

Whenua Timeline

Hier findest Du eine kurze Aufstellung der Spiele und Vorkommnisse, welche in Whenua bereits stattgefunden haben und kannst nachlesen, welche wichtigen Ereignisse eventuell immer noch Auswirkungen auf das Lebende Land haben.

216 Anno Protectoris

215 Anno Protectoris

5. Mond, 9. bis 11. Tag: Der Fall Ostariums - Ostarium

Zur selben Zeit als in Melvis die Schlacht gegen Lucius Domenicus gefochten wurde erschütterte eine weitere Meldung das Land. Ostarium, die schildernde Hauptstadt wurde eingenommen und in Schutt und Asche gelegt.

Hinter diesem Verbrechen steckt Fly Silberklinge, der es wohl ganz alleine geschafft hatte die Stadt einzunehmen. Zum Zeitpunkt der Übernahme befand sich das gesamte ostarische Heer in Melvis und konnte dementsprechend nicht agieren. Berichten zu Folge ließ er aber vor seiner Zerstörung die Stadt evakuieren. Auch die Lex Arcana erkannten nach kleineren Geplänkel, dass es sinnvoller und wichtiger sei die Bevölkerung vor Fly zu schützen. Mit der Zerstörung der Stadt, unter Ausnahme des Akademieviertels, konnte jedoch niemand rechnen.

Ein riesiger Flüchtlingsstrom ist nun auf seinem Weg nach Redis und Linsar um dort Hilfe zu erlangen. Es ist nur sehr schwer abschätzbar wie diese Tragödie weiter gehen soll. Das ganze Land blickt nun auf die zwei amtierenden Protektoren, Canis Latrans und Fred alto selas Tanubar, ihre Entscheidungen werden den weiteren Kurs des Landes sehr stark beeinflussen.

5. Mond, 10.Tag: Die Schlacht um Melvis (Schlachtensang I) - Melvis

Es war ein kühler Abend als Lyanna del Nolo mit ihrem Trupp aus knapp 60 wackeren Helden und Soldaten auf dem Anwesen von Lucius Domenicus ihre Zelte aufschlugen. Noch ehe alle Vorbereitungen getroffen waren überprüften die Magier und Kleriker das Gebiet. Schnell fanden sie heraus, dass das Anwesen von einer mächtigen Schutzkuppel umgeben war, undurchdringlich für Magie und Wunder die sie wirken konnten.

Lucius ließ nicht lange auf sich warten und begrüßte alsbald seine „Besucher“. Ein längeres Gespräch klärte beide Fronten und ließ sie wissen: Nur mit Blut könne man diesen Konflikt lösen. Scharen von Untoten und Lucius-Treuen griffen unaufhörlich den Trupp von Lyanna an. Ratlos mussten sie die ersten paar Stunden die Wellen aus Angriffen über sich ergehen lassen. Die Situation schien aussichtslos, doch trat ein bisher unscheinbarer Gefolgsmann, plötzlich auf die Bildfläche. Sein Name war Gambrinus und er bot Lyanna ein dutzend magischer Tränke an die, wie er behauptete, ihnen Zugang zu einem geheimen Pfad verschaffen würden welcher sich in direktem Zusammenhang mit der Schutzkuppel befand.

Neun wagemutigen Helden war es schlussendlich bestimmt diesen Pfad zu beschreiten und für eine sehr lange Zeit waren sie verschwunden gewesen. Die Zwischenzeit wurde genutzt um Wunden zu lecken und sich auf die nächsten Angriffe vorzubereiten. Kooperationen mit hiesigen Rwang und der Landesbevölkerung verschaffte unseren Helden so manchen Vorteil. Mit diesen Unterstützungen begann sich das Blatt zu wenden. Auch der entsandte Trupp zum geheimen Pfad kam mit erfolgreicher Kunde zurück. Nur mehr wenige Stunden trennten die Helden von ihrem Sieg über Lucius. Lyannas Gefolge gab sich mit diesen Erfolgen jedoch nicht zufrieden und so gelang es schon im Vorfeld in einer Blitzaktion den Sohn des Lordprotectors, Marvis ol Fer II und Baron Dorelis, aus den Klauen von Lucius zu retten. Auch das alte Familienschwert der del Nolos konnte wieder gewonnen und zusammengesetzt werden.

