihm alle drei Wölfe im Zweikampf zu töten. Leider erschienen dann weitere Wölfe, gegen die er sich nicht mehr wehren konnte.

Morlock wurde von einem anderen Wolfskrieger zerfleischt.

# Goldrausch

## Westliche Wildnis auf Beradir im Jahre 2002

(2002 Tanebria-Orga)

**E**s ist schwierig den Zwerg Eurim Berghammer zu beschreiben, denn auf der einen Seite der ein griesgrämiger alter Zwerg mit beschränktem Verstand.



Es ist schwierig den Zwerg Eurim Berghammer zu beschreiben, denn auf der einen Seite war er ein griesgrämiger alter Zwerg mit beschränktem Verstand. Auf der anderen Seite war er ein Zwerg, der anders war als alle anderen Zwerge. Er konnte sehr freundlich und auch großzügig sein.

Im Kampf war er ein Berserker und schlug die Feinde reihenweise zu Boden. Das fiel ihm nicht schwer, denn er trug ein magisches Kettenhemd, das über Generationen in seinem Clan vererbt worden war.

Oft kroch nach einem Kampf vom Schlachtfeld, denn sein einziger verwundbarer Punkt waren seine Beine.

Vor 7 Jahren hörte Eurim davon, das in der Nähe der Stadt „Ostholz“ Gold und Silber gefunden worden war.

Er und seine drei Freund beschlossen, dort in den Minen zu graben.

Vor einigen Monaten tauchte ein altes Schriftstück auf, das die Vorkommnisse von damals wieder gibt.

---

Einer der vier Zwerge „Nordor Feuerrufer“ führte immer ein Tagebuch:

03.07.2995

Wir haben heute wieder schwer in der Miene gearbeitet, aber leider wie in den vergangenen 3 Monaten nur ein paar Krümel Silber gefunden.

04.07.2995

Heute war ein ganz schlechter Tag, denn ein Teil des Tunnel ist eingestürzt. Wir müssen wieder 10 Meter neu graben.

Nur gut das wir Eurim dabei haben, der alte Zwerg wird sich da schon durchwühlen.

14.07.2995

Eurim hat den Tunnel freigelegt.

Andauernd spricht er nur davon das er Gold und Mithril riecht...

20.07.2995

Manchmal möchte ich Eurim erschlagen, aber Harras redet es mir immer wieder aus.

Wenn der Griesgram doch nur einmal seinen Mund halten würde.

Wir haben immer noch kein Gold gefunden.

23.07.2995

Gold Gold Gold!

Wir haben eine Ader gefunden!

Sie liegt gleich neben einer noch größeren Silberader.

Wir haben es geschafft!

30.07.2995

Wir haben in den letzten Tagen schwer gearbeitet und wollen nun unseren Schatz in Sicherheit bringen.

In der Gegend hören wir Nachts immer wieder Trommeln.

Es scheint so als ob wir nicht alleine sind....

31.07.2995

Dorin hat den Vorschlag gemacht den Schatz in einer nahe gelegenen anderen Höhle zu verstecken.

Jeder von uns Vieren soll sich ein Rätsel ausdenken, so dass nur wir vier wieder den Schatz zusammen holen können.

Dorin will eine Falle bauen.

Harras will die Schatztruhe magisch sichern.

Ich weiß nicht was Eurim vorhat, aber sicherlich wird sein "Rätsel" nur durch Muskelkraft zu lösen sein.

Mein Rätsel wird aus verschiedenen Rätseln und sehr schwer sein.

01.08.2995

Harras und Dorin sind mit ihrer Sicherung fertig.

Jetzt bin ich dran.

Es war gar nicht so einfach sich das alles einfallen zu lassen.

Eurim langweilt sich und durchstöbert die Gegend.

Hoffentlich macht er keinen Unsinn....

02.08.2995

Wir wurden von merkwürdigen gefährlichen Wesen angegriffen.

Harras wurde getötet als er versuchte einen Feuerball auf ein Untier zu werden.

Der Feuerball konnte das Monster nicht verletzen und Harras wurde in Stücke gerissen.

Wir konnten uns in einer Höhle in Sicherheit bringen.

Wir haben nur noch eine Fackel und mussten das Tagebuch verbrennen um das Feuer anzuzünden.

