

LANDSCAPE CONTEST

Nr. 1

Title: Tuscari Grenzland

Vor langer Zeit lebten in einem fernen Land, Westmark genannt, ein König und seine zwei Töchter. Die Ältere der beiden Schwestern hieß Adhira und sie war wunderschön und stolz. Wenn Adhira mit wallendem goldblondem Haar über die Felder ritt, waren aller Augen auf sie gerichtet: Die der Männer staunend und sehnsüchtig, die der Frauen neidisch und wütend ob ihrer Schönheit. Ihre jüngere Schwester, Simonida, war dagegen unscheinbar und schüchtern. Sie mied die Menschenmassen in den Straßen der Burgstadt und trieb sich fast immer in den nahe liegenden Wäldern herum. Manche flüsterten hinter vorgehaltener Hand, sie sei nicht ganz richtig im Kopf. Die Schwestern aber liebten sich trotz ihrer Verschiedenheit sehr und schworen sich, ewig zusammen zu bleiben.

Nun kam die Zeit, da Adhira heiraten sollte und viele Edelleute, ja sogar Könige hielten um ihre Hand an. Sie aber wollte keinen von ihnen! So kam auch eines Tages der schreckliche König Rodrik von Tuscari, an den der Vater der beiden Schwestern schon lange Jahre Tribut zahlte und erhob Anspruch auf Prinzessin Adhira. Sie wies ihn ab, er war ja auch wirklich ein allzu roher Krieger!

Da verfinsterte sich Rodriks Miene, er stürmte zu Adhira und riss sie unsanft an sich. Seine Mannen hatten ihre Schwerter halb gezogen und keine Wache getraute sich Rodrik Widerstand zu leisten. Mit einem starken Seil fesselte er die schöne Adhira, warf sie vor sich auf sein Schlachtross und mit Siegesgeheul ritten Rodrik und seine Männer von dannen.

Von nun an herrschte Trauer in der Westmark, zumindest unter den Männern. An Rache war nicht zu denken, dafür war Rodriks Streitmacht viel zu stark. Simonida aber gab die Hoffnung nicht auf. In den nahen Wäldern, die sie so gut kannte, lebte ein Einsiedler. Oft war sie bei ihm gewesen, denn er war ein Weiser und sie hatte oft seinen unglaublichen Geschichten gelauscht. Vielleicht konnte er ihr einen Rat geben?!

Aber der Einsiedler gab ihr keinen Rat. Mit einer Nadel und mit Wasser benetztem Ruß malte er Simonida die Rune Sowilo auf die Stirn und schickte sie an die Grenze nach Tuscari. Dort, sagte er, steht in der Nähe der Grenzburg ein verfallenes Monument. Ihre Bestimmung sei es, dorthin zu gehen! Wie es benutzt wird, wusste er allerdings nicht.

Simonida dagegen wusste es genau! Intuitiv. Sie hob ihre zarten weißen Arme und warf den Kopf in den Nacken. Worte einer uralten vergessenen Sprache schrie sie dann und das vermoderte Gestein erzitterte. Aus dem Monument strömten schreckliche Krieger, noch nie hatten Simonida oder andere Menschen dieser Lande solche Kreaturen gesehen. Olivgrüne Haut hatten sie, zwei Kopf größer als der größte Menschenhühne waren sie und Schwerter lang wie Lanzen trugen sie!

Ohne jegliche Furcht setzte sich Simonida auf eine Riesenspinne und ritt an der Spitze der Orkarmee über die Grenze ins Land Tuscari. Zum Tor der Grenzburg ging sie alleine und fragte nach dem Verbleib von Adhira. Die rohen Soldaten lachten über die kleine Simonida und wollten ihr gar etwas antun, als sie schrill aufschrie.

Aus den Schatten um die Burg lösten sich darauf hin furchterregende Gestalten und ihr Kampfesgeschrei ließ das Blut in den Adern der Menschenkrieger gefrieren. Orks strömten durch das Tor und Riesenspinnen erklimmen die Mauern, kein Menschenkrieger überlebte, bis auf einen. Er sagte Simonida, wo sie Adhira finden würde.

So zog sie nun gegen Rodrik, um ihre geliebte Schwester zu befreien. Der Herrscher von Tuscari war bereits gewarnt worden und sammelte sein Heer in der weiten Ebene vor seiner Burg, in deren höchstem Turm Adhira saß und die schreckliche Armee heranziehen sah.

Auch König Rodrik von Tuscari sah die kleine Simonida kommen. Und als er die Spinnenprinzessin kommen sah, wusste er, dies wird die Schlacht seines langen Kriegerlebens werden. Und er wusste auch, es wird seine letzte sein!

So war es auch.

Die Orks fegten über Rodriks Armee wie ein Buschfeuer über trockenes Gras. Bald wurde es still, totenstill... und aus dem Turm kam langsam die schöne Adhira. Die Schwestern umarmten sich lange, dann blickten sie sich in die

Augen und drehten sich langsam zu ihren Kriegern um.

Keine Armee der Welt würde stark genug sein für die Spinnenschwestern! Schrill lachend ritten sie mit ihrer dunklen Armee davon...

(Anmerkung: Die Rune Sowilo steht für das Streben nach dem Sieg.)



Nr. 2

Title: Im Atem der Zeit, verlorene Gedanken

Mit starrem Blick und stoischer Geduld, lauschte der alte Mann dem Moor.

Er hörte den Wind durch das Schilf rascheln, hörte ihn an Zweigen halb verrotteter Bäume zerren, hörte Holz knarren und anschließend dumpf im schlammigen Boden aufschlagen.

Er hörte es scharren wie von kleinem Getier und hörte die Todesschreie, wenn sie einem größeren, noch schrecklicheren Wesen als sich selbst zum Opfer fielen. Tag für Tag sah er nur Nebelschwaden, die sich jeden Morgen wie eine Decke über den Sumpf legten und ihn den Blicken neugieriger Augen entzogen.

Besuch hatte er hier schon lange keinen mehr gehabt.

Früher hatten viele Menschen an diesen einstmals schönen, aufstrebenden Ort gelebt.

Man hörte Stimmen und Gelächter, es roch nach Früchten und Teig und oftmals herrschte eine ausgelassene Stimmung.

Doch mit dem Fall des dunklen Wassers verschwanden sie, zusammen mit ihren Häusern, Ställen und Tempeln. Alles wurde von den dunklen Wassermassen des Orgrim verschlungen und nichts verschont, als er sich, von einem rachsüchtigen Zirkelmagier beschworen, aufbäumte und alles Leben davon schwemmte.

Nur wenige Belege für eine blühende Zivilisation überlebten diese Katastrophe, welche heraufbeschworen wurde, um die Besitzer dieser Lande dafür zu bestrafen, dass sie sich dem falschen Magier angeschlossen hatten.

Jene Dinge die es taten, ragen seitdem als Warnung aus dem Moor hervor. Als Zeugen der unmenschlichen Auswüchse der Konvokation .

Kleine Inseln der Erinnerung in einem vergessenen Moor.

Wie gesagt, Besuch hatte der steinerne Mann schon lange keinen mehr gehabt.

Keiner, der bei Verstand war, traute sich in das Moor Archons, wie es fortan in Legenden genannt wurde. Denn hatte ein Wesen, egal ob des Lichtes oder der Dunkelheit, einmal die Grenze des Moores übertreten, so hörte man nie wieder von ihm.

Was nicht zuletzt an Kreaturen wie jener lag, welche zu seinen Füßen ihr schmutziges Nest errichtet hatte.

Von Hass getrieben, fristete dieses dunkle Wesen, das sich selbst „Mir“ nannte, ihr trostloses Dasein an diesem schrecklichen Ort. Mit der hintergründigen Gewissheit, dass es nie enden würde. Und es war nicht alleine in diesem Sumpf, es gab andere wie ihn/sie/es.

Sie alle waren einmal Menschen gewesen. Einfache Menschen, die zu viel wollten und nichts besaßen, außer ihrer verdorbenen Seele.

Sie waren es, die am Ende durch Verrat das Schicksal ihres eigenen Volkes besiegelten.

Sie führten den machtgerigen Almoch, ein Magier des ehemaligen Zirkels der 13, durch die große Wüste und zeigten ihm die geheime Stadt, in der „Rohen“ und seine Anhänger das Ritual der Konvokation vorzubereiten planten.

Als Strafe für diesen Frevel stieg, wie es die Legenden der Menschen erzählen, Aonir hinab und entnahm ihren Seelen das letzte Stückchen Gute und Ehrenvolle, welches in ihnen gesteckt hatte.

Diese Wesen, die zwischen dem Tod und Leben wandeln, gebunden an die Städte in denen sie so viel Unheil brachten, sie sind die unfreiwilligen Ghule Fiaras.

Doch soviel Schlechtes auch in ihnen steckte, keines kam den Wesen jenseits der Wassergrenze gleich. Diese dunklen Silhouetten waren der Grund, warum „Mir“ die vielen kleinen Inseln des Moores noch nie verlassen hatte.

Dort nämlich, wo der Sumpf aufhörte und der dunkelste Teil des schwarzen Dschungels begann, tief im Süden Xus, dort wo kein Fluss hineinführte und erst recht keiner hinaus, als würde selbst das Wasser diese Umgebung meiden, dort lebten **-sie-**.

Mit den Körpern von riesigen Affen, der Zähigkeit der Zwerge, der Gewandtheit der Elfen und dem Lebensdrang der Menschen beherrschten sie die Tiefen des schwarzen Dschungels.

Wenn „Mir“ manchen Abend ihre brutalen Schreie vernahm und sich in dem schwarzen Loch seiner Erinnerungen eine kleine Flamme der Klarheit entzündete, so kam ihm immer wieder derselbe Satz in den Sinn.

Ein altes Relikt aus seiner längst vergessenen Zeit als menschliches Wesen.

„Bei Aonirs Licht, ich bin doch nicht Lebensmüde“

Nr. 4

Title: Krieg der Kirin'Tor

Die Tür der Taverne öffnet sich.

Es tritt eine große, in einen schwarzen Kapuzenmantel gehüllte Gestalt herein. Sie hält in der Rechten einen großen schwarzen Stab und an ihrem Gürtel, welcher um eine dunkelrote Robe geschlungen wurde, hängt ein zweischneidiges silbernes Schwert.

Manche Gäste der Taverne drehen sich erstaunt und zugleich misstrauisch zur Tür, von der noch der kalte Herbstwind hereinweht.

Die Gestalt schließt die Tür und geht zu einem freien Tisch und setzt sich.

Nach ein paar Minuten kommt der Wirt und fragt:

"Wollt Ihr etwas bestellen?" – "Nein." schallt die schnelle, harsche Antwort des Fremden.

Plötzlich steht ein Zwerg auf und geht zum Tisch des Fremden.

"Wenn Ihr hier Streit suchen wollt, dann sagt es gleich. Wir haben nämlich keine Lust, noch mehr Streitsüchtige hier aufzunehmen. Die Angriffe der Orks machen schon genug Probleme!"

"Ach, diese Orks sind das geringere Übel, im Gegensatz, was ich schon durchgemacht habe. Ihr habt doch bestimmt vom Krieg der Kirin' Tor bei den Türmen von Norimar gehört, oder?"

Der Fremde nimmt die Kapuze ab und man erkennt sein falkenhaftes Gesicht und die langen dunkelblonden zerzausten Haare.

Da der Zwerg Interesse zeigt, setzte er sich zu dem Menschen. Dieser beginnt auch gleich mit seiner Geschichte.

"Mein Name ist Mate und ich bin Schwarzmagier. Es gab vor vielen Jahren einen heiligen Orden Namens Kirin' Tor. Wir hatten ein kleines Kloster in der Nähe der Festung Lichtwasser errichtet. Ihr kennt den Ort bestimmt. Unser Kloster stand auf der Westseite des Lichtwasserfalls, ca. 2km nordöstlich der Festung. Es gab 5 Anhänger an der Zahl.

Als erstes möchte ich Strarsdawn nennen. Er war ein Meister der weißen Magie und außerordentlich begabt in den Künsten der Heilung und Segnung. Er war er sehr guter Freund von mir.

Als zweiter im Bunde wurde Elfriend genannt. Wie sein Name schon vermuten lässt, war er ein Elf und ein sehr begabter Fernkämpfer. Er konnte Bogen und Armbrust beherrschen, wie kaum ein anderer.

Die dritte war Flaccidia. Sie war die einzige Frau in unserem Orden.

Sie war eine Zauberin und vermochte die Erde sich untertan zu machen, sie zu führen und sich zu nutze zu machen um ihre Feinde zu bekämpfen.

Der dritte Zauberer nannte sich Axes und er war ein Herr des Feuers. Es gab Legenden unter den Menschen, indem erzählt wird, dass er aus einem Feuerberg kam, um unserem Lande und deren Menschen ein blutiges Ende zu setzen. Aber das waren nur Legenden.

Als letzter und fünfter im Bunde war nun noch ich.

Es gab nie Auseinandersetzungen, da es keine Rangordnung und keinen Anführer unseres Ordens gab, sondern alle gleichen Ranges waren.

Doch eines Tages brach aus unbekanntem Gründen ein blutiger Krieg aus.

Es wird wohl so gewesen sein, dass Axes und Flaccidia nach der Macht im Orden greifen wollten.

So stellte jeder der Ordenskrieger ein mächtiges Heer zusammen um in den Krieg zu ziehen.

Es ergaben sich folgende Parteien:

ich und Strarsdawn

Axes und Flaccidia

Elfriend wollte sich aus dem Krieg heraushalten um sein Volk nicht zu gefährden. Doch diese Entscheidung war zugleich fatal und tödlich für ihn.

Axes' und Flaccidias Armeen überrannten sein Waldreich und töteten ihn in seinem Palast und viele seines Volkes. Dies war wahrlich ein schwarzer Tag für die Elfen in den Mondwäldern. Sie hatten keine andere Wahl als sich Axes

und Flaccidias Truppen zu unterwerfen und ihnen zu dienen.
In den schweren Jahren des Krieges wurden sie nur ausgebeutet und unterdrückt.

Doch ich und Starsdawn wollten unseren Freund rächen und zogen mit aller Macht gegen die Mörder von Elfriend.

Da ihre Armeen in zwei Teile gerissen und von Elfriends Waldläuferarmee geschwächt waren, konnten wir die Hauptstreitmacht in einem monatelangen Krieg schließlich im Tuscaro Grenzland besiegen. Noch heute findet man dort die Überreste der blutigen Schlachten.

Axes und Flaccidia waren gefallen und wir hatten auch schwere Rückschläge einstecken müssen. Starsdawn wurde schwer verwundet von einem vergifteten Dolch.

Da er mein bester Freund war und das Gift ihn sonst in einen Untoten verwandelt hätte, bat er mich, seine Seele zu retten. Er wollte nicht für ewige Zeiten als Untoter umherwandeln.
Ich sollte meine Macht in der Lebensabsaugung an ihm vollführen, um so seine Seele in mir aufzunehmen.

Ich beugte mich über seinen schwachen Körper und erledigte meine grausame Pflicht an ihm.
Starsdawns Körper bäumte sich auf und krampfte.
Er öffnete seinen Mund und seine Seele trat aus seinem Körper in meinem.

So konnte ich ihn wenigstens in einem Felsengrab beerdigen und dort kann er nun für ewige Zeiten in Frieden ruhen.

Nach diesen Ereignissen bin ich umhergezogen um irgendwo ein neues Leben zu beginnen."

Mate stützte sein Gesicht auf seine Hände.

"Das ist meine Geschichte!
Nun weiß ich nicht mehr, ob ich noch adlig bin, da ich meinen besten Freund töten musste, damit er erlöst sei.



Nr. 5

Title: Die Brücke ins Elfenreich

Ihr müsst die Brücke ins Elfenreich queren. Doch Seltsames ist im Gange, als ihr euch nähert. Kein Wachposten weit und breit, nur ein zerschlagenes Zelt am Wegesrand, vor dem einige Totenköpfe gestapelt sind. Trotzdem geht ihr weiter und bemerkt eine Gestalt vor der Brücke, die auf euch zu warten scheint. Es ist ein Dunkelelf in glänzender Rüstung. Er kommt auf euch zu und greift euch ohne Vorwarnung an. Zwar besitzt er große Fähigkeiten, doch es ist euch möglich, ihn zu verwunden und ihr stellt ihn zu Rede. Sein Ton verblüfft euch ein wenig, er scheint nicht zorn erfüllt über euren Sieg zu sein, ganz im Gegenteil. Angeschlagen, aber doch zufrieden meint er:

Chinr al Zarzarat: Somit hat es sich doch gelohnt, all diese Wanderer zu erschlagen. Ihr seid würdig, meine Rache zu nehmen.

Held: Warum sollte ich, Dunkelelf?

Chinr al Zarzarat: Ihr wart siegreich. Zudem wird der Lohn die Tat wert sein. Ihr könnt wählen zwischen dunkelelbischen Giftklingen, die es vermögen, jeden Feind in die Knie zu zwingen und einem mächtigen Zauber, den ich euch lehren kann.

Held: Hm...wenn eure Sache gerecht ist, dann...

Chinr al Zarzarat: Gerecht? Bei Nor, das ist sie. Vengaril hat mein Herz geraubt und Schande über mich gebracht!

Held: Euer Herz?

Chinr al Zarzarat: Das elende Biest möge im Seelenfluss ertrinken. Ich traf sie im Wald, als ich einem Kopfgeld auf der Spur war und sie – er spukt- diese Lichtbeterin hat mich verzaubert. Ich verfiel ihr und verlebte mit ihr viele Monde zwischen diesen alten Bäumen, die ich nie für möglich hielt. Aber ihr wahres Gesicht zeigte sich, als sie mir einen Sohn schenkte. Elende Bestie, sie hat ihn getötet, als ich auf der Jagd war. Getötet, um einen Blutrung zu schaffen. Bei Nor, meine Rache soll grausam sein!“

Held: Ein Blutrung?

Chinr al Zarzarat: ein unglaublich mächtiges Artefakt, welches das Dunkel mit dem Licht vereint und durch diese Gegensätze dem Träger große Stärke verleiht. Doch der Preis dafür ist hoch. Ein Kind muss geopfert werden, das beides in sich trägt. Die Macht des Rings hält aber nur wenige Winter an und so muss, um dem Ring wieder Stärke zu verleihen, wieder ein solches Kind den Tod finden. Dunkelelfen und Elfen haben deshalb beschlossen, sich nie wieder zu vermischen. Die Strafen dafür sind hoch...und ich war ein solcher Narr...Nun besitzt sie den Ring, aber sie wird nicht unbezwingbar sein und ihr seid stark genug um meine Rache auszuführen.

Held: Warum tötet ihr Vengaril nicht selbst?

Chinr al Zarzarat: Ich würde, aber jenseits dieser Brücke bin ich Freiwild. Einfache Wachen sind schnell besiegt, doch die Elite Schwerttänzerinnen, die die Stadt bewachen, die würden mich nicht weit kommen lassen. Ihr aber werdet leicht an ihnen vorbeikommen.

Held: Gut, seht eure Rache als geschehen an.

Chinr al Zarzarat: Dann ist alles gesagt, geht und bringt mir Nachricht, wenn sie den Seelenfluss überquert hat.

Nun könnt ihr ohne weitere Probleme die Brücke überqueren. Als ihr euch der Stadt nähert, entdeckt ihr eine junge Elfe, die vor einer Höhle angekettet ist. Es ist Vengaril. Ihr sprecht sie an.

Held: Seid ihr Vengaril?

Vengaril: Ja, ich bin die Verstoßene, die hier ihr Dasein fristet, weil sie das schlimmste Vergehen neben dem Schwestermord begangen hat. Also lasst mich zufrieden und geht weiter eures Weges.

Held: Aber wegen eures Verbrechens bin ich hier. Chinr al Zarzarat schickt mich, den Kindsmord zu rächen.

Vengaril: Nein, wartet, ich bin angekettet, weil ich mich mit einem Dunklen eingelassen habe. Unser Sohn lebt noch!

Held: Chinr sagte, ihr hättet ihn getötet, um einen Blutrung zu formen.

Vengaril: Das hat Gondrill Eispeil ihm erzählt, nachdem sie mich verraten hat an unsere Schwestern! Aber sie hat keinem von unserem Kind berichtet. Mir glaubt niemand hier, aber sie hat ihn mit sich genommen. Sie will selbst den Blutrung, den sie hat, wieder mächtig machen. Oh, das ist alles meine Schuld, ich hätte mich besser verbergen sollen, dann hätte sie mich nicht gefunden!

Held: Ihr sagt, er lebt noch und sie will den Ring mit seiner Hilfe wieder mächtig machen, also hat sie ihn noch nicht getötet?

Vengaril: Das stimmt. Sie will das Ritual am Sonnwendtag durchführen. Das ist schon sehr bald und ich weiß, dass sie sich in den Bergen bei einem alten Tempel der Dunkelelfen mit ihren Getreuen verschanzt hat, um ihn dort in aller Ruhe zu töten. Bitte gebt Chinr Nachricht. Er muss ihn retten!

Held: Das werde ich und ihr begleitet mich!

Ihr versucht nun, Vengarils Fesseln zu lösen, als wie aus dem Nichts plötzlich einige Wächterinnen erscheinen. Ihr könnt nun entscheiden, was ihr ihnen antworten werdet.

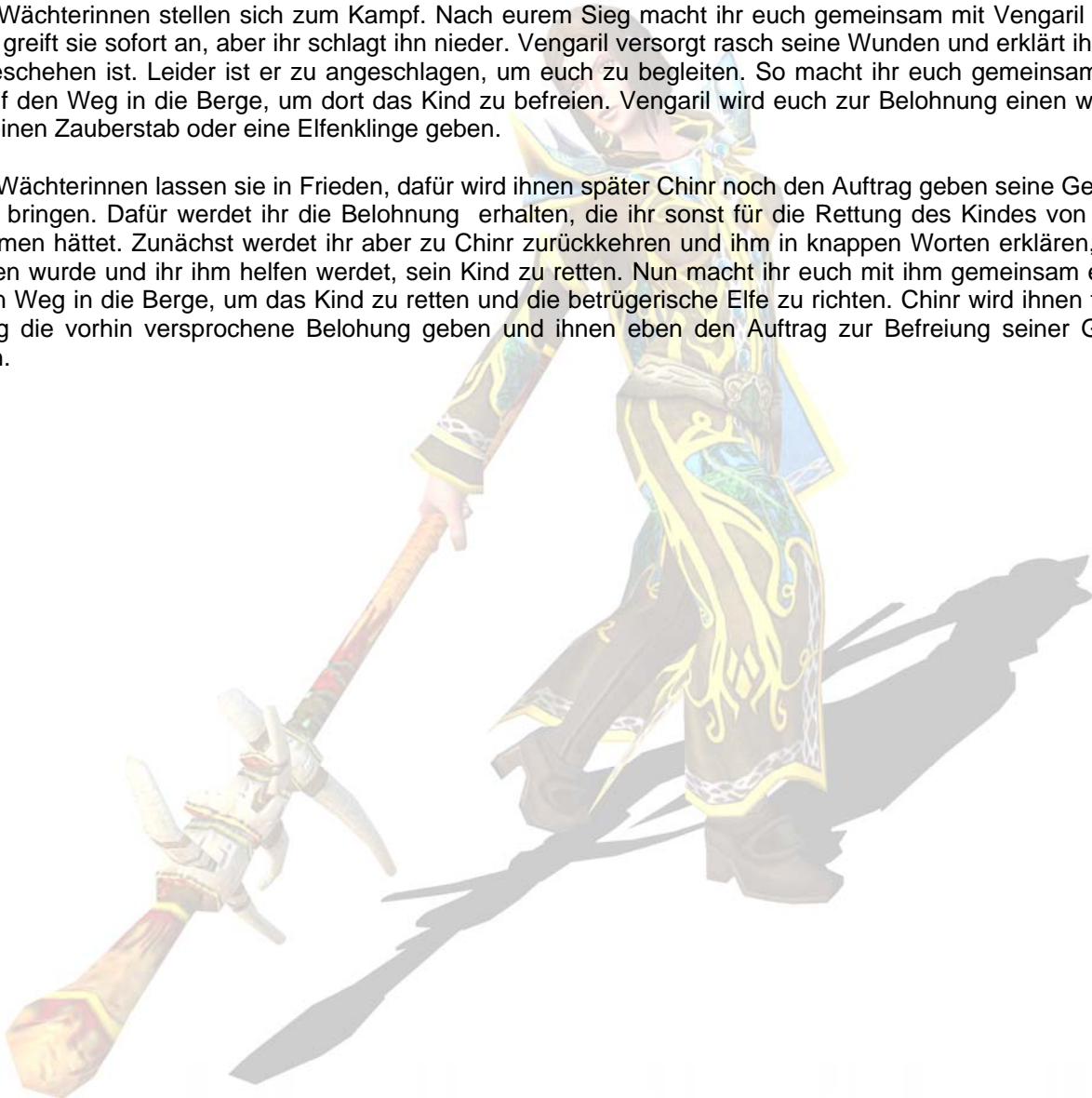
Wächterin: Geht! Diese hier hat Schande über uns alle gebracht. Sie wird hier in Ketten liegen, bis ihr Ende gekommen ist.

1.)Das wird sie nicht!

2.)Gut, ich will keinen Streit, vielleicht werde ich später noch einmal kommen

1.)Die Wächterinnen stellen sich zum Kampf. Nach eurem Sieg macht ihr euch gemeinsam mit Vengaril zu Chinr auf. Er greift sie sofort an, aber ihr schlagt ihn nieder. Vengaril versorgt rasch seine Wunden und erklärt ihm knapp was geschehen ist. Leider ist er zu angeschlagen, um euch zu begleiten. So macht ihr euch gemeinsam mit der Elfe auf den Weg in die Berge, um dort das Kind zu befreien. Vengaril wird euch zur Belohnung einen wertvollen Ring, einen Zauberstab oder eine Elfenklinge geben.

2.)Die Wächterinnen lassen sie in Frieden, dafür wird ihnen später Chinr noch den Auftrag geben seine Geliebte zu ihm zu bringen. Dafür werdet ihr die Belohnung erhalten, die ihr sonst für die Rettung des Kindes von Vengaril bekommen hättet. Zunächst werdet ihr aber zu Chinr zurückkehren und ihm in knappen Worten erklären, dass er betrogen wurde und ihr ihm helfen werdet, sein Kind zu retten. Nun macht ihr euch mit ihm gemeinsam ebenfalls auf den Weg in die Berge, um das Kind zu retten und die betrügerische Elfe zu richten. Chinr wird ihnen für diese Rettung die vorhin versprochene Belohnung geben und ihnen eben den Auftrag zur Befreiung seiner Geliebten erteilen.



Nr. 6

Title: Silberwasser

Ihr betretet die wunderschöne Stadt Silberwasser, als euch ein junger Mann aufzuhalten versucht. So sprecht ihr ihn an.

Held: „Was wollt ihr?“

Silvio Schatzsang: Ich sehe, ihr seid fremd hier, also biete ich euch eine einmalige Gelegenheit. Für nur ein Stück Silber erzähle ich euch alles, was es um diese Stadt zu wissen gibt.

1)**Held:** Das interessiert mich nicht, verschwindet.

Silvio Schatzsang: Oh ja? Aber ich bin mir sicher, ihr werdet mich noch brauchen und dann wird mein Preis höher sein, 3 Silberstücke wird es kosten, wenn ihr wiederkehrt.

[Je öfter nun Silvio angesprochen wird, desto teurer werden seine Informationen, da ihr ihn am Anfang eures Gespräches beleidigt habt. Also pro Ansprechen erhöht sich der Preis um jeweils drei Silberstücke]

2)**Held:** Viel Zeit habe ich nicht, aber nun gut, hier habt ihr das Silberstück.

Silvio Schatzsang: Habt Dank, falls ihr mehr wissen wollt über das Land und die Leute, wird es euch stets wieder nur ein Silberstück kosten, mich zu fragen. Nun denn was wollt ihr wissen? Über die Stadt, das Umliegende Land, oder die Leute hier.

Held: Das Land....

Silvio Schatzsang: Ah, ein blühendes Stück Eo, das von den Silberwasserquellen genährt wird. Man sagt, jeder, der einmal davon gekostet hat, kann und will nicht mehr fort von hier. Das Wasser durchdringt alles und macht uns zuweilen sehr friedlich und wohlwollend, solange man uns auf dieselbe Art und Weise begegnet. Und vielleicht noch zu erwähnen sei, dass das Silberwasser nirgendwohin mitgenommen werden kann. Es sei denn, ihr habt eine Drachenglasfiole, mit der könnt ihr etwas von dem Wasser mit euch nehmen. Doch diese Fiolen sind sehr selten und schier unbezahlbar für das einfache Volk

Held: die Stadt....

Silvio Schatzsang: Ein Ort an dem ihr gern verweilen wollt. Hier lässt sich jedes Gut erwerben, dass ihr begehrt und so manche Kurzweil finden. Alles hier ist alt und wurde wie durch ein Wunder von all den Kriegen der Zeiten verschont. Vielleicht liegt es an dem Silberwasser, vielleicht auch an den zwergischen Mauern, die die Erbauer dereinst von dem kleinen Volk fertigen ließen, aber wer weiß das schon.

Held: die Leute.

Silvio Schatzsang: Falls ihr etwas über einen bestimmten Stadtbewohner wissen wollt, kommt wieder zu mir. Nun aber werde ich euch etwas über die Gruppen hier erzählen. Falls ihr es bemerkt habt, beschützen unsere Eingänge Elfenschwerttänzerinnen. Sie gehören zu einem kleinen Elfenorden, der sich hier vor langer Zeit niedergelassen hat. Seither schützen uns die Schwestern des Schwertes vor ungebetenen Gästen. Freihändler werdet ihr hier auch viele finden und eine Gilde von Zwergenschmieden. Sie sind sehr geschickt, aber teuer und können euch alles fertigen was ihr wollt. Seitri Skrison ist ihr Anführer. So ich denke, das war genug für ein Silberstück. Empfiehlt mich weiter und kehrt bald zurück.

Nr. 7

Title: Am helllichten Tag...

Angonon wartete.

Die Luft war schwer vom Duft der Blüten um den kleinen See, in den sich der Wasserfall in einer schillernden Kaskade aus Licht und Farben ergoss. Das Plätschern des Wassers in Verbindung mit dem Summen der Insekten, die auf der Suche nach Nektar von einem farbenprächtigen Blütenkelch zum nächsten schwirrten, übte eine beruhigende Wirkung auf das Gemüt des Mannes aus.

Obwohl er sich schon vor einiger Zeit am Fuße eines der reich mit Marogjanfrüchten besetzten Bäume niedergelassen und zu warten begonnen hatte, verspürte er nicht die Ungeduld, die nach der Meinung der älteren Rassen typisch für sein Volk war. Ruhig und mit halb geschlossenen Lidern lauschte er dem leisen Lied der Dryaden, deren betörende Klänge von ihrem nahen Hain herüberwehten und alle Sinneseindrücke um ein Vielfaches zu verstärken schienen. Angonons Hände waren auf seinem Bauch gefaltet, einem recht rundlichen Bauch, über dem sich ein dunkelgrünes Wams mit Silberknöpfen spannte. Eine Hose von ähnlicher Farbe bedeckte seine Beine, die in recht abgetragenen Lederstiefeln mit angelaufener Metallspitze endeten. Neben ihm im Gras lag ein breitkrepiger Hut mit einer Greifenfeder, deren Anblick Angonon schon einigen Ärger mit Liebhabern der ebenso seltenen wie schönen Tiere eingebrockt hatte – ganz zu schweigen von dem Zorn, der Angonon entgegenschwappte, wenn ein Greif einen seiner Artgenossen in dieser Feder wieder zu erkennen glaubte.

Seinen am Stamm des Baumes hinter ihm lehrenden Kopf leicht bewegend, warf Angonon einen Blick nach links. Seine grauen Augen wiesen einen fernen Glanz auf, wie von Mondsilber, dem sagenhaften Metall aus den Minen der Zwerge, als sie die Eindrücke der Umgebung mit neuer Aufmerksamkeit in sich aufnahmen.

Ein zufriedenes Lächeln legte sich auf sein offenes Gesicht mit dem schwarzen Schnurrbart und der großen, fleischigen Nase. Seine Ohren wackelten vor Aufregung, nicht verdeckt von den kurzen, schwarzen Haaren.

Schritte hallten zu Angonon herüber, das Geräusch von Stiefeln auf Stein, als eine Gestalt die den Wasserfall überspannende Brücke betrat.

Die Dryadenstimmen verstummten abrupt, einige Vögel in den Kronen der sich sanft im Wind wiegenden Baume flogen ärgerlich zirpend davon.

Der eben noch so friedfertigen und entspannenden Atmosphäre nachtrauernd, richtete Angonon sich etwas auf. Doch die Freude auf die kommende Begegnung überwog bei weitem die Verärgerung über die Störung des Idylls. Aufmerksam beobachtete er, wie die Person, auf die er gewartet hatte, die letzten Meter auf der Brücke hinter sich brachte.

Es war ein Mann, größer als der selbst nicht gerade klein geratene Angonon, gekleidet in ein weites Hemd und eine einfache Hose. Ein blaues Band war um seine Stirn geflochten, sein Gesicht wirkte mit den langen, blonden Haaren und dem gefälligen Lächeln attraktiv. Die behandschuhte Linke des Fremden strich wie in Gedanken über das überhängende Moos und die anderen Pflanzen auf dem Geländer der Brücke, dann richtete sich sein Blick aus Augen wie gesplittertes Eis auf den wartenden Angonon.

>>Wie schön, dass du es einrichten konntest, zu kommen!<<, begrüßte der am Boden Liegende den Mann freundlich. >>Du verzeihst, wenn ich nicht aufstehe – mein Körper, bei weitem nicht mehr so gestählt wie in vergangenen Jahren, bedarf in diesen Zeiten langer Ruhephasen.<<

Grinsend erwiderte der Fremde die Begrüßung, doch so ehrlich sein Lächeln auch wirkte – seine Affektiertheit wurde in dem Augenblick verraten, in dem der Mann sich an einen Baum in der Nähe lehnte und so den Blick auf eine gebogene Stahlklinge an seiner rechten Seite freigab. Die rechte Hand des Mannes lag auf dem mit Leder umwickelten Griff der Waffe. Auch wenn seine Mimik Gelassenheit ausdrückte, verriet die Selbstverständlichkeit, mit der er die Klinge umfasste, dass sich der Fremde stete, ununterbrochene Wachsamkeit zueigen gemacht hatte. Angonon schien nicht im Geringsten beunruhigt zu sein, doch ein ärgerliches Stirnrunzeln zeigte sich auf seinen Zügen, als er die Klinge betrachtete.

>>Nicht gerade das, was man an der Hüfte eines einfachen Bürgers erwartet<<, kritisierte er geringschätzig. >>Sei's drum – was ist mit deinem Auftrag, Elegar? Der König machte heute Morgen noch einen äußerst gesunden Eindruck auf mich. Du erinnerst dich doch noch, dass es dir zugehört war, ihn zu vergiften?<<

Der abrupte Wechsel in der Unterhaltung schien weder Elegar noch die Umgebung zu stören: Die Sonne schien weiter hell und fröhlich, das Wasser plätscherte so friedfertig wie eh und je, und langsam nahmen die zuvor unterbrochenen Dryaden ihren märchenhaften Gesang wieder auf.

>>Ich arbeite daran, Angonon<<, erwiderte Elegar. >>Ich versuche, den Vorkoster zu bestechen, doch das dauert seine Zeit, und ich brauche mehr Geld.<<

Angonon seufzte ergeben. Ohne Umschweife langte er unter sein Wams und holte einen schweren Geldbeutel hervor, den er seinem Gegenüber zuwarf.