Die finale Schlacht kostete beide Seiten sehr viel Kraft, doch zum Schluss standen sich Lyanna und Lucius gegenüber. Domenicus entschied sich am Ende für eine gerechte Bestrafung und gab Lyanna die Möglichkeit über ihn zu richten. Die junge del Nolo entschied ihn für seine Verbrechen mit dem Tode zu bestrafen und vollstreckte noch vor Ort das Urteil.

An dieser Stelle hätte die Geschichte wohl ein positives Ende gefunden, doch war dem nicht so. Wie aus dem Nichts tauchte eine riesige verhüllte Gestalt auf die sich selbst als Muel'sa zu erkennen gab. Aus Rache an seinem Volk und zur Schaustellung seiner göttlichen Macht erhob er Lucius zu seinem Diener und machte ihn somit vollkommen. War das nicht genug erteilte er mittels göttlichem Befehl allen seinen Dienern die Kinder und Jugendlichen die sich in ihrer Obhut befanden zu töten. Mit dieser grausamen Tat entfloh Lucius mit einem Teil seiner treuesten Diener und ließ die Helden mit betrübter Miene zurück.

Lyanna del Nolo fasste sich in jenem Moment ein Herz und sprach mit wackerer Stimme zu ihren Begleitern und dem Volk von Melvis, dass sie die Verbrechen von Lucius und seinem Gott niemals vergessen und ihn dafür noch härter bestrafen werde. Zur Stabilisierung des Quarters ernannte sie sich, im Namen des Heerstabs von Whenua, zur militärischen Führerin in Melvis.

Diese Schlacht läutete ein dunkles Kapitel in Whenua ein und ließ nur erahnen, welche schrecklichen Dinge sich allen noch darbieten würden.

214 Anno Protectoris

8. Mond: Die Zerstörung von Muel'Shahira - Melvis

In den Wochen nach dem Sieg über Marc Dunkelbruch stabilisierte sich die Situation der untoten Bürger in Whenua sehr stark. Niemand klagte mehr über die zwei gespaltenen Kirchen und so blickte das Volk von Muel'Sa einer rosigen Zukunft entgegen.

In der Nacht vor dem großen Unglück in Muel'Shahira wurde in den Hallen des Lord Protektors heftig darüber gestritten, dass viele der Fluchttunnel aus Muel'Shahira heraus von Abgesandten der Linsar Garde gesprengt wurden. Vertreter des Linsar Heeres bekannten sich jedoch zu keiner solchen Tat und versuchten die Situation zu entschärfen in dem sie auf die Dämonenelfen (Gahir) verwiesen, die maßgeblich an den Zerstörungen mitgewirkt hatten. Marvis ol Fer schien den Konflikt der beiden Parteien nicht lösen zu können und so erbat er eine Woche Bedenkzeit um sich Klarheit zu verschaffen. Mürrisch und nur zögerlich verließen die Abgesandten der beiden Quarter seine Gemächer, nichts Ahnend, dass ihnen keine Woche mehr übrig bleiben würde um den Konflikt zu bereinigen.

Zur Mittagsstunde des darauffolgenden Tages ließ der Lordprotektor alle Gänge, Tunnel und Wege von der Stadt unter der Stadt, verschließen und magisch versiegeln. Niemand wusste zum damaligen Zeitpunkt welche schlimmen Konsequenzen diese Tat mit sich brachte und bis heute bleiben die Beweggründe von Marvis ol Fer ein mehr als nur nebulöses Geheimnis.

In den späten Abendstunden passierte es dann. Innerhalb weniger Minuten öffneten sich mehrere Portale in der Stadt unter der Stadt und hunderte Dämonenelfen stürmten hinein. Begleitet wurden sie von niemand geringerem als Fly Silberklinge und einigen Anhängern des Cryx Kultes. Der Kampf um Muel'Shahira dauerte nicht lange, da niemand mit einem solch gewaltigen Angriff rechnete. Viele derer die flüchten wollten fanden sich in Sackgassen wieder und mussten somit einen langen und qualvollen Tod sterben.

Alle die sich zum damaligen Zeitpunkt in Muel'Shahira aufhielten starben oder wurden verschleppt und ließen ein Feld des Todes und der Verwüstung zurück. Auch der amtierende Hohepriester des Muel'Sa Glaubens verschwand in jener Nacht.