Nur diese Seite ist übrig geblieben.

Wenn doch nur Eurim dieser verdammte alte stinkende Zwerg hier wäre, dann hätten wir vielleicht noch eine Chance?

Wenn ich hier nicht heil herauskommen sollte, dann soll wenigstens Eurim den Schatz bekommen.

Die Fackel geht aus.....und ich höre sie kommen...

Eurim gelang die Flucht, und nach 7 Jahren kehrte er wieder nach Ostholz zurück. Ein neuer Goldrausch war ausgebrochen und viele Menschen bevölkerten nun die Ortschaft

---

Eurim hatte vergessen, wo der Schatz vergraben war.

Aus diesem Grund suchte er einige mutige Abenteurer, die ihm bei seiner Suche helfen sollten.

Er kämpfte gegen verschiedene Gegner, denn ein ortsansässiges altes Waldvolk hatte ein Monster „Krangor“ herbeigerufen, das die neuen Goldsucher vertreiben sollte.

Schließlich fand sich eine Abenteurer Gruppe zusammen, die mit Erim auf Schatzsuche ging.

Am Ende ist Eurim wieder der Ort eingefallen, an dem der Schatz vergraben war. Es handelte sich um eine alte Höhle, die magisch gesichert war, und vor den Eingang hatte Eurim einen schweren Felsbrocken gerollt.

Nachdem der Eingang freigelegt war, mussten verschiedene Fallen und Rätsel gelöst werden, bis der Schatz unter der Gruppe aufgeteilt werden konnte.

Das Monster Krangor näherte sich immer weiter der Ortschaft, und seine Vorhut bestand aus sehr gefährlichen Echsen.

Da über dem Ort Ostholz ein Fluch lag, der jeden traf der in den Minen nach Gold suchte, wurde auch Eurim davon betroffen.

Während eines großen Angriffs seitens der Echsen, war Eurim nicht Herr seiner Sinne und wollte in die Mine gehen.

Die Dorfbevölkerung hatte sich in der Ortschaft verbarrikadiert, und Eurim verließ den schützenden Ort.

Nachdem er ein paar dutzend Meter gegangen war, wurde er von einer Echse überfallen, und konnte sich nicht richtig wehren, weil er immer noch vom Fluch beeinflusst worden war.

Die Echse überwältigte Eurim und tötete den alten Zwerg.

*(Erzählt von Eurim dem Zwerg / NSC Michael Claussen)*

# Waldgeflüster

## Zentrales Trellonien im Jahre 2003

*(2003 Waldgeflüster-Orga)*

Ich möchte euch die Geschichte vom Schäfer Karl erzählen, der in seinem Leben Glück fand und es bald daraufhin aber wieder verlor.

Karl war 20 Jahre alt als er auf einem Dorffest die junge Bauerstochter Petra kennen lernte.

Petra war wunderschön und alle jungen Burschen des Dorfes hatten ein oder sogar mehrere Augen auf sie geworfen.

Karl war nie mit viel Intelligenz gesegnet gewesen, aber stattdessen hatte ein gutes Herz und sorgte sich immer sehr um seine Schafe.

Karl hatte Glück und Petra verliebte sich ebenfalls in ihn.

Das Glück währte aber leider nicht lange, denn schon nach kurzer Zeit langweilte Karl seine Frau mit den ständigen Geschichten über die Schafe.

Karl bemerkte dies aber nicht, und seine Frau arbeitete als Haushaltshilfe immer öfter bei dem Pferdezüchter "Jul Bombadiue" auch "Jul der Bock" genannt, weil er hinter jedem Rockzipfel her war.

Nach einiger Zeit bekam Petra ein Mädchen, dass von der Mutter Susanne genannt wurde.

Karl war über die Geburt seiner vermeintlichen Tochter sehr erfreut, der nach zwei Jahren noch ein kleines Töchterchen Namens Julia folgte.

In all den vergangenen Jahren war eine, in der Nähe des Dorfes Wohnende Druidin, eine Heilerin und Ratgeberin in vielen Dingen.

So half sie auch bei der Geburt der beiden Kinder mit.

Die Druidin half allen Menschen mit Rat und Tat, und sie war eine Frau die von den meisten Dörflern hoch geschätzt wurde.