Abwesend mit der Hand wedelnd, forderte der dickliche Mann den Stehenden auf: >>Jetzt verschwinde und sorg dafür, dass der König den nächsten Monat nicht mehr erlebt. Ich will noch ein wenig die Natur genießen, fernab all der Korruption und der Gewalt in der Stadt – ich habe davon beileibe genug in meinem Leben.<< Und er lachte.

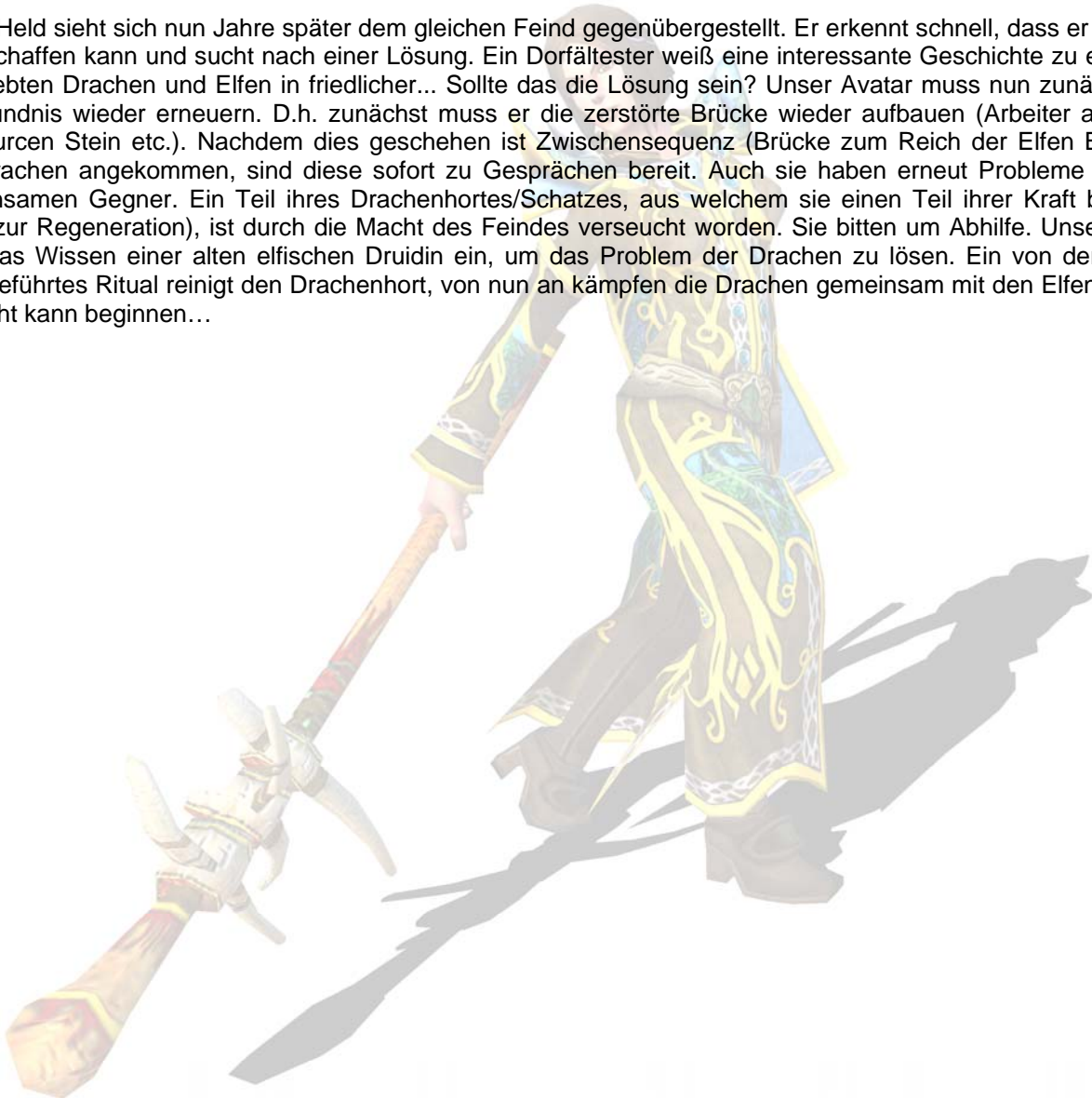


Nr. 8**Title:** Die Bündnisbrücke

Vorgeschichte:

Vor langer Zeit gab es ein Bündnis zwischen Elfen und den Insel-Drachen. Ein gemeinsamer Feind im Norden beider Reiche wurde unter Aufwendung aller Kräfte besiegt. Zum Gedenken an diese Schlacht wurde die Bündnisbrücke gebaut, welche das Reich der Elfen mit dem Reich der Drachen (einer Insel) verbindet. Elfen und Drachen lebten Jahrelang in friedlicher Koexistenz, es wurde Handel betrieben, Wissen ausgetauscht ... Doch über die Jahre schief diese Freundschaft ein und die Brücke zerfiel...

Unser Held sieht sich nun Jahre später dem gleichen Feind gegenübergestellt. Er erkennt schnell, dass er es allein nicht schaffen kann und sucht nach einer Lösung. Ein Dorfältester weiß eine interessante Geschichte zu erzählen. Einst lebten Drachen und Elfen in friedlicher... Sollte das die Lösung sein? Unser Avatar muss nun zunächst das alte Bündnis wieder erneuern. D.h. zunächst muss er die zerstörte Brücke wieder aufbauen (Arbeiter abstellen, Ressourcen Stein etc.). Nachdem dies geschehen ist Zwischensequenz (Brücke zum Reich der Elfen Bild). Bei den Drachen angekommen, sind diese sofort zu Gesprächen bereit. Auch sie haben erneut Probleme mit dem gemeinsamen Gegner. Ein Teil ihres Drachenhortes/Schatzes, aus welchem sie einen Teil ihrer Kraft beziehen (dient zur Regeneration), ist durch die Macht des Feindes verseucht worden. Sie bitten um Abhilfe. Unser Avatar setzt das Wissen einer alten elfischen Druidin ein, um das Problem der Drachen zu lösen. Ein von der Druidin durchgeführtes Ritual reinigt den Drachenhort, von nun an kämpfen die Drachen gemeinsam mit den Elfen und die Schlacht kann beginnen...



Nr. 9

Title: Lichtwasser

O ihr holden Entwickler!

Haltet ein mit eurem Treiben und höret meinen Geschichte von Lichtwasser, der nimmerversiegenden Quelle, hinter dem Dunkelfels, das umgeben ist mit fruchtbarem Land und der unendlich schoenen Stadt Klingenburg. Der erste Menschenkoenig Alberich, aus dem Geschlecht der Aeonier, entschied sich dafuer, die Hauptstadt seines kleinen Reiches an der Quelle aufzubauen.

Denn der weise Anfuhrer des Paladinordens der roten Rosen, Theobald Trollschlaechter, der sowohl im Gebrauch seines Schwertes als auch in seiner Heilkunst unuebertroffen war, hatte eine Vision gehabt und sie seinem Koenig mitgeteilt. Die Vision besagte, dass ein Greifenreiter auf einer Quelle sitzen wuerde. Der Reiter wuerde so schnell verschwinden, wie er gekommen ist, aber die Quelle wuerde bestehen bleiben. Und so geschah es dann auch. Auf des Koenigs geheiss hin wurde im Jahre 564 vor den Runenkriegen mit dem Stadtbau begonnen. Der Koenig legte Wert auf ausgedehnte Wehranlagen und ein riesiges Tunnelsystem, das bei Belagerungen zur Nahrungsbeschaffung oder zum Angriff auf feindliche Linien diente. In Friedenszeiten wurden diese als Begreabnisstaetten genutzt. Das Tunnelsystem war von Zwergen gebaut und deshalb sehr solide und haltbar fuer die Ewigkeit.

Im Laufe der Jahre dehnte sich das Koenigreich ueber die Lande aus. Bevor die Trolle den Krieg zu ihnen tragen konnten, machte das Koenigreich den ersten Schritt und schlug sie zurueck, bevor sie die Grenzen auch nur ueberschritten hatten. Doch eines Tages, es war der dritte Tag nach dem Fest der grossen Opfergaben, kamen die Trolle in Massen und unsere Truppen der Allianz vermochten sie trotz aller Bereitschaft und Siegesmut nicht aufzuhalten, da sah ich sie kommen. Ich war zwar noch ein kleiner Junge von wenigen Sommern, aber ich war trotzdem zum Wachdienst auf den Mauern eingeteilt, an diesen Anblick werde ich mich Zeit meines Lebens erinnern. Der Anblick war gewaltig, soviele Truppen hatte Klingenburg selbst als der grosse Krieg war noch nicht gesehen. Die Trolle waren nicht dumm. Sie sahen, dass unsere Wehranlagen zu stark waren, um sie ohne Hilfe von Belagerungsmaschinen zu stuermen. Also warteten sie auf Entsatz und machten es sich wenige Fuss von der Stadtmauer, ausserhalb der Reichweite unserer Armbrueste, gemuetlich. Aber sie ahnten ja nicht, wie dumm es war, jetzt zu rasten. Viele unserer Truppen, auch eine Menge Paladine sind im Grenzkrieg gefallen und so mussten wir die Elfen und Zwerge um Hilfe bitten, aber ihre Leute waren noch auf dem Weg. So konnten sie jedoch unbeschadet hinter den feindlichen Linien in das Tunnelsystem gelangen und uns Verpflegung und ihre Kampfkraft mitbringen. Die Trollen jedoch indes konnten wir von ihrem Nachschub abschneiden und Belagerungsmaschinen kamen auch keine zu ihnen durch. Doch in Klingenburg gingen die Wasservorreate aus und wir glaubten schon wir seien verloren, doch dann erinnerte sich ein alter Weiser an das Lichtwasser, was in Massen aus der Quelle kam und im Boden versickerte. Die Quelle wurde unterirdisch umgeleitet und versorgte die Stadt mit Trinkwasser. So war die Stadt vorerst gerettet. Jedoch die Trolle litten Hunger und Durst.

Mithilfe des bewaehrten Tunnelsystems konnte die Allianz in den Ruecken des geschwaechten Gegners einfallen und ihn komplett vernichten. So rette das Lichtwasser unzaehlichen Menschen das Leben und ohne es gaebe es die Stadt Klingenburg nicht mehr.

Der bescheidene Geschichtenerzeahler dankt fuer die Aufmerksamkeit des Lesers

Nr. 10**Title:** Lichtwasser

Unweit der Stadtfeste Coma befindet sich, umgeben von einer wundervollen Waldlandschaft, der unberührte und heilige Ort Namens Lichtwasser. Umwohnt wird dieser Ort von Waldelfen, Wesen des Lichts, die seit Jahrhunderten dieses Heiligtum beschützen und pflegen, um seine volle Pracht und Kraft zu erhalten. Man sagt zum Fuße des Felsens, unter einer alten Eibe stehend, lebe eine wunderschöne schlanke Frau mit langen weißen Haaren, die unsterbliche Göttin der Elfen - Elen. Keinem Sterblichen ist es bisher gelungen, je einen Blick von ihr zu erhaschen. Jeder Versuch auch nur in die Nähe des Lichtwasser-Felsens vorzudringen, wurde von Elfen Meisterbogenschützen und Hohepriesterinnen, der Leibwache, vereitelt. In ihr steckt die Macht des Waldes, Lichts und die des Wassers, welches am Quell über heilende Kräfte verfügt.



Nr. 11**Title:** Die Türme von Norimar

Einst, als die Dunklen Elfen noch ein junges Volk waren, sprach Nor zu ihnen. Er gab ihnen den Auftrag,, 2 Türme zu bauen, als Zeichen seiner Macht. Er schenkte ihnen die Gabe, das Dunkel zu kontrollieren und somit begann der Bau der Türme von Norimar....

In den Feuern des Hasses geschmiedet entstanden aus reinem Adamantium 2 Schwarze Türme, in denen man die Präsenz der Dunkelheit spüren konnte.

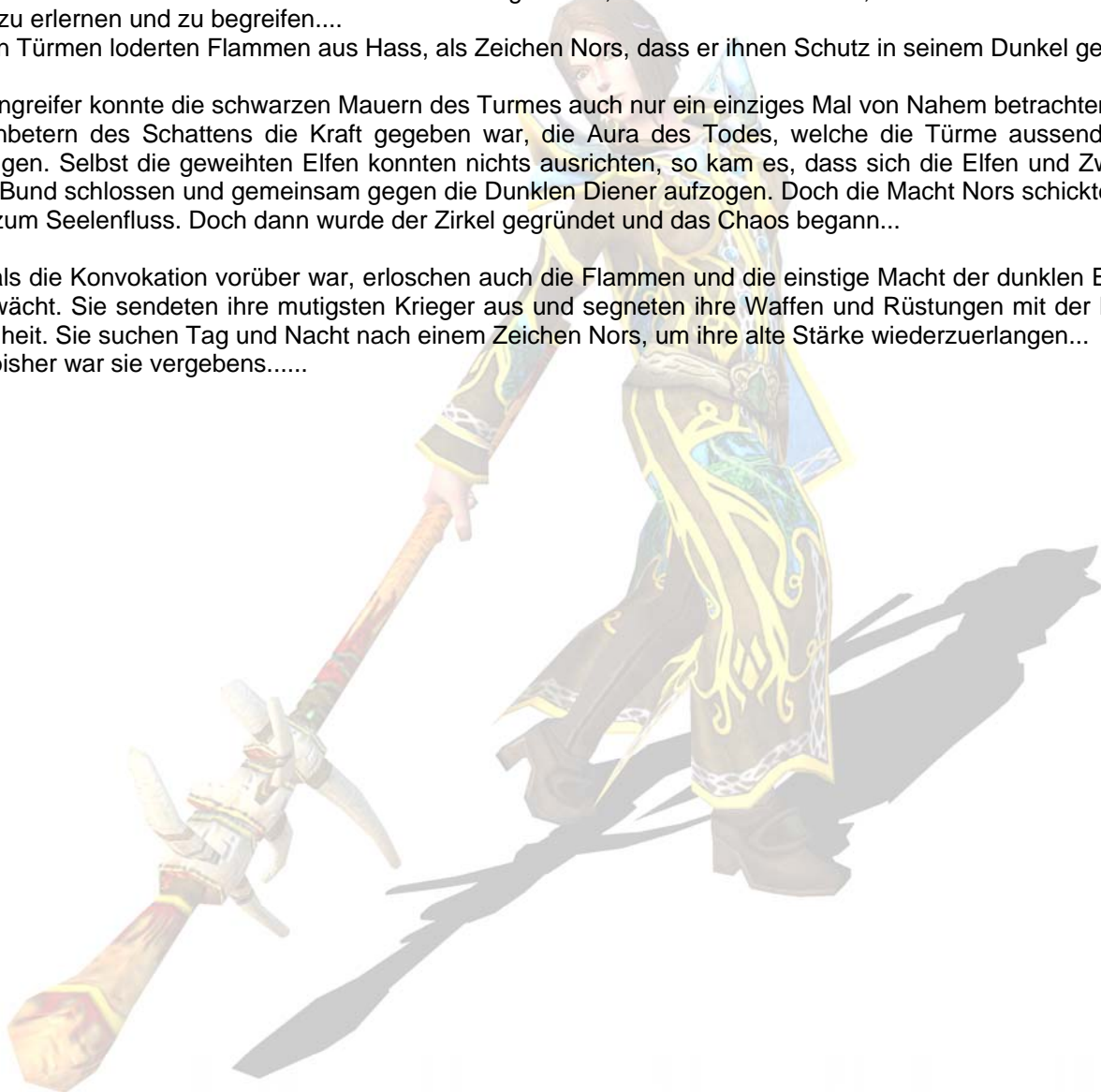
Nur den höchsten Priestern der Dunkeelfen war es gestattet, den Turm zu betreten, um die Mächte der Schatten weiter zu erlernen und zu begreifen....

Auf den Türmen loderten Flammen aus Hass, als Zeichen Nors, dass er ihnen Schutz in seinem Dunkel gewährt...

Kein Angreifer konnte die schwarzen Mauern des Turmes auch nur ein einziges Mal von Nahem betrachten, da nur den Anbetern des Schattens die Kraft gegeben war, die Aura des Todes, welche die Türme aussendeten, zu bewältigen. Selbst die geweihten Elfen konnten nichts ausrichten, so kam es, dass sich die Elfen und Zwerge zu einem Bund schlossen und gemeinsam gegen die Dunklen Diener aufzogen. Doch die Macht Nors schickte sie alle hinab zum Seelenfluss. Doch dann wurde der Zirkel gegründet und das Chaos begann...

Doch als die Konvokation vorüber war, erloschen auch die Flammen und die einstige Macht der dunklen Elfen war geschwächt. Sie sendeten ihre mutigsten Krieger aus und segneten ihre Waffen und Rüstungen mit der Kraft der Dunkelheit. Sie suchten Tag und Nacht nach einem Zeichen Nors, um ihre alte Stärke wiederzuerlangen...

Doch bisher war sie vergebens.....



Nr. 12

Title: Der versunkene Tempel

Und erneut bin ich in einem Sumpf gelandet, dachte Jaina Xid, Veteranin des Kampfes gegen die Zirkelmagier, und nun eine erfolgreiche Kopfgeldjägerin. Erst Mirraw Thur und jetzt dieses Loch. Bei Aonir, was habe ich getan um das zu verdienen?

Kopfschüttelnd trat Jaina vom Portal fort, das sie in diesen Sumpf gebracht hatte. Das also war der Versunkene Tempel, eine uralte heilige Stätte eines Volkes, von dem seit hundert Jahren niemand mehr etwas gehört hatte. Dieses Volk war bereits vor der Konvokation fast vollständig in Vergessenheit geraten und die Kriege hatten das Wissen über dieses Volk noch weiter reduziert.

Vielleicht treffe ich ja auch ein paar gesprächige Untote, die bereit sind mir mehr zu verraten, ging es ihr durch den Kopf und der Anflug eines Lächelns stahl sich auf ihr Gesicht.

Jaina sah sich um. Irgendwo in diesem Land trieb sich ein kleiner Dieb namens Flink McWinter herum und sie war hier um ihn zu fangen. Doch außer krank aussehenden Bäumen und einigen Götzenstatuen war durch den dichten Nebel nichts zu sehen. Jaina seufzte und trat hinaus in den Sumpf des Versunkenen Tempels. Während sie sich langsam ihren Weg durch das brackige Wasser bahnte lauschte sie auf die Geräusche des Sumpfes, um auf alles vorbereitet zu sein. Doch auf das, was dann geschah konnten sie die Geräusche nicht vorwarnen.

Direkt vor ihr erhob sich ein riesiger Bau aus dem entgegenwärtigen Nebel.

Von der schieren Größe des Bauwerks überwältigt blieb Jaina stehen und starrte hinauf zu dem Turm, der sich vor ihr erhob. *Reiß dich zusammen Jaina*, sagte sie zu sich und marschierte entschlossen auf den Turm zu. Er war sogar noch größer als sie gedacht hatte, denn als sie schließlich die Mauern erreichte, überragten diese sie um ein Vielfaches. Nicht weit entfernt sah sie ein Tor und da dieser Ort so gut wie jeder andere war um Flink zu suchen, beschloss sie, in der Feste zu beginnen.

Der Innenhof der Feste war nicht minder beeindruckend. Überall standen Obelisk und Säulen, auf denen groteske Statuen standen, die wage an Menschen erinnerten, und an die Innenseiten der Außenmauern schmiegt sich mehrstöckige Häuser. Jaina ging auf das ihr nächstgelegene Haus zu und wollte gerade nach dem Knauf der Tür greifen, als sie aufgerissen wurde und sich jemand auf sie stürzte. Nur ihre Kampfreflexe, geschult in schier endlosen Kämpfen in ebensolchen Kriegen, verhinderten, dass sie zu Boden geworfen wurde. Sie nutzte den Schwung ihres Angreifers aus, drehte sich von ihm weg und versetzte ihm einen Schlag in den Nacken. Nun sah sie genauer hin. Es war ein menschlicher Mann mit braunem Haar, der Kleider trug, die auch schon bessere Tage gesehen hatten. Jaina wich einen Schritt zurück, um außerhalb seiner Reichweite zu bleiben. Der Mann stöhnte und drehte sich dann so abrupt um.

Es war Flink McWinter.

„Das war ja schon fast zu einfach.“ murmelte Jaina.

„Aufstehen.“ befahl sie ihm. Doch er schien sie nicht zu sehen, starrte an ihr vorbei zu der Tür, durch die er gestolpert war. „D..d..daa...“ stotterte er, zeigte auf eine Stelle hinter Jaina und versuchte dabei auf dem glitschigen Boden rückwärts zu kriechen. *Das ist ja wohl der älteste Trick von Eo*, dachte Jaina und machte keine Anstalten sich umzudrehen, sondern folgte Flink, der weiterhin stotternd von ihr weg kroch.

Plötzlich spürte sie einen Windhauch in ihrem Nacken und ein fauliger Geruch stieg ihr in die Nase. Erneut übernahmen ihre Kampfreflexe die Führung. Sie wirbelte herum und sah sich drei Skeletten gegenüber, deren Kopf fehlte, was allerdings durch die zwei zusätzlichen Arme mehr als wettgemacht wurde. *Wozu braucht ein Skelett auch einen Kopf?* Dachte Jaina säuerlich. Sie griff nach ihrem Schild, das sie normalerweise auf dem Rücken trug, wenn sie es nicht brauchte und zog ihr Schwert. Und dann griffen sie an. Das erste Skelett attackierte sie frontal. Jaina blockte zwei der Schläge mit ihrem Schild und drehte sich weg, sodass die anderen beiden fehl gingen und das Skelett an ihr vorbei rannte. Jaina führte ihre Drehung fort und zwei schnelle Schläge später lagen die Arme des Skeletts neben ihm auf dem Boden.

Die beiden verbliebenen Gegner versuchten sie von gegenüberliegenden Seiten anzugreifen, doch Jaina wich den Attacken aus, was dazu führte, dass die Skelette sich gegenseitig trafen. Beide gingen zu Boden und Jaina konnte erkennen, dass der Brustkorb des einen von innen heraus leuchtete. Angezogen von dem Leuchten trat Jaina näher heran und öffnete den Brustkorb. Zum Vorschein kam ein geschliffener Edelstein in den seltsame Zeichen graviert waren. Sie wusste genau, dass sie so etwas schon einmal gesehen hatte, doch konnte sie sich nicht erinnern wo. Sie nahm sich vor, sich später noch damit zu befassen und steckte den Stein ein. Nun hatte erstmal ihr Auftrag Vorrang. Sie sah sich um und entdeckte Flink, wie er versuchte, sich von dem Skelett zu befreien, dem Jaina die Arme abgeschlagen hatte. Sie schob den Überrest von seinem Körper und ließ ihn aufstehen.

„Danke! Vielen Dank! Ihr habt mir das Leben gerettet! Sagt, wie kann ich euch entlohnen?“ fragte Flink. *Pah!* dachte Jaina, *als ob du etwas hättest, was ich gebrauchen könnte.*

„Ihr könntet ganz einfach ohne Widerstand mit mir kommen und einen alten Freund von euch besuchen.“ erwiderte sie. Flink blinzelte und schien nun zu verstehen. „Ach deshalb wart ihr hier. Ich hatte mich schon gewundert, wer sich sonst noch hierher verirren sollte.“

„Nun?“ fragte Jaina ungeduldig.

„Ja in Ordnung, ich komme mit euch. Nach euch.“

„Nein, nach euch.“

Auf dem Weg zurück zum Portal fiel Jaina wieder ein, wo sie so einen Edelstein schon einmal gesehen hatte. Es war der Runenstein des Trägers der Schattenklinge gewesen.

Ihr Runenstein...



Nr. 13

Title: Interview mit einer Dryade

Geschätzte Leserinnen und Leser!

Ja es gibt sie noch! Die einfachen und doch so exklusiven Interviews! Welche Erleichterung für mich, Maria Lingg. Als Reporterin habe ich mich schon vielen Herausforderungen gestellt und nun kommt meine Belohnung. Heute darf ich mich nach Lichtwasser begeben, um die dort lebende Dryade zu interviewen. Ich freue mich jetzt schon darauf zu hören, was die Dryade weiss.

Schon seit Anbeginn der Zeit lebe ich hier in meinem Hain. Viele Kriege habe ich miterlebt. Doch mein Hain blieb immer so wie er war und er wird es auch bleiben. Auch in Zukunft wird hier das glasklare Wasser aus der Quelle sprudeln und die Bäume tränken. Hier herrscht der ewige Frühling und Frieden.

Die Menschen von der nahen Umgebung nennen meinen Hain „Lichtwasser“ Ein schöner Name, der mir gut gefällt.

Ich zeige mich den Menschen nur ganz selten, viele von ihnen würden nicht verstehen was ich genau bin und warum es wichtig ist für diesen Hain, dass ich hier bleibe. Denn durch meine Kraft ist unser Tal grün und fruchtbar. Wir leben hier in Frieden und Ruhe. Niemals würde ich es über mich bringen diesen Ort zu verlassen. Er ist mein zu Hause, hier fühle ich mich geborgen. Zwischen den im Wind rauschenden Bäumen mit ihren sattgrünen Blättern, dem schaumig über die Felsen fließenden Wasser und seinem gurgelnden Geräusch, wenn es ans Ufer plätschert. Jeden Morgen werde ich vom Liede der Vögel geweckt und abends wieder in den Schlaf gesungen. Es freut mich immer wieder, wenn einer ein neues Lied gelernt hat. Leider muss ich mich immer wieder von meinen lieb gewonnenen Freunden verabschieden. Das ist mein Schicksal als unsterbliches Wesen. Doch der Tod gehört zum Leben und der ewige Kreis darf nicht unterbrochen werden. Alle meine Freunde leben auf ewig in meinem Herzen weiter. Mein Hain spendet nicht nur mir Trost. Auch die Menschen kommen oft hier her um zu weinen und neue Kraft zu tanken damit die Wunden ihrer Herzen heilen können.

Die Menschen waren es auch, die vor vielen Jahrhunderten diese kleine Steinbrücke über den Wasserfall gebaut haben. Nun ist sie beinahe ganz überwachsen und leuchtet genau so grün wie die Bäume hier in meinem Hain. Stundenlang könnte ich auf dieser Brücke stehen und den Wassertröpfchen zusehen wie sie fröhlich über die Steine nach unten tanzen und dabei Luftsprünge vollführen und in der Sonne glitzern. Es ist eine wahre Freude ihnen zu sehen!

Genau so gerne beobachte ich die Fische, wie sie durch das glasklare Wasser flitzen. Ab und zu springt einer raus um eine Mücke zu fangen oder auch einfach nur um mir Guten Tag zu sagen.

Das Glück und der Frieden, die hier herrschen sind kaum zu beschreiben. Hier ist mein kleines Paradies.

Ok Leute hier bleib ich! Nie hab ich eine schönere Gegend besucht. Hier bringt mich niemand mehr weg. Ihr könnt mich ja mal besuchen kommen und erzählen wer den Wettbewerb gewonnen hat. Ich hoffe der kleine Vogel liefert meine Aufzeichnungen noch vor Einsendeschluss bei euch ab. Viel Spaß noch! Ich setze mich nun mit der Dryade für ein Plauderstündchen ans Lichtwasser! Ach hier ist es einfach wunderbar!

Nr. 14

Title: Interview mit einem Goblin

Geschätzte Leserinnen und Leser!

Als treue Leser kenne Sie mich, Maria Lingg, die Reporterin auf der Jagd nach dem exklusivsten Interview, ja schon. Für meine Interviews tu ich beinahe alles! Selbst der Sumpf schreckt mich nicht. Hier soll tatsächlich noch ein einsamer Goblin leben! Ich mache mich auf die Suche nach ihm und werde schauen, ob ich ein Interview bekommen kann. Hoffentlich verstehe ich was der Goblin schnattert!

Bäh, Sobo Land gar nicht gefallen. Überall Sumpf, überall matschig. Sobo kann kaum laufen. Oh aber Sobo fröhlich! Keine Zwitschervögel! Nur Sobo alleine! Wasser schön stinken! Sobo auch stinken! Doch Sobo immer übel! Luft ist grün! Gefährlich! Sobo will weg! Sobo will nach Hause! Sobo spürt Gefahr!

Eigentlich Sobo gar nicht hier her wollen! Doch keine andere Wahl haben! Andere Goblin böse auf Sobo. Nicht wissen wieso. Dabei Sobo doch nur Hunger gestillt. Böse Goblin Sobo verjagt! Gejagt armen Sobo bis hier her! Sobo immer weiter gerannt, bis Sobo nichts mehr hören konnte. Nun leben hier. Essen gar nicht gut! Pfui! Immer nur Kröten! Sobo will Fleisch! Sobo will Fisch! Doch Fische alle tot, Zwischervögel alle fort, kein Fleisch. Bauch weh tun!

Sobo sogar schon einmal halb gestorben! Ist nicht lustig. Auf Suche nach Futter, Sobo ist in Sumpf geraten. Tief eingesunken. Doch Sobo Kämpfer! Hat sich selbst befreit aus Matsch und Dreck! Ganz stolz ist Sobo nun! Wenn andere Goblins wissen wie stark Sobo ist, dann sie sicher Sobo wieder aufnehmen!

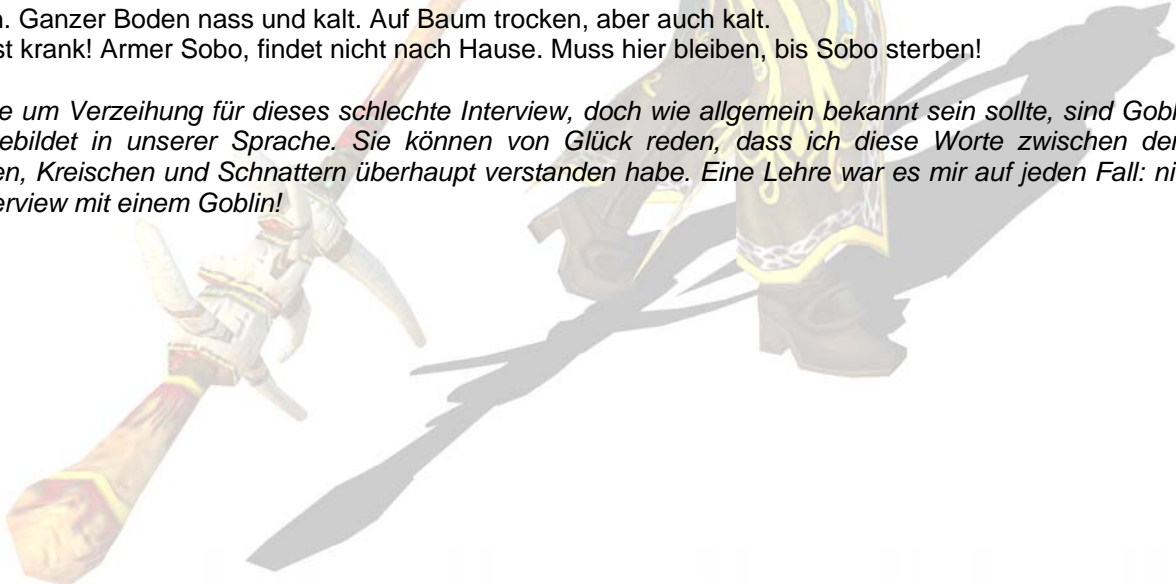
Aber Sobo findet Weg nicht mehr aus Sumpf heraus. Ort sein verflucht! Manchmal Sobo treffen auf komische Gestalten! Gruselig die aussehen! Sobo immer großen Bogen um sie machen! Einmal hat Sobo einen angefasst. War kalt wie Stein und hart wie Stein. Nicht essbar, Sobo sich hat Zähne ausgebissen. Böse Gestalten!

Auch viele Felsen hier liegen! Sobo nicht wissen woher kommen! Alle komische Form. Moos darüber wachsen, doch Moos auch nicht gut essen. Bauch ganz fest weh tun Sobo nach essen Moos von dort!

Bisher nur einmal anderes Wesen hier war! Kleines Menschenkind. Sobo hat gejagt. Sobo fast können fangen! Lecker essen! Aber Menschlein Sobo weh getan! Platsch, Sobo in Sumpf gelegen. Viel Wasser geschluckt. Bäh! Scheußlich geschmeckt. Danach Sobo keinen Hunger mehr haben. Hier kein Tag geben. Immer dunkel, immer grüner Nebel. Sobo schlafen wenn müde. Dafür muss Sobo auf Baum klettern. Auf Boden Sobo nicht schlafen können. Ganzer Boden nass und kalt. Auf Baum trocken, aber auch kalt.

Sobo ist krank! Armer Sobo, findet nicht nach Hause. Muss hier bleiben, bis Sobo sterben!

Ich bitte um Verzeihung für dieses schlechte Interview, doch wie allgemein bekannt sein sollte, sind Goblins nicht sehr gebildet in unserer Sprache. Sie können von Glück reden, dass ich diese Worte zwischen dem vielen Gurren, Kreischen und Schnattern überhaupt verstanden habe. Eine Lehre war es mir auf jeden Fall: nie wieder ein Interview mit einem Goblin!



Nr. 15**Title:** Interview mit einem Ork

Geschätzte Leserinnen und Leser!

Das Leben als Reporterin ist nicht leicht. Besonders nicht, wenn man Maria Lingg heißt und auf der Suche nach einem der exklusivsten Interviews ist. Heute bestreite ich wohl mein wagemutigstes Unterfangen. Ein Ork soll mir heute etwas über sich und sein Leben hier im Tuscari Grenzland erzählen. Ich bin ja gespannt was der Ork berichtet!

Arg. Es ist hart. Kein Wasser, die Sonne brennt und wir mitten im Krieg! Ja klar, es ist unser Land. Das verteidigen wir auch! Da braucht kein anderer Clan zu kommen und es uns streitig zu machen. Arg. Holz hat es genug, doch Wasser ist knapp. Wir haben Durst. Es gibt auch kaum was zu essen. Unsere Schweinezuchten gehen immer wieder ein.

Und dann sind da noch die Guhls und andere Untote, halb verfaulte Wesen. Wahrg, die sind widerlich. Nur wegen ihnen mussten wir unser erstes Lager verlassen. Dort gab es wenigstens noch Wasser! Hier ist aber alles trocken! Nichts als Sand!

Doch es gibt auch Vorteile, die dieses Land hat! Wir sind die stärksten Feuerenteufel, die es gibt! Niemand kann sich mit unserer Flammenkraft messen! Die Gluthitze härtet uns ab. Noch nie haben wir eine Schlacht verloren! Und das werden wir auch niemals! Hört ihr da draußen!? Niemals! Doch es gibt immer welche, die es nicht kapieren. Nun gut, bringen wir sie nicht um, so übernimmt das unser Land. Wer sich die Hitze nicht gewohnt ist, überlebt nicht. Der Stärkste gewinnt! Wer dies nicht kapiert ist selbst schuld! Wir können keine Schwächlinge in unseren Reihen gebrauchen. Im Krieg zählt nur die Stärke, alles andere ist egal. Arg es ist eine Schande zum Arbeiter degradiert zu werden! Nein, mir ist das noch nie passiert, ich bin stark! Ich will kämpfen!

Unsere Arbeiter müssen das Dreckwasser aus den Tümpeln herausholen. Eine scheußliche Brühe, mehr Schlamm als Wasser, das in der Sonne gleich wegrocknet.

