

AVENTURIEN

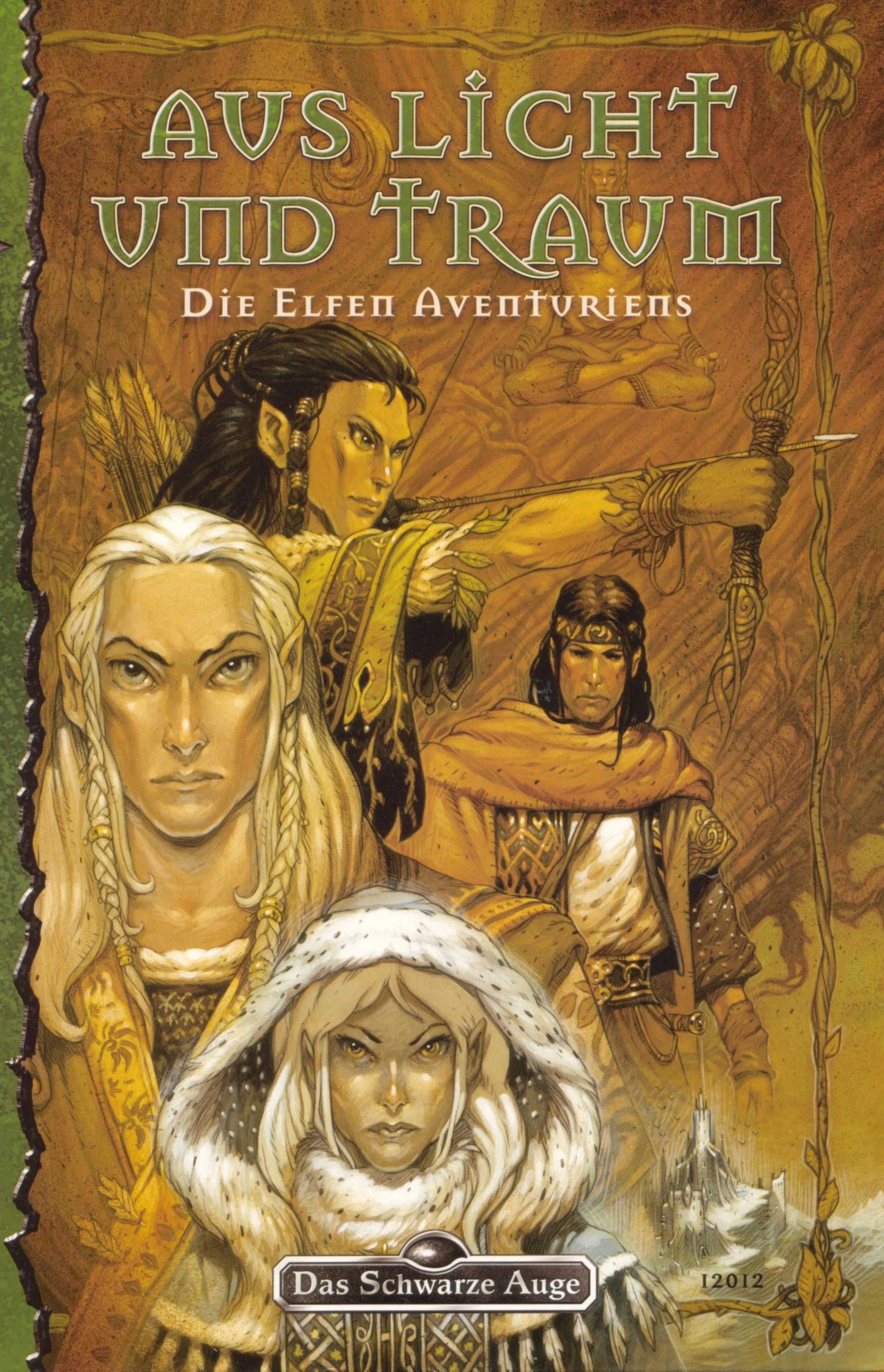
AUS LICHT UND TRAUM

DIE ELFEN AVENTURIENS

AVENTURISCHE REGIONEN VII: DIE HEIMAT DER ELFEN

Das Schwarze Auge

12012



AVENTURIEN®

VLRIICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.

GESAMTREDAKTION

FLORJAN DON-SCHAVEN, THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORJAN DON-SCHAVEN, MOMO EVERS, THOMAS RÖMER

UMSCHLAGILLUSTRATION

VINCENT DUTRAIT

UMSCHLAGGESTALTUNG

UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RÄLF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN

ELKE BRÖSKA, CARYAD, VINCENT DUTRAIT,
KRISTINA GIEPEN, KATHLEEN HORR, HORUS,
DANIEL JÖDEMANN, DAGMAR JUNG, PITT KRELL,
DANIÉLA KUTNER, KLAUS SCHERWINSKI,
ANNEKATHRIN SCHWARZ, MIA STEINGRÄBER,
FLORJAN STITZ, CHRISTIAN TURK, CHRISTOPHER WILLE,
ZOLTÁN BOROS UND GÁBOR SZIKSZAI (AGENTUR KOHLSTEDT)