Jedes Jahr sprach die Druidin in einem Steinkreis einen Segen über das Land, so das alle Pflanzen gut wuchsen und Mensch und Tier gesund blieben und gesunde Nachkommen bekamen.

Große Schmetterlinge flatterten über die von der Sonne beschienenen Wiesen und Niemand litt Not.

Aber leider gab es auch Menschen, in deren Herzen Neid und Missgunst wuchsen

---

und die es nicht gerne sahen, dass die Druidin von den Dörflern so geschätzt wurde.

Aberglauben und Angst waren ebenfalls vorhanden, und diese Gefühle vermögen Schlimmes zu bewirken.

Einige Dorfbewohner hatten vor drei Jahren kleinere Unfälle (Beinbruch, Husten u.s.w) und leider wurde für all dies die Druidin verantwortlich gemacht.

Als schließlich die Frau von Jul ein totes Kind geboren hatte, und kurze Zeit später im Kindbett starb, wurde der offene Hass geschürt und brach schließlich aus.

Eines Abends war der Siedepunkt erreicht und der Holzfäller Heinz, sprach am lautesten gegen die Druidin, bis sich schließlich eine Meute aufmachte, die Druidin zur Rede zu stellen.

Die Druidin ahnte, was passieren würde und versteckte acht Steintafeln im Wald, denn nur mit diesen Tafeln war es möglich den Segen über das Land zu sprechen.

Sie hoffte, dass ein Druide die Tafeln finde würde, damit später wieder der Segen über das Land gesprochen werden könnte.

Der Mob erreichte den Steinkreis und umzingelte die Druidin.

Alle guten Worte halfen nichts, denn der Mob wollte Blut sehen, und alsbald flog von Holzfäller Heinz der erste Stein, dem viele andere folgten, denn fast jeder Dorfbewohner bewarf die Frau.

Kaum ein Dorfbewohner blieb in dieser Nacht ohne Schuld, sei es denn sie warfen die Steine oder standen tatenlos dabei und sahen dem Verbrechen zu. Zu Tode getroffen sank die Druidin zu Boden und wurde dann von der Meute verbrannt.

Der Schäfer Karl stand fassungslos dabei, und schaute nur voller Angst zu. Seine Frau war vor einigen Monaten gestorben, und er war sich nicht sicher ob die Druidin vielleicht doch eine Hexe gewesen war, denn schließlich waren alle anderen Leute davon überzeugt.

Die Jahre gingen ins Land und Karls Töchter waren inzwischen 5 und 7 Jahre alt. Die Zeiten waren schlecht, so schlecht wie sie noch niemals zuvor gewesen waren.

Karl der Schäfer wischte sich den Schweiß von der Stirn und dachte ein sein kleines Schäfchen Klara, und ging weiter durch den Wald.

Karl schüttelte den Kopf und rief wieder den Namen seines letzten Schafes, denn

in den letzten Wochen wurden die letzten vier Schafe seiner Herde von den Wölfen gerissen.

An diesem Morgen war Klara erschreckt in den Wald gelaufen, als die Wölfe sich wieder in der Nähe zeigten.

Früher, ja früher war alles besser, als Karl noch seine kleine Herde von 30 Schafen hatte, die er vor 10 Jahren von seinem Vater übernommen hatte.

Als Karl aus dem Wald kam und auf den Vorplatz zur Taverne "Waldgeflüster" betrat, fielen ihm sehr viele Reisende auf.

Anscheinend kamen die Leute von überall her um die Taverne zu besuchen.

Dies alles war Karl aber egal, denn er sorgte sich immer noch um sein Schaf "Klara".

Karl hörte davon, dass ein Baron von Räubern im Wald entführt worden war, und das die Baronin in einem Kampf schwer verletzt wurde, und dabei alle Krieger der Leibgarde getötet worden waren.

Ebenso war die kleine Tochter der Baronin im Wald vermisst.

Karl bedauerte die Baronin, aber dachte dann sofort wieder an sein Schaf, denn wie sollte er ohne Herde seine Familie ernähren?

Die Zeiten waren eben schlecht, und jeder Mensch hatte große Probleme.

Karl hatte ein schlechtes Gewissen, dass er damals Tatenlos zugesehen hatte, wie der Lynchmob die Druidin getötet hatte.