Keine Ahnung wie die Menschen hier überleben wollen. Ist mir auch egal. Sollen die doch tun was sie wollen. Uns vertreiben sie auf jeden Fall nicht mehr! Wir werden kämpfen! Blut wird fließen. Ja! Kommt Brüder! Ziehen wir los und tränken die Erde mit Blut! Wharrrr! Wir trampeln die dürren Gräser zu Tode, brennen die Bäume nieder, zerschmettern die Mauern der Burg! Die Steinmassen der Menschen können uns nicht aufhalten! Es ist unser Land! Schicken wir sie dahin wo sie hin gehören! Diese elenden Lichtbeter! Und die Untoten gleich hinterher! Verjagt sie! Foltert sie! Tötet sie! Hornbläser! Trommler! Clanbrüder zu den Waffen! Jetzt geht's los! Das Tuscari Grenzland gehört ein für allemal uns! Whaarrrr!

Nur mit viel Glück konnte ich dieser wilden Orkhorde entfliehen. Eigentlich hätte ich ja wissen müssen, dass sich der Ork in etwas hineinsteigern wird. Was hab ich mir nur dabei gedacht einen Ork zu interviewen? Ok, ich hab es ja vorher mit einem Guhl probiert, doch der glotzte mich nur dumm an und keuchte vor sich hin. Scheinen wohl nicht mehr sprechen zu können. Ach was tut man nicht alles für einen Wettbewerb? Rennt sogar ins Tuscari Grenzland und interviewt Orks! Wer außer mir käme wohl auf so eine bescheuerte Idee?

Nr. 16**Title:** Interview mit einem Menschen

Geschätzte Leserinnen und Leser!

Maria Lingg ist mein Name. Ich habe es mir zur Aufgabe gemacht, Ihnen exklusive Interviews aus der Welt von Spellforce zu beschaffen. Heute gilt meine Verabredung einem Menschen von den Türmen Norimars. Hören wir mal zu, was der Mensch beschreibt.

Unsere Türme stehen hoch oben auf den Bergen. Die Signalfeuer dienen der Verständigung. Klar, es ist ein raues Land. Die Berge sind hoch und die Felsen steil. Einige sind stets mit Schnee bedeckt, dort sollen sogar noch einige Eiselfen leben. Ich weiss nicht ob dies stimmt, denn ich selbst habe bisher noch keine gesehen. Hoffen wir mal, dass sie dort bleiben wo sie sind. Hier oben in den Bergen werden unsere Greifenreiter ausgebildet. Es gibt nichts Schöneres, als mit einem Greif durch die glasklare Luft zu segeln! Viele unserer Festungen sind anders auch gar nicht zu erreichen. Dies ist ein guter Schutz gegen dieses Gesindel, welches sich hier überall herumtreibt. Ja, man ist heute nirgends mehr sicher vor denen! Dauernd gibt es Kriege, die unsere stärksten Männer jedes mal wieder auf die Probe stellen.

Natürlich verteidigen wir unser Land! Als mein Urgroßvater hier ankam, war die Landschaft total verwildert und unbewohnbar! Eine Hand voll Zwerge lebte noch hier. Sie halfen meinen Vorfahren unsere Treppen und Wege in den harten Fels zu schlagen. Ja, sie sind ganz in Ordnung diese Zwerglein. Haben ein gutes Händchen für die Waffenschmiedekunst. Nie hatte ich ein besseres Schwert!

Das Wasser in unseren Flüssen ist glasklar. Man sieht bis auf den Grund! Wir hier oben leben vor allem von der Fischerei, denn Getreide lässt sich kaum anpflanzen, dazu ist dieses Land zu rau. Auch wir wurden dadurch abgehärtet, dies ist recht nützlich im Kampf. Es kommt sehr oft vor, dass wir Greifenreiter aus den Türmen von Norimar zu Hilfe gerufen werden. Nicht umsonst haben wir den Ruf die Besten unter den Greifenreitern zu sein! Das macht mich schon recht stolz. Mein Sohn ist zur Zeit in der Ausbildung. Er wird es bestimmt packen! Dies ist nicht selbstverständlich, denn die Ausbildung ist hart! Die Greifenreiter müssen nicht nur ihren Greif beherrschen, sondern auch Bärenkräfte entwickeln. Dafür ist unsere Siedlung hier ideal! Auch ich habe von klein auf trainiert und bin die steilen Felsklippen emporgeklettert. Mut ist eine der wichtigsten Eigenschaften eines Greifenreiters. Dieser Mut ist uns hier oben angeboren.

Wenn ich mit meinem treuen Greif in eine Schlacht ziehe, macht es mich immer traurig meine Familie und meine Heimat zu verlassen. Doch um sie zu beschützen würde ich alles tun! Ihre lächelnden Gesichter bei meiner Rückkehr entschädigen mich jedes Mal für die Strapazen der Schlacht. Egal ob wir siegreich heimkehren oder nicht, es gibt immer ein Fest. Unsere Feste sind etwas ganz besonderes! Niemand anderes auf der Welt kann so gute Feste feiern wie wir! Unsere Frauen zaubern die besten Speisen hervor, die Musiker spielen die schönsten Lieder und die Mädchen tanzen die wildesten Tänze. Diese Feste schweißen unsere Gemeinschaft noch mehr zusammen. Aber auch Gäste sind stets willkommen. Allerdings verirren sich nur sehr selten Wanderer in unsere Gegend. Ist ihnen wohl zu rau und wild hier.

Manch einer der hier war mag behaupten wir seien Hochnäsiger und unser Stolz übersteige unseren Mut bei weitem. Dies stimmt vielleicht, mir jedoch ist dies bisher noch nie aufgefallen. Auf jeden Fall bin ich stolz darauf ein Bewohner der Türme von Norimar zu sein! Klar es ist ein raues Land, doch ich liebe es!

Uiuiui war der vielleicht eingebildet! Na ja immerhin wurde ich lieb begrüßt und er war auch sofort bereit mir etwas über sein Land zu erzählen. Ich war echt überrascht, dass dieser Haudegen so gefühlvoll erzählen kann!

Nr. 17**Title:** Interview mit einer Elfe

Geschätzte Leserinnen und Leser!

Mein Name ist Maria Lingg und ich bin meines Zeichens Reporterin. Immer auf der Suche nach neuen Herausforderungen hat es mich heute in die Berge verschlagen. Hier habe ich eine Verabredung mit einer Elfe für ein Exklusiv-Interview. Dieses finden Sie nur hier und nirgends sonst! Also hören Sie zu was die Elfe erzählt:

Zutritt zu unserem Land bekommt nur, wer den Test auf der Brücke besteht. Damals, als der große Krieg tobte, riss die Erde auseinander. Unsere Schwestern und wir wurden getrennt. Wir bauten also diese Brücke und weihten sie Aryn, dem Frostweber. Nein, wir sind nicht so vernarrt wie die Eiselfen, doch Aryn schützt uns. Dank ihm haben wir die Macht des Eises bekommen. Sie hat uns schon in vielen Kriegen beschützt.

Wir leben gerne hier oben in den Bergen. Zurückgezogen von allem anderen. Die Wälder und Berge sind uns heilig. Niemals kämen wir auf die Idee sie einfach abzuholzen, wie die Menschen es tun. Wenn wir schon Holz brauchen, dann forsten wir den Wald auch wieder auf. Er ist schließlich nicht nur unsere Heimat, sondern auch die vieler Tiere.

Leben und Leben lassen, so lautet unser Motto. Wir sind ein friedliebendes Volk, doch wir können auch kämpfen wenn es sein muss. Unsere Pfeile prasseln auf die Gegner nieder wie ein eisiger Sturzbach aus tausenden von Eiszapfen. In den Nahkampf ziehen wir nicht gerne, denn unsere Rüstungen sind nicht stark genug gegen diese Waffen aus Eisen. Darum belegten wir unsere Brücke mit einem Zauber.

Jeder der nicht in friedlicher Absicht kommt, kann den Abgrund nicht überqueren. Sobald er die Brücke betritt, wird er zurück geschleudert und ein Zauber spielt ihm vor, dass er in den Abgrund fällt.

Wanderer sind bei uns jedoch stets herzlich willkommen. Sie dürfen sich bei uns ausruhen und wieder zu Kräften kommen. Danach werden sie von uns aber bis ans Ende unseres Reichs begleitet.

So mächtig unsere Zauber auch sind, so schwach wurde mit der Zeit der Stein, aus dem unsere Brücke besteht. Die Türme haben schon viele Brocken verloren und der ganze Stein wurde verwittert. Die Feuchtigkeit des Nebels zehrt an seinen Kräften und macht ihn brüchig. Wer weiss was aus uns wird, wenn unsere Brücke nicht mehr ist.

Denn sie ist der Grenzpunkt. Der Eintritt in unser Reich, hier beginnt das Herrschaftsgebiet der Natur. Die Luft trägt hier noch den würzigen Duft des Waldes und der Zauber in der Luft ist beinahe greifbar. Mystisch, ja genau so würden die Menschen dieses Land beschreiben. Das Land sei mystisch und der Abgrund schrecklich. Wir empfinden jedoch beides als Gleichwertig. Alles ist ein Teil der Natur und somit auch ein Teil von uns.

Meine Schwestern und ich haben es uns zur Aufgabe gemacht dieses Land zu pflegen. Nirgends wird man gesündere Wälder finden als hier bei uns. Doch es war ein hartes Stück Arbeit alles, was die Menschen damals zerstört hatten, wieder auf zu forsten.

Noch heute erinnern die Ruinen ihrer Burg an die Zeit der Menschen und Kriege. Wir lassen sie langsam zerfallen. Die Natur holt sich Stück für

Stück zurück was ihr genommen wurde.

Die Menschen leben schon lange nicht mehr hier, die sind ausgewandert und haben eine neue Siedlung gegründet, ich glaube sie nennen sie „Die Türme von Norimar“

Nun gehört dieses Land uns und wir werden stets dazu Sorge tragen.

Der Empfang war erst recht frostig, doch nachdem ich die Prüfung auf der Brücke bestanden hatte, waren die Elfen recht nett zu mir. Jedoch ließen sie durchschimmern, dass sie lieber unter sich sind. Darum bin ich dann auch schon bald wieder weiter gezogen.

Nr. 18

Title: Schlacht um das Reich der Elfen

Aus dem Tagebuch von Gler Rechte

Tag 23

Eine große Schlacht steht bevor. Man kann es hören, weil man nichts hört. Die Siedlungen sind verlassen. Die Tapfersten der Elfen sind schon vor 3 Tagen gegangen, als klar wurde, dass ein bewaffneter Konflikt zu erwarten ist. Doch gestern schon versammelten sich alle Kampf- und Magiefähigen Elfen an der Brücke zu ihrem Reich. Alle Jungen oder Kranken wurden so weit wie möglich von der Brücke weg transportiert, um bei einer Niederlage noch weiter fliehen zu können. Hu, was für ein Unsinn! Wohin sollten sie fliehen? Eine Kolonne von Schwachen! Aber hoffen wir, dass eine weitere Flucht nicht von Nöten sein wird.

Der Gegner ist ein Stamm, falls man das so nennen kann, von verstoßenen und vogelfreien Menschen, Mörder, Diebe und wahrscheinlich Schlimmeres. Sie nennen sich selbst „die Rache der Eisernen“. Was für Banausen! Als ob die Eisernen sie verschont hätten! Gerüchte besagen, dass sie wirklich eine oder zwei dieser grauenhaften Stahlgiganten gefangen und unter dem Verlust vieler Männer gezähmt haben. Ich glaube nicht daran, aber diesen Verrückten wäre das durchaus zuzutrauen. Ich hoffe, ich kann heute noch ausschlafen.

Tag 24

Späher! Heute morgen versuchten 5, scheinbar gute Männer die Brücke zu überqueren. Das war natürlich ein Himmelfahrtskommando, doch konnten sie sogar 3 Elfen mit in den Tod reißen.

Ich konnte mehr über die Anführer der zwei Parteien in Erfahrung bringen. Die Elfen werden von einer erstaunlich jungen Bogenschützin Namens Ajlara geführt. Angeblich sei sie auch der Eismagie mehr als fähig, davon habe ich aber noch nichts gemerkt. Ihre Stellvertreterin ist eine Elfe, eher gebaut wie ein Mann. Sie kämpft schon länger mit dem Schwert und Eisernen Rüstungen, was ihre Statur wohl erklärt. Ich glaube sie heißt Eldrin, bin mir aber nicht sicher. Beobachtern erzählt man ja sowieso nichts.

Angeblich werden die Menschen von einem etwas in die Jahre gekommenen, geflohenen Mörder geleitet. Er soll sich selbst Bordament nennen und ein guter Kämpfer mit der Keule sein. Angeblich ist jeder, der ihn gesehen hat und nicht zum Stamm gehört, schon tot. Was für ein Ruf. Ich glaube, darauf wären einige andere Gesetzlose Stolz.

Tag 25

Die Kämpfe sind in vollem Gange! Immer wieder wogen Angriffswellen gegen die spärlichen Befestigungen. Was auch immer sie suchen, es ist ihnen viel Blut wert. Ich hoffe, die Elfen schaffen es, sonst wird das hier wohl einer dieser Verbrecher lesen ... oder niemand.

Tag 26

Es stimmt! Alles stimmt! Die Eisernen kommen tatsächlich! Wenn wir überleben berichte ich weiter...

Tag 27

Was für ein Massaker! Was für ein unglaubliches Massaker! Dieser Bordament muss verrückt sein! Seine „gezähmten“ Eisernen sind auf alles losgegangen, was noch nicht ausgeblutet war. Wir verloren fast so viele Kriegerinnen wie in den Tagen zuvor. Auch ich war inzwischen gezwungen zu töten. 5 Menschen starben nun schon durch meine Hand. Doch die Eisernen übertreffen mich bei weitem. Die beiden Klingenwirbel schienen einen Wettbewerb zu halten mit dem Titel: „Wer tötet mehr?“ Wahrscheinlich wussten die Eindringlinge darüber, weshalb nur einige von ihnen erschienen waren; einige arme Geister, die wohl nicht wussten, was sie erwartete. Die Eisernen durchbrochen mit Leichtigkeit die leichten Befestigungen und wirbelten blutspritzend durch die Reihen der entsetzten Elfen. Es dauerte fast eine viertel Stunde, bis sie geschlagen wurden. Eldrin soll verletzt worden sein, mehr weiß ich nicht. Ich brauche Schlaf.

Tag 28

Die Nacht war kurz und die erste Nachricht machte mich traurig: Eldrin ist tot. Sie hatte beim Kampf gegen die Eisernen einfach zu viel Blut verloren. Im Laufe des Tages jedoch machte sich ein Gerücht breit, das mich

aufhorchen ließ. Angeblich wurde Bordament gefangen genommen. Er soll 8 Pfeilen widerstanden haben und das Doppelte an Elfen getötet haben. Was für ein Kämpfer! Hoffentlich überlebt er. Ich, und wahrscheinlich viele andere auch, will verstehen, was der Auslöser dieses Massakers war. Ich will eine Erklärung.

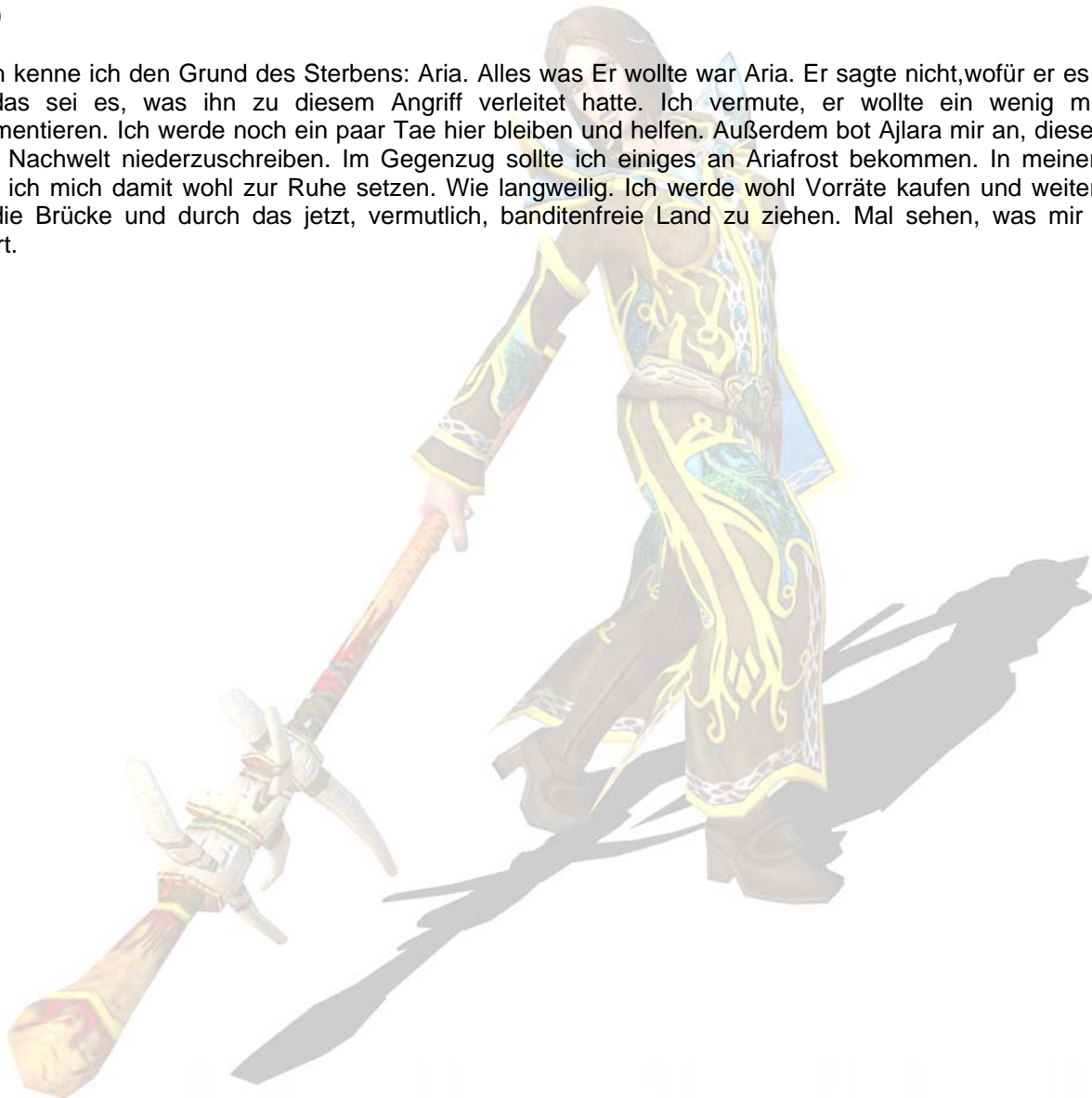
Tag 29

Die Schlacht ist vorüber und ich bin dakbar, noch schreiben zu können. Bis auf kleine Blessuren bin ich verschont geblieben.

Bordament wird überleben. Ich werde nicht viel schreiben ... Ich helfe die vielen Vrletzten zu versorgen. Die Magie der Druidinnen reicht hier nicht mehr aus.

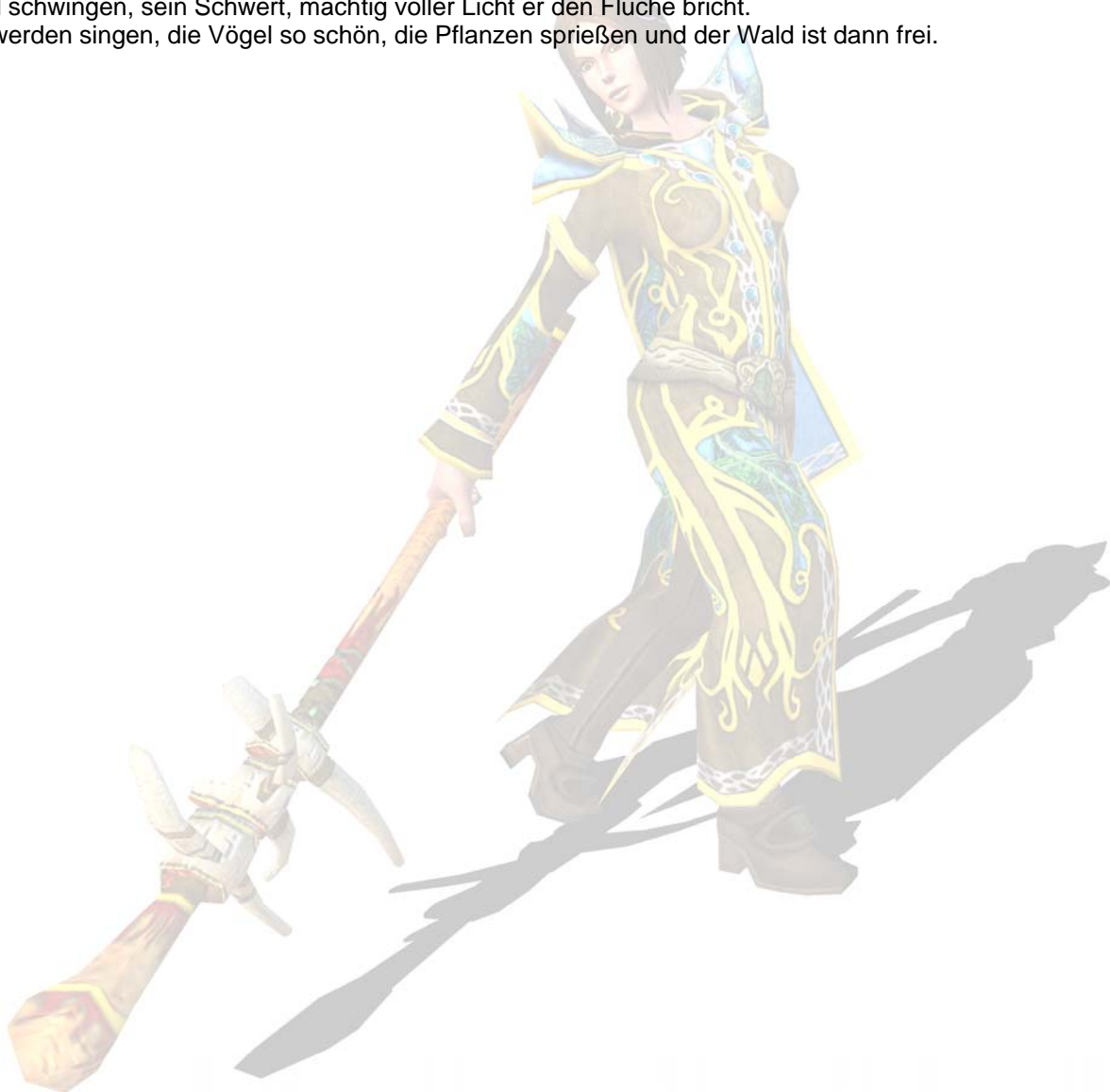
Tag 30

Endlich kenne ich den Grund des Sterbens: Aria. Alles was Er wollte war Aria. Er sagte nicht,wofür er es braucht, aber das sei es, was ihn zu diesem Angriff verleitet hatte. Ich vermute, er wollte ein wenig mit Magie experimentieren. Ich werde noch ein paar Tae hier bleiben und helfen. Außerdem bot Ajlara mir an, diesen Kampf für die Nachwelt niederzuschreiben. Im Gegenzug sollte ich einiges an Aria frost bekommen. In meiner Heimat könnte ich mich damit wohl zur Ruhe setzen. Wie langweilig. Ich werde wohl Vorräte kaufen und weiter ziehen. Über die Brücke und durch das jetzt, vermutlich, banditenfreie Land zu ziehen. Mal sehen, was mir noch so passiert.



Nr. 19**Title:** Gedicht des Sumpf Landes

Einst war es schön, es sprießten die Blumen und Bäume in mildem Gewand.
Die Vögel sangen in himmlischer Höh, es sprangen die Frösche in des Wasser Tiefen.
Nun ist es verflucht, einst kam ein fieser in Wut entbrannt.
Er verfluchte jedes einzelne, sogar die Vögel waren gebannt.
Verwandelt nun, ist er unbesucht, der Wald von Anarßuhn.
Finstre Gestalten wandeln umher, und lachen und zwitschern sind nun ewig gebannt.
Doch ist gesagt, ein Held würde kommen, den Finsterling bezwingen und den Wald befreien.
Er wird schwingen, sein Schwert, mächtig voller Licht er den Fluche bricht.
Dann werden singen, die Vögel so schön, die Pflanzen sprießen und der Wald ist dann frei.



Nr. 20

Title: Die Brücke ins Land der Elfen

Ja, mein Freund, es war eine dunkle Zeit damals, als diese Brücke erbaut wurde. Die Zwerge fertigten sie im Auftrag von Bohar, dem König der Menschen. Von seinen eigenen Leuten ließ Bohar nachträglich die Wehrtürme und die Feste dort oben am Berg bauen, siehst du, wie mächtig sie einst war?! Der Fluss, die Anmur, ist seit undenklicher Zeit die Grenze zwischen dem Elfenland und dem Land der Menschen und keine Brücke ist jemals davor oder danach gebaut worden.

Damals redeten die Menschen über einen aufziehenden Krieg und der Menschenkönig Bohar schürte diese Gerüchte und lenkte sie geschickt, um sie für seine Zwecke zu missbrauchen. Ihn trieb die Gier und sein Herz war schwarz. Denn tief im Elfenland gab es große Schätze, Mondsilber und andere wertvolle Metalle, begehrt von vielen. Die Elfen hüteten diese Schätze gut, denn sie waren Mittel zu großer Macht und vervielfachten die Wirkung von Waffen und Kriegsgerät.

Nun war der Samen des Hasses, den Bohar gesät hatte, aufgegangen und trug dunkle Früchte. Die Armee der Menschen zog über die Brücke und fiel ins Elfenland ein. Schwarze Rüstungen trugen sie und schwarze Schilde und ihre Schwerter waren scharf und tödlich. Die Siedlungen der Elfen im grenznahen Land wurden dem Erdboden gleichgemacht, Rauchsäulen standen wie drohend erhobene Finger am Himmel. Die schwarze Armee machte keine Gefangenen, die Toten oder dem Tode geweihten wurden in ihren eigenen Hütten verbrannt. Die geschändeten Seelen aber riefen die Lebenden zum Kampf auf und so dauerte es nicht lange, bis die schwarze Armee Bekanntschaft mit Elfenpfeilen machte.

Ich möchte dir, bevor ich weitererzähle, ein wenig über Elfenpfeile sagen, mein Freund. Elfenpfeile sind lang und werden aus einem sehr harten Holz gefertigt. Die Federn sind von Flüstereulen und man hört ihren Flug kaum, obwohl sie durch die großen Bögen der Elfen unglaublich schnell fliegen. Die Spitzen der Pfeile sind im Feuer gehärtet und in einem starken Pflanzengift getränkt, das zuerst lähmt und später tötet. Eisenrüstungen und Eisenschilde schützen eigentlich sehr gut vor Elfenpfeilen, aber Elfen treffen punktgenau die wenigen ungeschützten Stellen. Sie sind nicht umsonst die besten Bogenschützen.

So geriet der anfangs schnelle Vorstoß der Menschenarmee ins Stocken und viele Krieger fielen auf Seite der Menschen. Doch Bohar war ein durchtriebener Herrscher, der nicht so schnell aufgab! Er ließ kleine, von Palisaden umzäunte Festungen errichten, in denen seine Krieger wieder Kraft schöpfen konnten. Dann legten seine Mannen große Feuer in den Elfenwäldern und ein ganzes Land brannte! Sogar in den weit entfernten Windwallbergen fiel die Asche wie schwarzer Schnee vom Himmel und bedeckte das Land mit Tod. Wochenlang wütete das Feuer bis endlich ein langer, ausgiebiger Landregen Erlösung brachte.

Die wunderschönen Wälder der Elfen waren verschwunden, nur verkohlte Stämme standen in der endlosen, verbrannten Weite wie schwarze Säulen. Mit mannshohen, schweren Eisenschilden ausgerüstet, marschierte die schwarze Menschenarmee nun voran und eroberte die Mienen im Handumdrehen. König Bohar war am Gipfel seiner Macht angelangt, seine Schmiede fertigten die stärksten Waffen, seine Krieger trugen diese von einer siegreichen Schlacht zur nächsten und seine Feinde zitterten vor Furcht.

So kam es, dass ich gerufen wurde. Ich, der Herr der Runen, sollte das Gleichgewicht wieder herstellen.

In geheimen, verborgenen Winkeln des Elfenlandes standen uralte Monumente der Macht. Dorthin ging ich und ich entfesselte diese Macht und Krieger von unglaublicher Stärke scharten sich um mich. Diese Krieger lebten nur um zu kämpfen und im Kampfe wieder zu sterben. Keine andere Lust kannten sie, als die, in die Schlacht zu ziehen und meine Feinde scharenweise zum Seelenfluss zu treiben. König Bohars Tage waren gezählt!

In der Ebene von Moorih trafen unsere Armeen aufeinander. Seine Mannen, im Kampf geschult durch jahrzehntelangen Krieg, ausgerüstet mit den tödlichsten Waffen, bereit mit Blut zu bezahlen und Blut zu fordern, standen meinen Mannen gegenüber. Tagelang maßen sie sich nur von der Ferne, dann schritt ich eines Tages gegen den Feind. Meine Männer folgten mir und von drüben kam mir langsam der Anführer an der Spitze seiner Armee entgegen.

Keine Worte wechselten wir, aber Botars Heerführer und ich kämpften den ersten Kampf, Mann gegen Mann. Als er kurz darauf in sein Blut sank und ich mein Schwert hob, da fielen die Heere wie durch gebrochene Dämme übereinander her und der Seelenfluss schwoll an in einer Flut von Kriegerseelen.

An diesem Tag endete die Macht Botars. Die Wut meiner Männer fegte über Botars Land und alles, auch die Wehrtürme an der Brücke und die Feste am Berg wurden zerstört. Nur die Brücke selbst ließ ich unversehrt, sie sollte Mahnmal sein für kommende Geschlechter.

Botar selbst stellte sich nicht zum Kampf, er floh in die Dürsterlande, aber ein Elfenjäger brachte mir seinen Kopf. Das Elfenland und seine Einwohner erholten sich nur langsam, zu tief waren die Wunden des Krieges. Ich, mein Freund, wurde nun nicht mehr gebraucht und ging dorthin zurück, von wo ich gekommen war und kein Lebewesen sah mich wieder.

Bis heute. Denn du riefst mich und ich werde tun, was zu tun ist!



Nr. 21

Title: Die Erben von Tuscarí

Als sich bereits die unerbittliche Kälte der Dunkelheit über sie senkte, machten sie nahe einer kleinen Anhöhe halt. Bald prasselte ein Feuer und die Wanderer saßen dicht umschlungen von ihren zahllosen Gewändern am Rande des letzten Lichtes in der Wildnis.

Alena saß am Feuer und sog begierig die wärmenden Strahlen auf. Bei ihr saß ihr hünenhafter Beschützer Karot. Tharsten saß wie immer wachsam etwas außerhalb des Lichtkegels.

Der vierte Wanderer war der Grund, warum sie hier waren, seinen Namen wussten sie nicht. Alenas Augen funkelten neugierig zu ihm herüber. Karot brach das mit seiner tiefen Stimme.

»Was wollen wir hier, alter Mann?«

Seit Tagen wanderten sie stumm durch das Grenzland – ohne Begründung. Nur ihr hoher Sold trieb sie voran.

Ihr Auftraggeber saß regungslos dort, doch auch Tharsten war neugierig.

»Einst«, begann er. »erschuf Aonir die Welt Eo und er liebte sein Werk. Doch er konnte nicht hier bleiben, denn in den unendlichen Weiten gab es noch mehr zu tun. So erschuf er die Götter: Niethalf und Nor und Ulm.«

»Das wissen wir.«, knurrte Tharsten.

»Dies waren die Götter, die später als die Wächtergötter und die Dunklen mit ihrer Macht die Geschehnisse der Welt veränderten. Doch sie waren nur Diener Aonirs und empfanden nicht die Liebe und fühlten nicht, was Aonir fühlte. Also erschuf er noch ein Wesen und schickte es herunter auf Eo.«

»Es war ein Mann, doch wie kein zweiter. Er war groß und schön, doch was ihn von allen anderen unterschied war, dass er Flügel besaß - schneeweiße Schwingen, die aus seinem Rücken ragten. Und aus seinem Inneren strahlte das helle Licht des Gottvaters und wo er wandelte, da regte sich das Leben und von seiner unermesslichen Liebe gedieh das Land.«

»Der Sohn Aonirs.«, dröhnte Karots Stimme. Alena nickte.

»Wie dem auch sei. Der König von Tuscarí bat ihn, in seinem Reich zu leben, denn er wünschte sich nichts sehnlicher als Frieden in seinem Königreich. Und der Sohn Aonirs kam und das Land erstrahlte in einem neuen Frühling voller Pracht. Doch diese Pracht blieb nicht unbemerkt. Nor und Zarach sandten ihre Schergen aus, um das herrschende Glück zu zerstören. Und sie kamen - brandeten über das Land, doch das unbändige Leben konnte nicht bezwungen werden. Also zogen sie gegen die Burg des Königs. Doch die Mannen des Reiches, in deren Adern noch ungetrübt edles Blut floss, hielten Stand und die göttliche Gestalt war ein Quell des Mutes. Ihre Reihen konnten nicht gebrochen werden.«

»Und warum blüht dieses Land nicht mehr?«

»Verrat. Das Einzige, was jede Festung stürmen kann ereilte auch das Land Tuscarí. Eines Nachts öffnete ein Magier die Tore der Burg und die Dunklen strömten in die Festung. Unter den Augen der Bewacher fielen die Schergen Nors über Frauen und Kinder her, ehe sie ihnen zu Hilfe Eilen konnten. Das machte die engelhaftige Gestalt in ihren Reihen zornig und sie griff ein. Sie kämpfte, wie nur ein Gott es vermochte und die Dunklen schmolzen unter dem gerechten Zorn und dem grellen Licht. Sie wurden vertrieben, doch das Land fand keinen Frieden. Denn als der Sohn Aonirs über die verwüsteten Straßen schritt, fand er eine junge Frau, die sterbend am Boden lag und eine tiefe Trauer überfiel ihn. Er hob sie auf und weinte. Doch als seine Tränen zu Boden fielen, verwandelten sie sich in strahlendes Licht und rasten über das Land und das Leben zerfiel. Wasser verdampfte, Gras verwelkte, Bäume starben. Die Menschen sahen zu, wie das Leben aus ihrem Land wich und sie wussten, sie waren verflucht.

Wenige Jahre nach diesem Tag erlosch das Geschlecht Tuscarí.«

»Zur Strafe für seinen Verrat am Land den Göttern, legten die Magier des Landes einen Zauber über den Mann, niemals zu sterben, bis seine Sünde gesühnt wäre und die Götter ihm vergäben.«

Tharsten stand auf.

»So eine hanebüchene Geschichte habe ich lange nicht mehr gehört.« Doch wirklich ehrlich klang er nicht.

Stille senkte sich über das Lager. Am Morgen marschierten sie los. Tagelang durchstreiften sie das elende Land, bis sie am Fuß der alten Festung waren. Ihr Anführer strich über die riesigen Felsblöcke und als der Staub abfiel, sah man weißen Stein. Langsam und feierlich schritt er hinauf, als ob er den Weg kennen würde, hielt am riesigen Torbogen an und senkte den Kopf. Schließlich hielt er in einem Hof an. Alena stockte der Atem. Vor ihnen stand eine gewaltige Statue eines engelhaften Mannes, schön und schrecklich – traurig. Unberührt vom Atem der Zeit. In seinen Armen trug er eine Frau.

Ihr Führer ging bis zu den Füßen der Statue, kniete kurz nieder und erhob sich.

»So kehre ich zurück und schließe den Kreis. Wirst du mir vergeben?«, rief er der Gottheit empor. Ein starker Wind blies; wirbelte Staub auf. Helles Licht blendete sie. Ihr Führer war verschwunden, und nichts erinnerte mehr an ihn, nur der Wind, der seine Spuren verwischte.