Was an jenem Abend passierte wird Whenua und im speziellen Muel'Sa niemals vergessen, doch konnten die wenigsten nur erahnen welch schweren Folgen dieser Genozid mit sich brachte.

5. Mond, 23. Tag: Der Sieg über Marc Dunkelbruch (Glas V) - Melvis

Endlich war es soweit, der Verbrecher Marc Dunkelbruch konnte lokalisiert werden und es wurde viel in die Wege geleitet um ihn dieses Mal für ein und für allemal zu töten. Im Umland hatte man die Bevölkerung bereits evakuiert um größeren Schaden zu verhindern und so war es an einem kleinen Trupp von Helden und Soldaten den Vampir zu stellen.

Aller Anfang stellte sich sehr schwer dar, denn das Land war sehr in Mitleidenschaft gezogen worden und so bedurfte es viel Hingabe, vor allem durch Schamanen und Kleriker, dass Land vom Untod zu reinigen. Eine fast noch größere Herausforderung war ein ehemaliger Freund, eigentlich loyalster Soldat Linsars, Vincent Valerius, der durch Beeinflussung des Geistes die Fronten gewechselt hatte. In nur kurzer Zeit schaffte er es sehr viel Struktur in die untoten Horden zu bringen und erschwerte somit maßgeblich das Vorrücken des Heldentrupps.

In einem kurzen Moment der Unachtsamkeit und einer gefinkelt vorbereiteten List wurde er jedoch von den Kämpfern Whenuas gestellt und mittels eines langwierigen und kräfteaubenden Rituals geheilt. Der Preis für seine Heilung war jedoch groß, denn er verlor dadurch einen Teil seines Gedächtnisses, welches sehr viel Aufschluss gegeben hätte mit welchen Kräften und Verbündeten Marc Dunkelbruch an seiner Seite kämpfte.

Wieder vereint mobilisierte der Trupp seine letzten Kräfte und rückte bis an die Front zu Marc Dunkelbruch vor. Ein epischer Kampf beider Parteien und ein entscheidendes Duell zwischen Marc und Vincent entschieden schlussendlich den Kampf. Marc Dunkelbruch wurde durch das Schwert des Vincent Valerius gerichtet, doch passierte anschließend etwas, mit dem niemand gerechnet hatte.

In weißen Roben gehüllt und in Begleitung von Vigintus und Quintus, trat Marc Dunkelbruch erneut auf die Bildfläche dieses Mal jedoch mit dem Namen Octavius, dem achten Schicksal. Reumütig erkannte er sein Fehlverhalten und entschuldigte sich bei allen denen er Leid zugefügt hatte. Als Scheme des Schicksals würde er aber von nun an keine dieser Taten mehr verrichten sondern seiner neuen Bestimmung nachkommen.

Als sich der Tag mit diesen dramatischen Wendungen dem Ende neigte bat sich den Helden noch ein interessantes Schauspiel. Fly Silberklinge sowie Lazarus, in Begleitung eines Re'Eldar betraten die Bildfläche. Ein heftiger Kampf entflammte und verletzte Lazarus sowie den Re'Eldar tödlich. Nur durch

das rasche Handeln der Helden konnten beide gerettet werden. Später erfuhren sie, dass die beiden unterwegs waren um Fly festzunehmen da er sich am Tod eines Charon, mehreren Pugna Umbralis und eines Re'Eldar schuldig getan hatte. Leider war dieses Unterfangen zum Scheitern verurteilt worden und so konnte Fly Silberklinge fliehen.

Eine Sache sollte jedoch alle vom damaligen Tag später des Jahres noch beschäftigen... Die Stollen und Tunnel, aus denen eine Vielzahl von Untoten an jenen Tagen herausstürmte, wurden gesprengt und zum Teil auch so belassen. Wär hätte den schon ahnen können, dass die Folgen aus dieser Handlung einen verheerenden Stein ins Rollen bringen würde...