Die Reisenden zeigten Interesse am Geschehen des Dorfes und Karl konnte seinen Mund nicht mehr halten, und erzählte einigen Reisenden die traurige Geschichte.

In den letzten Nächten war große Aufregung unter den Dörflern entstanden, denn im Steinkreis spuckte der Geist der Druidin.

Dies erfuhr auch der Holzfäller Heinz, der daraufhin den Steinkreis zerstören wollte, denn er wollte nicht mehr an seine damalige Tat erinnert werden.

Mit Mühe und Not konnten fünf Dorfbewohner Heinz davon abhalten den Steinkreis zu zerstören, denn viele von ihnen hatten inzwischen durch ihre Tat ein schlechtes Gewissen.

Im weiteren Verlauf der Auseinandersetzungen erfuhr Karl davon, dass seine Kinder gar nicht von ihm waren und ging wütend auf Heinz los.

Der versetzte ihm einen Schlag ins Gesicht, worauf Karl zusammen brach

Alle Bemühungen der Heiler waren vergebens, denn Karl starb kurze Zeit später.

---

Karl wurde beerdigt und der Segen der Cholest Priester wurde über seinem Grab gesprochen.

In den darauf folgenden Tagen wurde das Kind der Baronin gefunden, und der Baron wurde von den Räufern frei gelassen, (nachdem diese irgendwelche Papiere bekommen hatten)

Manche Leute sagten auch, dass es sich bei den Räufern gar nicht um Räuber handelte, sondern um die Truppen von Fürst Carol.

Die verborgenen Steinplatten wurden ebenfalls gefunden und wieder in den Steinkreis eingesetzt.

Einigen naturverbundenen Reisenden gelang es wieder den Segen über das Land zu sprechen, worauf die Schmetterlinge wieder über die Wiesen flatterten.

Es bleibt zu hoffen, dass die Menschen aus ihren Taten gelernt haben...

*(Erzählt von Karl dem Schäfer / NSC Michael Claussen)*

# Heilige Pfade

Carestria, nahe Portigat im Jahre 2003

(2003 Tanebria-Orga)

**S**eeburg, 08.05.3003  
Werter Mittler,

*Meine bisherige Reise ist erfolgreich verlaufen und ich bin wohlbehalten in Seeburg angekommen.*

*Im Moment sitze ich im Garten der Taverne zum „silbernen Drachen“ und schreibe Euch diese Zeilen,*

*Es ist heute ein wunderschöner Tag und die Sonne strahlt freundlich vom Himmel.*

*Alles Leben genießt den Frühling, und über mir im Baum singt gerade eine Amsel.*

*Ich sehe dies alles als gute Zeichen für meine weitere Reise an, denn bereits morgen werde ich an Bord der „Seeschwalbe“ gehen, die mich nach Carestria bringen wird.*

*Es ist lange her, dass ich dieses Land besucht habe, und voller Aufregung erwarte ich den morgigen Tag...*

*Euer Absolutio*

---

**Portigat, 15.05.3003**

Werter Mittler,

*Ich bin wohlbehalten in Portigat angekommen.*

*Die Reise war lang und mehr als einmal litt ich an der Seekrankheit.*

*Zu allem Übel geritten wir noch in einen Sturm, da aber unser Kapitän ein erfahrener Mann ist, gelangte die „Seeschwalbe“ durch das Unwetter.*

*Seitdem ich das letzte Mal hier gewesen bin, hat sich wieder viel verändert, denn der Hafen wurde vergrößert und mehr Volk denn je bevölkert die Stadt.*

*Alle Völker leben hier friedlich nebeneinander, und das Land blüht auf.*

*Ihr könnt Euch nicht vorstellen welche exotischen Waren und andere schöne*

---

*Dinge ich an allen Orten sehe.*

*Heute begegnete ich einigen Brüdern, und war über dieses Treffen sehr erfreut, denn Pargos wird hier mehr als Andernorts verehrt.*

*Wenn dies nur auch an anderen Orten der Fall wäre, würde diese Welt bestimmt überall so gedeihen, wie es in Carestria der Fall ist.*

*Ich werde Morgen meine Reise fortsetzen und gebe Kapitän „Selema Sasta“ diesen Brief mit...*