Nr. 22

Title: Die Türme von Norimar

Taliahs rechter Fuß rutschte auf dem Schotter des Gebirgspfads weg, doch sie konnte ihr Gleichgewicht halten und weiter rennen. Der Gebirgswind piff ihr eisig ins Gesicht und brachte ihre Augen zum Tränen. Die verschlungenen Pfade durch die steile Gebirgskette glichen sich wie ein Ei dem anderen. Aber als Elfen-Waldläuferin war sie in der Lage den richtigen Pfad trotzdem zu identifizieren. Sie erreichte ein kleines Plateau und lies kurz ihren Blick umher schweifen. In einem ruhigeren Moment hätte sie die Aussicht genossen, die mächtigen Berge mit ihren schneebedeckten Spitzen, im Tal der Gebirgsstrom Norim, der von zahlreichen Wasserfällen an seiner Seite gespeist wurde und die grünen Wälder, zwischen denen die zahlreichen, schroffen Felsklüften.

Eine Wurfaxt verfehlte sie knapp und traf den Felsen mit solcher Wucht, dass Funken stoben. Sie wirbelte auf dem Absatz herum und zog dabei einen Pfeil aus ihrem Köcher. Am anderen Ende des Plateaus stand der Angreifer, eine menschenähnliche Gestalt, jedoch massiger und mit einem ziegenartigen Schädel. Ohne zu zögern spannte sie die Sehne ihres Bogens und jagte dem Tiermensch einen Pfeil zwischen die Augen. Die Wucht des Geschosses schleuderte den Tiermenschen rückwärts, in die Schlucht hinter ihm. Ohrenbetäubendes Röhren und Brüllen schallte vom Fuß der Treppe, an der die Kreatur gestanden hatte, hinauf. Taliah fluchte, die Tiermenschen erwiesen sich als hartnäckig, eine größere Gruppe verfolgte sie immer noch. Erneut drehte sie sich um und begann zu rennen. Die Steine knirschten unter ihren schnellen Schritten, als sie die nächsten verfallenen Treppen hinaufeilte. *Vielleicht geben sie ja unter den Tiermenschen nach!*, hoffte sie. Es war nicht mehr weit. Ihre Gruppe hatte am Fuße eines der Signaltürme von Norimar ihr Lager aufgeschlagen. Selbst nach der Konvokation und in den folgenden Jahren der Unruhe hatten die Flammen auf den Spitzen der Türme immer gebrannt. Auch wenn das Warnsystem in dieser Zeit nicht genutzt wurde.

Der Wind drehte und wehte ihr ständig Strähnen ihrer blonden Haare vor die Augen. *Na großartig! Sichtbehinderung beim Zielen ist genau das was noch gefehlt hat!*, dachte Taliah.

Eigentlich hatte sie nur die Umgebung erkunden wollen, während der Rest der Gruppe das Lager errichtete. Auf ihrem Erkundungsgang weckte eine große Höhle ihre Neugier. Was sie im Inneren der Höhle fand hatte sie überrascht. Eine Art alter Tempel, in dessen Mitte ein steinernes Monument stand. Um den Hals der Statue eines Kriegers hing eine goldene Kette, die sie vorsichtig an sich genommen hatte, nachdem sie nach Fallenmechanismen gesucht hatte. Nun, Fallen hatte sie keine ausgelöst, aber urplötzlich strömten aus Winkeln der Höhle diese Tiermenschen auf sie ein. Taliah hatte sofort erkannt dass sie einen Kampf nicht gewinnen konnte und die Flucht angetreten.

Kurz griff sie an ihre Seitentasche, beruhigt unter dem leichten Elfenstoff noch das Metall der Kette zu spüren. Geschickt zog sie im Laufen einen Pfeil und wechselte ihn in die linke Hand mit der sie auch den Bogen hielt. Ihr Instinkt sagte ihr, dass sie den Pfeil bald brauchen würde. *Naja, ihr Instinkt und die Tatsache, dass das bestialische Keuchen ihrer Verfolger immer näher kam.* Taliah hoffte inständig, dass der Rest der Gruppe noch bewaffnet war und ihr helfen konnte. *Wenn die anderen nun schon schlafen...* Sie versuchte den Gedanken abzuschütteln. Doch diese Überlegung lenkte sie kurz von dem Pfad vor ihr ab. Mit einem unvorsichtigen Schritt trat sie auf eine lose Stufe, die sich knirschend löste. Die Elfe verlor den Boden unter den Füßen und schlug hart auf die Stufen vor ihr, während sie nach unten wegrutschte. Der Aufprall presste ihr die Luft aus der Lunge, atemlos und mit der Kraft der Verzweiflung griff sie vor sich, um das Abrutschen zu stoppen. Schwarze Punkte tanzten vor ihren Augen.

Abrupt wurde sie gestoppt, als sie mit den Beinen gegen irgendetwas prallte. Nur noch ihren Instinkten folgend zog sie mit der rechten Hand ihren Dolch aus dem Gürtel und rollte sich trotz ihrer Schürfwunden, die einen brennenden Schmerz durch ihren Körper sendeten, seitlich ab. Eine primitiv gefertigte Axt schlug an der Stelle ein, an der sich Sekundenbruchteile vorher noch ihr Kopf befunden hatte. Mit einer blitzschnellen Handbewegung stach sie dem Tiermensch, gegen den sie geprallt war, den Dolch in die Kehle. Tödlich verwundet lies dieser mit einem Gurgeln die Axt aus seinen Händen sinken und taumelte zurück. Taliah bereite sich darauf vor, von der Waffe eines der anderen Tiermenschen getroffen zu werden, doch der Todesstoß kam nicht. Ein Shaikan Schlachtruf drang an ihre Ohren. Vor sich sah sie die verzierten Beinschienen des Anführers ihre Gruppe, einem jungen Shaikan Krieger. Sein Zweihänder schwang mit tödlicher Präzision durch die Luft und streckte die Tiermenschen nieder, die es nicht rechtzeitig aus seinem Schlagradius schafften. Unter Grollen und Röhren flohen sie widerwillig. Besorgt beugte sich der Shaikan über sie: „Taliah, bist du verletzt?“

„Nur leicht, aber ich habe viel zu erzählen!“, entgegnete Taliah während sie sich langsam aufrappelte.

Nr. 23

Title: Tuscari Grenzland

Das orange-goldene Licht des Sonnenuntergangs erfüllte die Ebenen des Tuscari Grenzlandes. Windböen wirbelten Staub in die Luft und ließen die hohen Gräser rascheln. Zwischen den hohen Felsformationen standen einzelne Bäume, dass einige davon vertrocknet waren zeugte von einem, selbst für diese Region sehr heißen Sommer. Im Hintergrund sah man die Wüstenfeste, eine Trutzburg die schon vor der Konvokation den Elementen trotze. Eigentlich hätte die Szenerie friedlich gewirkt, doch Rauchsäulen, die an verschiedenen Punkten der Feste in den Himmel ragten, zeugten vom Gegenteil. Um die Türme schwebten Kreaturen wie aus einem Alptraum, mit lederigen, zerschlissenen Flügeln und ihre Schreie ließen einen bis ins Mark erzittern. Als Antwort schwirrten von den Zinnen der Feste Schwärme von Pfeilen und Bolzen in Richtung der Kreaturen.

Immer wieder stürmten Horden bestehend aus Menschen und Orks, bekleidet mit Fellen oder grobschlächtigen Metallrüstungen, über die Anhöhen und Hügel bergauf auf das Haupttor oder bestimmte Stellen der Mauer zu. Die Verteidiger stemmten sich mit aller Kraft gegen den Angriff, stürzten die Sturmleitern und schafften es bis jetzt die Rammböcke vor dem Tor außer Gefecht zu setzen. Immer wieder starteten sie mit Verlusten verbundene Ausfälle um die orkischen Flammenkatapulte zum Rückzug zu zwingen oder zu zerstören. Doch am siebten Tag der Belagerung zeichnete sich ab, dass sie eine Niederlage nur verzögern, nicht verhindern konnten. Unter seinem Helm schluckte Garnisonskommandant Lothar. Einer passiveren Belagerung hätte die Garnison wesentlich länger standhalten können, man hatte genügend Wasser und Nahrung eingelagert und es gut ein, vielleicht zwei Monate ohne Nachschub von Außen aushalten zu können. Doch der Angriff der Clans glich einem sieben Tage andauernden Sturmloch. Für jeden Toten sprangen sofort zwei andere Aggressoren in die Bresche, während die Verteidiger langsam aber sicher dezimiert wurden. Besonders die Kavallerie erlitt bei ihren Ausfällen schwere Verluste, das Lazarett war inzwischen überfüllt. Bald würden sie die äußere Feste aufgeben müssen.

Ein Einschlag erschütterte den Wehrgang auf dem er stand und warf ihn zu Boden. Flammen und Trümmern regneten hinter ihm zu Boden und rollten den steilen Hang hinunter. Wütend fluchend rappelte er sich auf. Ein weiteres Katapult und anscheinend nah genug um sogar den inneren Verteidigungsring zu treffen. Er hob seinen Blick, Schweiß lief ihm in die Augen, er ignorierte das Brennen, um den Schaden zu begutachten. Das Geschoss hatte tatsächlich die innere, höher gelegene Mauer getroffen und ein großes Stück heraus gerissen. Flammen fraßen an den Überresten des Holzwehrgangs, die Hitze hatte ideale Bedingungen für Brandgeschosse geschaffen. Was die Flammen berührten, es fing sofort Feuer. „Sollen wir es löschen, mein Lord?“, schrie einer seiner Adjutanten neben ihm. „Nein!“, er schüttelte den Kopf, was ein metallisches Kratzgeräusch auslöste als sein Helm über seine Panzerung schrammte, „Wir können es uns nicht erlauben Wasser zu verschwenden! Die Hitze hat die Brunnen fast ausgetrocknet! Erstickt es mit Sand, wenn ihr merkt, dass es nicht löschar ist, zerstört den Wehrgang und nehmt dem Feuer die Grundlage!“. Sein Adjutant nickte eifrig und eilte davon um Lothars Befehle zu übermitteln. Das Trommeln der Orks in der Ebene wurde intensiver und erfüllte die Luft mit einer unangenehmen Spannung. *Was haben die grünen Ausgeburten des Barga Gor jetzt schon wieder vor?*, dachte Lothar und stützte sich auf die Zinne. Und dann sah er sie. Die großen, unförmigen Gestalten die sich unter die Angreifer mischten... Trolle! Der Feind wollte jetzt den Sieg erzwingen. Verzweifelt krallte er sich mit dem Panzerhandschuh an der steinernen Zinne fest. Pfeile und Bolzen würden die Trolle nicht stoppen, sie würden einen Ausfall machen müssen... Und dabei die restlichen Reiter verlieren und dem Gegner die Tore öffnen. Das Geheul der Orks und Barbaren war jetzt siegessicher und fast schon überheblich, die Trolle mussten erst kürzlich zu der Clanarmee gestoßen sein. Lothar wandte sich um die Truppen zu sammeln, in Gedanken hatte er sich bereits mit ihrem und dem eigenen Tod abgefunden, als sich ein neues Geräusch in den Lärm der Schlacht mischte. Er erstarrte und lauschte... er kannte dieses Geräusch... die Fanfaren der Armee des Bundes. Rasch löste er das Zwergenfernglas von seinem Gürtel und richtete es auf die Hügel am anderen Ende der Ebene.

Tausende von Rüstungen schimmerten gülden durch die Strahlen der untergehenden Sonne. Ihre Banner und Wimpel ragten in den Himmel. Fahnen und Wappen aller Menschenreiche, kunstvoll verzierte Banner der Morhir-Elfen und die massiven Eisenbanner der Zwerge aus den Gebirgen von Eo. Die Fanfaren verstummten, ersetzt durch ein metallisches Krachen. Die Truppen hatten begonnen mit den Griffen ihrer Waffen gegen ihre Schilde zu trommeln, ihre Zahl trug das Geräusch bis zu Feste. Dann stürzte sich die Armee mit einem Kampfschrei aus tausenden von Kehlen in Richtung der Ebene. Die Clanarmee reagierte sofort und wandte sich von Festung ab, um ihr Lager zu schützen und den neuen Feinden zu begegnen. Die Erde schien zu beben als die ersten Reihen der Armeen in der Mitte der Ebene aufeinander trafen...

Nr. 24

Title: Brücke ins Reich der Elfen

Es war ein kühler und nebeliger Morgen. Die Luft war frisch und der Geruch von Moos und Tannen mischte sich mit dem der Lagerfeuer des kleinen Lagers hinter Molinar, einem Paladin des Ordens des Erwachens. Seine Blicke streiften über die Landschaft vor ihm, die Überreste des Elfenwalls und die dazugehörige riesige, verzierte aber auch durch die Zeit gezeichnete Brücke über die tiefe, durch Nebel verhüllte Schlucht an deren Grund ein reißender Gerbirgsstrom floss. Auf der anderen Seite begann erneut ein tiefer Wald.

„Amaron ist jetzt schon sehr lange weg!“, sagte Molinar und starrte gebannt auf den Waldrand. Der kleine Expeditionstrupp des Bundes der Lichtvölker war unter Leitung des Paladins Amaron entsandt worden, um Vorfälle an der Grenze des alten Elfenreichs zu untersuchen. „Fast schon zu lange!“, stimmte ihm Belandi, eine Elfenbogenschützin zu. Plötzlich deutete sie auf den Wald: „Da kommt er!“. Ihre Augen waren besser als die von Molinar doch jetzt sah auch er den einzelnen Reiter, der aus dem Wald preschte als wäre der Leibhaftige hinter ihm her. Molinar wusste sofort was das zu bedeuten hatte: „Zu den Waffen!“.

Amaron erreichte die Brücke und lies sich aus dem Sattel fallen ehe sein Pferd Thunder zum stehen gekommen war und lief auf Molinar zu. „Die Clans... Sie haben eine Passage durch das Gebirge entdeckt... Eine ganze Armee... Die Vorhut... kommt hier... in spätestens einer Stunde an!“, keuchte er gebückt nach Atem ringend. Einer der jüngeren Paladine der neben Amaron stand, Jorrak, machte eine hektische Geste: „Einer Armee können wir nicht standhalten Rückzug...!“ Amaron hatte sich urplötzlich aufgerichtet und verpasste Jorrak einen Schlag gegen die Schulterpanzerung. Die Rüstungen der beiden klirrten. „Ich habe hier das Kommando, wir ziehen uns nicht ohne meinen Befehl zurück! Wenn sie über die Brücke kommen haben sie nur noch die Ebene vor sich! Wenn sie sich zerstreuen können sie immensen Schaden anrichten! Oder sie besetzen eine der alten Festungen, es würde Monate dauern sie auszuräuchern! Wir müssen sie hier aufhalten, bis Verstärkung kommt“. Jorrak wollte etwas entgegnen, entschied sich dann aber doch dagegen. Amaron legte ihm plötzlich versöhnlich die Hand auf die Schulter, gegen die er eben noch geschlagen hatte: „Du bist unser schnellster Reiter! Reite zu Hauptarmee, berichte dem Heermeister was hier geschieht und hole sie hier her!“. Jorrak nickte und eilte zu seinem Pferd. Amaron sah ihm kurz nach und delegierte seine verbliebenen Truppen auf die Brücke. Die Tatsache dass nur zwölf Mann nebeneinander auf die Brücke passten war ihre einzige Chance. Die Elfenschützinnen bezogen hinter der Brücke an der Schlucht Position. Die für diese Schlacht nutzlosen Pferde der Kavallerie wurden benutzt, um mit hastig gefälltten Bäumen und großen Steinen vor ihnen Barrikaden zu errichten, während die paar Beschützer des Expeditionstrupps, hinter den Paladinen und Schwertkämpfern Stellung bezogen. Amaron wollte ursprünglich auf die Zwerge verzichten, da die Morhir-Elfen zu Sticheleien gegen Zwerge neigten und er die Spannungen hatte vermeiden wollen, doch nun war er froh darüber, doch einige von den erprobten Kämpfern an seiner Seite zu wissen. Die Truppen, die auf der Brücke keinen Platz fanden, wurden als Reserve weiter hinten postiert. Es blieb ihnen nur noch das Warten.

Sie mussten nicht lange warten. Nach kurzer Zeit verließen große, grünhäutige Gestalten in grobschlächtigen Metallrüstungen den Wald. Orks! Der Anblick der Truppen auf die Brücke veranlasste sie innezuhalten. Mehr von ihnen strömten aus dem Wald, auch Barbaren, die Paktbrüder der Orks, erschienen in zunehmender Zahl, bis ein Kriegsschrei durch die Luft tönte. Immer mehr Orks und Barbaren stimmten ein und stürmten in Richtung der Brücke.

Der Boden schien unter Amarons Füßen zu beben, auf einer alten Brücke eine mehr als unangenehme Vorstellung. Er stand weit vorne in den Schlachtreihen, er hatte darauf bestanden. Der goldene Löwe auf seinem Schild reflektierte kurz einen Sonnenstrahl, als die Horden ihrer Gegner die Brücke betraten. Die Orks mussten schon über einige ihrer Leichen steigen, da die Elfenschützen bereits einen tödlichen Pfeilregen in Richtung des Gegners schickten. Das Sirren der Elfenpfeile vermittelte Amaron seltsamerweise Ruhe. Die ersten Orks erreichten die Nahkämpfer und prallten auf die erste Reihe. Ein lautes metallisches Geräusch gefolgt von einem Ruck ging durch die Reihen, doch die Truppen des Bundes hielten stand. Schreie und Schlachtrufe füllten die Luft. Von der anderen Seite der Brücke konnte man den dumpfen Donner der Ork-Kriegstrommeln vernehmen. Ein Aufschrei eines Schwertkämpfers vor ihm lies Amaron zusammenfahren. Von einem Ork Kr'shaak-Schwert durchbohrt ging der Mann zu Boden, das Gesicht schmerzverzerrt, doch die offenen Augen wirkten friedlich als er mit Blick in den Himmel zu Boden sank. Amaron rückte sofort in die entstandene Lücke und rächte den Toten indem er den Ork mit seinem Langschwert den Schädel spaltete. Die dunkle Flut schien nicht abzureißen, doch sie würden standhalten bis die Armee des Bundes eintraf. Kein Angehöriger der Clans würde die Brücke überschreiten und wenn sie alle dafür ihr Leben lassen müssten...

Nr. 25

Title: Trocken

„Trocken, verdammt trocken!“. Dies war die Antwort von unserem Exoführer auf meine Frage, wie die Landschaft hinter dem Horizont im Süden aussieht. Wir sind stundenlang auf unseren Exos geritten. Erst auf dieser Reise ist mir aufgefallen, welche wahnsinnig interessanten Tiere dieses Riesenechsen sind. In meiner Langeweile dachte ich über die verrücktesten Sachen nach. Aber nach einer Zeit wurde mir dann auch das langweilig. Verdammt, ich brauch ne neue Beschäftigung. Dieses verfluchte Klima ist ja schon mörderisch, ohne Exoführer wäre ich schon lange verdurstet, aber diese ständigen Berge. Hoch und runter, das macht die Birne weich. Trotzdem, mit unserem Führer fühle ich mich sicher.

Ich glaube ich spreche ihn mal an. „Entschuldigung?“,

„Was ist denn?!“,

„Warum sind sie denn so genervt?“,

„Weil sie die ganze Zeit jammern!!!“

Ich jammere? Was will er denn?! Ich habe doch die ganze Zeit die Klappe gehalten! Aber dem Frieden zur Liebe:

„Ja, das tut mir leid, aber wie heißen sie überhaupt?“,

„Mein Name / ist Naragh und ich komme aus dem fernen Süden. Meine Familie habe ich bereits vor 5 Jahren verloren.“ Ich war durch zwei Dinge schockiert. In erster Linie natürlich wegen dem Tod seiner Familie, aber auch, weil er mir so viel erzählte. Ich hatte ihn als stummen, einsamen Mann eingestuft. Und er hörte nicht auf: „Es geschah in der Nähe: Am Tuscari Grenzland. Sie haben doch sicherlich schon von den dortigen Untoten gehört, die dort in der Wüstenfestung wohnen. Sie werden verstehen, dass ich nicht weiter reden möchte.“, „Aber sicher“.

Stillschweigend trabten wir weiter. Ein komischer Kauz, dachte ich. Nach einer Stunde standen wir auf dem äußersten Berg dieses Gebirges. Von hier aus hatten wir eine gute Aussicht auf die verlassene Festung, von der Naragh erzählte. Auf einmal fing Naragh wieder an zu erzählen: „Wir wollten unbedingt eine Abkürzung durch die Festung nehmen, obwohl wir wussten wie gefährlich dies ist. Kurz bevor wir den Ausgang erreichten hörten wir ein Jammern. Es schien von einem jungen Mann verursacht zu sein. Ich warnte meine Frau einfach weiter zureiten, doch sie sprang von ihrer Exo und rannte in die Richtung, aus der das Jammern kam, meine beiden Söhne rannten nach einer Stunde hinterher. Also rannte auch ich. Was ich vorfand war schrecklich. Ich sah fünf faulende Zombies. Einer hielt den Kopf meiner Frau in den Händen, die anderen kämpften scheinbar um ihren Torso. Meine beiden Söhne und ich zogen unsere Schwerter. Nach dem Kampf stand ich ganz allein zwischen 8 Leichen ...“

Er begann wieder zu schweigen. Ich spürte wie viel Überwindung ihn es kostete weiter zugehen. Wir wollten zur Hauptstadt von Arem, nach Kappunn. Diese Stadt ist die südlichste der bekannten Welt. Es ist unmöglich das Tuscari Grenzland zu umgehen. Das Grenzland ist der Abschnitt zwischen dem Gebirge und dem „Schattenring“. Er entstand während einer Belagerung der Hauptstadt durch die Schatten. Im Umkreis von vielen Kilometern ist alles schwarz und tot. Bis heute ist er ein Denkmal an die Grausamkeit des Krieges. Die dunkle Kraft ist hier immer noch so stark, dass hier Zombies entstehen können. Doch sie sind keine große Gefahr mehr, da sie einzeln auftreten.

Ich war so in Gedanken vertieft, dass ich gar nicht bemerkte, dass wir schon fast den Ring durchquert hatten. Man konnte sogar schon die hohen Türme der Vorposten bewundern. Doch plötzlich hörte ich ein Jammern. „OH MANN!!! Jetzt fangen sie schon wieder an. Bei Aonirs Haupt, wir sind doch schon fast da!!!“, stöhnte Naragh. Doch ich war das mit Sicherheit nicht. „Tut mir Leid, aber ich habe nichts gesagt!“, mein neuer Freund stoppte seine Riesenechse. Er schaute mir tief in die Augen und war ganz ruhig. „Sie reiten einfach bis zum Vorposten und lassen sich dort den Weg zeigen, ich kann sie nicht weiter begleiten.“ Ich war geschockt. Hatte er wirklich vor der Stimme zu folgen. Er wusste doch was ihn erwartet. Natürlich wollte ich ihn aufhalten. Doch ich sah in seinem Blick starke Entschlossenheit und sein Schwert lag schon in seiner Hand. Er hatte tatsächlich vor, seine Familie zu rächen. Nach fünf Jahren. „Aber sie haben doch schon längst die Mörder ihrer Familie getötet.“, „Sie müssen mich nicht verstehen. Ich habe einen Traum, dass irgendwann nie wieder ein Toter einen Lebenden schadet. Und, wenn sie mir erklären wollen, dass ich nicht alle Zombies dieser Welt alleine beseitigen kann, dann haben sie recht, trotzdem werde ich es versucht haben und werde in Ehre sterben.“ Wir sahen uns an, es sammelten sich Tränen in meinen Augen. Ich wischte sie weg und mir fiel ein, dass ich noch gar nicht meinen Namen nannte, doch er war längst fort. Ich nahm seine Exo und ritt auf meiner in Richtung Vorposten. Es war kein schnelles Tempo, aber ein erhöhtes. Angst vor den Untoten und der Drang Umzukehren hielten sich die Waage. Ich habe auf dieser Reise einen Freund gewonnen und verloren. Ich dachte noch lange nach, auch als ich in einem Bett in meiner Unterkunft lag.

Nr. 26

Title: Die verlorenen Seelen

Viele harte Kämpfe wurden in den letzten Jahren in Fiara ausgetragen. Ein Ende war noch lange nicht in Sicht. Doch die Geschichte erzählt etwas Geheimnisvolles. Wieder einmal setzten sich viele der Lichtbeter zusammen, die ihren Bund zueinander geschworen hatten. Es war ein altes Märchen, doch eine tapfere Elfe wollte sich eines Tages auf den Weg machen, um in Fiara die alte Brücke aufzusuchen.

Dann, eines Tages verabschiedete sich Daina Fynn mit einem Auftrag, den sie in dem Brief erfahren würde aus Eloni um ihre Reise anzutreten. Sie ging viele Monde lang durch Wald und Wiesen. Bis sie eines Tages dort ankam. Sie blieb stehen und schaute über den Graben, deren Seiten die Brücke verband. Sie schlug ein Lager auf, da es bereits Nacht war und legte sich schlafen. Im Mondschein funkelte die Brücke in voller Pracht und zeugte davon wie sie einmal aussah. Dann erschien ein Licht und auf der Brücke wandelten Geister.

Dann erinnerte sie sich an die Geschichte, wie sie ihr erzählt worden war. Eines Tages, noch lange bevor der Krieg entbrannte, Schritt eine große Armee von Elfen, Menschen und Zwergen über diese Brücke. Doch dann geschah etwas, was sich niemand erklären konnte, als sie über die Brücke schritten, verschwand die Armee wie von Geisterhand. Seither wandeln die Geister der verlorenen Seelen über diese. Immer zum Mondlicht erscheint eine Zauberin. Die jammernd und klagend aus dem Reich der Schatten zurückkehrt in der Hoffnung, dass jemand sie befreie.

Daina schaute nach oben in den Sternenhimmel. Dann erschrak sie. Heute war Vollmond. Dann hörte sie das Klage lied der Elfin die seit Jahrhunderten ihr Klage lied sang. Voller Furcht trat sie auf die Brücke und hoffte nicht selbst ein Bestandteil der Schatten zu werden. Dann verklang der Gesang und die Elfin schaute sie an und sagte: Hilf uns damit wir diesen elenden Ort verlassen können. Wir können euch helfen den Krieg zu beenden. Zerstöre den Schattenkristall und die Schatten die uns hier festhalten werden zum Seelenfluss geschickt.

Doch wie? Wo kann ich ihn finden? Stammelte Daina heraus. Doch bevor sie es ihr sagen konnte verschwand sie. Sie dachte an die Geschichte. Bei Tag ist es so und bei Nacht ganz anders.

Sie wusste, wer am Tage über diese Brücke ging würde entweder ein Schatten werden oder von den verlorenen Seelen selbst nieder gestreckt werden. Sie dachte an ihren Auftrag, den würde sie wohl jetzt erst einmal verschieben müssen. Denn über die Brücke konnte sie nicht gehen. Und des Nachts würden sicherlich die Seelen darüber wachen.

So ging sie auf die Suche danach. Sie wanderte viele Monde durch Fiara. Durch den Schattenhain, die Frostmarschen, die Windwallberge, bis sie eines Tages in den klagenden Steinen ankam. Es war ein unheimlicher Ort. So viele Untote hatte sie noch nie gesehen. Sie schlich sich durch ihre Reihen und gelangte ans Portal. Sie ging hindurch und gelangte in einen Art Festung. Mit dem Bogen streckte sie ihre Feinde aus der Entfernung nieder.

In einer Wand steckte ein Kristall, der seltsam leuchtete. Sie zog ihn aus der Wand und steckte ihn ein. Sie hatte sich unterwegs bei vielen Lichtbetern kundig gemacht. Doch niemand hatte ihr ihre Geschichte geglaubt, dass die verlorenen Kinder dadurch zurückkämen. Aber sie fand Anhaltspunkte, um den Stein zu finden.

So kehrte sie durch die Reihen der Untoten zurück an jenen unheimlichen Ort, wo die Brücke seit Jahrhunderten stand. Sie hatte ein mulmiges Gefühl im Bauch, das ihr sagte, etwas wird geschehen. Sie wartete zwei Monde bis es Vollmond war. In jener Nacht erschien erneut die Zauberin. Wieder trat sie ihr gegen über.

Hast du den Stein gefunden? Sprach sie. Ja habe ich. Doch sagt mir erst, was er genau bewirkt?

Wir werden von den Schatten erlöst, jedoch werden sie uns folgen. Wir sind schon lange Tot und dennoch werden wir als Geister helfen, den Krieg zu beenden.

Aber wenn sie euch folgen, werden sie dann nicht Unruhe stiften? Fragte Daina. Ja werden sie, doch bevor sie ins Landesinnere flüchten, werden wir sie zum Seelenfluss schicken.

So gab sie ihr den Kristall. Ein gleißendes Licht breitete sich aus und eine Armee von Lichtbetern kehrte zurück. Sie waren der Elfin dankbar, dafür dass sie sie befreit hatte. Darauf hin folgten auch die Schatten. Und ein

Gemetzel begann. Nach Stundenlangem Kampf waren diese zum Seelenfluss geschickt worden.

Dann formierte sich die Armee und ging landeinwärts. Die Zauberin trat vor ihr Gegenüber und sagte: Deine Aufgabe ist getan und nun kehre mit uns zurück. Sie hatte bisher keine Zeit gehabt, in den Brief zu sehen, den sie erhalten hatte und öffnete nun diesen. Ihre Aufgabe war wahrhaftig getan, doch woher sie dies wusste, da sie ihren Auftrag bis dahin nicht kannte. Die Elfe konnte es sich bis hin ins hohe Alter nicht erklären. Dies wird wahrscheinlich ein Geheimnis bleiben.



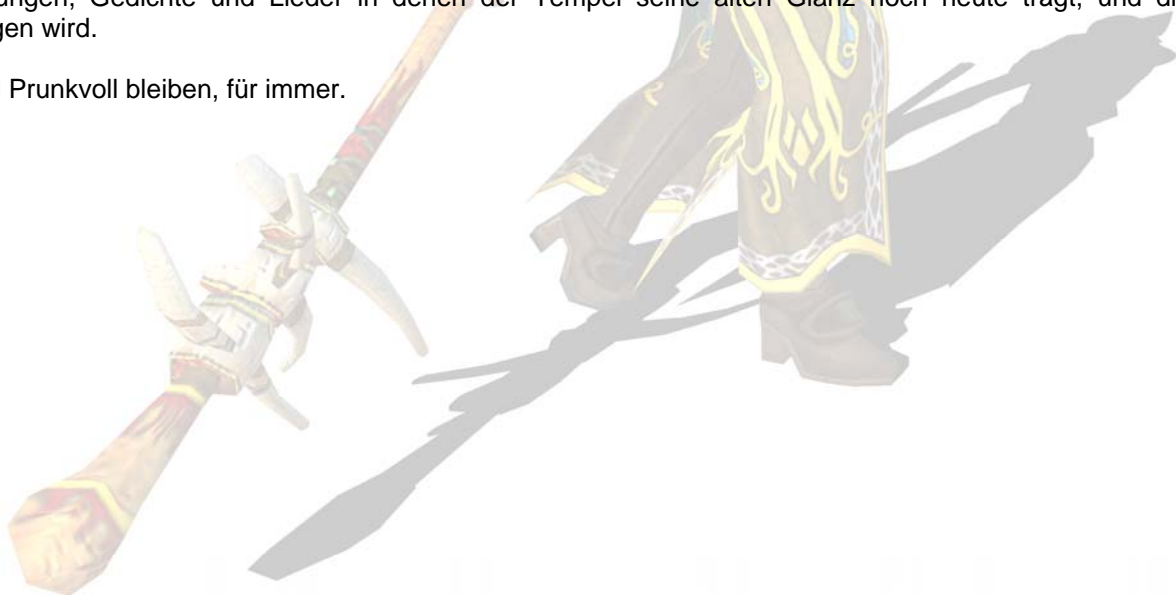
Nr. 27**Title:** Der versunkene Tempel

„Prunkvoll“, so lautete die Beschreibung eines Einwohners dieser Lande auf Eo, fragte man ihn nach seiner Beschreibung des Aussehens des Tempels. „Prunkvoll“. Prunkvoll?

Sollte dies alles gewesen sein? Vor rund 15 Jahren traf dies vielleicht, nein, wahrscheinlich zu. Baden konnte man, den Legenden nach, in seinem Glanze. Seine Reinheit übertraf fast die Sonne am Himmel und er schien so grell im heißen Mittagslicht, dass er selbst die Götter zu frönen schien, vor 15 Jahren. Doch wie so vieles andere verging alles in der Zeit, in den zermürbenden Zahnradern der Zeit, sogar der prachtvolle Glanz dieses Tempels. Denn wie so vieles andere spürte auch dieser Tempel die Auswirkungen der Konvokation. Die Ignoranz, die Torheit und die Leichtfertigkeit mit Macht war es, die den Zirkel zu dem werden ließen, was er heute in Legenden und Liedern ist. Nicht jedoch in Liedern der Hoffnung, einzig in Liedern des Klages wird der Zirkel erwähnt, strebend nach Macht, und auch vernichtet durch jene. Zugrunde gegangen durch Macht, jenes Gift welches schon zu viele eigentlich gute Seelen verzehrt hatte. Doch verzehrt Macht jener Art nicht nur die Seele verschiedenster Wesen, insbesondere derer der Menschen, welche ach zu leichtfertig mit ihr umgehen; Ihrer wahren Bedeutung nicht würdig und nicht weise genug, um diese zu einem wirklich guten Zwecke einzusetzen; sie, die Macht, verzehrte alles was ihrer nicht gewachsen war, so auch den Glanz des Landes, der Natur und der Bauten, egal von welcher Rasse, den Menschen, Orks, Elfen jeder Art, den Zwergen oder Trolen. Und egal wie Bedeutend etwas ist, die Gier nach Macht vermag alles Gute, überall und zu jeder Zeit auszulöschen. Zum Glück aller überlebt die Welt Eo dieses Unglück, verursacht durch die Gier nach Macht und Reichtum, und auch Ihre Bewohner vermochten es zu überleben. Doch um welchen Preis? Selbst die Götter, jene die als Wächter dageblieben waren, griffen ein um die Welt zusammenzuhalten auf der Ihre Schöpfung wandelte, obwohl sie damit gegen Regeln verstießen, die so alt waren wie sie selbst. Doch wie alle Kriege forderte auch der Krieg der Konvokation Opfer, die nicht wieder gut gemacht werden konnten, so z.B. das Zerstören dieses wunderschönen Tempels. Er war versunken in einem Moor, ein Moor so schwarz wie der Abgrund in dem die Seelen, die im Krieg fielen und verloren gegangen waren, den Rest der Ewigkeit verweilen würden.

Doch so lange es die Schöpfung gibt, zu denen auch die leicht zu verführenden Menschen gehören, gibt es auch Erzählungen, Gedichte und Lieder in denen der Tempel seine alten Glanz noch heute trägt, und dieser nie versiegen wird.

Er wird Prunkvoll bleiben, für immer.



Nr. 28

Title: Türme von Norimar

„Als Letzte Bastion, so galten die Türme Norimars einst“ erzählt der bärtige, alte Mann den kleinen Kindern, die gebannt sind von der aufregenden Geschichte die Jener erzählt. Oft schrecken sie auf, die Kleinen, doch beharrt lauschen sie den Erzählungen, die schon seit Generationen weitergegeben werden.