213 Anno Protectoris

212 Anno Protectoris

211 Anno Protectoris

4. Mond: Goblinplage in Südwhenua - Linsar/Melvis

Seit Kurzem werden im Süden Whenuas, vornehmlich in den Quartern Linsar und Melvis, Goblin-Eindringlinge gemeldet. Das Heer hat den Befehl erhalten, herumstreunende Goblins unverzüglich festzunehmen und gegen Widerstand mit äußerster Härte vorzugehen.

Die Goblins gelten als gefährlich und die Bürger Whenuas sind angehalten, jede Sichtung sofort zu melden. Man sollte Abstand zu den Goblins halten, denn diese greifen unvermittelt an. In den Siedlungen und Städten der besonders betroffenen Gebiete werden Legionäre stationiert, um eine durchgehende Wache, besonders nachts, möglich zu machen und dadurch den Schutz der Bürger zu gewährleisten.

Die Bürger sind außerdem aufgefordert, besondere Vorsicht walten zu lassen, insbesondere auf Reisen in den betroffenen Gebieten. Kinder sollen nicht unbeaufsichtigt gelassen werden, auch nicht nahe von Dörfern oder Städten.

210 Anno Protectoris

8. Mond: Tage der offenen Tür - Ostarium

Das Schisma in der Muel'sa Kirche zeigt erste Auswirkungen. Auf dem Gelände der Academia Magica befinden sich Zugänge zur Stadt unter der Stadt, durch welche nun niedere Untote einen Weg auf das Universitätsgelände finden. Fly Silberklinge soll im Zuge einer Prüfung eine Gruppe von Magiern und Krieger anführen, welche die Zugänge versiegeln soll. Im Zuge dessen finden die Teilnehmer heraus,

dass die niederen Untoten die Geschöpfe eines abtrünnigen, untoten Alchemisten sind, der sich dem neuen Weg Muel'sas verschrieben hat.

Die Prüfung gelingt, die Zugänge können verschlossen werden und Fly Silberklinge erhält den Status eines Tutors für seine Studentenverbindung, die Silberwölfe.

209 Anno Protectoris

10. Mond: Tagebuch der Abenteurer 209 - Melvis

Eine neu eröffnete Taverne in Melvis stellt sich als Hort uralten Wissens heraus. In verborgenen Kammern auf dem Anwesen finden sich Artefakte und Aufzeichnungen eines alten Volkes, das womöglich sogar die Tore von Whenua erbaut hat.

Aus alten Aufzeichnungen ergibt sich, dass ein Vorbesitzer des Anwesens, die Technik dieses Volkes nachempfinden wollte und einen Golem erbaut hat. Als man den Golem findet stellt sich heraus, dass er inzwischen durch Ki'zun, einen Sohn der Magie beseelt wurde. Doch erst, als man auch Ki'zun mit dem bereits typischen Artefakt zusammenbringt, kehrt seine Erinnerung zurück und er kann den Anwesenden berichten, was es mit den Söhnen der Magie auf sich hat. Denn insgesamt sind es 5 Teile, die sich eines Tages zum Allvater der Magie vereinen sollen.

Der kommunikative K'izun reist begleitet von der Quintillischen Garde nach Ostarium, wo seine Ankunft die Lex Arcana in hellen Aufruhr versetzen wird.

8. Mond: Tage der Tapferkeit 209 - Melvis

Nach dem Verschwinden von Reed el Tor übernimmt Scytos die Leitung der Eisengrauen Gilde und leitet das Turnier gemeinsam mit Fabius Naquele, dem Tribun der Linsar Garde.

Während des Turniers werden die Schriften Jareds (wieder)entdeckt, der in der Kirche Muel'sas als Ketzer gilt. Lucius Domenicus ordnet die Vernichtung der Schrifttafeln an, doch der Schaden ist bereits angerichtet und wird zu einem Schisma der Kirche Muel'sas führen. Der neue, radikale Weg wird insbesondere durch Marc Dunkelbruch vertreten, der als starke Verbündete Cann Kodosmar und den untoten Champion Reed el Tor auf seiner Seite hat.

Lucius Domenicus gründet daraufhin den Orden von Melvis, dessen Aufgabe es sein soll, den alten Weg Muel'sas zu erhalten und alle Schismatiker zu vernichten.