*Euer Absolutio*

---

**Sankt Salutin, 16.05.3003**

*Werter Mittler,*

*Nach einer Tagesreise bin ich in „Sankt Salutin“ angekommen.*

*Der Strom der vielen Pilger erquickt meine Seele, und Allerorts höre ich von Wundern und anderen schönen Dingen.*

*Der Glauben mag bei den Pilgern unterschiedlich sein, aber alle wollen diesen heiligen Ort sehen.*

*Werter Abt, mir geht es besser als jemals zuvor und Pargos lenkt meine Schritte. In der nächsten Zeit gibt es für mich hier sehr viel zu tun und ich weiß nicht wann ich dazu kommen werde die nächsten Zeilen zu schreiben...*

*Euer Absolutio*

---

**Sankt Salutin, 11.08.3003**

*Werter Mittler,*

*In den letzten Tagen sind viele Dinge geschehen, die ich Euch nun detailliert schildern möchte...*

**7 Tag des Fuchsmondes**

*Nachdem die Geschäfte in den letzten drei Monaten hervorragend verlaufen waren, ist heute etwas beunruhigendes geschehen.*

*Die Taverne im Ort hat nun zwei neue Besitzer, nachdem der alte Thorstor unter mysteriösen Umständen verstorben war.*

*Ich vermute dass die anderen Priester etwas zu tun haben, aber es ist besser für*

*das Geschäft wenn ich diese Vermutungen nirgendwo äußere.*

*Die Brüder „Justus“ und „Jonathan“ haben beschlossen, für vier Tage kostenlos Speis und Trank zu verteilen, und dies grämt mich sehr, denn dadurch konnte ich heute kaum etwas verkaufen.*

*Heute sind sehr viele neue Reisende angekommen, aber ich vermute dass es sich bei den wenigsten um Pilger handelt.*

*Noch beunruhigender ist die Tatsache, dass viele Orks die Gegend unsicher machen, und irgend so ein Stab zurückfordern.*

*Der Stab scheint eine besondere Bedeutung für die Orks zu haben, und ich bedauere, dass er sich nicht in meinem Besitz befindet, denn eine heilige Reliquie ließe sich bestimmt gut verkaufen.*

### **8 Tag des Fuchsmondes**

*Die Orks haben gestern einige Male das Dorf angegriffen, konnten aber durch die Reisenden vertrieben werden.*

*Heute tauchten einige Feen auf, die ebenfalls schlecht für das Geschäft sind. Sie scheinen harmlos zu sein, nerven mich aber fürchterlich.*

*Heute liefen die Geschäfte besser, denn bei einer Auktion war es mir möglich den Nachlass einer Hexe zu versteigern.*

*Die Kunden ersteigerten drei Leinensäckchen mit unbekanntem Inhalt, einen Kupferkessel und eine ungeöffnete Schriftrolle.*

*Das verdiente Geld von mehreren Goldstücken musste aber gleichermaßen an die Priestergemeinschaft verteilt werden.*

*Das Wasser der Quelle ist klarer als jedes Wasser und eignet sich hervorragend um Heiltränke herzustellen.*

*Heute musste ich die Ohruna Priesterin „Marasurin“ mit einem Goldstück versöhnen, denn leider hatte sie gesehen wie ich an der heiligen Quelle meine Haare gewaschen habe.*

*Ich habe mir vorgenommen, dies ab sofort im Schutze der Nacht zu tun, damit es nicht wieder zu Ärger kommt.*

*Obwohl der heutige Tag sehr heiß war, sind doch einige Pilger auf den Pfad*

---

gegangen.