„Geschlagen aus härtestem Granit, stammend aus dem Land der Zwerge, hielten sie einer Jeden Armee stand!“ Er zeigt auf die abgebrannten, vermoosten Ruinen einen halben Tagesmarsch von der großen Stadt, in der sie sich befinden, entfernt. „Vor mehr als 1 ½ Jahrtausenden schufen unsere Vorfahren diese Türme mit Hilfe der Zwerge und Elfen, um dem dauernden Angriffen dunkler Heerscharen Stand zu halten und Schutz zu bieten. Bekannt waren sie im ganzen Land ob Fiara, Xu oder sonst wo, nicht nur wegen ihrer Standhaftigkeit, es waren ihrerzeit die einzigen Orte, an denen Zwerge und Elfen beiderseits friedlich zusammenlebten.“

Von den Kindern rührt ein Staunen her, während sich ständig neue Zuhörer um den Alten versammeln.

„Es war ein Gemeinschafts- Projekt aller drei Rassen, zum Schutze eines gemeinsamen Landes. Die noblen Elfen stellten Bogenschützen zur Verfügung, die einem Ork der sich näherte, mit Leichtigkeit den Garaus machten, selbst aus mehreren hundert Ellen Entfernung aus. Da die Türme hoch gelegen waren, boten sie soliden Schutz und ermöglichten es den Fernkämpfern, mit einem fabelhaften Überblick ihre Gegner zu erspähen und zu töten. Die Zwerge schmiedeten die Rüstungen und Waffen und halfen mit ihrer ausgezeichneten Steintechnik. Die Menschen schulten die Magier, stellten Soldaten und Ritter und erbauten schweres Geschütz wie Schleudern oder mannshohe Bolzenschussgeräte. Doch als es zur Konvokation kam, zerschlug das Auseinanderdriften der Länder die Versorgungswege, und als sich die geballte Horde von Orks, Trollen und Dunkeelfen auf den Weg machte das Chaos zu nutzen und uns „Lichtbetern“, wie sie uns nannten, ein Ende zu bereiten. Und das Erste auf das sie trafen waren unsere gewaltigen Türme. Und sie brachen die feindlichen Reihen! In wahren Massen löschten sie die Dunklen aus, so viele dass niemand sie nach den ersten Stunden mehr zählen konnte, doch es wurden mehr und mehr. Ein nie versiegender Strom an Feinden, der unsere Mannschaften auf den Türmen in den Hungertod getrieben hätte, wenn sie sie nicht in Brand gesetzt hätten, denn es war in den Türmen auch hölzernes Mobiliar vorhanden, welches Feuer fing. Sechs Tage dauerte dieses Massenschlachten auf beiden Seiten, bis unsere Verteidigung fiel. Und so stehen bis heute nur noch die Mauern aus Granit, als festes Symbol für die Einigkeit von uns und unseren Freunden. Die Dunklen schafften es niemals ihre Tore aufzustoßen, also blieben sie zurück, um sicher zu gehen das niemand mehr überlebt hatte.“

Der alte Mann setzt zu einer neuen Geschichte an, als ein kleines Kind hineinruft:
„Wenn sie so weit entfernt von Unterstützung fielen, warum wissen wir dann davon?“

Der Alte lacht und sagt: „Das will ich dir sagen mein Kind. Wie bekannt waren die Zwerge äußerst geschickt im Umgang mit allerlei Gestein. Und es waren die Zwerge, die mit Komplikationen rechneten. Aus Sorge, dass diese Bollwerke in die falschen Hände geraten würden, bauten sie die Tore aus dem härtesten Metall das sie schmieden konnten, doch sollten sie sich wirklich einmal in einer Belagerung befinden und die Feinde die Oberhand erlangen, so mussten die Tore fest genug verschlossen sein um diese abzuhalten, für immer. Also gruben sie Tunnel, tausende Ellen lange Tunnel in alle Himmelsrichtungen, um eine sichere Heimreise zu ermöglichen. Auf diese Weise retteten sie dutzenden das Leben.“

„Dann hatten die Zwerge ja viel mehr geleistet als die Elfen und als wir Menschen.“, hinterfragte das kleine Kind.

„Das ist auch kein Wunder“ antwortet der alte Mann, „die Türme stehen im ehemaligen Gebiet der Zwerge, während und auch nach der Konvokation war es Gebiet der Trolle und der Orks, und seit der Befreiung Eos durch die Runengebundenen ist es Niemandland. Bis heute.

Doch finden zurzeit Verhandlungen statt die Türme wieder zu besetzen. Auch wenn die Gefahr gebannt wurde, gibt es eine eiserne Regel: Ohne das Böse kann nichts Gutes sein. Und Irgendwo dort draußen formiert sich das Böse wohlmöglich neu, und dann werden diese Türme unser aller Leben bedeuten und schützen.“

Nr. 29

Title: Der versunkene Tempel

„Los, steh auf. Sie kommen.“ Ich erhob mich und blickte in das angespannte Gesicht meines Gefährten. Ich konnte stolz sein mit ihm zu reisen, diesem Hünen eines Dunkelelfen. Man rief ihn Umbra, was zwar zu ihm passte, aber vermutlich nicht sein echter Name war. Er war ein passabler Bogenschütze, kämpfte aber häufiger und anscheinend lieber mit seinen zwei Kurzschwertern. Diese Kampfkunst in Verbindung mit seiner Abneigung gegen schwere Rüstungen machte ihn zu einem schnellen Kämpfer. Dagegen könnte ich wohl mit meinen Feuerzaubern und der leichten Robe nicht ankommen.

„Wer kommt? Ich sehe nichts außer diesen toten Bäumen.“ Während ich das sagte, griff ich zu meinem Schild, wovon mich Umbra aber abhielt. Er blickte immer wieder in verschiedene Richtungen und bemerkte fast beiläufig „Das wirst du nicht brauchen. Beobachte lieber die Statue.“

Dieses Land, in das wir gezogen waren, war noch trostloser und bedrohlicher als ich es aus den Beschreibungen des Bibliothekars kannte. Wir machten uns dennoch auf den Weg, den versunkenen Tempel in diesen Landen zu suchen, oder besser, was ihn ihm schlummerte. Ich hatte Erzählungen von diesem Ort gelesen, die von einem mächtigen Artefakt berichteten. Dieses verschollene Artefakt sollte in den alten Mauern des Tempels der drei Sonnen ruhen und nur darauf warten, dass seine Macht gebraucht werden würde. Das Land um diesen alten Tempel war Sumpfig und Tot. Alles was hier zu leben schien, war der Nebel, der die kahlen Bäume umklammerte, so als wolle er sie verschlingen. Doch in diesem Nebel sollten Kreaturen lauern, die die Tempelanlage bewachten. Es waren beschworene Seelen und Fleisch gewordene Schrecken, die von einem Clan von Nekromanten in diese Welt gezerrt worden waren. Der Clan wohne angeblich in den alten Tempelruinen und zehre von der Macht, die an dieses Gebäude gebunden war, sowie von dem Leben, das ihn einst umgab. Ich hielt das für Hirngespinnste von Wanderern und Aussiedlern, doch es sollte sich zeigen, dass ich alles hätte ernster nehmen sollen.

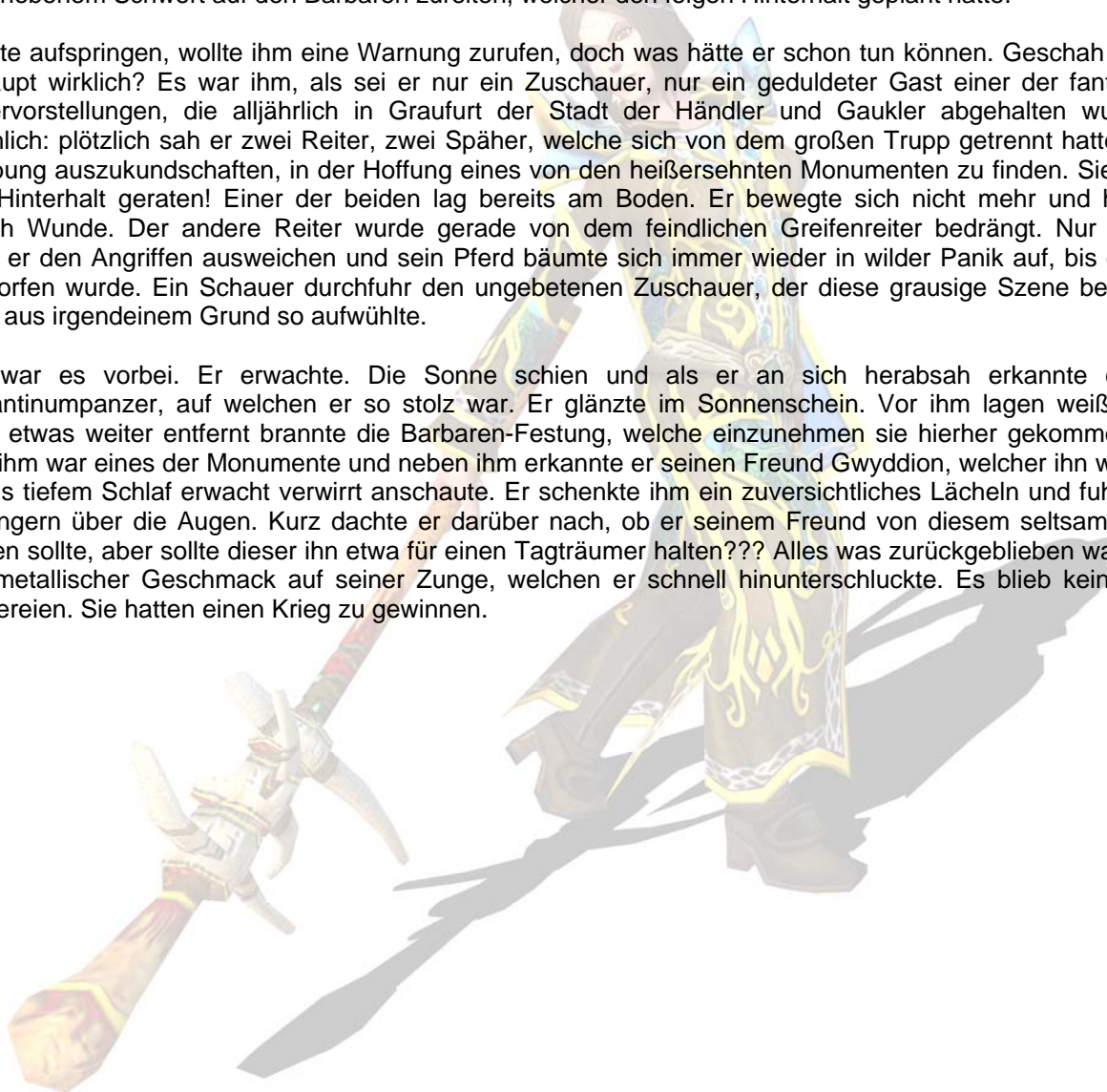
Je genauer ich versuchte, die Statue zu fixieren, desto mehr schien sie von Nebelschwaden eingehüllt zu werden. Doch dann erkannte ich: auf der Statue ruhte eine knochige Gestalt, wahrscheinlich eher tot als lebendig. Hätte ich nicht gewusst, dass sie gestern noch nicht dort saß, hätte ich sie wohl für eine normale, von Tieren hierher gebrachte Leiche gehalten. Umbra griff zu einem Pfeil und zielte sorgfältig. Der Pfeil zischte durch den Nebel, zerteilte ihn förmlich, und blieb in der Schulter des Wesens stecken. Ein Schrei durchfuhr die lichtverlassene Einöde. Er war nicht wirklich laut, löste in mir aber ein tiefes Gefühl von Angst und Beklommenheit aus. Ich musste mich anstrengen, nicht von Panik erfasst die Flucht zu ergreifen. Das getroffene Wesen jedoch schlug den gegensätzlichen Weg ein: es rannte auf allen vieren auf uns zu. Dieses Etwas sah wahrlich schrecklich aus. Eine Hand fehlte, so das Elle und Speiche eine Zange zu formen schienen. Haut und Fleisch hingen von den Knochen oder fehlten gänzlich. Ich wob einen Feuerball und schleuderte ihn auf den Angreifer. Er blieb noch stehen und schaute auf, bevor ihn der Feuerball zerriss und in ein stinkendes, brennendes Häufchen verwandelte. „Das war zu einfach“ hörte ich Umbra murmeln. Ich jedoch war stolz auf meine Leistung und erwiderte, er könne es nur nicht ertragen, dass mein Feuerball traf, sein Pfeil aber keinen bedeutenden Schaden anrichtete. Umbra behielt Recht. Der Meister dieses Monstrums erschien. Er tauchte plötzlich klatschend aus dem Nebel auf. „Bravo, Magier. Das war ein hübsches Leuchtfeuer.“ Er sprach mit einer ruhigen, leisen Stimme und einem unüberhörbar sarkastischen Unterton. Umbra warf seinen Bogen beiseite, zog seine beiden Schwerter und stürmte auf den Nekromanten zu. Um meinen Gefährten zu unterstützen, beschwor ich eine kleine, aber extrem helle Flamme. Geblendet von diesem Licht zuckte der Fremde zusammen und Umbra konnte sich ein Grinsen über die Situation des Totenbeschwörers nicht verkneifen. Dieser war aber trotz seiner Rüstung extrem wendig und wich dem ersten Hieb Umbras geschickt aus. Wie aus Hohn versetzte er Umbra einen Schlag in den Nacken und zückte einen alten, kunstvoll gearbeiteten Dolch. Um ihn abzuhalten, Umbra ins Genick zu stechen warf ich einen Feuerball auf den Schwarzmagier. Auch dieser verfehlte sein Ziel nicht, versengte dem Nekromanten aber nur seinen Umhang und brachte ihn ins Wanken. Umbra erhob sich und setzte zu einem Stoß mit seinen Schwertern an, doch der Nekromant tat das, was er am besten konnte: er hob seine Arme und über ihm erschien ein gleißender, leuchtender Totenschädel. Diesen schickte er nun in die Richtung von Umbra. Getroffen sank dieser zu Boden und der Nekromant warf sich auf ihn. Ich begann nun so schnell wie möglich Feuerbälle zu formen und zu werfen. Gegen eine solche magische Macht war der Nekromant nicht gewappnet. Tot und verkohlt wie er war kippte er von meinem Kumpan. Umbra erhob sich und ich sackte erschöpft auf meine Knie. Ich begann mich zu fragen, was in diesem Nebel noch auf uns lauern würde.

Nr. 30**Title:** Die Türme von Norimar - Einzelschicksal(Ein Traum)

"Ich muss aufstehen! Wenn ich noch lange hier im Schnee liege werde ich erfrieren!" Unfähig sich zu bewegen lag er auf dem Rücken im Schnee. Seine Rüstung schien plötzlich schwer wie Blei und dazu noch grob behauen wie die der Barbaren und nicht aus dem feinsten Adamantium, welches für Geld zu erlangen war. Die Kälte kroch mit tausend kleinen Spinnenbeinen in seinen Körper. Nein, nicht in seinen Körper, vielmehr aus seinem Körper heraus. Die Kälte schien direkt von seinem Herzen auszugehen und langsam Körper und Gedanken zu lähmen. Doch ehe er den Gedanken wirklich fassen konnte war er ihm schon wieder entwischt. Wenn er doch nur einen klaren Gedanken fassen könnte. Ein Schleier lag vor seinem Denken. Wie in Trance sah er seinen Freund Gwyddion mit hoherhobenem Schwert auf den Barbaren zureiten, welcher den feigen Hinterhalt geplant hatte.

Er wollte aufspringen, wollte ihm eine Warnung zurufen, doch was hätte er schon tun können. Geschah dies alles überhaupt wirklich? Es war ihm, als sei er nur ein Zuschauer, nur ein geduldeter Gast einer der fantastischen Theatervorstellungen, die alljährlich in Graufurt der Stadt der Händler und Gaukler abgehalten wurde. Und tatsächlich: plötzlich sah er zwei Reiter, zwei Späher, welche sich von dem großen Trupp getrennt hatten um die Umgebung auszukundschaften, in der Hoffnung eines von den heißersehten Monumenten zu finden. Sie waren in einen Hinterhalt geraten! Einer der beiden lag bereits am Boden. Er bewegte sich nicht mehr und hatte eine hässlich Wunde. Der andere Reiter wurde gerade von dem feindlichen Greifenreiter bedrängt. Nur mit Mühe konnte er den Angriffen ausweichen und sein Pferd bäumte sich immer wieder in wilder Panik auf, bis der Reiter abgeworfen wurde. Ein Schauer durchfuhr den ungebetenen Zuschauer, der diese grausige Szene beobachtete die ihn aus irgendeinem Grund so aufwühlte.

Dann war es vorbei. Er erwachte. Die Sonne schien und als er an sich herabsah erkannte er seinen Adamantiumpanzer, auf welchen er so stolz war. Er glänzte im Sonnenschein. Vor ihm lagen weiße scharfe Felsen etwas weiter entfernt brannte die Barbaren-Festung, welche einzunehmen sie hierher gekommen waren. Hinter ihm war eines der Monumente und neben ihm erkannte er seinen Freund Gwyddion, welcher ihn wie gerade erst aus tiefem Schlaf erwacht verwirrt anschaute. Er schenkte ihm ein zuversichtliches Lächeln und fuhr sich mit den Fingern über die Augen. Kurz dachte er darüber nach, ob er seinem Freund von diesem seltsamen Traum erzählen sollte, aber sollte dieser ihn etwa für einen Tagträumer halten??? Alles was zurückgeblieben war, war ein leicht metallischer Geschmack auf seiner Zunge, welchen er schnell hinunterschluckte. Es blieb keine Zeit für Träumereien. Sie hatten einen Krieg zu gewinnen.



Nr. 31

Title: Verhandlungen

Die Sonne berührte die Baumwipfel des Heliastals unterhalb der Stadt Graufurt, wo in diesem Moment die Heerführer und obersten Ratsherren, des Bundes der drei Völker (Menschen, Elfen, Zwerge) zusammen trafen, um die morgige Schlacht gegen die Titanen, die in letzter Zeit das Heliastal heimsuchten, planen zu können. „Die Titanen nehmen so langsam überhand, sie haben schon die halbe Ernte unserer Bauern vernichtet“ brüllte Zieras, der oberste Heerführer der Menschen seinem missmutig dreinblickenden Freund und verbündeten Grimnau das oberste Rats Mitglied der Zwerge an. „ Seit drei Wochen streifen sie hier durch die Lande und Töten jeden der ihnen der sich ihnen in den Weg stellt und du willst sie nicht angreifen?!“

„Ich weiß nicht mein Freund, ich glaube es ist eine Falle der Horde und sie wollen das wir unsere Armeen preisgeben, es wäre sehr gefährlich dies zu tun!“sagte Grimnau.

„Ich stimme dem zu was Grimnau spricht.“ Flüsterte eine leise aber liebeliche Stimme aus einer Ecke des großen Saals in dem die Versammlung stattfand.

„Nicht du auch noch Sira, wir müssen einfach Angreifen und wenn ihr nicht mit in die Schlacht zieht dann gehe ich alleine!“ schrie Zieras durch den Raum.

Nun öffnete sich eine Tür am Ende des Raumes und drei Personen traten ein. Es waren die drei Herrscher der jeweiligen Völker.

Paine der Herrscher der Menschen und Vater von Zieras, Baimer der Herrscher der Zwerge und Nimea die Herrscherin der Elfen.

Paine fing an zu sprechen „ Wir werden Morgen nicht in die Schlacht ziehen. Dies wurde von uns beschlossen aber wir werden mit einer Reiter Gruppe und einigen Arbeitern an die Brücken und Grenzen im Heliastal reiten und neue Befestigungsanlagen bauen lassen. Da dies einige Zeit brauchen wird...“

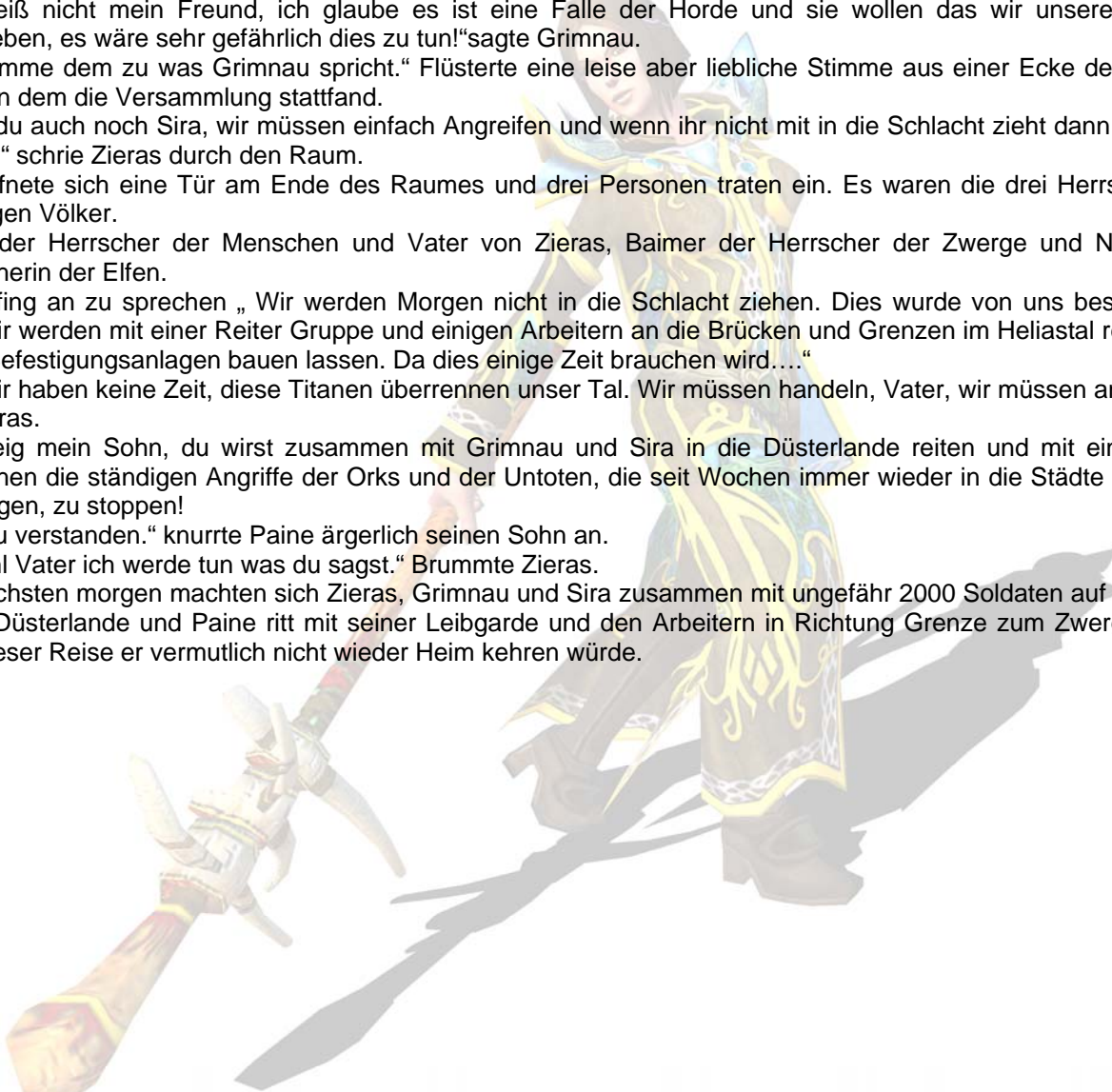
„Zeit wir haben keine Zeit, diese Titanen überrennen unser Tal. Wir müssen handeln, Vater, wir müssen angreifen!“ rief Zieras.

„Schweig mein Sohn, du wirst zusammen mit Grimnau und Sira in die Dusterlande reiten und mit einer Arme versuchen die ständigen Angriffe der Orks und der Untoten, die seit Wochen immer wieder in die Städte der Elfen eindringen, zu stoppen!

Hast du verstanden.“ knurrte Paine ärgerlich seinen Sohn an.

„Jawohl Vater ich werde tun was du sagst.“ Brummte Zieras.

Am nächsten morgen machten sich Zieras, Grimnau und Sira zusammen mit ungefähr 2000 Soldaten auf den Weg in die Dusterlande und Paine ritt mit seiner Leibgarde und den Arbeitern in Richtung Grenze zum Zwergenreich. Von dieser Reise er vermutlich nicht wieder Heim kehren würde.

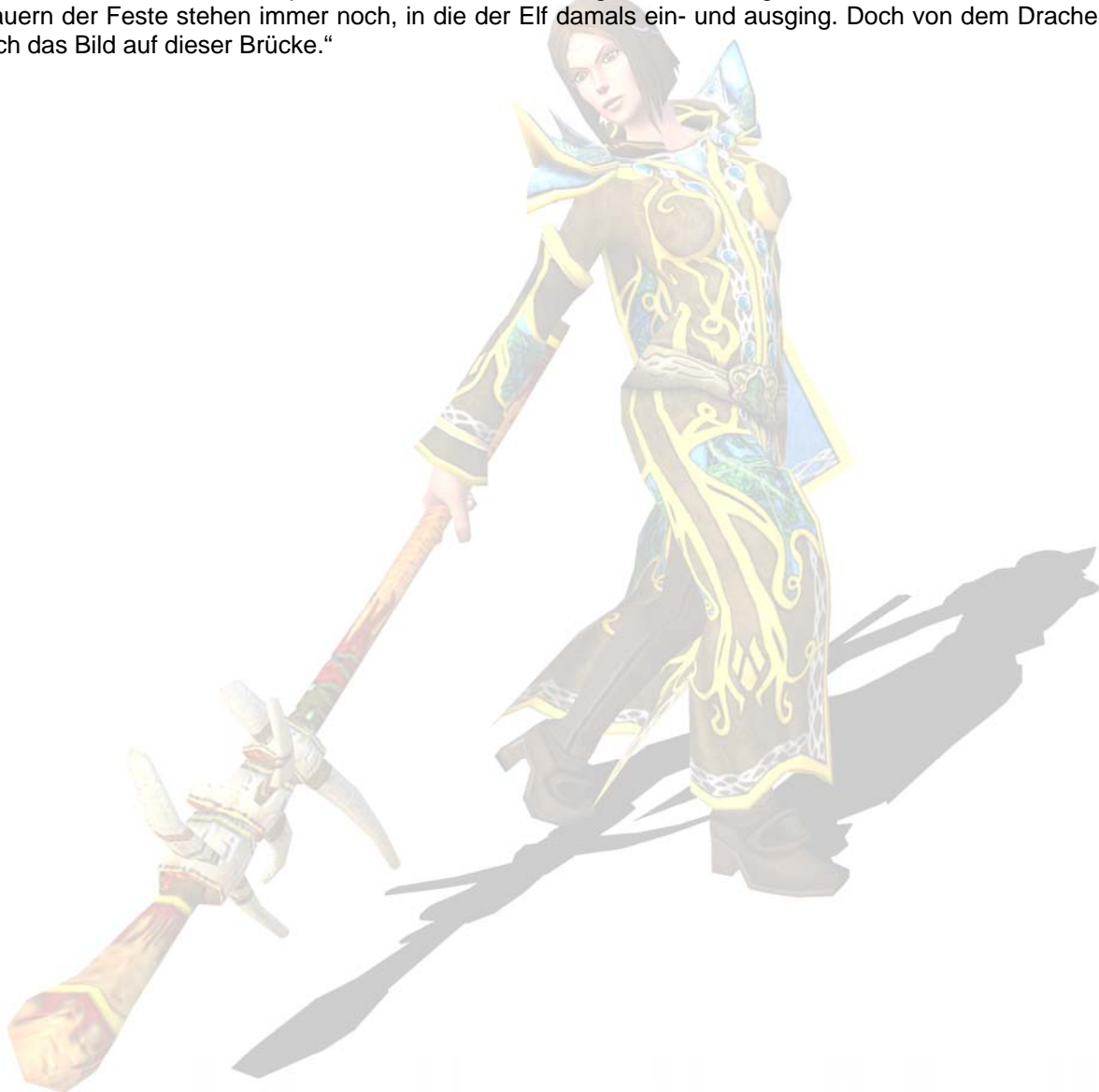


Nr. 32**Title:** Brücke ins Reich der Elfen

„Mein Sohn, dies ist keine normale Brücke. Dies ist die Überführung in eine andere Welt. Früher sagte man, wenn man darüber ginge, könne man fliegen. Es gab einst einen Elf, der sehr viel mit den Menschen handelte. Er hieß Elovingeras. Jeden Tag war die Brücke der Weg zurück zu seiner Familie, zurück in seine Heimat.

Doch eines Tages erschien ein Drache über der Festung, in der dieser Elf handelte. Das Feuer aus seinem Körper soll tausende Leiber verbrannt haben. Elovingeras floh, floh über die Brücke und kniete dort nieder, um zu Aonir, unserem geliebten Gott, zu beten. Als der Drache kam, um auch Elovingeras zu töten, da erhob sich aus der Schlucht die Hand Aonirs selbst, packte den Drachen und zog ihn in den Abgrund.

Die Mauern der Feste stehen immer noch, in die der Elf damals ein- und ausging. Doch von dem Drachen gibt es nur noch das Bild auf dieser Brücke.“



Nr. 33**Title: Feomund**

Mein Name ist und bleibt ein Gesang.
Zum Leben hat es mich gezogen,
dorthin wo sich die Wellen wogen,
da lausch' ich diesem herrlichen Klang.

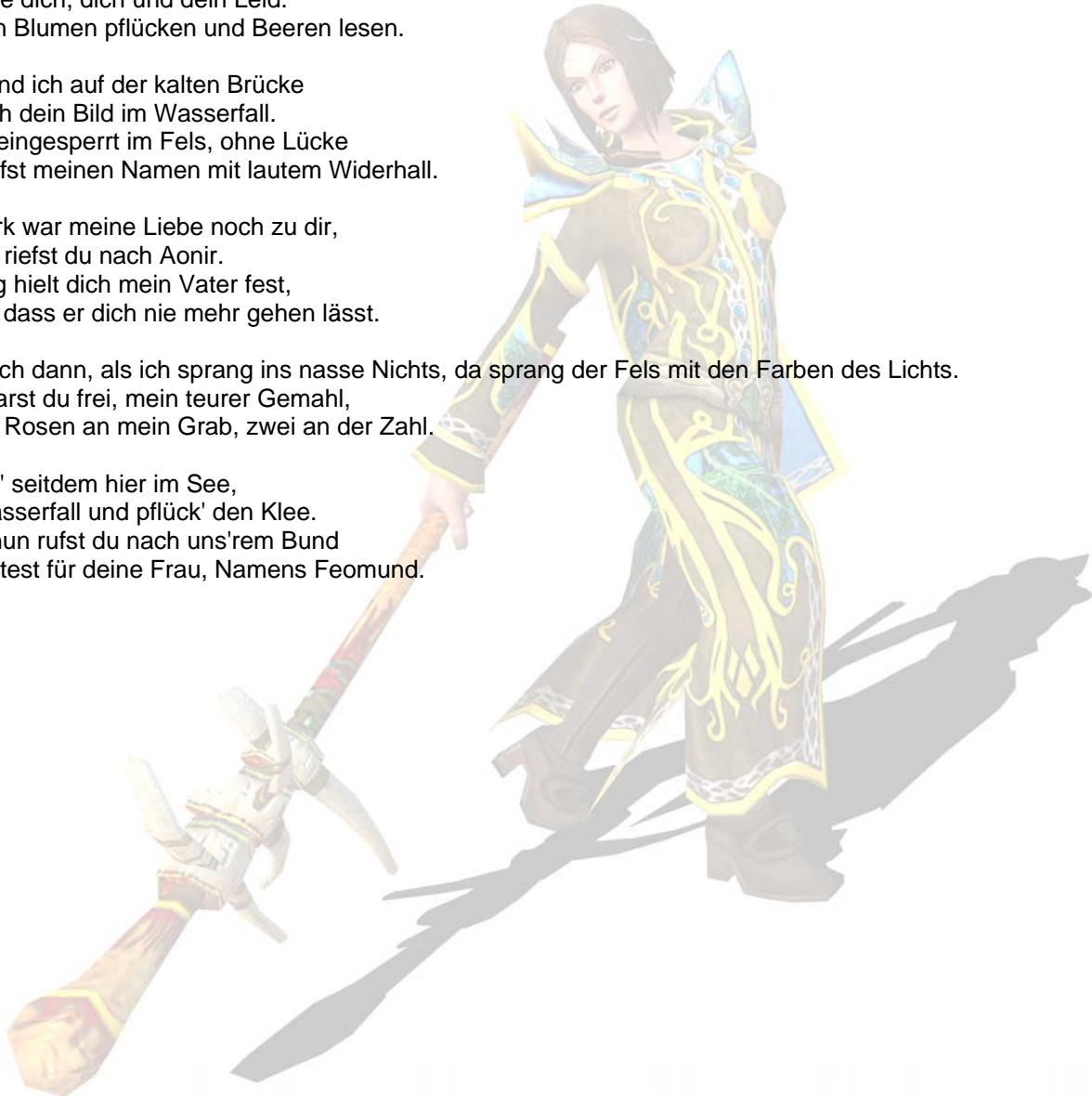
Von des Schlosses Mauern hab ich mich befreit, um dir zu frönen, göttliches Wesen.
Ich höre dich, dich und dein Leid.
Wollten Blumen pflücken und Beeren lesen.

Oft stand ich auf der kalten Brücke
und sah dein Bild im Wasserfall.
Warst eingesperrt im Fels, ohne Lücke
und riefst meinen Namen mit lautem Widerhall.

So stark war meine Liebe noch zu dir,
so laut riefst du nach Aonir.
Zu lang hielt dich mein Vater fest,
dacht', dass er dich nie mehr gehen lässt.

Oh, doch dann, als ich sprang ins nasse Nichts, da sprang der Fels mit den Farben des Lichts.
Nun warst du frei, mein teurer Gemahl,
legtest Rosen an mein Grab, zwei an der Zahl.

Ich ruh' seitdem hier im See,
am Wasserfall und pflück' den Klee.
Doch nun rufst du nach uns'rem Bund
und betest für deine Frau, Namens Feomund.



Nr. 34**Title: Dunkelelf Elowan**

"Ich weiß nicht mehr und ich weiß nicht weniger als du, jedoch war ich leider da, am Tuscaro Grenzland, als sich das grausame Ende ankündigte.

Als ich am bröckelnden Fuße der Feste stand, hallte ein Todesschrei über das blühende Land. Er drang durch die zitternden Knochen jeglichen Lebens und versetzte die aufgetürmten Riesen aus Fels ins Wanken. Die fruchtbare Erde, auf der ich stand, begann erobert zu beben und erhob sich aus ihrem jahrelangen tiefen Schlaf. Dann...Stille, kalte, unerwartet fürchterliche Stille. Der letzte Sonnenstrahl ergab sich der dunklen Hand aus düsteren Wolken und wich somit auch aus meinem Herzen. Lange, zu lange hielt diese Stille an. Ich wog mich in trügerischer Sicherheit und legte mein heilendes Schwert, mein tobendes Schild, meinen kaputten Helm und meine grausame Rüstung ab, um zu versuchen, an der guten, heilen, friedlichen Welt festzuhalten, so, wie es meine Gefährten getan hatten. Sie waren jetzt dort, wo ich hin wollte.