Ebenfalls während des Turniers taucht erneut ein übernatürliches Wesen auf, diesmal in weiblicher Gestalt und verlangt nach einem Artefakt, welches zuvor sichergestellt werden konnte. Auch dieses Artefakt wird durch Josef Grün bereitwillig ausgehändigt. A'Nkun, wie sie sich nennt, nimmt es dankend an und verlässt das Turnier.

7. Mond: Ein Glas voll Hoffnung - Friedhof / Verbrannte Lande

Eine von der Academia Magica ausgerüstete Expedition reist zum Friedhof. Dort treffen die Expeditionsteilnehmer auf eine neue Art von Untoten, welche durch eine pilzartige Intelligenz gesteuert werden. Während andauernder Kampfhandlungen wird Reed el Tor verschleppt und auch viele andere Helden, die sich bereits um Whenua verdient gemacht hatten, finden den Tod. In einer kollektiven Vision erscheint Reed el Tor den Überlebenden als untoter Champion der besiegt

gegläubten Brutmutter, welche ein Bündnis mit Marc Dunkelbruch eingeht. Der Zweck scheint jedoch noch unklar.

Im Zuge der Mission erscheint auch ein übernatürliches Wesen, das sich Pa'zun nennt und ein Artefakt verlangt, welches zuvor sichergestellt werden konnte. Als ihm das Artefakt bereitwillig ausgehändigt wird, revanchiert sich P'Azun, indem er Dienerwesen erschafft, welche den Expeditionsteilnehmern gegen die Untoten beistehen.

5. Mond: Das Frühlingsfest des roten Lotus - Melvis

Der Orden des roten Lotus zieht die Aufmerksamkeit der Linsar Garde auf sich, die daraufhin Meldung an den Protector von Melvis macht. Im Zuge des Frühlingsfestes wird der Anführer des roten Lotus als Untoter entlarvt, der jedoch nicht Muel'sa folgt. Durch nicht geklärte Umstände findet er kurz darauf den Tod.

208 Anno Protectoris

10. Mond: Donnerrollen - Linsar

Kerdos infiltrieren die Garde Ostariums, werden jedoch während einer Manöverübung mit der Linsar Garde enttarnt und gestellt.

8. Mond: Tage der Tapferkeit - Linsar/Gebiet der Achenar

Da das Bündnis mit den untoten Dienern Muel'sas die Stimmung in Whenua und in anderen Ländern ziemlich aufgepeitscht hat, stellen die Achenar ihr Verwaltungsgebiet als Austragungsort für das Turnier zur Verfügung. Die Achenar übernehmen mit ihrer Neutralität den Ehrenschatz für das Turnier, während die Linsar Garde weiterhin für die Sicherheit der Teilnehmer sorgt.

Eine Abordnung der Torog'nai hält etwas Abseits des Turnierplatzes eine Zeremonie ab, während derer sie einen ihrer Sklaven opfern, was zu diesem Zeitpunkt noch nicht strafbar ist. Einige Druiden machen sich anschließend daran, den Ort des Rituals zu reinigen und erschaffen dadurch einen Druidenhain, der die spirituelle Natur Whenuas nachhaltig verändert und ein besonderes Feenvolk nach Whenua locken wird.

207 Anno Protectoris

Im Laufe dieses Jahres tritt Fly Silberklinge offiziell in die Akademie von Ostarium ein und wird Mitglied der Lex Arcana, die ihm ein Stipendium an der Academia Magica gewährt.

9. Mond: Ein Glas voll Blut - Melvis

Die Horde Hondraks und die Quintillische Garde planen ein gemeinsames Feldmanöver, das vor einer – scheinbar – leer stehenden Mühle stattfinden soll. Bereits auf der Anreise zum Ort des Manövers werden die Teilnehmer von Goblins angegriffen, welche durch ihre schiere Überzahl die Teilnehmer zu überwältigen drohen. Auch die Mühle selbst stellt sich als bewohnt heraus. Zum Glück für die

Anwesenden ist der Herr der Mühle, Marc Dunkelbruch, zwar ein Vampir, doch auch ein Diener des Gottes Muel'sa. Er verbündet sich mit den Anwesenden gegen die Goblins und hilft, die grüne Flut zu überstehen.

Es ist der erste intensive Kontakt zwischen Whenuern, Gästen Whenuas und Kindern des Muel'sa, die bereits das Stadium des Untodes erreicht haben. Obwohl das aus Not geschlossene Bündnis Erfolg hat, reagieren viele Anwesende mit Feindseligkeit auf den Vampir und seine Familie.