*Ich pries Pargos, denn jeder der Kunden kaufte sich die Utensilien, die doch eigentlich überhaupt nicht benötigt werden.*

*Kurz nach der Mittagszeit kam der verehrte „Don“ der Hadachini vorbei und übergab mir einen Beutel Geld (73 Silbermünzen, 3 Goldklumpen und einen grünen Edelstein)*

*Mit dieser immensen Summe ging ich gleich zur Geldwaschstelle am Fluss, um das Geld zu waschen, und zum Glück bemerkte keiner der Reisenden dies. Die Geldübergabe wurde daraufhin auf dem Marktplatz durchgeführt, und ich steckte 10 wohlverdiente Silbermünzen in die Tasche.*

*Am Nachmittag begleitete ich einige Pilger auf den Pfad, und musste nach meiner Rückkehr etwas sehr erschreckendes feststellen, denn die Novizin Dinara hatte den Verkaufsstand verlassen und wanderte mit einer anderen Frau Arm in Arm umher.*

*Anscheinend hatte sie ihren Glauben verloren, denn sie sprach wirr und hatte einige Dinge verschenkt.*

*Da ich mich nicht lange aufhalten lassen konnte schickte ich Dinara drei Mal mit Hilfe Pargos Macht schlafen.*

*In dieser Zeit war es mir möglich den Stand abzubauen, und die Waren zu retten. Nach einigen intensiven Gesprächen war es möglich Dinara wieder zu ihrem Glauben zu bringen.*

*Pargos sei dank, denn der Anblick von Gold brachte ihren Glauben nach einiger Zeit wieder.*

*Meine Sorgen werden immer größer, denn nicht nur meine Novizin hatte ihren Glauben verloren, sondern auch die andere Frau, die eine Priesterin Cholests gewesen war.*

*Nachdem einige Intensive Gespräche geführt worden waren, und sie zu mehren heiligen Orten gebracht worden war, gelang es sie wieder zu ihrem Glauben zu bringen.*

*Anscheinend treibt sich im Ort ein Wesen umher, das sich Höhlenmönch nennt und den Glauben verschiedener Personen nimmt.*

*Heute wurden die Angriffe der Feen noch heftiger, und einige von ihnen hatten*

*sogar Waffen dabei.*

*Der Zorn in mir wurde sehr stark, und ich stürzte mich auf die Gegner und verspritzte das heilige Wasser der Quelle auf sie.*

*In der Nacht führte ich einige Untote über den Pilgerpfad.*

*Den Untoten wurde durch einigen Reisenden geholfen, ihre ewige Ruhe zu erreichen.*

*Der Geist nahm Besitz vom Körper einer Reisenden und konnte sich nun die Runen auf die Hände malen.*

*Der blinde Ritter wurde von einer anderen Priesterin geführt.*

*Der Grabstein des Ghul wurde von zwei anderen Reisenden getragen.*

*Nachdem sich herausstellte, dass die Reisenden sich am Grabstein mit Lepra angesteckt hatten, überkam mich Mitleid und ich verkaufte viel zu günstig einige Heiltränke..*

*Nachdem die Untoten den Pilgerpfad beschritten hatten, konnten sie zur ewigen Ruhe finden.*

## **9 Tag des Fuchsmondes**

*Heute war ein schlechter Tag, denn es kam zu einigen Verwicklungen, nachdem der Salmeen Priester „Venthar“ mitbekommen habe, wie ich eine neue Reliquie erschaffen habe.*

*Es wird am besten sein, wenn ich meine Geschichten in der Zukunft neutral halte, und keinen Götternamen mehr verwende.*

*Obwohl ich mich aus der Situation wie üblich herausreden konnte, musste ich doch beim Schrein des Salmeen bei Sonnenuntergang beten.*

*Eine Vision sah ich bei der Meditation, die erst erschreckend war, aber mir eine wahrhaft goldene Zukunft vorhersagt.*

*Einige neue Handelswaren wurden heute von mir ins Sortiment aufgenommen, und ich hoffe dass sie das Geschäft verbessern werden (Perlenschnüre des Talamon, Federn des Salmeen, Lieder, Kräuter und Rosinen)*

*Ein Ziegenwesen das sich „Lord Varric“ vom Volk der Ram nennt, hörte meinen Geschichten über die heiligen Reliquien interessiert zu, hat aber leider nichts gekauft.*

---

*Nachdem ich dieses Wesen gesehen hatte, kam ich auf die Idee für den nächsten Winter Pelze in meinen Warenbestand aufzunehmen, denn Varric schien unter der Hitze sehr zu leiden.*

*Vielleicht gibt es irgendwo noch mehr von diesem Volk, denn auch der Verkauf von Schurwolle könnte sich zu einem guten Geschäft entwickeln.*

*Nachdem ich den „Trank des Tulkashar“ von einem Schotten bekommen hatte, konnte ich nicht mehr sprechen.*