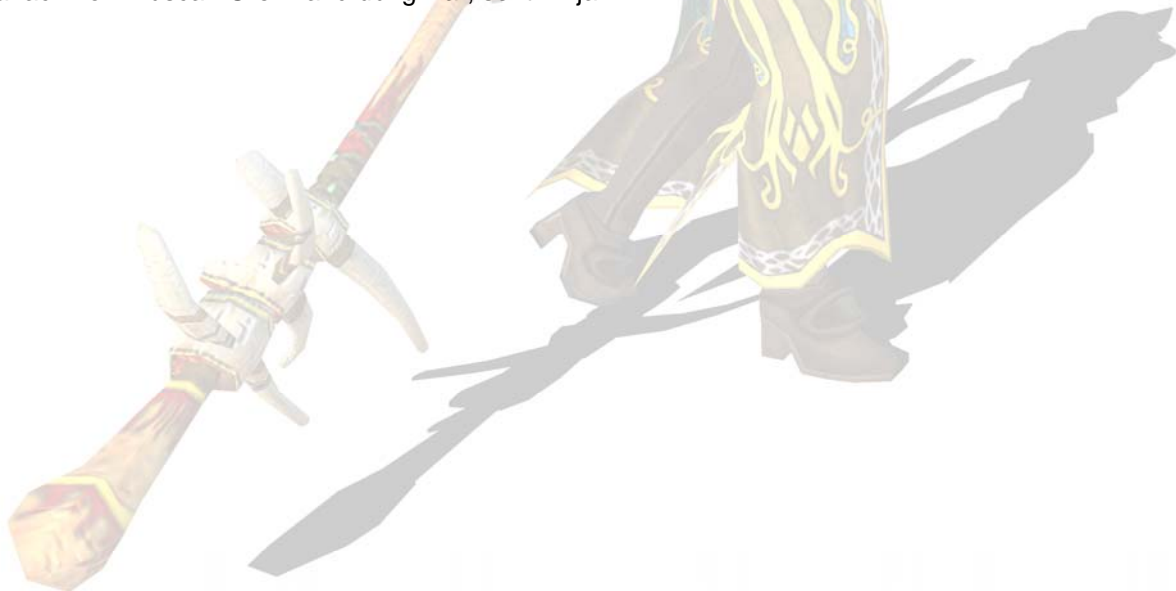
Sanft, behutsam probierte ich das satte grüne Glück zu berühren, aber ein goldenes Geräusch hinderte mich daran. Als ich mich umsah, glitzerte ein leiser Schimmer durch das blühende Dickicht. Ein Zauberwesen aus vergessenen Tagen trat mir in dieser untergehenden Nacht gegenüber. Seine bedrückte Sanftmut wich mir nicht von der Seite. Mir war, als könnte ich seine Worte hören, als wollte es mir sagen: "Komm, flieh mit mir, mit uns. Ich, wir brauchen dich und du brauchst unseren Schutz, der dein heller Geleiter sein soll."

Ich wollte mit ihm gehen, doch ich hatte mich zu spät zum Weiterleben entschieden, sie waren schon verschwunden. Gerade in diesem Moment floh diese trügerische Sicherheit vor kreischendem Getümmel, tödlich kriechendem Lärm, dunklen Feuern und vor einem riesig aufgetanem Ende.

Wie eine brechende Welle im glühenden Ozean überrollten die tummelnden Untoten dies glitzernde, sanfte, ruhige, satt grüne und fruchtbare Land.

Am nahen Horizont erwachte eine riesige Lavawelle, die ungebremst über die Berge stolzierte. Ich sah sie und wollte mich retten, doch die Ehrfurcht und die Angst hielten meine Beine fest umklammert in der Hand. Aus der aufgerissenen Erde trat das letzte Höllenmahl und umschloss dies übrig gebliebene perfekte Glück und mich mit seiner vollen Gier.

Was danach vom Tuscaro Grenzland übrig war, seht ihr ja."



Nr. 35**Title:** Tuscari Grenzland

Einst, in der Menschen Gefilde
Dort, wo herrschten Ruhe und Milde
Erhob sich durch Dunkelheit und Qual
Ein fürchterliches Schreckensmal.

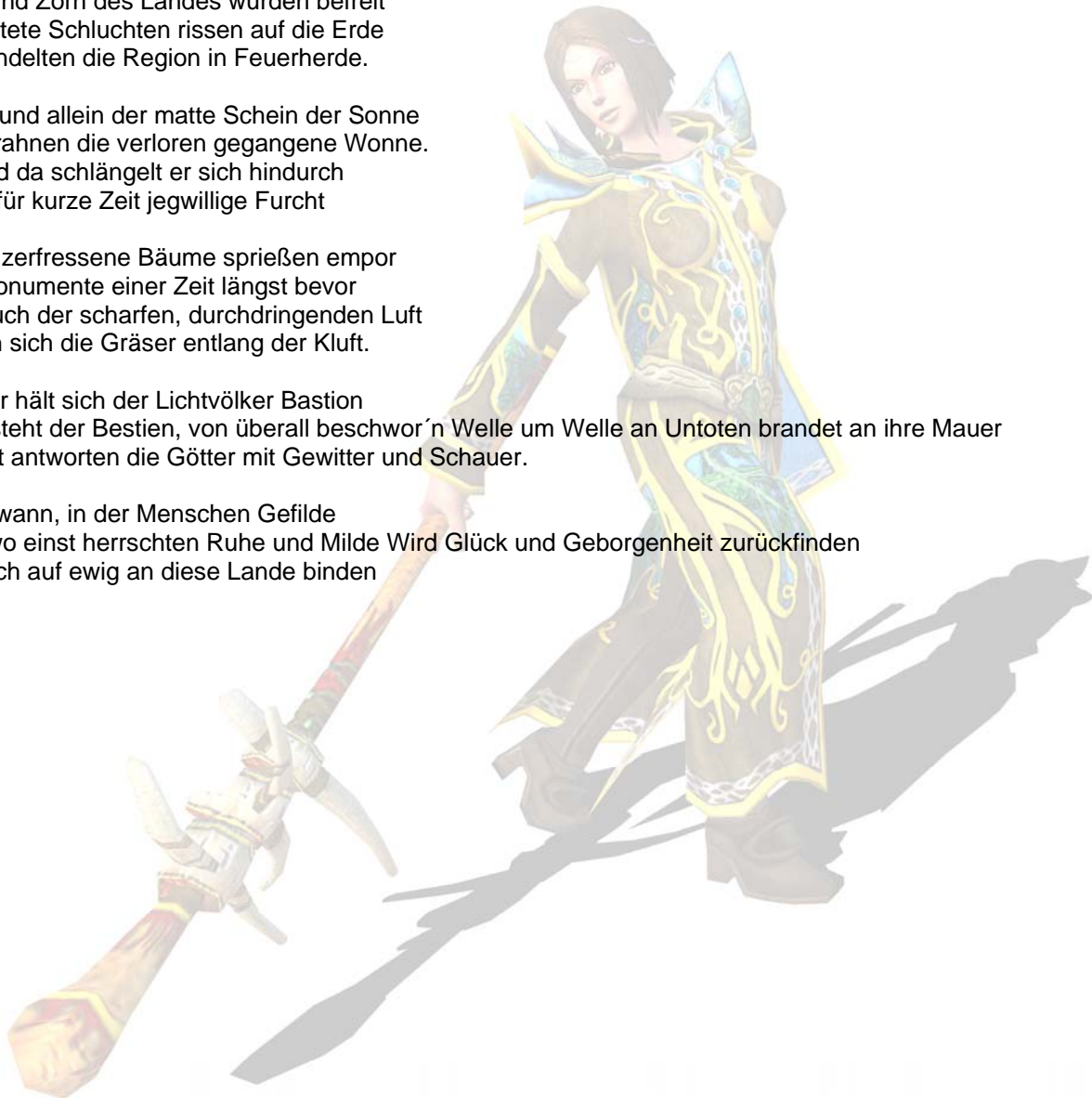
Aus war´s mit Liebe und Geborgenheit
Hass und Zorn des Landes wurden befreit
Zerklüftete Schluchten rissen auf die Erde
Verwandelten die Region in Feuerherde.

Einzig und allein der matte Schein der Sonne
Ließ erahnen die verloren gegangene Wonne.
Hie und da schlängelt er sich hindurch
Bannt für kurze Zeit jegwillige Furcht

Kahle, zerfressene Bäume sprießen empor
Wie Monumente einer Zeit längst bevor
Im Hauch der scharfen, durchdringenden Luft
Wogen sich die Gräser entlang der Kluft.

Wacker hält sich der Lichtvölker Bastion
Widersteht der Bestien, von überall beschwor´n Welle um Welle an Untoten brandet an ihre Mauer
Empört antworten die Götter mit Gewitter und Schauer.

Irgendwann, in der Menschen Gefilde
Dort, wo einst herrschten Ruhe und Milde Wird Glück und Geborgenheit zurückfinden
Und sich auf ewig an diese Lande binden



Nr. 36

Title: Brücke ins Reich der Elfen

Galabriath steht auf der Brücke ins Reich der Elfen, er ist schon oft hier gestanden, im Zeitalter der Kriege der Konvokation und der Runenkriege. Im Kampf, blutüberströmt und voller Resignation als er den Hort des Friedens und der Natur gegen die erbarmungslosen Horden der Finsternis verteidigte. Jetzt steht er wieder hier, nun ist er alt, so alt dass man ihn sogar bei den Elfen einen Greis nennt, und lässt nochmals die Gedanken schweifen.

Er erinnert sich an die Zeit als er jung war, und auf der damals herrlichen Brücke seine große Liebe Elwen kennen lernte.

Sie waren füreinander geschaffen die Zwei, jung und voller Tatendrang, als wenige von ihrem Volke sogar befähigt, gedanklich zu verschmelzen.

Oft trafen sie sich in der Nacht auf der Brücke, denn sie mussten ihre Liebe geheim halten.

Er ein einfacher Bogenbauer aus dem Walde, sie eine hochgewachsene Elfe aus dem Fürstenhaus der Finonmir, wie sollte dies jemals gut gehen, dachte Galabriath.

Die Zeit hatte die Antwort auf diese Frage.

Es war der Beginn des Konvokationskrieges, als sich die mächtigen Meister der Magie geblendet von Gier nach Macht und Erkenntnis zerstritten und die Erde erbeben ließen, als die dunklen Herren die Dämonen aus den Trümmern von Mirwan Thur holten und die Horden der Untoten gegen die Brücke strömen ließen.

Die Brücke, seit 3 Zeitalter besteht sie, noch gebaut von den Ahnen, Armeen marschierten über sie, Völker verband sie, Liebe beschützte sie. Doch der Krieg macht vor Liebe nicht halt, und so kam er auch zu Galabriath als er noch jung war.

3 Tage steht er nun auf dieser Brücke, vor ihm stapeln sich tote Feinde und Elfen, hinter ihm zischen die Pfeile der Verteidiger hervor.

Von Wunden gepeinigt reißt er immer wieder sein Schwert herum und wehrt die schier nicht endende Flut der Feinde ab. Nur noch ein paar Dutzend voll halten sich auf der Brücke, sie kämpfen aus Verzweiflung, aber sie wissen, sie müssen diesen Punkt halten.

Noch nie hat ein unreines Wesen die Brücke überschritten, niemals darf es geschehen, oder das Reich der Elfen versinkt im Staub.

Galabriath denkt an dies alles nicht in jenen Tagen, er denkt an Elwen, nur sie gibt ihm die Kraft stand zu halten.

Er weiss, es ist die letzte Verteidigungsbastion, fällt die Brücke stirbt Elwen.

Und so steht er noch hier, seit fast 4 Tagen, auf einem Berg von Leichen, von Bosheit und Dunkelheit umringt kämpft er für seine Lieben.

Am fünften Tag ist er erschöpft, er weiß, er kann nicht mehr, die Dunkelheit nimmt immer mehr von ihm Besitz. Nur noch ein paar seiner Streiter halten stand.

Alles wird grau um ihn, er sieht keine paar Meter mehr weit, er spürt nur mehr das Heransprengen von etwas großen und bösen. Ein riesiger Arm mit ledriger Haut packt ihm am Hals, er ringt um Luft, dann spürt er den fauligen Atem eines Trolls, der ihm gleich den Kopf abbeißen wird.

Doch dann eine Stimme in seinem Kopf "halte stand, komm zurück ins Licht"

Die Stimme hebt sich an wie die die ihm am liebsten war, seine Augen blitzen auf, ein letztes Aufbäumen mit letzter Kraft hebt er sein Schwert und versetzt dem Troll einen gewaltigen Schlag.

Der Ork baumelt , er fällt , und Galabriath steht da und schreit, er schreit so furchteinflössend dass eine ganze Hundertschaft von Feinden zurückweicht, sie trauen sich nicht auf die Brücke, der Nebel weicht um Galabriath, er traut sich mehr als der Feind, die letzte Schar der Elfen prescht vor und vertreibt hunderte von der Brücke, der Feind weicht zurück , zum ersten Mal fürchten sich die Angreifer.

Wie ist es möglich, dass ein paar Recken, eine Hundertschaft von Feinden vertreibt- mit der Kraft der Liebe, denkt er sich heute, versetzt man wahrlich Berge.

Die Horden der Untoten, Orks und Trolle, sie zögern, sollen sie nochmals heranstürmen, gewiss die Üblen stehen zu Tausenden vor der Brücke, doch auf dieser steht ein Elfe und eine Handvoll seiner Freunde, und sie scheinen zu denken, kommt nur, wir warten auf euch.

Ihre Kriegsfürsten treiben sie nach vorn, aber das furchteinflössende Schreien von Galabriath verunsichert sie. Gut 2 Tage versuchen sie es noch, aber Galabriath steht noch immer wie der Fels in der Brandung, eine Aura umgibt ihn. Da kommen endlich die ersten Lichtstrahlen durch, das verheißt gutes. Ein Befreiungsheer aus Elfen und Menschen sprengt aus dem Wald hervor, sie drängen sich unter die Linien des Feindes und vernichten alles zwischen ihnen und der Brücke, die paar Reste die von 10000 Feinden übrig blieb hetzten sie zu Tode.

Galabriath und seine vielleicht 10 übrig gebliebenen Freunde stürmten in die feindlichen Reihen und stießen bis zum Dämonenbeschwörer vor, er war der Anführer der Bosheit.

Ein Feuerball explodierte vor Galabriath, doch der stürzte sich auf den Dämonenbeschwörer und stieß ihm sein Schwert in das Herz, sollte dieser jemals eines besessen haben, dachte Galabriath.

Der Kampf war vorüber, das Gute hatte gesiegt.

Voller Erschöpfung und doch mit einer unglaublichen Erleichterung der Seele eilte er zur Elfensiedlung um Elwen in seine Arme zu schließen.

Nun könnte ihr Vater doch keine Einwände mehr haben, dachte er sich, er war doch nun der Held der Elfen.

Doch das Schicksal hatte einen anderen Weg für ihn bestimmt, denn Elwen war tot, sie beschützte ihren Liebsten mit ihrer Aura, und gab dafür ihre Lebenskraft. Voller Verzweiflung und Trauer ging Galabriath in die Einsamkeit, er zerbrach an jener Liebe, die ihm zuvor das Leben rettete.

Und nun steht er wieder einmal auf der Brücke- zur Elfenwelt, diese Brücke die auch noch stehen wird, wenn alle Völker der Welt verblassen.

3000 Jahre sind vergangen, viele Kriege brachte die Zeit, aber auch immer wieder Tage des Lichtes.

Doch nun steht Galabriath hier, und er fühlt etwas heraufziehen, er spürt das Graue, das dunkle Gesicht der Bosheit wieder heraufziehen. Die Schatten kündigen den Sonnenuntergang an, und es wird dunstig, ein dicker Nebel schwebt auf der Brücke, es herrscht einen Totenstille. Galabriath sieht eine Dunkle Zeit herannahen, doch es wird nicht mehr seine Zeit sein, er wird bald seine Elwen im ewigen Garten der Elfen treffen.

Er macht sich zurück in seine Einsiedlerhütte im Wald, alt ist er geworden und zerstreut.

Doch was sieht er da im Nebel, 2 Gestalten, die eng beieinander stehen, die eine kichert, die andre Gestalt lacht leise, und da weiß er, der Lichtstrahl findet immer einen Weg.

Sein Weg ist zu Ende.



Nr. 37**Title:** Brücke ins Reich der Elfen

Träge bewegte sich der Nebel zwischen den alten Bäumen. Schemenhaft tauchten Mauern der namenlosen Stadt auf, um gleich wieder zu verschwinden. Selbst durch die leeren Fenster der Wachstube drang der Nebel und umhüllte die Wände mit einer dünnen Schicht bis hinauf zur geborstenen Kuppel. Seltsam lebendig erschien das Torhaus und doch war es auch schweigend und tot. Sinnlos schien auch die Brücke im Grau zu schwimmen um nach wenigen Schritten darin zu versinken, den Abgrund selbst war nur zu vermuten und das dumpfe Grollen tief unten in der Klamm ein gedämpftes Flüstern und doch wie ein leichtes Zittern im Boden.

Es war unbequem und ermüdend so zu wachen, aber der einzige Zugang ins Land der Elfen - oder ins Land der Orks, ganz wie man wollte - musste bewacht werden, besonders an Tagen wie diesen. Dunkelelfen wären zu hochmütig um sich hinterhältig im Nebel anzuschleichen, Trolle zu grobschlächtig, Orks und Goblins jedoch nutzten jede Gelegenheit sich in den großen Wald zu schleichen um dann tückisch über die Schwestern herzufallen.

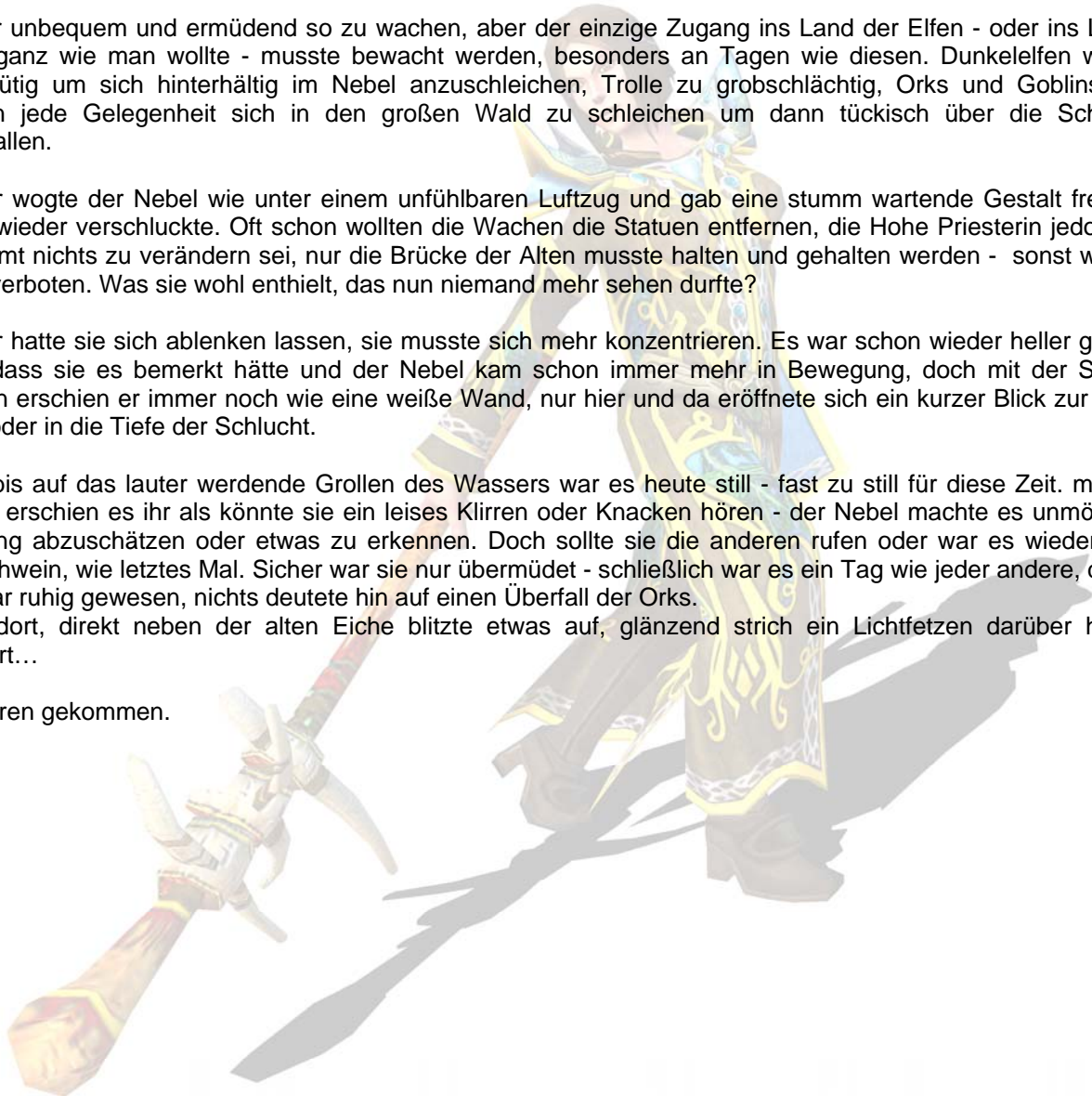
Wieder wogte der Nebel wie unter einem unfühlbaren Luftzug und gab eine stumm wartende Gestalt frei, die er sofort wieder verschluckte. Oft schon wollten die Wachen die Statuen entfernen, die Hohe Priesterin jedoch hatte bestimmt nichts zu verändern sei, nur die Brücke der Alten musste halten und gehalten werden - sonst war diese Stadt verboten. Was sie wohl enthielt, das nun niemand mehr sehen durfte?

Wieder hatte sie sich ablenken lassen, sie musste sich mehr konzentrieren. Es war schon wieder heller geworden ohne dass sie es bemerkt hätte und der Nebel kam schon immer mehr in Bewegung, doch mit der Sonne im Rücken erschien er immer noch wie eine weiße Wand, nur hier und da eröffnete sich ein kurzer Blick zur anderen Seite oder in die Tiefe der Schlucht.

Doch bis auf das lauter werdende Grollen des Wassers war es heute still - fast zu still für diese Zeit. manchmal jedoch erschien es ihr als könnte sie ein leises Klirren oder Knacken hören - der Nebel machte es unmöglich die Richtung abzuschätzen oder etwas zu erkennen. Doch sollte sie die anderen rufen oder war es wieder nur ein Wildschwein, wie letztes Mal. Sicher war sie nur übermüdet - schließlich war es ein Tag wie jeder andere, die letzte Zeit war ruhig gewesen, nichts deutete hin auf einen Überfall der Orks.

Doch dort, direkt neben der alten Eiche blitzte etwas auf, glänzend strich ein Lichtfetzen darüber hin - ein Schwert...

Sie waren gekommen.



Nr. 38

Title: Der versunkene Tempel

Mein Freund, fast schon hätte ich dich vergessen!

Du warst so fern in letzter Zeit.

Ruhm und Abenteuer erhoffte mich mir hier bei diesem gottverdammten Tempel!

Ich hätte es wissen müssen, dass du mich auf solchen Reisen nicht allein gehen lässt...

Hier werden wir uns also begegnen.

Egal wohin ich sehe, ich schaue dir nun direkt ins Auge.

Meine Wunden sind zu tief. Mein Fleisch ist schwach und mein Wille gebrochen.

Wie friedlich und ruhig der Moment nach Verlust der Hoffnung doch ist...

Gleich wirst du die Schmerzen von mir nehmen, mein Freund.

Ich bin müde...



Nr. 39**Title:** An elven mission

We had never ran so hard before in our long lives. Not that it would matter much though, we thought at first. The undead would catch us anyway, sooner or later.

But we had faith that Elen would guide us via a fast route.

We were with ten when we set off on our mission against the undead. Ten of the most powerful and brilliant elven warriors and mages. We were with seven when we found out a massive legion was assembling to crush our unsuspecting homeland under its rotten heel and when their leader noticed us.

It was only a short while later we entered the open plains, we were with five then. Already we saw ahead of us the bridge crossing the river that separated this land with our lands, and further, we knew, lay our capital.

But chances were we would never make it that far: the undead came closer with every yard we moved.

I had an idea, but we needed to at least reach the bridge. And it was a risk, but I figured we hadn't much to lose anyway.

We reached the bridge, just in time. It was time to put my plan in motion. I stopped, turned around, pulled out my weapon, a meter point 75 long staff, and cried "Run!"

The others stopped as well at first, surprise and fear could be seen on their faces. "But..." one began.

"No time to lose, just run!" I cried. And they started running. No moment to soon, because the first of the rotting fiends already stepped up the bridge.

A few moments later I rammed in its skull, after which it fell apart and collapsed before me.

The second one was just as easy, it too collapsed when I thrust my staff in its chest.

The third, a zombie managed to block my attack, but I taught it a vital lesson: there are always two edges on a staff. A lesson it didn't learn before, since I hit the back of its head, which spat open and fell down with the rest of the body.

The fourth attacked me first, but I parried his attack, took hold of his arm (Elen bless the invention of gloves) and threw him from the bridge, a good ten-twenty metres down.

I fought and fought like this for what seemed like decades, but I knew it would only be half an hour because the sun didn't take so long to move so little, and I was getting tired. I never faced more than one or two foes at a moment because the breadth of the bridge wouldn't allow more.

Until I heard a horn. I knew the horn: it was the call to arms of my people, my sisters had arrived and warned the rest. The army would be assembled in another half an hour. I knew it was my job to give them that half an hour.

These thoughts gave me renewed strengths, but I wondered how long these would last. I quickly drove these thoughts from my mind, concentrating only on the task at hand.

All went well the first twenty minutes, but my new strengths already started waning, and to make matters worse, Zarder, the leader of the undead, -a massive flayed warrior, probably a giant in live, only to skinny for a giant-himself stepped forward from the endless grey seas a massive axe swinging before him. He himself was responsible for the death of two of our party, and he seemed to be determined to add a third to that list.

His blows were -as expected- hard. I had difficulty holding my ground as I blocked them, so I decided to dodge them. Easy enough, the massive weapon was, besides powerful, slow. He tried to hit my head, I simply jumped past it. He made a horizontal swing, I ducked and let the blade flew above me. The few split seconds given to me by this allowed me to counterattack him. I hit his leg, nothing happened, except my staff was one hit closer to breaking, which would be my end.

Our duel seemingly raged on for days, but in truth, it were the ten more minutes my people needed, as I heard more horns behind me. The army had assembled.

While listening to these sounds I was almost too late to notice another attack of my foe. Too late to dodge. The only thing I could do was block his attack, but my staff broke under the massive blow, and the axe flew further forward, cleaving my chest. I dropped the pieces of my shattered staff, and fell on my knees. I looked up, and saw that my adversary was ready to make the finishing blow. But I gathered my remaining strength and my hidden knife and I managed a last jump. With my knees I landed on his shoulders and I thrust my knife in his throat. The monstrosity let out a scream of rage, took a few steps back and fell off the bridge.

With me still on his shoulders.

Ten left, four returned. But we succeeded in our mission. As I am now feeling death crawling up on me, I can die in peace. Five of us already gave their lives so the rest could do their duty. I now give my life so the rest can do their duty.

Without their leader, who is now falling beneath me, the undead will be easy to sweep up by my sisters.

I am grateful to have fought for that, I am grateful to die for that.

My soul will now find piece.

At last.



Nr. 40**Title: Rushwater Downs***

Oh, do, I do believe the tales
of the race to Rushwater downs!
The truths aged widows told us all
of the race to Rushwater downs!

"Make ye a boat of petals and leaves,
to race to Rushwater downs.
A tiny ship to bear your cares
as it sails down Rushwater downs."

"A hull of Lenya leaf, a rudder of rose,
to sail to Rushwater downs.
Blossom of hope, blades of life,
will carry to Rushwater downs."

"As soon as it sails, you must then run
and race to Rushwater downs!
Your feet must be swifter than current and wind
that carry to Rushwater downs."

"And if you are quick, you'll see your cares
go tumbling down Rushwater downs.
No more will they wear upon your back,
for they've gone down Rushwater downs."

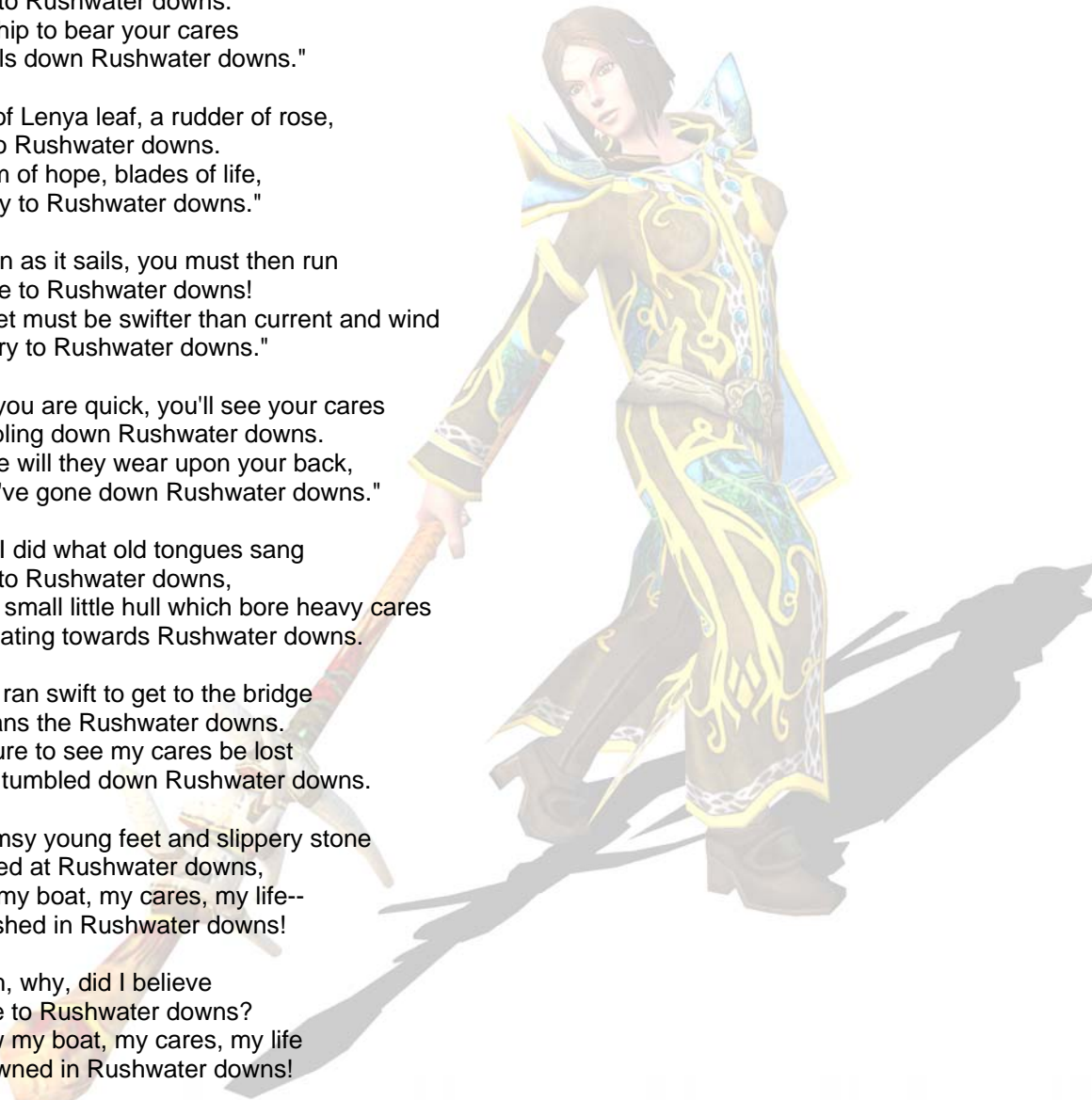
And so I did what old tongues sang
to race to Rushwater downs,
and the small little hull which bore heavy cares
went floating towards Rushwater downs.

My feet ran swift to get to the bridge
that spans the Rushwater downs.
I was sure to see my cares be lost
as they tumbled down Rushwater downs.

But clumsy young feet and slippery stone
combined at Rushwater downs,
and so my boat, my cares, my life--
all splashed in Rushwater downs!

Why, oh, why, did I believe
the race to Rushwater downs?
For now my boat, my cares, my life
are drowned in Rushwater downs!

*Translated from old tongues, and so something is "lost" to the translation. Especially the "acrostic" format, and pentamic septa-meter of the original languages. Originally a child's poem of a pre-convocation period, perhaps used not primarily for a "moral lesson" of not believing everything you hear, but more likely it's teaching of linguistic pronunciation.



Nr. 41

Title: Battle on the Dark Dragon Bridge

A Tall white haired man emerged from a large stone portal arch, *'Hmm this must be the place Kai told me about, I'd better hurry and find the Human settlement'* he thought as he ventured into the forested lands ahead of him, A rustling noise caused him to stop and draw his sword, he readied himself, then a man ran through the bushes and slammed right into the warrior "Please help me!!" the crazed man begged the warrior got up in time a large red creature burst out of the bushes, he recognized the creature it was a Fire master one of the many Lesser Demons Scattered around Eo.

The Battle between the warrior and the demon was over quickly, the crazed man came out from hiding "Oh! Thank you brave warrior, Aonir be praised" the warrior turned round to face the man, a light blue stone attached to a chain popped out from underneath the warriors, brown tunic, the man recognized it "you're a Rune warrior" the warrior nodded "I am Leon Karzel, I'm looking for a way into the Elven lands do you know how I can get there?" the man shook his head "Lady Varsha will know she's visiting the town where I come from, I'll take you there" the Man showed Leon to the Human town, the only trouble the forest gave Leon and the man was a couple of forest Spiders.

"Lady Varsha will be in there" the man pointed to a large wooden structure in the middle of the town, Leon said goodbye to the man and headed to the structure, inside he asked around wanting to know where Varsha was "it looks like you've found me Rune Warrior" came a sweet voice Leon looked up to the top of the stairs to see a tall female Elf she walked down the stairs, her clear green cape flowed down the stairs like a stream over rocky ground she stopped on the last stair "I am Lady Varsha, ambassador from the Elven Lands" "I am Leon Karzel, I have been asked by mage named Kai Len to venture into the Elven Lands and find three types of flowers he needs to cast a special spell,"

Leon left the human town with the directions to the Elven lands, he arrived at the entrance to the Dark Gold mine, and the quickest route to the border was through this mine, he ventured inside, after following the mine shaft for ten minutes, Leon arrived at the hero monument, Varsha had told him about, his destination, the Dark Gorge, wasn't far from here, he activated the monument and summoned his fellow rune warriors, Dragonis, the Fighter, Cold Fire, the Warlock, Kels'bad, the Orc Warrior and Grut the Goblin Fighter, together they continued onwards, shortly after fending off some cave spiders, Leon and his rune warriors emerged out of the mine, they could see the Black Dragon bridge that crossed the border.

They arrived at the arched entrance of the bridge "you four wait here" he ordered his rune warriors, he walked along the bridge, a loud thud caused him to stop, a large red demon covered with black markings jumped down from the opposite bridge tower, "I am Kar The Keeper of this bridge, you shall not pass" it snarled Leon drew his sword "we shall see" the demon charged toward Leon, he tightened his grip on his battle sword when Kar was close enough Leon dived forward and slashed the demon's side, Kar grunted in pain "Why you little mortal, I will destroy you for that!" Kar Roared and charged again, but when he was in striking distance of Leon, he stopped his once red eyes now white, his fang-full mouth now wide open.

Kar fell forward, Leon sidestepped the falling demon, in the back of Kar's neck was a long black arrow, Leon looked back to his warriors and he saw a new warrior, aiming with a long wooden bow, "LEON! Throw Kar off the bridge, before it's too late" the warrior shouted, he nodded and picked up Kar and threw Kar off the side of the bridge

Leon stood looking down from the bridge watching as Kar fell into the darkness he had done it, he had defeated the demon Kar with the help of his newest Rune warrior Varis Martel, Leon pressed onward into the Elven Lands, his fellow Rune Warriors close behind him.