Erstmals mischen sich die Re'Eldar in das Geschehen ein, erst später wird klar, dass mit ihrer Hilfe die Protecta Laetitia del Nolo ermordet und durch einen Doppelgänger ersetzt wurde.

8. Mond: Tage der Tapferkeit 207 - Melvis

Lucius Domenicus tritt mit Beweisen an den Lordprotector heran, die seinen Anspruch auf den Titel des Protectors von Melvis belegen. Während der Tage der Tapferkeit kann er außerdem beweisen, dass die wahre Laetitia del Nolo bereits tot ist. Daraufhin erklärt der Lordprotector Lucius' Anspruch auf den Titel für Rechtens und ernennt ihn zum neuen Protector von Melvis.

Lucius Domenicus, der zuvor jahrelang als Botschafter in der Stadt Muel'Saahira unter Ostarium als Botschafter bei den untoten Anhängern von Muel'sa gelebt hat, bekennt sich auch selbst öffentlich zu diesem Glauben. Bereits vor seinem Amtsantritt ermöglicht seine Diplomatie ein Bündnis zwischen Whenua und den Kindern des Muel'sa, denn die Whenuer brauchen dringend Verbündete im Kampf gegen die Kerdos. Im Gegenzug für ihre Unterstützung erhalten die untoten Anhänger Muel'sas Bürgerrechte in Whenua, wenngleich sie keine offiziellen Ämter besetzen dürfen. Dieses Bündnis sorgt bei den Gästen des Turniers für Ärger und Unverständnis. Die Länder Drachenfall und Petrovia brechen unverzüglich ihre Verbindungen zu Whenua ab, die Horde Hondraks und die Quintillische Garde äußern eindringlich ihre Bedenken.

Der Orden der Achenar bietet seine neutrale Position als diplomatische Unterstützung an und erhält eine Baronie in Linsar zur eigenen Verwaltung.

Die Söldnergemeinschaft „roter Lotus“ nützt die politische Situation aus, da der neue Protector seine Position in seinem Quarter erst einmal festigen muss. Unbemerkt annektiert die Gilde zwei kleine Dörfer im Westen von Melvis.

6. Mond: Mein letzter Wille - Redis

Der Patrizier Hamis mel Bragon ist dem Tode nah, hat keine Erben und beschließt, seine Ländereien als Preis in einem Wettkampf auszuschreiben. Es finden sich mehrere Abenteurer, die bereit sind, sich den gefährlichen Aufgaben zu stellen, doch schon bald müssen sie erkennen, dass der Adelige hauptsächlich seine eigene Niedertracht befriedigen will.

Letztendlich taucht sogar Fred alto selas Tanubar persönlich auf, nachdem man ihn von der Posse unterrichtet hat. Leider ist Hamis zu diesem Zeitpunkt bereits an seinem Gebrechen verstorben, ohne einen legitimen Erben zu benennen. Sein Besitz fällt dem Protectorat von Redis zu.

206 Anno Protectoris

Once upon a time in winter - Redis

Durch Zufall geraten einige Unbeteiligte in eine Aufnahmeprüfung der Pugna Umbralis. Viele bestehen den Test, und obwohl die meisten von ihnen eine Aufnahme in die Pugna ablehnen, erhält die Organisation doch unverhoffte neue Mitglieder, die sich später als sehr wertvoll herausstellen werden

Im Auge des Wandlers - Linsar

Canis Latrans richtet ein Fest aus, das gleich zu Beginn von einer Tragödie überschattet wird. Als der Protector und seine Gäste eintreffen, finden sie fast die gesamte Garde Linsars hingemetzelt vor und das Anwesen durch eine Gruppe von Kerdos besetzt.

Im Zuge der darauf folgenden Auseinandersetzungen stellt sich heraus, dass das Überfallskommando gleichzeitig als Versuchskaninchen dient. Die Seelen der Kerdos sind allesamt an eine Maschine gebunden, welche die Körper der Kerdos nach jedem Tod klont und neu beseelt. Diese wiederholte Wiederbelebung ruft sogar den Avatar des Wandlers auf den Plan, der alle Anwesenden dringend bittet, dem ein Ende zu setzen. Um dieses Ziel zu erreichen gewährt der Wandler sogar einem tödlich verwundeten Helden einen Aufschub seines Todes, bis die Aufgabe erfüllt ist.