*Der Trank war nicht gut, und es ist besser dass ich diese Tränke nicht in mein Sortiment aufnehmen werde.*

*Sie Situation war sehr bedenklich, denn zu diesem Zeitpunkt traf ein Vorgesetzter Jünger ein (dessen Namen besser hier nicht erwähnt wird, sollte der Brief in falsche Hände fallen), dem ich natürlich Bericht über die Geschäfte geben musste.*

*Voller Verzweiflung kam ich auf die Idee den Pilgerpfad zu beschreiten.*

*Da es mir alleine nicht möglich war, denn die Runen mussten auf die Wangen gezeichnet werden, überzeugte ich die Weggefährtin des Schotten mit einigen Silbermünzen, mich auf dem Pilgerpfad zu begleiten.*

*Nachdem ich den Pilgerpfad beschritten hatte, konnte ich wenigstens wieder flüstern und den Bericht erteilen.*

*Er schien erst sehr besorgt, denn ihm waren einige Gerüchte zu Ohren gekommen, die aber allesamt von mir widerlegt werden konnten.*

*Nachdem ich ihm meine Waren gezeigt, und ihm die weiteren Geschäfte beschrieben hatte schien er sehr zufrieden zu sein.*

*Die Zufriedenheit nahm noch zu nachdem Dinara und ich ihm unsere „Rollen“ präsentierten.*

*Die Angriffe der Feen wurden noch heftiger, und am Abend waren sogar wieder Orks und Trolle unterwegs.*

*Voller Zorn lies ich zwei Orks einschlafen und töte einen von ihnen mit meinem Obstmesser.*

*Um kurz nach Mitternacht ging ich schlafen, denn obwohl ich heute viel versucht hatte, lief der Handel sehr schlecht.*

*Die Reisenden scheinen eine Abneigung gegen mich entwickelt zu haben, denn*

*selbst die Heiltränke konnten erst verkauft werden, nachdem Dinara die Verhandlungen übernommen hatte.*

### **10 Tag des Fuchsmondes**

*Welch ein schrecklicher Tag, denn die heilige Quelle wurde verunreinigt und der Stein wurde zerbrochen.*

*Alle Priester versammelten sich in Trauer und begannen damit das Wasser erneut zu segnen.*

*Anschließend segneten wie die heiligen Steine.*

*Einige Reisende kamen vorbei und sprachen davon, dass sich eine Fee in der Quelle befinden sollte.*

*Zu diesem Zeitpunkt verfluchte ich die Reisenden und glaubte keinem ihrer Worte.*

*Nach kurzer Zeit hörten wir Kampfeslärm, denn die Feen trugen einen Kampf zwischen ihren Champions aus.*

*Nachdem der Sieger feststand erschienen die Königin und der König, es wurde berichtet, dass der Sommer gewonnen hatte.*

*Ich konnte die Zusammenhänge nicht ganz verstehen, aber so wie es aussieht haben die Feen einen Wettstreit in „Sankt Salutin“ ausgetragen.*

*Sie schwächten mit Chaos die priesterliche Macht, um an die Quelle zu gelangen, in der tatsächlich eine Fee schlief.*

*Obwohl alle Priester gegen das Chaos beteten war die Kraft der Feen zu groß und die Priester fielen bewusstlos zu Boden.*

*Anschließend zog ein Nebel aus der Quelle auf, dem dann die junge Fee entstieg.*

*Nach den Ereignissen der letzten Tage habe ich beschlossen weiter zu reisen, um an einem anderem Ort nach besseren Verdienstmöglichkeiten zu suchen.*

*Ich habe die Geschäfte in "Sankt Salutin" an die Novizin Dinara übergeben und glaube, dass sie hier viel Erfolg haben wird, denn sie zeigte sich als gelehrige Schülerin.*

*In der nächsten Zeit wird sie aber durch ihr kleines Kind doppelt belastet sein, aber ich bin mir sicher, dass die Kleine von ihrer Mutter Dinara zu einer gar wunderbaren Pargos Jüngerin erzogen wird.*

*Möge Pargos meine weiteren Schritte lenken...*

---

*Euer Absolutio*

*(Erzählt von NSC Michael Claussen)*