Nr. 42**Title: The Tuscari Border**

The stench of rotting flesh fills the air surrounding the Tuscari Fortress, enveloping its thousands of citizens in a pungent envelope of death. Metallic footsteps echo along the battlements, accompanied by the sharp cry officers shouting out orders. The shadows of the undead army linger under the cover of long dead trees, made even more grotesque by the bloody colors of the setting sun. Normally, families would go for a walk through the well kept woods surrounding the fortress, but now as the sky darkens, they huddle in their cellars hoping to see another sunrise. A lone soldier hunches over the battlements staring off into the distance.

'They will come again; always they come again as the sun sets. How many times have we gone through this? It must be somewhere around four months, right? And this hellish army will continue to attack every night, until each one of us joins their rotting ranks.'

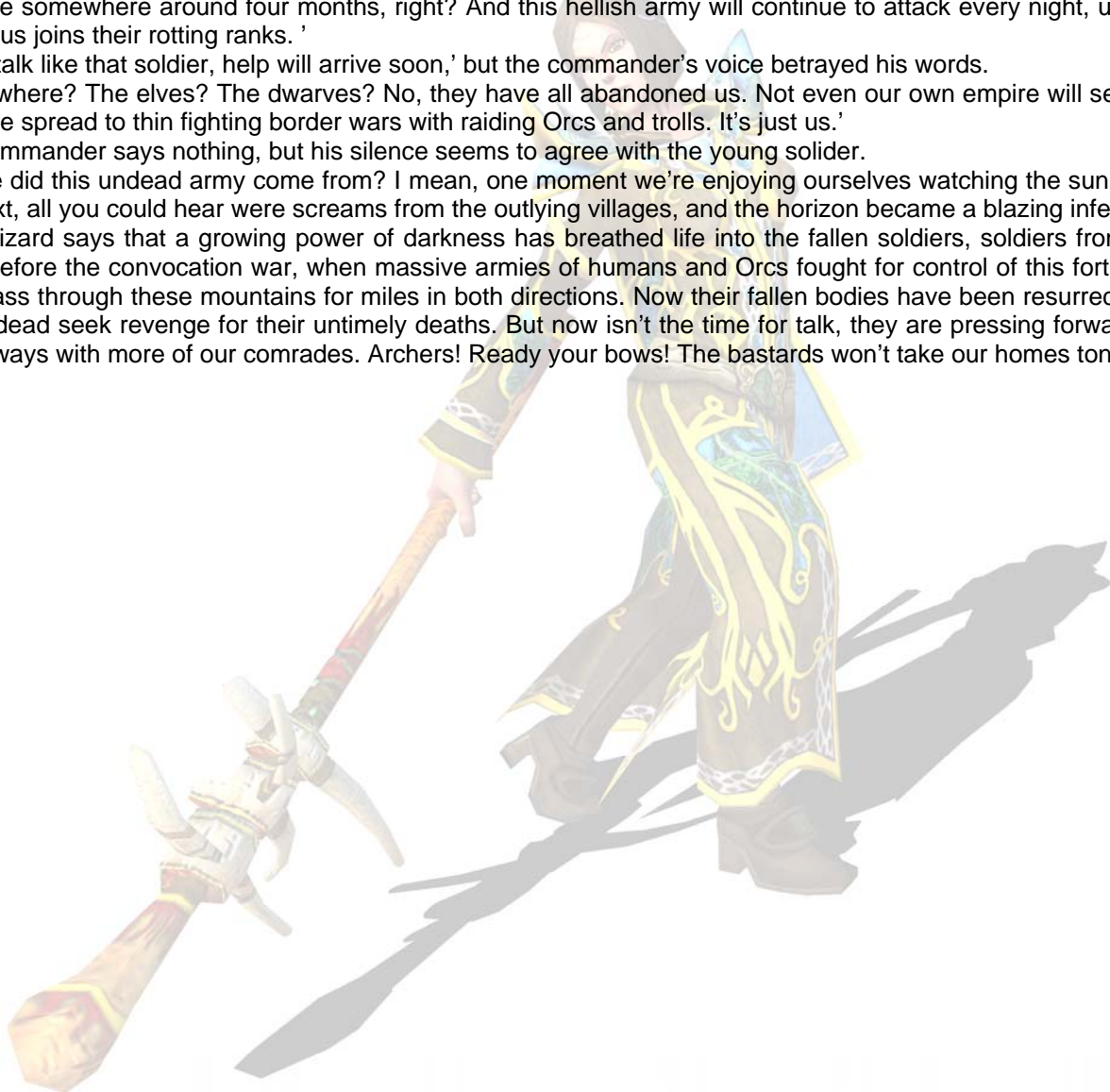
'Don't talk like that soldier, help will arrive soon,' but the commander's voice betrayed his words.

'From where? The elves? The dwarves? No, they have all abandoned us. Not even our own empire will send help; they are spread thin fighting border wars with raiding Orcs and trolls. It's just us.'

The commander says nothing, but his silence seems to agree with the young soldier.

'Where did this undead army come from? I mean, one moment we're enjoying ourselves watching the sun set, and the next, all you could hear were screams from the outlying villages, and the horizon became a blazing inferno.'

'The wizard says that a growing power of darkness has breathed life into the fallen soldiers, soldiers from a time even before the convocation war, when massive armies of humans and Orcs fought for control of this fortress, the only pass through these mountains for miles in both directions. Now their fallen bodies have been resurrected, and the undead seek revenge for their untimely deaths. But now isn't the time for talk, they are pressing forward again and always with more of our comrades. Archers! Ready your bows! The bastards won't take our homes tonight!...'



Nr. 43

Title: The Sunken Temple

A race of unmatched superiority
ahead all others and power ambitious.
Now destroyed and forgotten
all that remains is a statue
and the quiet decay surrounding it,
slowly clouding over the memories.
Much like many ancient races,
If there are no memories,
their true purpose will never be discovered.



Nr. 44**Title:** The elf woman (Rushwater Downs)

As I walked soft, in Rushwood,
Through the light and echoing trees.
a tall old oak, in the sunlight stud,
Among the other trees.

As I walked round this wondrous wood,
I saw this golden site.
Taking my time to sit and watch,
beside the raging river.

There in the light, this beautiful site,
I thought I was in a dream.
There in the wood an elf woman stud,
In all her glory and wonder.

Her robes were silk,
her hair was like the purest gold.
Her eyes so bright diamond like,
glistening in the fading light.

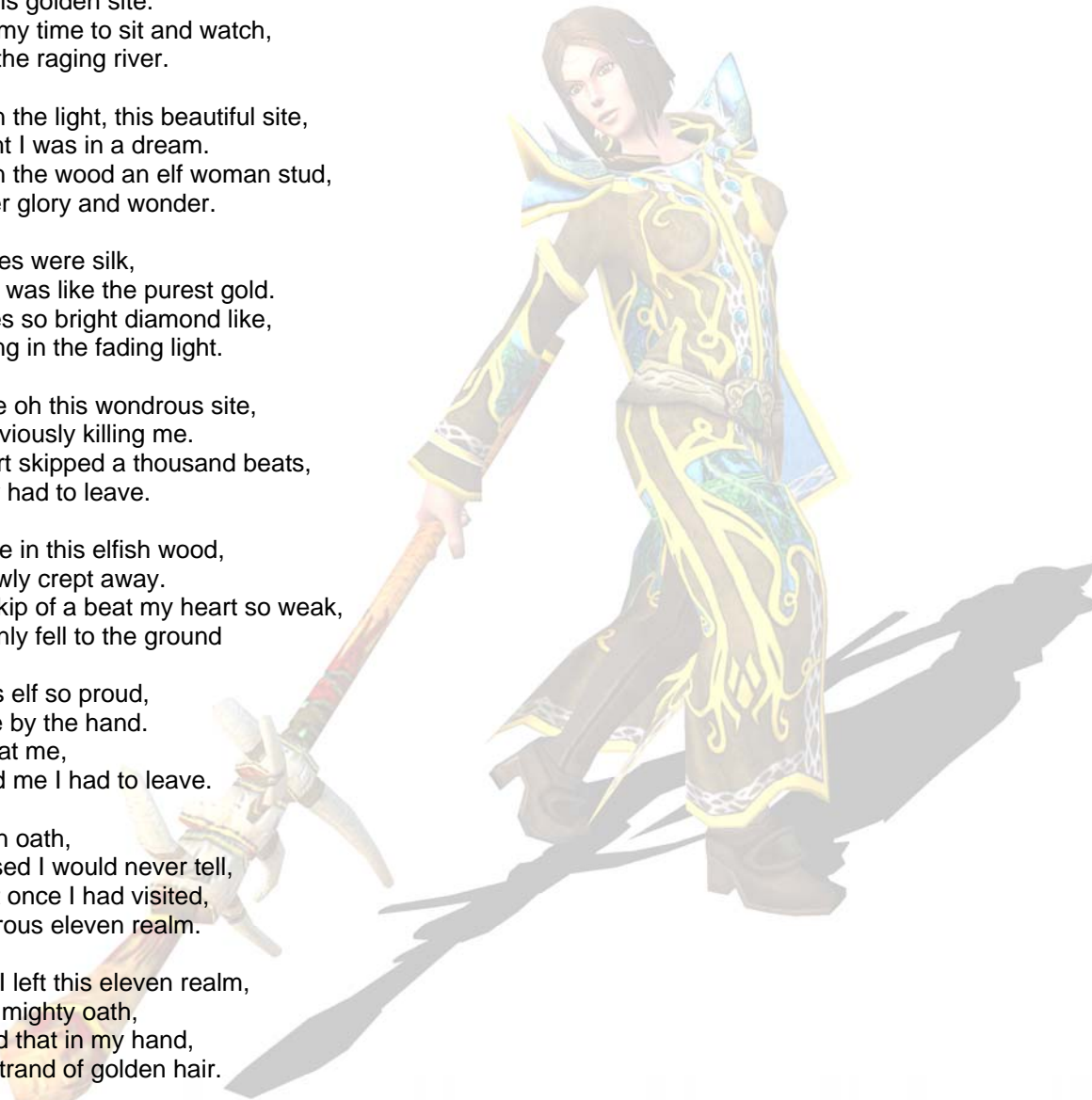
This site oh this wondrous site,
Was obviously killing me.
My heart skipped a thousand beats,
I clearly had to leave.

As I rose in this elfish wood,
and slowly crept away.
In the skip of a beat my heart so weak,
I suddenly fell to the ground

And this elf so proud,
took me by the hand.
Smiled at me,
And told me I had to leave.

Upon an oath,
I promised I would never tell,
For that once I had visited,
a wondrous eleven realm.

And as I left this eleven realm,
Upon a mighty oath,
I noticed that in my hand,
was a strand of golden hair.



Nr. 45

Title: Bridge into the Elven Realm

“Great things would undoubtedly befall us as we searched into the vast wilderness of the night...”

That thought, among countless others ran through my head as we prepared to make camp for the night at the very edge of a seemingly endless sylvan realm rife with mystery and all manner of haunting calls, which echoed deep within, all of which added greatly to my already edgy nerves. I was only a journeyman after all, a worldly-bard, if you will. Being brave, adventuresome, and fool-hardy was left for our leader, this strange “Rune-Warrior”. Our GUIDE, however, into these foreboding lands was a strikingly beautiful elf. Her extremely graceful ways and slender, but voluptuous body would certainly seem to most easily taken advantage of, however, only the most foolish would so underestimate the skill and cunning of the mysterious elves. Their kind were not to be tussled with, but could also be the fiercest and most loyal allies to those brave enough and wise enough to seek them. She seemed to have a very quiet nature from the start of this long trek, and spoke only when she needed to. Making conversation with her was not entirely fruitless, and with some probing, she told us that her great Elvin city lay just on the other side of these woods, which was JUST a hundred miles or so. She went on to add that her people would be expecting our arrival eagerly. Suddenly a loud and very strange call rang through the darkness out from the forest. She shot up instantly with her readied bow already in hand. Eventually it ceased, and we all took our moss-covered log seats once again. “These woods are not to be taken lightly --and certainly not at the seemingly harmless mask of their apparent beauty.” She remarked, still clenching her bow in one hand. I stoked and prodded the fire with a nearby stick, then promptly tossed it in to rise up with the rest of its tall, flaming glory. “What was that?” I asked. She did not respond immediately. “I am not entirely sure.” She replied. I was puzzled. “But I thought that--” She cut me off. “Yes, there are none alive who know these woods better than we elves, but there are sinister things which lie buried and hidden deep inside the forests now beyond even our knowledge of them. Before, I surely could have told you, but ever since this evil has spread so quickly and dreadfully back across these lands, it has brought with it untold dangers, fury, hate, and certainly many dark beasts. --There is a great, vast and vile shadow now cast, which will take the help and ally of many to push back into the light. I fear these are the most troubled times this world has ever known.” She finished, meeting the intense stare of the Rune Warrior, with her own. He had so far remained silent since we first set up, and only listened to all said, and certainly also lost amidst his own thoughts, to which we all new, contained at least some bearing of the weight of this very world, the saving of which was quite literally within his own powerful hands. He could not do it by himself alone, though no other allies of the light, even all uniting could do it without him. He alone seemed to know his destiny, and no one else. His past deeds spoke for themselves, and now this world needed him once again, for an even more dire cause. Another sudden disturbance of intense rustling shot through the woods, furthering the hanging aura anxiety in the air. “Stay close to the fire; we’ll be fine.” The Rune Warrior spoke for the first time in a while. His deep voice carried with it a very reassuring strength and courage for us all to share. His heavily muscled, battle-scarred limbs clutched a massive sword, and his ancient armor gleamed and reflected the flickers of the dancing flames. If the evil beasts of the woods could seem him now, surely even THEY would have fled. The elf moved a good bit closer to him, now obviously feeling much more comfortable with him than she did at the start of our long voyage. I could have sworn that the glance they shared moments earlier had also been one of personal interest and affection, though I couldn’t be sure. It was nearly impossible to read the mind of an elf, and IMPOSSIBLE to know the mind of the Rune Warrior, let alone either’s personal life. “Let’s all get some good shut-eye now. At dawn we head out through this forest to seek the Bridge to the Elvin Lands.” He finished. “Yes, and may Elen protect us on that dangerous journey.” She yawningly added, just before falling to sleep against his shoulder. Perhaps though, our journey, the journey of HOPE for us ALL, still lay far ahead, and THAT was only just beginning.....

Nr. 46

Title: Legacy of the Forgotten Gods

*"In the Seventh Thousand of the Two Beginnings ...
we, ..., deepened into the studying ... of the essence
... and unthreaded the mystery of ... controlling the elements of light and darkness ...*

*...
We would not have trusted Aonir, cause his light was too glaring and...
... that they ... and are equal to do something like this...
We, The Lords of Night, assembled ... and created...
That ours ... and knowledge ... haven't fallen into the eternity ..."*

* * *

- I recognize this place... At last, after so many days of over passing through this damned swampland I've reached it. An enormous, mysterious idol, overgrown with moss and grass, and these strange old trees stripped of their leaves and seems like they were double up with pain cannot be confound with anything else. Yes, I've found it! – After these words he laid down his backpack. – It's strange, that the water has appreciably ran down from the Temple. However, it doesn't matter, the main thing is that now I can rest... – The rune warrior neatly spread a fell on the ground, lied down on it and fell asleep.

- I knew, you would have come, warrior! – A calm and certain voice suddenly sound. – Come with me, I'll show you a secret entry... – The figure in a black cape slowly moved forwards the Ancient Temple.

* * *

Zarach slowly strolled on magnificent halls of his underground castle. As always, he stayed in deep contemplation, but this time his sight was full of unusual melancholy and hatred. Suddenly he has stopped.

- Greetings, Zarach! Hard thoughts plague you again? However, I've never seen you in another frame of mind...

He heard a familiar voice and turned back. Nor, the God of Night, Moon, Silence and the father of dark children Norcaine, stood in front of him. As always, Nor was garmented in mail-armor made of some rare alloy of moonsilver and in an inwrought black cape with a hood.

- Greetings, my dark brother! Recently, I am concerned about destiny of our peoples... and not only theirs...

He stopped speaking.

- Not only theirs, but also ours! - Nor has finished his phrase. - We are forever disallowed by the gods and unblessed, because they have apprehended our interests, as contradicting their "great goods". There is no way back, brother, you know.

- There is no way back, and the future is foggily! - loud and furious answered Zarach. Faint echo passed over the hall. He looked at Nor. He was still quiet and unshakable, his face did not express anything, except for any enigmatic cold mystique. He threw off the hood from the head, smiled, looked into the Zarachs eyes and slowly began to talk:

- Three days ago, practicing with the weapon, I have found the way. The way, which will lead us upwards, and the weapon... - Nor has paused and approached to a window, which commanded an incredible view on the underground rivers of a liquid stone and metal. - The weapon which at last will equal us with... (Nor has grinned for a second) the lovely father... Aonir. - the God of Cold and Night turned back aside the companion and looked into his eyes. A glisten of hot engrossing flame has flashed in sight of Zarach. - We need a place where we'll be covered from an alien's look and will be able to concentrate our powers... Come with me, I'll specify it to you...

* * *

Through the devastated by the war and flame vast fields, the former fields of death, but now just wastelands, covered with remains of the past, laid an ancient secret road, leading to the huge volcano, where the forge-styled castle of the God of Strength and Valor, Bjarne, was situated.

Night came down to Eo, covering its endless fields with obscurity and silence; somewhere in the abyss of the firmament the Moon reigned again. And the only one violated the calm: tempestuous flame, sometimes wallowing from the Great Volcano and the sound of Bjarne's heavy hammer, which concerned with his favourite work without turning a hair.

This time Bjarne was working on a very important and fine artifact - a mighty amulet for Aonir. He has forged a chase and begun to inflict a pattern on it, as suddenly the voice of the Forgotten God broke the silence.

- Greetings, Bjarne the Smith... – Nor hasn't time to finish his speech, cause the Great Warrior abruptly threw down his hammer and angrily answered:

- Nor, either as previously, you come at the very untoward moment! How dare you to tear me away from my work?! The unflinching God of Cold stepped up to Bjarne and looked at him.

- So does just as before, hundred years after, my former brother work without turning a hair... for the benefit of light?

- Yes, unlike you, I remained faithful to... my brothers. – He stepped aside and wearily sat down on the anvil.

- Recollect yourself, how can you serve the light by making weapons for killing and patronizing the war? Sadness and pensiveness revealed themselves on the face of the God of Forging. He looked at Nor, staying opposite to him and lowered his head again.

- I have not touched any weapons for many years... I've given an oath to Aonir, not to sow the seeds of war and not to patronize it. You know, what have been happening in the world thereat, don't you... Aonir was in fury and accused me in all this, because I'm the one, which is the favourer of martial arts. Thenceforth... But you see both by yourself... – He turned his head towards his work and fell silent.

Nor looked at his former brother with regret...

- That's what they have done with you... Aonir knew that you were too puissant and necessary for them, in order to exile you simply...

- I'm already tired of all this... but I have to make up mind to it, cause I must serve the Light...

The God of the Silence and Oblivion looked at him scornfully and suddenly cried:

- Have you forgotten, WHO are you? Are you a monk to take what comes to you? You're not obliged to serve anything, neither the good, nor the evil, neither the Light, nor the Darkness... You must be the one, who you are in effect!

Nor paused and looked at him. Bjarne was still sitting and eyed pensively his pattern two-handed hammer.

- ...and at last, brother. I want to remind you the time when we... You just remember that we were not only brothers, but the best friends too... You just remember when you beaten this hammer out... but the main is whereto have you made it... not for the forge, have you? – Nor sneered. – However, I won't bother you... to serve the good... He was going to leave, but Bjarne stopped him.

- Wait, Nor. You're not similar neither to a stranger, nor to a maunderer...

Nor laughed. Bjarne intently looked into his eyes. The God of Night and Cold spoke leisurely:

- I have an ask for you... If you really don't wish to change your opinion, so may be you'll do it in the honour of our friendship?

Nor peeled the hood off his head and took a walk around the hall of the forge. Bjarne felt uncertain with the answer. Finally, he replied:

- You are right, Nor, I was born warrior. I've always respected Aonir and my brothers, but our friendship is older... They stared each other. Nor had known, what his former friend was thinking about, changed so much after their last meeting. After a short silence, Bjarne continued:

- What do you need?

- I need a weapon - two two-edged blades of ideal quality. That ones, which the only Smith in the whole world, can forge... He is weakened, but still alive, isn't he? – Nor looked into brother's eyes hopefully.

- Yes, he is! – The Great Smith cried fightingly, as if he was tearing invisible chains.

- I'm glad, that I can rely upon you. You're chancing arm, stay alert. As it was before, your guerdon will fit you: I'll bring you the most occult secrets of the Magic of Curses, which are available only for me. With its help someday you'll be able to make weapons of great power... you remember, once upon a time, it was your desire, don't you? Bjarne looked into Nor's eyes like he has suddenly recognized somebody. It was obvious, that he was glad and nervous.

- Yes, brother, you'll have the blades! – Bjarne answered and picked the hammer up from the stone floor.

* * *

...Even from afar Nor has noticed the majestic structure, towered above a dense wood.

- Yes, Zarach has made a great work! Now it is necessary to hide this place, especially from Aonir, - the Spurned God contemplated. - But the most interesting is still ahead... Now we only have to find the one who is unknown to the Gods and who will faithfully do our will. He should possess a rare mind, uncommon strength and obey implicitly, but the main thing is to be imperceptible. Perhaps, the human will not be suitable for this purpose - he is too imperfect; dwarves are too ridiculous and greedy; blindly devoted to their Goddess, elves are too sentimental; Orcs are cruel and silly; trolls are careless and know nothing except the blind fury; dark elves are too conservative and fanatical... and nobody among the Gods will agree to execute such ticklish assignment, especially getting it from the repudiated. Well, it'll be necessary to shape the new creature, similar to a shadow. It's perfectly, that Zarach is with me – nobody will cope with this problem better.

* * *

Each fifteenth day Elen, the Aonir's daughter and the beautiful Goddess of Nature, went down from her favourite garden, to stay in a wood alone with nature and its creations. This time she even said nothing to Aonir and has urgently gone to the woods. She felt, that a trouble has happened there with her favourite. It was the White Unicorn - the splendid sacred animal, unique and inimitable creature. People believe that the meeting with Unicorn brings felicity. This wonderful creature could cure any living being except itself. Now its life was in danger - feelings have not deceived Elen.

The wounded animal laid on a glade, and bottoms were leaving it. Only unique blood of the goddess, being an essence of vital power and uniting in itself the elements of fire, ice, air and earth, could rescue the White Unicorn. Elen has not hesitated: she bent over the wounded animal and touched it with her hand, giving it some of her vital energy. Without any indetermination she incised her palm and the beneficial blood of the goddess dripped in a wound of the Unicorn.

Suddenly she felt a presence of the dark magic and a strange shadow has laid down on a head of the wounded animal. Elen has turned short back and tried to affect the envoy of the Dark God with her shocking sight, in which she has concentrated all force and power of her magic. It should neutralize dark force, but instead of it she suddenly has felt weakness and she understood, that can do nothing against her own spell...

* * *

- I welcome you, the Master! Here is the goddess' blood. - Twilight Haze has given Nor a small vessel.

- You've faced your task out well.

- There were no problems with unicorn, but I would never cope the goddess without the power you endured me.

Nor's face broke into a radiant inscrutable smile.

- I will call you later, and now you can go...

The God of Night turned and slowly left the hall. He went down to the lower part of the Temple, in a small secret room, where he stored everything that will be necessary for them in the near future, and got two small vessels. Accurately having put a silvery vessel on the table, he put out hand above it and has strongly compressed it in a fist. In some instants silvery blood of the God of Night flowed down his fingers.

Zarach waited Nor in a round hall. It was appreciable, that he is proud and pleased with himself. However Nor was not in the mood for long conversations, and, having entered into the hall, directed steps to Zarach.

- Greetings brother. Everything is almost ready, there is not much left. - Nor has given him an empty vessel. - You know what to do with it. Up to a sunset all should be done; how much time do you need?

Zarach has looked at his brother with a smile:

- You ask, how much time I need to fill it?

The vessel in Nor's hand became hot, and instantaneously filled with a fiery liquid.

- Excellent. I shall visit Bjarn, and you once again check up our protective magic, because Aonir will soon search for us.

* * *

When the God of the Night has returned to the Temple, Zarach led him to the Main Hall, where the ritual of elemental mergence should be held. He stopped opposite the vasty stone pedestal, on which magic signs and ancient runes, the complicated mosaic of which with the pedestal itself textured a mysterious sign, were insculped.

- In this hall the forge of the Lords of Night was situated. Here they, compelled to defend themselves, created hiero weapons. In the subterrene of the Temple I've found ancient chronicles and trceries, according to which I managed to reconstruct this sacral hall just such as it was designed by the ancients... and that chronicle, which was in my vision. I also managed to decypher their runic signs, thanks to which I established contact with them. They showed me, how to reconstruct this Temple so that the ancient magic relived here again.

Zarach stopped speaking for a moment and looked at Nor with expectation.

- I've known, that you can coupe with it. We are getting closer to our aim. Look at the Smith's work. An excellent quality! So it seems that all this time Bjarne wasted for Aonir his staminas and gift for particulars not in vain. - Nor smiled, - He has beaten all. Now we can begin, - and with these words put the workpieces of the blades carefully on the pedestal and stepped back.

Zarach was walking around the pedestal, concentrating his energy and spiritually appealing to the ancient spirits of the Temple. The pedestal has become white-hot and its four parts started to move aside; suddenly somewhere from the depths an azury fire wrested out and on the sides of the uniting stones the blue flame emerged. The God of Night stood on verge of the pedestal, raised his hands above the oncoming swords and started to read a spell. When the blades have glowed, he took the sledge-hammer... Zarach stopped (hold, halt) in front of Nor. From his sight the blue glowing blood exuded on them. The Goddess' blood cooled the burning metal

and extinguished the flame; a cold fog descended on the blades. The Dark Gods started to inflict the Runes of Elemental with their blood on weapons.

The God of Night has straightened, moped sweat and carefully took one of the swords. His eyes shed an extrinsic mild light.

- Look, Zarach, it's so beautiful, that I cannot avert my gaze from it! Do you see, how the bluish bright overstreams as though from inside on the skirts on the edges? I'll call it "Icy Breath of the Imperishability": the glint of its blade will rivet eyes and bedazzle foes for a moment, bringing them into the embarrassment. It'll ice time, slowing its passage around the master.

- You will not say better, Nor, - Zarach has started speaking, touching lovingly lengthwise the second blade. – This sword enwombs the might of the insatiable wildfire. It reminds me the raging fire, devouring everything on its way. When I look at a fire, it seems to me that it is a creature, which lives only by destroying another life. The name for this sword will be "Vengeance of the Sateless Wildfire". The Ancient Magic, comprised in it, will consume foe's flesh and mind likewise a fire and will transfuse a part of their powers to its master.

- At last... If you have ever known how long I've waited for this moment! – The God of Night said with unbending and looked at Zarach. That gave a glance at brother. His eyes were glowing.

- It's not all yet... – With these words the God of Flame kneeled and steeped in trance...

Incrassating nebule suddenly shaped into an old man in a cloak, which moved slowly to the pedestal and quothed:

- In behalf of The Lords of Night, suffered from the betrayal of their Lightful brothers I consecrate this, the most powerful weapon of ever created... the weapon of the Damned Gods, possessing of the great power of the Ancient Spirits and syncretizing in itself unconcatenateable elementals... - The old man gradually disappeared in obscurity, but his voice continued to sound loudly and distinctly. – In the hands of the worthy one will it taste the savour of the Hiero Revenge! The voice calmed down, only the slackening echo kept responding dreadfully: "revenge, revenge, revenge...".

...Last sunbeams of the declining Sun glanced upon the edges, and after a moment the hall was interpenetrated by darkness. The Temple was wrapped by the thick fog.

* * *

As a stroke of a lightning revolted Elen has appeared before her father. Aonir's anger was terrible. He had known, that Nor is impudent and clever, but never thought, that the repudiated son is capable to do such a thing. The indignation and thirst of revenge have so overflowed him that the castles of both castaway gods have been destroyed to ashes; but precious time was lost. There were not peer among all gods to the God of Drowsiness and Cold in hide-and-seek game, and the Temple of the Lords of Night has been found by the Great Father of the gods only when the sacred ritual of Elements has been already finished and the swords were waiting for their master. The even greater anger has seized Aonir when he has recalled this place and found out, that Great Bjarn aided the Dark Gods...

- Damn you, Nor! How did you get to know... Nobody among the gods except for me, could know it in fact. I'll destroy...

- You can speak whatever you want, the Great One... but you know actually, that you won't do it, will you? And do not compare me to the "other gods", which haven't even tried to find any recess in your library, even under the guise of the "thirst for knowledge"! - Nor has burst out laughing.

Aonir looked at him with the destructive sight full of powerless rage...

He could not overcome the magic of the Lords, but did not leave attempts to destroy this place. Perfectly understanding, that it will always be a source of danger threatening him, he did so that nobody could ever wriggle way into there. Aonir was not able to destroy an Ancient Temple, but he succeeded in changing of the terrain: all lowland, which once was the highest place, has been flooded and became an impassable swamp. And for the intimidation Aonir set a huge stone idol nearby to the Temple - the true guard, who should admit nobody to get to the sunken Temple...

* * *

- ...Take this, it'll help you to pass over the idol. But remember... – the stranger became silent for a moment, - ...there will be no way back.

It has been a morning already, when the Rune Warrior woke up. He felt something speary and round – it was a spider-shaped clasp for a cloak, made of strange metal, similar to the moonsilver...

* * *

"... and under a glaring bright ... always arises an umbrage ..."

Nr. 47**Title:** Les tours de Norimar

Les feux de Norimar étaient allumés : la guerre était proche.

Gwenagan était en mission.

Étant la plus jeune de la garnison de la tour nord, et surtout étant "une fille", elle avait été envoyée à la tour centrale pour prendre les ordres, car personne ne voulait voler par un temps pareil particulièrement de nuit même si la lune rependait une lumière suffisante.

Le vent soufflait fort couchant les flammes des fanaux d'alarme et charriait parfois des petits cristaux de glace des sommets enneigés qui brillaient et traversaient les lainages vous cinglant la peau comme autant d'éclats de diamants.

Mais elle s'en moquait.

Elle aimait voler.

Surtout avec Kenetor : ce griffon ombrageux semblait s'être pris d'affection pour elle. Gwenagan avait su l'amadouer, pas avec des friandises comme avaient essayé ses précédents cavaliers, mais avec de la douceur et des chatouillis. Cette bête était en fait extrêmement câline mais pas gourmande pour deux sous. De plus la guerrière avait beaucoup plus de souplesse dans l'action sur ses rennes et ses jambes que les autres guerriers plus rudes et moins caressant.

Elle songea en regardant le paysage à son premier envol : le griffon s'était élancé sans effort des créneaux de la tour centrale et ils avaient survolé tout le territoire de Norimar. Kenetor semblant infatigable. Déjà, dès ce premier vol Gwenagan s'était sentie en osmose avec sa monture.

C'était à l'automne passé, la menace de guerre était encore incertaine, mais tous les volontaires à chevaucher les griffons étaient les bienvenus.

«L'hiver est fini, la neige fond et la verdure reprend ses droits. Il est difficile de croire que les combats vont bientôt avoir Lieu»pensa t'elle En survolant la petite ville tranquille de Noravo

Un peu plus loin la Gwa, qui le restant de l'année n'était qu'un mince filet d'eau et restait sagement dans son lit, roulait et caracolait au fond de la gorge de Keraven grossie par des centaines de cascades de toutes tailles. Partout les champs étaient labourés prêts à être semés. Mais le seraient ils ? Elle se perdit dans la contemplation du paysage.

Le griffon poussa un cri d'impatience.

Gwenagan sortit de ses méditations, depuis combien de temps rêvassait-elle laissant Kenetor attendre en décrivant de cercles au dessus de l'aire d'atterrissage de la tour centrale ?

Rouge de honte sous son casque la jeune guerrière autorisa sa monture à se poser.

« Allons prendre nos ordres... » Dit elle au griffon en descendant de sa selle et lui flattant l'encolure.

Nr. 48

Title: Pont vers le royaume des elfes

« J'en étais sûr ! C'est une elfe ! »

Cet apprenti mage m'intriguait. Ses retards répétés avaient déplu à Maître Auric. Pourtant tout le monde mettait beaucoup d'espoir dans cet apprenti : sa maîtrise de la magie blanche atteignait presque celle du Maître, si bien que ses aptitudes au combat n'étaient plus nécessaires. Fidèle d'Aonir depuis son plus jeune âge, son père appartenait au grand ordre des Faucons de Fer, chevaliers craints et respectés de tous. La destinée de ses fils était toute tracée : ils seraient Paladins, comme leurs ancêtres. Gabar fit de nombreux efforts et s'entraîna avec les meilleurs guerriers, mais obtint peu de résultats. La magie lui semblait plus... naturelle, plus aisée.

L'apprentissage de la magie, guérisseuse ou mentale, n'est pas favorisée chez les humains. Seuls quelques élus, triés sur le volet, accèdent aux enseignements qui restent secrets. La magie développe souvent la soif de pouvoir et de conquête naturellement présentes dans cette race et conduit de nombreux apprentis vers la folie. Mais son esprit n'était pas corrompu. Jamais il n'aurait pu appartenir à l'ancien Cercle malfaisant. Non, son esprit était pur et c'est la foi qui le guidait.

La foi. Gabar croyait aux légendes de l'Ancien Monde, qui remontaient à la Création. Bien avant la guerre des six races. Un temps où les peuples vivaient en harmonie, sur des territoires séparés mais sans guerre, sans massacres ou pillages...

Vestige de ce temps, le Pont Oublié. Dernier pont reliant deux royaumes de la Lumière, symbole de résistance à l'épreuve du temps, rumeurs et fables le disent maudit. Même les destructeurs nains ne purent venir à bout de ce pont. On raconte que le dragon gravé sur ses flans ne serait autre qu'Aryn, le Grand Dragon de l'hiver. Une de ses écailles serait incluse dans ce pont, le rendant indestructible. Après les guerres anciennes, tous les ponts furent détruits, les voyages entre les territoires étant réservés aux quelques privilégiés qui savaient utiliser les pierres des âmes et les portails. Ces transporteurs étaient sévèrement gardés, parfois bloqués pour empêcher toute attaque ennemie surprise.

Je ne sais pas si Gabar avait percé le mystère de ce pont, ou ce que ce dernier représentait à ses yeux. Mais c'était là qu'il venait régulièrement, en prenant soin qu'on ne le suive pas, restant assis des heures au pied de ce pont. C'était sans compter sur votre serviteur... Mon pas est plus léger que celui d'un faon, je peux me dissimuler aussi vite qu'un oiseau dans la forêt. Gabar ne m'a pas entendu le suivre. Depuis trois jours, il vient ici, sans doute pour méditer sur sa destinée. C'est ce que je croyais au début, jusqu'à hier... J'ai entendu ou plutôt non, j'ai vu des feuilles bouger, de l'autre côté du pont. Tapis dans l'ombre, plus un mouvement, ma respiration bloquée... Et je l'ai aperçue. Une elfe ! Sa discrétion ne pouvait laisser aucun doute. Gabar rencontrant une elfe !

Une multitude de questions se bousculaient dans ma tête. Pourquoi, comment, dans quel but ? Les humains sont considérés comme la plus faible de toutes les races. Sans l'aide des nains, jamais ils n'auraient su forger leurs armures. Ce ne sont que de piètres magiciens, tandis que les elfes... Magnifiques et efficaces, maîtrisant l'art du combat à distance et la magie de la glace, les elfes sont la plus pure des nations, en osmose avec les terres d'Eo. Pourquoi cet apprenti mage rencontre-t-il cette elfe ?