Mit jeder Auferstehung verlieren die Kerdos mehr von ihrer Persönlichkeit, bis sie nur noch dem Willen der Maschine folgen. Nur durch die vereinten Kräfte aller Anwesenden und den Champion des Wandlers, sowie durch den Einsatz mächtiger magischer Artefakte gelingt es schlussendlich, die Maschine zu zerstören.

Nicht alle Kerdos werden dabei getötet. Die Überlebenden erkennen, dass sie nie wieder in ihre Heimat zurück können. Canis Latrans bietet ihnen Asyl an und nimmt sie sogar in seine Garde auf.

Das Glas halb voll, der Krug halb leer - Grenze Redis / Ayworra

An einer ehemaligen Wegstation geraten Reisende mitten in das Experiment eines Alchemisten, der heilige Artefakte der Göttin Selune dazu benutzt, um ein stabiles magisches Areal zu erschaffen. Die Bemühungen, seinen Frevel an der Gottheit zu beenden, sind von Erfolg gekrönt, allerdings erwecken die Anwesenden auch einen schrecklichen Gegner zum Leben: Cann Kodosmar, ehemals strahlender Paladin des Bahamut, wird als Untoter wiedererweckt und bekämpft völlig von Sinnen jedes Lebewesen, ehe er in sich die Stimme des Gottes Muel'sa hört und daraufhin den Ort verlässt. Cann wird an mehreren Orten in Whenua gesehen, während er sich nördlich in Richtung Ostarium bewegt.

8. Mond: Die Tage der Tapferkeit 206 - Redis

Erstmals übernimmt die Linsar Garde den Ehrenschatz des Turniers, unter den Gardisten befinden sich bereits die überlebenden Kerdos, denen Canis Latrans Asyl gewährt hat. Eine Delegation der Kerdos besucht das Turnier ebenfalls, es kommt zum Eklat zwischen den Kerdos und die Delegation wird des Turniers verwiesen. Bald darauf beginnen die Kerdos aus dem Stadtstaat Raniscers mit regelmäßigen Angriffen und Überfällen auf Linsar, woraufhin Whenua diesem Teil von Choros den Krieg erklärt.

Auch eine Delegation aus Petrovia besucht das Turnier. Die Petrovier sind auf der Suche nach den Bruchstücken eines legendären Rufhorns namens „Meisterstimme.“ Mit Hilfe anderer Turnierteilnehmer gelingt es, alle Stücke zu finden, das Horn zusammensetzen und ihm einen gewaltigen Ton zu entlocken. Dieser Ton bewirkt, dass die eisigen Gipfel der Berge, welche Petrovia einschließen, wieder durchscheinend werden. Seitdem erhält das dunkle Land Petrovia stetig immer mehr Licht.

205 Anno Protectoris

Zeugen der Zeit - Melvis

Laetitia del Nolo ist die Protecta von Melvis. Da sie ihre Eltern bereits im Kindesalter verlor, wurde sie von Aldrea Charon aufgezogen, einer Wächterin der Zeit, die bis zum 16. Geburtstag der Protecta auch das Quarter verwaltet hatte. Im Frühling des Jahres 205 verschwindet Aldrea Charon plötzlich spurlos. Bald darauf heiratet Laetitia del Nolo einen wandernden Priester namens Gladius Talex, der sich sofort daran macht, seinen Glauben in Melvis zu verbreiten. Er lädt Einheimische und Fremde zu einem Lichterfest im Namen seiner Gottheit ein, das jedoch zur Katastrophe ausartet. Gladius öffnet eine Pforte zu einer Dämonensphäre, die vor langer Zeit bereits Laetitias älterem Bruder Manus zum Verhängnis wurde. Gleichzeitig stellt sich heraus, dass Gladius ein Betrüger ist, der den gesamten Hof und die Protecta durch Drogen willfährig gemacht hat, dass er einer bösen Gottheit dient und alchemistische Experimente an Dorfbewohnern durchgeführt hat. Die angereisten Gäste müssen an drei Fronten kämpfen und erleiden viele traurige Verluste, bevor sie es schaffen, die infizierten Dorfbewohner zu vernichten, Aldrea Charon zu befreien, die Dämonenpforte zu verschließen und Gladius Talex unschädlich zu machen.

Das andere Ufer - Linsar

Canis Latrans beauftragt einen Alchemisten mit der Herstellung einer Tinktur, die in der Lage wäre, ein whenuisches Portal zu zerschneiden, damit man das Material des Tores zur Herstellung von Waffen oder Artefakten verwenden könnte. Eine Expedition begibt sich zu einem bekannten Portal nach Linsar, wo die Tinktur getestet werden soll.

Vor Ort geraten die Teilnehmer der Expedition in ein Zeitparadoxon, in dessen Zentrum die Brüder Kervi und Fly Silberklinge stehen. Aus einer möglichen Zukunft ist der erwachsene Fly Silberklinge in der Zeit zurückgereist, um bei der Zerstörung des Tores dabei zu sein, weil er die frei werdende Energie mit Hilfe magischer Artefakte für sich nutzen will. Dadurch würde er so viel Macht gewinnen, dass niemand in Whenua sich ihm mehr in den Weg stellen könnte. Um das Zeitparadoxon zu bekämpfen befindet sich ein Wächter der Zeit vor Ort, Ferrum Charon, der im Zuge der Ereignisse seinen Status als Wächter der Zeit verlieren wird.

Mit Hilfe eines speziellen Schwertes, das Kervi von seinem zukünftigen Ich überreicht bekommt, soll Fly besiegt werden. Heldenmutig dringen einige der Anwesenden sogar in eine Dämonenebene ein und stehlen dem Herren der Blutschnitter die Herrschaft über einen seiner Dämonen, den sie Anschließend in den Zweikampf mit dem zeitgereisten Fly schicken. Der Dämon kann den bösen Magier besiegen und wird anschließend aus seiner Knechtschaft befreit, was einen Vergeltungsschlag des Blutschnitterlords verursacht.

Der von Canis Latrans beauftragte Alchemist beschließt, sein Experiment nicht zu vollenden und seine Aufzeichnungen zu vernichten, wodurch das Zeitparadoxon aufgelöst wird.

Zum ersten Mal taucht eine Abordnung von Edhel - Elfen an der Oberfläche auf, die prompt in die Geschehnisse verwickelt wird. Obwohl die Elfen scheinbar großes Interesse an den Vorgängen auf der Oberfläche haben, bleibt der Kontakt zwischen ihnen und den Menschen kurz.

204 Anno Protectoris

Die andere Richtung - Redis

In Redis wird ein Portal gefunden, das außerordentlich gut erhalten ist. Der Protector Fred alto selas Tanubar entsendet einen Missionstrupp unter der Leitung seines obersten Heerführers Quojam Rendel, der das Tor erforschen soll. Auch die Händlergilde schickt eine Gesandtschaft zu dem Tor. Vor Ort entwickelt sich eine Art Zweikampf um Information und um die achteckigen, kleinen Runensteine, die scheinbar im Zusammenhang mit dem Portal stehen. Das Tor ist außergewöhnlich aktiv und wird mehrere Male von Außen geöffnet. Einige Missionsteilnehmer unternehmen sogar eine Reise durch das Tor und können glücklicherweise zurückkehren.

Die genaue Funktionsweise des Tores kann jedoch nicht erforscht werden.

8. Mond: Die Tage der Tapferkeit 204 - Redis

Zum ersten Mal finden die „Tage der Tapferkeit“ statt. Tarcus, Oberhaupt der Eisengrauen Gilde und Leiter des Turniers, verstirbt kurz nach der Siegerehrung an den Folgen einer schweren Krankheit; selbst die intensiven Bemühungen der vor Ort befindlichen Heiler können ihn nicht vor dem Tod bewahren. Tarcus wird direkt nach seinem Tod zu einem Schemen des Schicksals und nimmt den Namen Tertius an. Reed el Tor übernimmt die Führung der Eisengrauen Gilde.

From:

<http://www.whenua.eu/> - **Whenua Wiki**

Permanent link:

<http://www.whenua.eu/doku.php?id=hintergrund:timeline>

Last update: **2016/09/06 14:54**