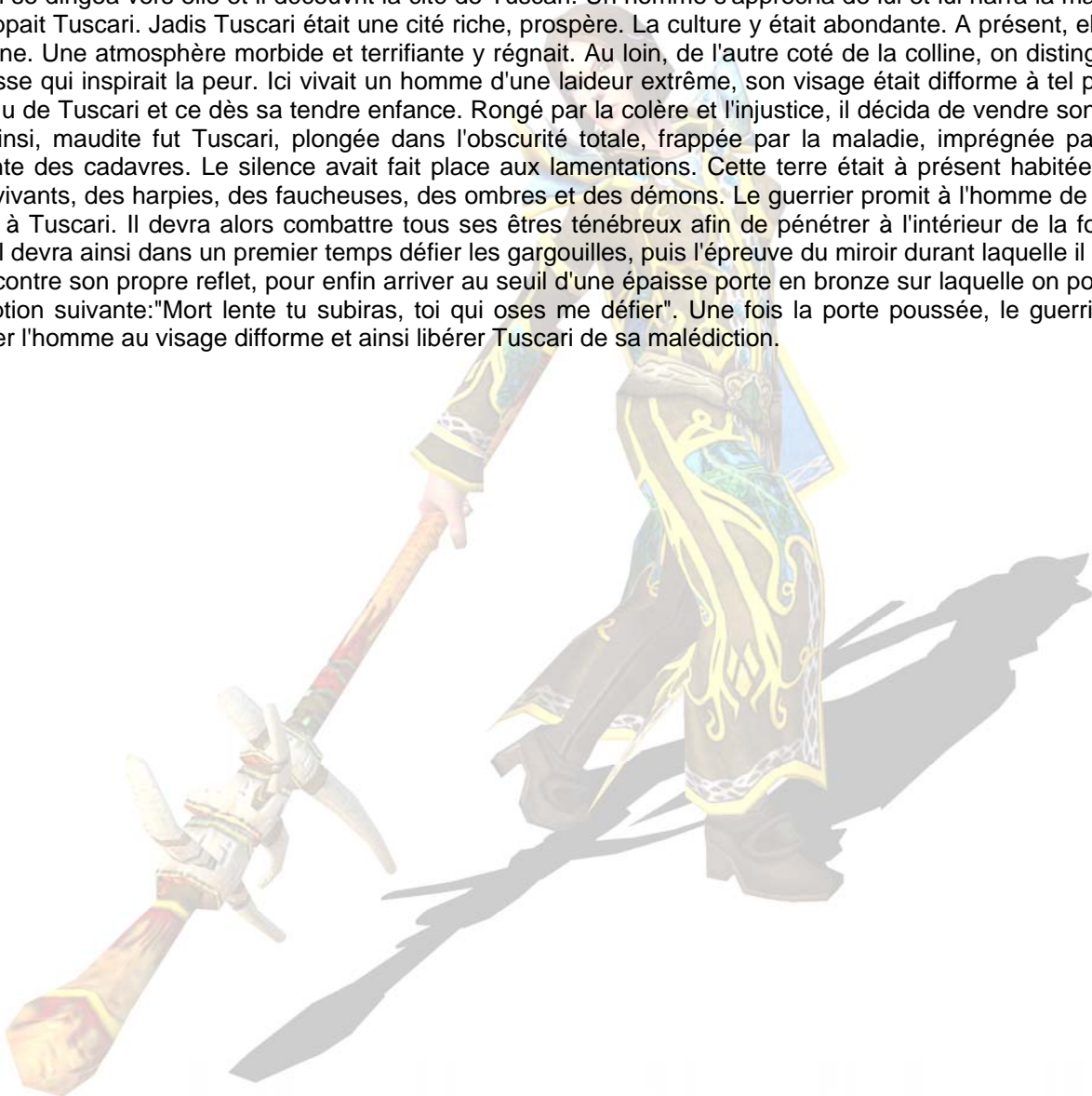
Mmm, cela pourrait expliquer sa maîtrise de la magie... Les guérisseuses et les druides elfes sont parmi les meilleures. Les dons de Gabar ne seraient pas naturels ? A moins que quelque chose ne se dessine... Reforger une alliance serait impossible actuellement, et pourtant...

Vite, je dois prévenir Maître Auric...

Nr. 49**Title:** La région frontalière de Tuscari

Sur un petit chemin par une belle matinée, un voyageur curieux croisa un guerrier de la Rune. Il supplia le guerrier de lui conter sa dernière aventure. L'avatar venait du sud est. Il avait là-bas croisé de nombreuses personnes et accompli bien des quêtes. Cependant une seule d'entre elle lui resta gravée dans sa mémoire. Ce fut pour lui la plus terrifiante.

Par une nuit froide, épuisé par les chemins parcourus, l'avatar arriva sur une terre inconnue. Il vit au loin une lueur. Il se dirigea vers elle et il découvrit la cité de Tuscari. Un homme s'approcha de lui et lui narra la malédiction qui frappait Tuscari. Jadis Tuscari était une cité riche, prospère. La culture y était abondante. A présent, elle n'était que ruine. Une atmosphère morbide et terrifiante y régnait. Au loin, de l'autre côté de la colline, on distinguait une forteresse qui inspirait la peur. Ici vivait un homme d'une laideur extrême, son visage était difforme à tel point qu'il fut exclu de Tuscari et ce dès sa tendre enfance. Rongé par la colère et l'injustice, il décida de vendre son âme au mal. Ainsi, maudite fut Tuscari, plongée dans l'obscurité totale, frappée par la maladie, imprégnée par l'odeur purifiante des cadavres. Le silence avait fait place aux lamentations. Cette terre était à présent habitée par des morts-vivants, des harpies, des faucheuses, des ombres et des démons. Le guerrier promit à l'homme de ramener la paix à Tuscari. Il devra alors combattre tous ses êtres ténébreux afin de pénétrer à l'intérieur de la forteresse noire. Il devra ainsi dans un premier temps défier les gargouilles, puis l'épreuve du miroir durant laquelle il devra se battre contre son propre reflet, pour enfin arriver au seuil d'une épaisse porte en bronze sur laquelle on pouvait lire l'inscription suivante: "Mort lente tu subiras, toi qui oses me défier". Une fois la porte poussée, le guerrier devra affronter l'homme au visage difforme et ainsi libérer Tuscari de sa malédiction.



Nr. 50**Title:** Le temple perdu

Tous n'est plus que misère et désolation.

Mais le monde n'a pas toujours été ainsi. On raconte qu'il fut un temps où les nains et les humains vivaient en paix, où les elfes n'étaient pas reclus dans leur forêt se coupant de toutes les races de peur qu'elles ne salissent leur âme si "pure". Lorsque le guerrier de la rune apparut, une germe d'espoir a grandi dans notre cœur.

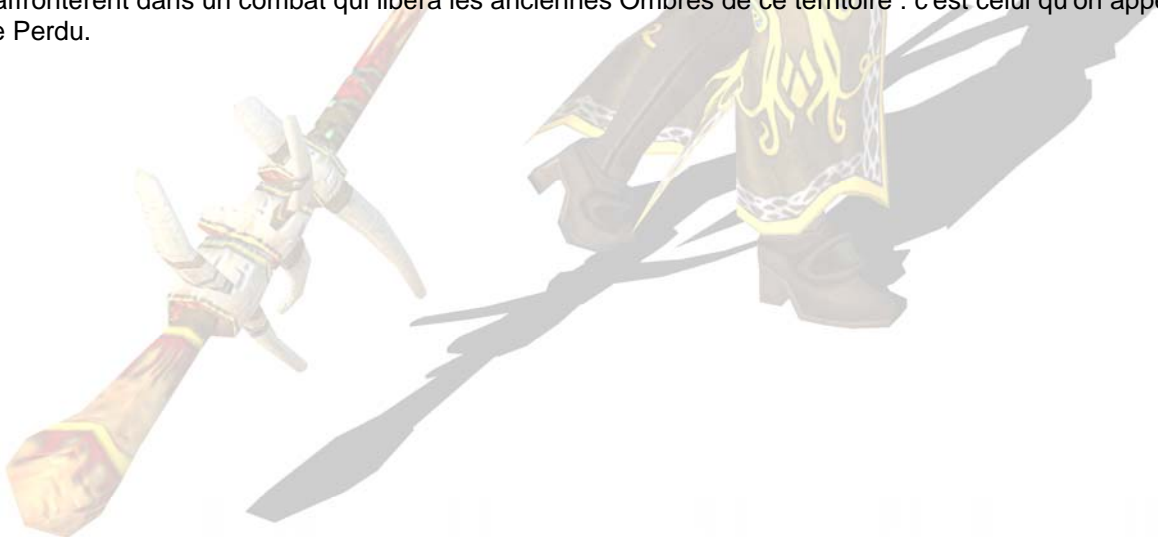
Ce héros commit de nombreuses erreurs dont une qui fut fatal au monde que connaissaient nos ancêtres...

Il voulut se sculpter un puissant équipement, il apprit cet art d'un orc avec qui il avait passé un accord. Mais seulement, pour sculpter ses armes il lui fallait éliminer le gardien de la tombe, se qu'il fit. Malheureusement pour le monde, ce gardien ne protégeait pas une simple sépulture: il retenait prisonnier l'âme d'un mage d'une incroyable puissance, qui n'aurait pas du exister: l'être de la convocation, l'Ardrin. Après que le héros de la rune eut achevé son oeuvre et que la dernière créature assez puissante pour empêcher le mage de renaître, le dragon Aryn, fut rendormi, l'Ardrin commença à se nourrir de la seule chose qui restait des mages du cercle : leur essence magique. L'Ardrin prit des dimensions titanesques, toutefois sans corps matériel. Il ne pouvait agir en rien sur le monde des vivants, il fit donc un pacte avec un dieu banni par ses congénères pour ses actes de cruauté. Le marché était le suivant : le dieu fournissait un corps à l'Ardrin et l'Ardrin ramènera le dieu en Eo.

Toutefois le dieu ne put contenir la puissance mentale du mage et ce dernier prit le contrôle total du dieu dragon lors d'un affrontement qui libéra, une fois encore, les Ombres. Depuis ce terrible combat, la nuit et le jour ne sont plus seulement régies par le Soleil et la Lune, mais aussi par les ailes du dieu dragon Ardrin : lorsque celui-ci plane dans les cieux, la moitié des terres de l'Eo sont plongées dans les ténèbres. Cette nuit est différente en bien des points de celle que nous connaissons : rien ne peut survivre sous les ailes du dragon, toute vie végétale est à coup sur éliminée, toute espèce animale qui ne se terre pas meurt pour se transformer en une de ces nombreuses ombres que nous combattons depuis une décennie.

L'espoir de survivre à cette nouvelle ère est mince : de nombreux héros ont tenté de tuer ce dragon en vain. En effet, lui porter un coup mortel ne suffit pas : tel un guerrier de la rune il est lié à un monument et y renaît après chaque mort, si le monument est détruit, le dragon sera affaibli, nos Héros pourront mettre fin à son règne.

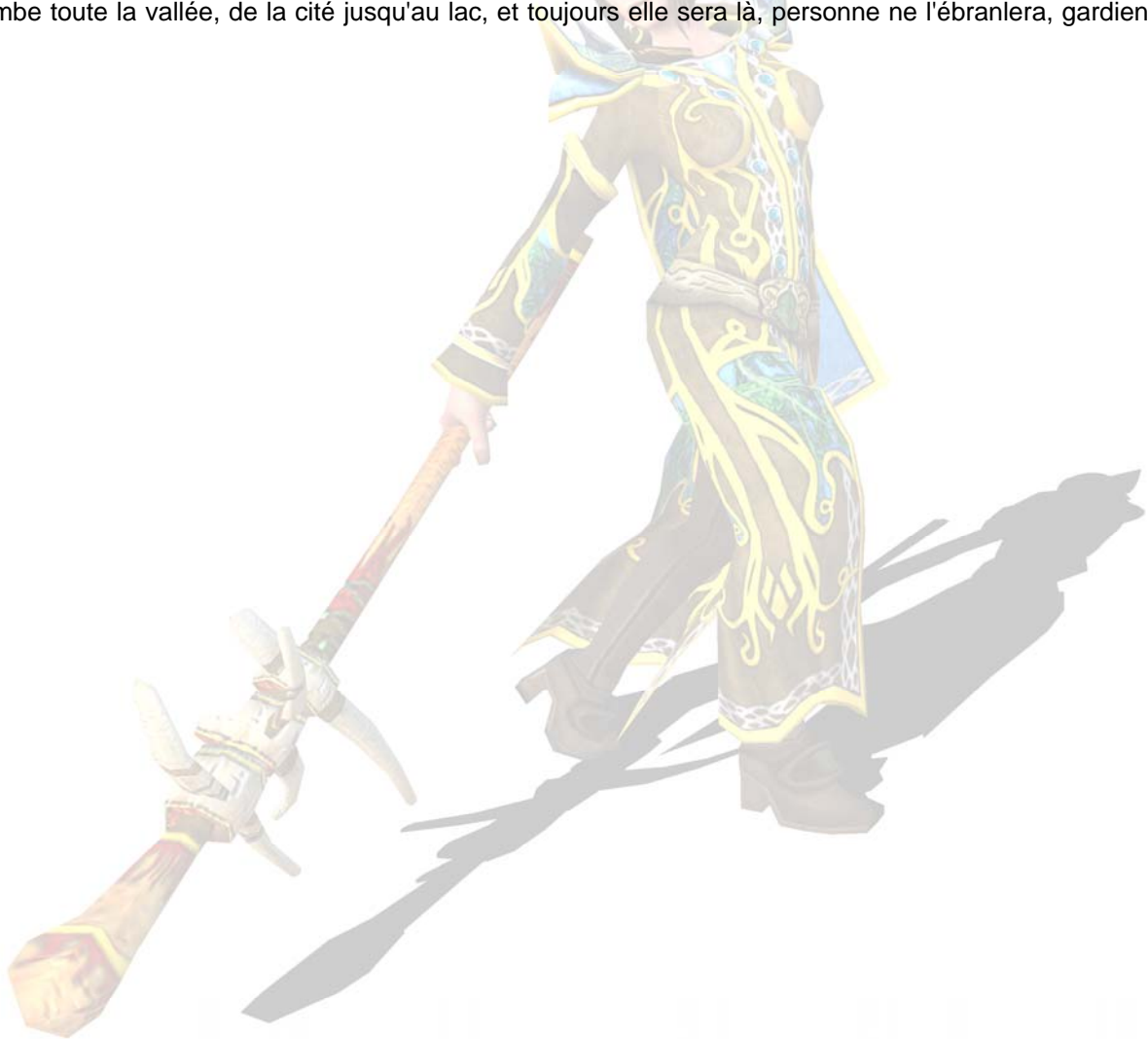
Ce monument, nous savons où il est : c'est celui même où par deux fois un guerrier de la rune libre fut invoqué, c'est aussi le portail par lequel le dieu est passé dans notre dimension et c'est malheureusement là où le mage et le dieu s'affrontèrent dans un combat qui libéra les anciennes Ombres de ce territoire : c'est celui qu'on appelle le Temple Perdu.



Nr. 51

Title: Les rapides

Loin, au delà de la cité, se dresse la montagne. Elle surplombe toute la vallée, de la ville fortifiée jusqu'aux rapides aux eaux, qui, gracieusement, descendent un majestueux roc de pierre abrupte, envahi par la végétation, pour finalement aboutir à un lac d'eau claire, reflétant la nature environnante. Au dessus du torrent se dresse un pont de pierre finement taillé, tel un vestige des temps anciens ayant gardé toute sa splendeur. Il est en partie recouvert de lierre, et sa forme arquée se mêle avec perfection aux environs, d'une telle manière que l'on croirait qu'il se dresse ici depuis toujours. Sur les deux rives l'herbe pousse grassement, et quelques arbres viennent apporter de l'ombre à l'endroit, donnant une impression de paix et d'harmonie. Plus loin, derrière le lac, derrière les rapides, le roc et les arbres, il y a une cité aux hautes et imposantes murailles de pierre, où l'on trouve de part et d'autres des tours de guet, prêtes à répondre en cas d'attaque. Elle se situe sur un plateau, en hauteur, et l'on peut apercevoir quelques toits appartenants à d'importants édifices. Et au loin, toujours plus loin, se dresse la montagne. Elle surplombe toute la vallée, de la cité jusqu'au lac, et toujours elle sera là, personne ne l'ébranlera, gardienne de la vallée.

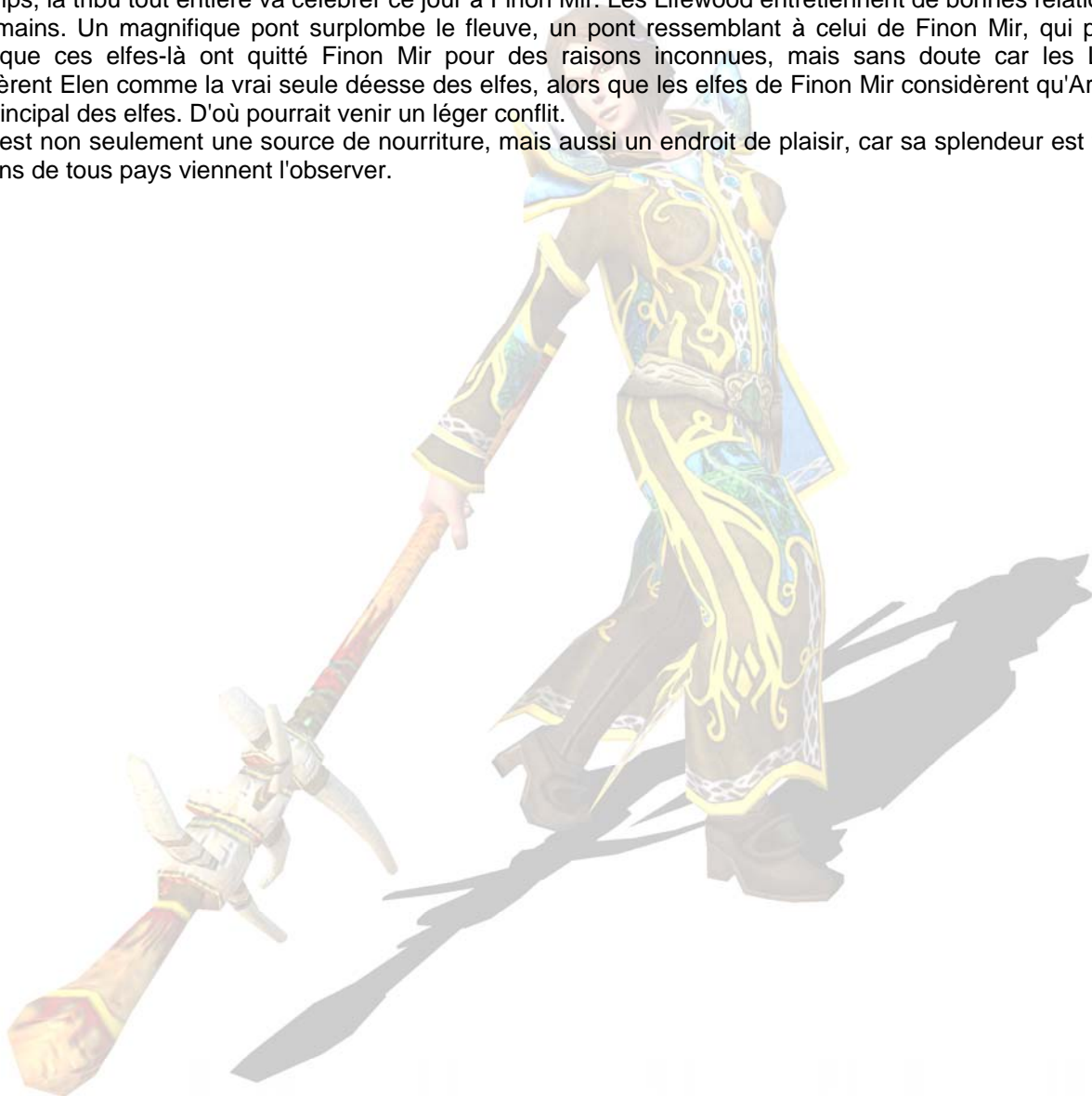


Nr. 52

Title: Les rapides

Ce charmant endroit se situe un peu avant le pont de Finon Mir. C'est un endroit spécial, car c'est un petit territoire elfe au milieu des grandes terres humaines. Un grand fleuve long de 1259 miles prend sa source ici. Une colline abrite un clan d'elfes, les Lifewood, qui vivent dans des grottes naturelles. Ces elfes vivent essentiellement de la cueillette et parfois, de la chasse et de la pêche. Un maître druide, le chef de la tribu, va parfois jusqu'à Finon Mir avec plusieurs elfes, acheter des marchandises. Les Lifewoods sont protégés par un groupe de tréants de la forêt environnante, bien que les Lifewoods aient leurs propres guerriers, et mages blancs. Pendant le jour du retour du printemps, la tribu tout entière va célébrer ce jour à Finon Mir. Les Lifewood entretiennent de bonnes relations avec les humains. Un magnifique pont surplombe le fleuve, un pont ressemblant à celui de Finon Mir, qui pousse à croire que ces elfes-là ont quitté Finon Mir pour des raisons inconnues, mais sans doute car les Lifewood considèrent Elen comme la vraie seule déesse des elfes, alors que les elfes de Finon Mir considèrent qu'Aryn est le dieu principal des elfes. D'où pourrait venir un léger conflit.

Le lac est non seulement une source de nourriture, mais aussi un endroit de plaisir, car sa splendeur est telle que des gens de tous pays viennent l'observer.



Nr. 53**Title:** Pont vers le royaume des elfes

Ce magnifique pont de pierre surmonté d'un dragon, relie les territoires des humains à celui des elfes de Finon Mir. Il fut construit par la Reine Cenwen avant qu'elle ne rejoigne Aryn dans son gouffre. Il avait pour but de protéger les elfes contre les attaques des armées des ténèbres pendant la guerre des six nations et la convocation. Une barrière magique est étendue sur ce pont, une aura qui ne laisse passer que les êtres de la lumière. Ainsi, humains, nains et elfes d'autres tribus, viennent échanger des marchandises, ou demander de l'aide. Le dragon sur le pont symbolise la puissance d'Aryn, et tant qu'il vivra, les elfes de Finon Mir ne pourront subir d'attaque des armées des ténèbres dans leur forêt. Enfin, chaque printemps, une troupe de tréants de la forêt défilent sur ce pont pour célébrer le printemps que Cenwen fait renaître auprès d'Aryn. Le même jour, bien après le crépuscule, on peut entendre les elfes chanter...

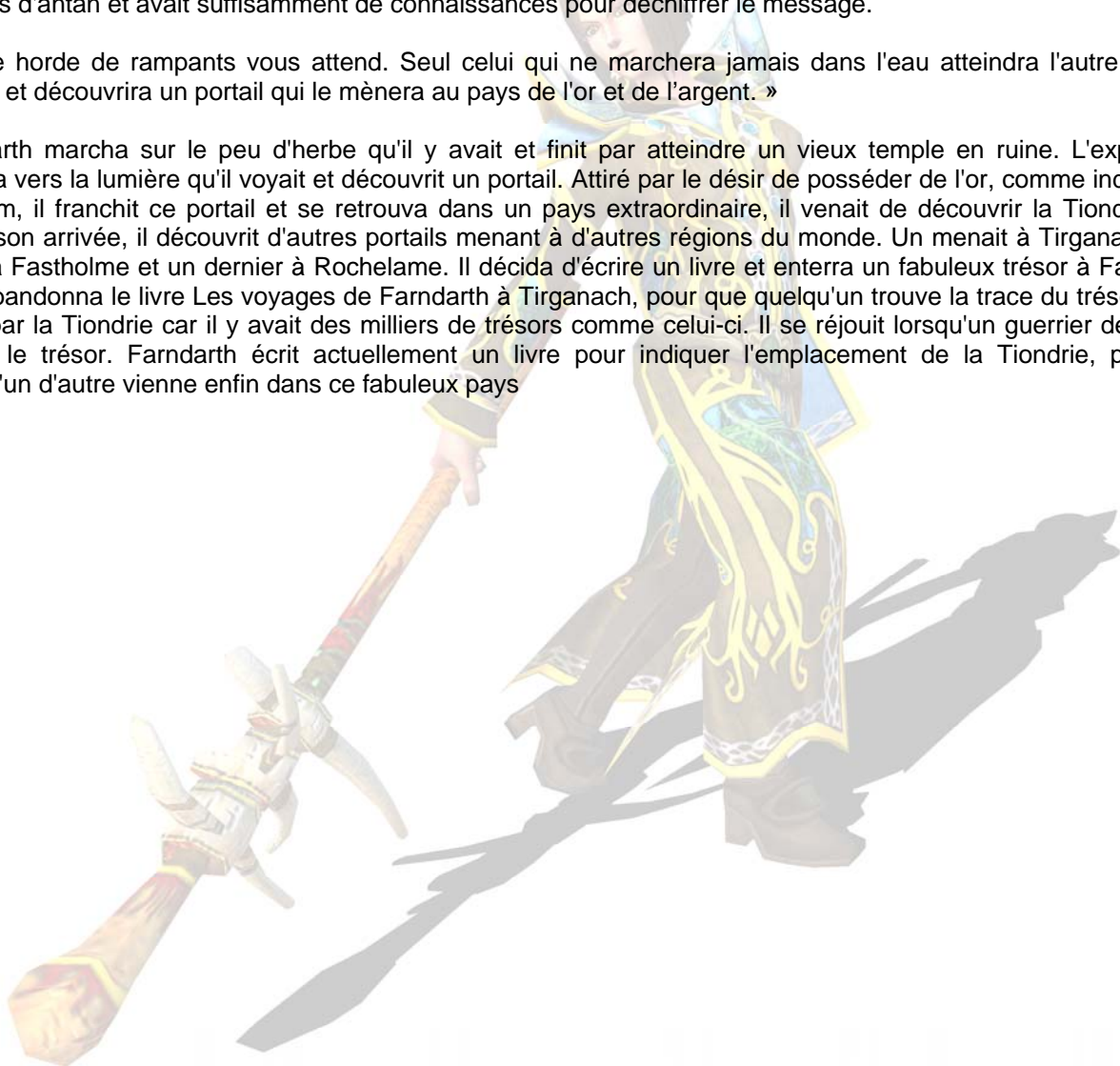


Nr. 54**Title: Le temple perdu**

Cet endroit sinistre attire bien peu de visiteurs, si ce n'est que quelques aventuriers de temps en temps. En arrivant sur le site, les aventuriers se demandent d'abord : « que peut-il y avoir dans ce marais ? ». Puis, à peine avoir fait quelques pas dans le marais, se dresse un totem, où des inscriptions runiques disant : « prudence, faites demi-tour ... ou alors la mort vous attend ... » La plupart du temps, les aventuriers ne remarquent même pas le totem ou alors, le lisent, mais n'y croient pas vraiment, puis s'aventurent sans précaution dans le marais, entendent quelques bruits provenant de l'eau, puis des monstres en sortent et dévorent l'aventurier pris au piège. Il n'y a qu'un seul aventurier qui réussit à traverser le marais, Farndarth l'explorateur nain. Il y avait une deuxième inscription sur le totem, mais il était écrit en une langue ancienne. En tant que vénérable, Farndarth avait étudié les langues d'antan et avait suffisamment de connaissances pour déchiffrer le message.

« Une horde de rampants vous attend. Seul celui qui ne marchera jamais dans l'eau atteindra l'autre bout du marais et découvrira un portail qui le mènera au pays de l'or et de l'argent. »

Farndarth marcha sur le peu d'herbe qu'il y avait et finit par atteindre un vieux temple en ruine. L'explorateur marcha vers la lumière qu'il voyait et découvrit un portail. Attiré par le désir de posséder de l'or, comme indiqué sur le totem, il franchit ce portail et se retrouva dans un pays extraordinaire, il venait de découvrir la Tiondrie. Peu après son arrivée, il découvrit d'autres portails menant à d'autres régions du monde. Un menait à Tirganach et un autre à Fastholme et un dernier à Rochelame. Il décida d'écrire un livre et enterra un fabuleux trésor à Fastholme puis abandonna le livre Les voyages de Farndarth à Tirganach, pour que quelqu'un trouve la trace du trésor et soit attiré par la Tiondrie car il y avait des milliers de trésors comme celui-ci. Il se réjouit lorsqu'un guerrier de la rune trouva le trésor. Farndarth écrit actuellement un livre pour indiquer l'emplacement de la Tiondrie, pour que quelqu'un d'autre vienne enfin dans ce fabuleux pays

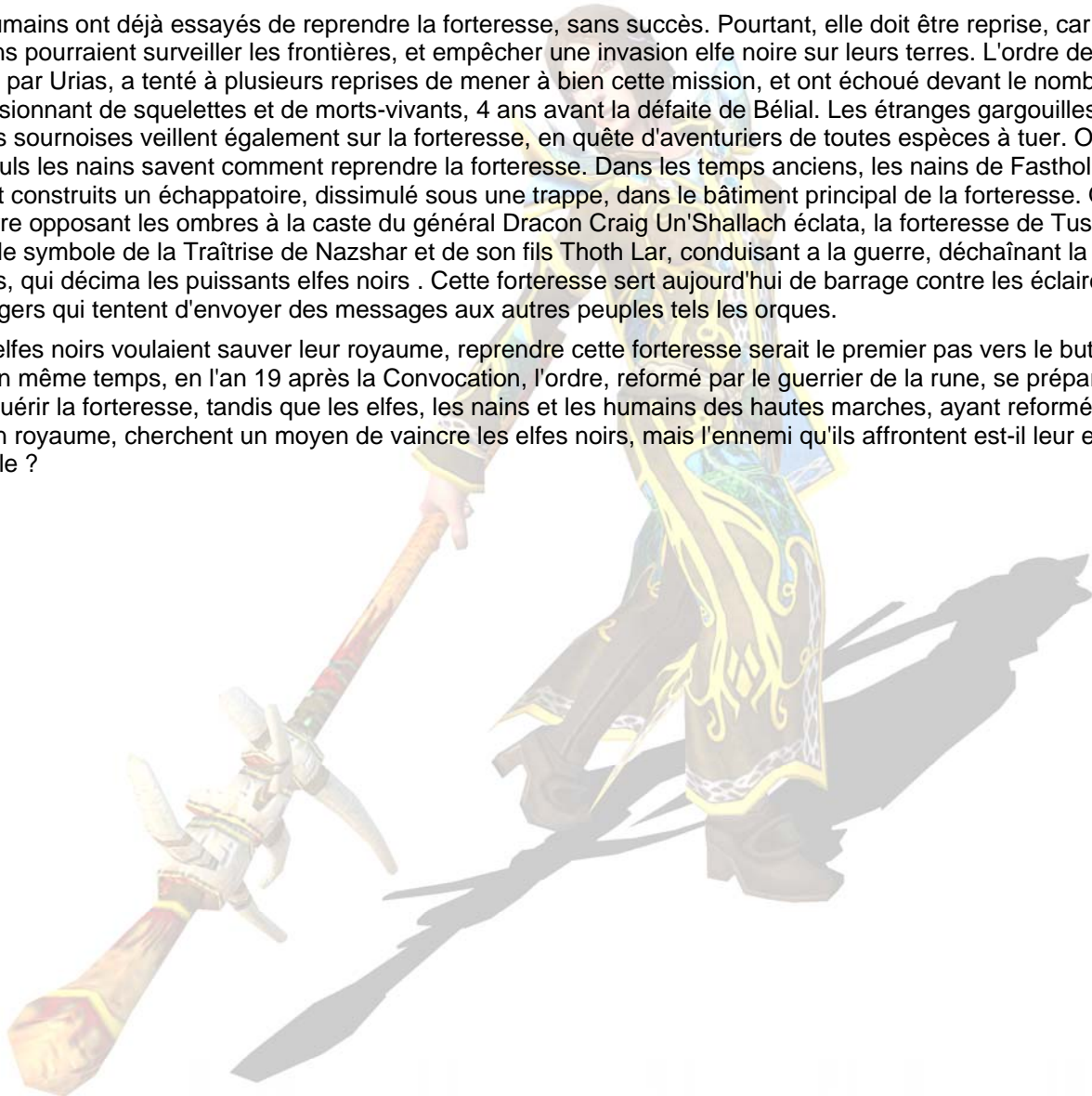


Nr. 55**Title:** La région frontalière de Tuscari

Cette forteresse marque les frontières séparant le royaume des humains et le royaume des elfes noirs. Jadis, des paladins des faucons d'airains y vivaient. Mais la guerre et le temps eurent raison des paladins et maintenant, leurs âmes déchues errent sans fin à l'intérieur de la forteresse. Des nécromanciens elfes noirs occupent maintenant la forteresse et ont ressuscités les paladins d'antan pour en faire leurs gardes morts-vivants. Cette morne région, dont même la terre est imprégnée de mort, est le lieu d'une des campagnes les plus meurtrières de la Convocation, opposant les démons d'Uram le rouge aux morts-vivants d'Hokan.

Des humains ont déjà essayés de reprendre la forteresse, sans succès. Pourtant, elle doit être reprise, car les humains pourraient surveiller les frontières, et empêcher une invasion elfe noire sur leurs terres. L'ordre de l'Aube, menée par Urias, a tenté à plusieurs reprises de mener à bien cette mission, et ont échoué devant le nombre impressionnant de squelettes et de morts-vivants, 4 ans avant la défaite de Béal. Les étranges gargouilles et les ombres sournoises veillent également sur la forteresse, en quête d'aventuriers de toutes espèces à tuer. On dit que seuls les nains savent comment reprendre la forteresse. Dans les temps anciens, les nains de Fastholme avaient construits un échappatoire, dissimulé sous une trappe, dans le bâtiment principal de la forteresse. Quand la guerre opposant les ombres à la caste du général Dracon Craig Un'Shallach éclata, la forteresse de Tuscari devint le symbole de la Traîtrise de Nazshar et de son fils Thoth Lar, conduisant à la guerre, déchaînant la furie es ombres, qui décima les puissants elfes noirs . Cette forteresse sert aujourd'hui de barrage contre les éclaireurs et messagers qui tentent d'envoyer des messages aux autres peuples tels les orques.

Si les elfes noirs voulaient sauver leur royaume, reprendre cette forteresse serait le premier pas vers le but ultime. Mais en même temps, en l'an 19 après la Convocation, l'ordre, reformé par le guerrier de la rune, se prépare à reconquérir la forteresse, tandis que les elfes, les nains et les humains des hautes marches, ayant reformés l'ancien royaume, cherchent un moyen de vaincre les elfes noirs, mais l'ennemi qu'ils affrontent est-il leur ennemi véritable ?



Nr. 56**Title:** Les tours de Norimar

Les tours de Norimar abritaient jadis six mages du Cercle. En effet, Rohen, Yria, le joueur de flûte, Silverhand, Undergast et le Sombre, habitaient ces immenses tours qui ne sont accessibles que par de gigantesques escaliers de pierre. Ces tours sont imprégnées de magies de toutes sortes, car c'est là qu'ont eu lieu des guerres dévastatrices. Les mages et leurs armées runiques combattirent, puis périrent, les uns après les autres. Les mages furent détruits par le feu éternel, des boules de feu s'abattirent sur leurs tours qui furent anéanties. Au final, il ne restait plus que Rohen et le Sombre, Hokan Ashir et Uram le Rouge. Pendant la guerre, chaque mage avait un ennemi personnel, ainsi, Silverhand et Shar étaient ennemis, bien qu'ils fassent partie tous les deux des mages de la lumière.

Les tours sont construites sur des falaises immenses, les cimes enneigées les plus hautes. Autour de ces montages, sont dressés les villages et domaines de chaque mage. A l'intérieur des ces tours, d'immenses connaissances sur la Convocation, les rituels et sorts ancestraux sont inscrits dans les livres, des connaissances que bien des gens auraient aimé connaître .