KARTEN UND PLÄNE

FLORJAN DON-SCHAVEN, DANIEL JÖDEMANN, RENÉ LITTEK,
THOMAS RÖMER, MANDY TRAVE, MARK WACHHOLZ

SATZ

FLORJAN DON-SCHAVEN

BELICHTUNG, DRUCK UND AUFBINDUNG

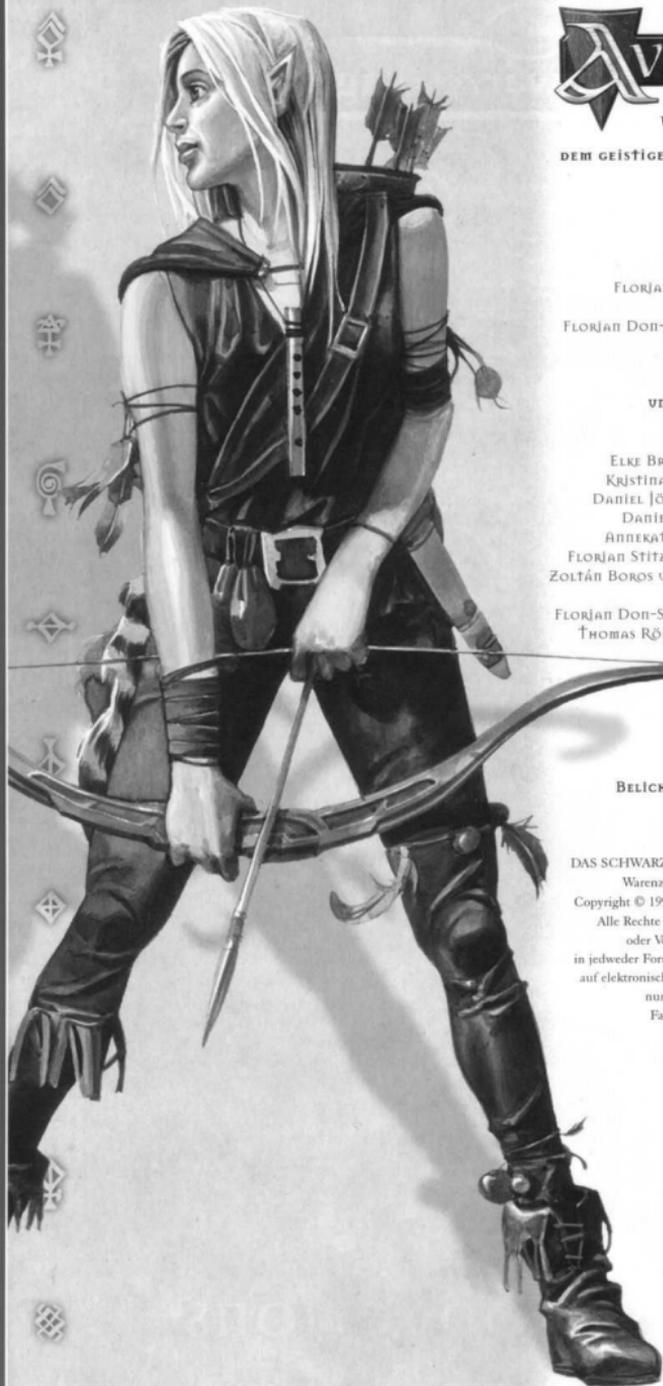
SKJT-DRUCK, PORDEN

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene
Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes
in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf elektronischem, photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 2006

ISBN 3-89064-433-3

ISBN 978-3-89064-433-2



Das Schwarze Auge

AUS LICHT UND TRAUM

Die Elfen Aventuriens

Redaktion: Katharina Pietsch und Tyll Zyburg
unter Mithilfe von Momo Evers

Mit Texten von:

Daniel Bartholomae, Armin Buidt, Christoph Daether, Peter Diehl, Florian Don-Schaven,
Lars Feddern, Chris Gosse, Tobias Hamelmann, Magnus Herdmann, Daniel Jödemann, René Litter,
Sebastian Meyer, Olat Michel, Katharina Pietsch, Stephanie von Ribbeck, Sascha Schnetzer,
Sebastian Thurauf, Mark Wachholz, Tyll Zyburg

sowie Jens Blome, Christian Boll, Momo Evers, Stefan Küppers,
Tobias Radloff, Dennis Schmidt und Anton Weste

Auf der Grundlage der Publikation

Dunkle Städte, Lichte Wälder, Geheimnisse der Elfen
von Hadmar Wieser (mit Beiträgen von Florian Don-Schaven und Ulrich Kiesow)

Neben den Autoren mit Dank für Kritik,

Anregungen, Korrekturen und Ergänzungen an:
Anke Adrjan, Tom Finn, Julian Maroulas, Michael 'Valbharion-mit-dem-Wind' Pätzold,
Daniel Simon Richter, Thomas Römer und Gregor Rot

sowie

alle Mitglieder der DSA-Redaktion

Eine DSA-Spielhilfe



FANTASY PRODUCTIONS



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	5	Mysteria et Arcana	113
Kurzgeschichte	6	Geheimnisvolle Orte	113
Wie elfisch darf's denn sein?	9	Mysterien der Salamandersteine	115
Die Geschichte der Elfen	10	Zauberlieder und Artefakte	116
"Light wird durch Sein ersetzt ..."	10	Geheimnisvolle Wesenheiten	118
"... und Sein durch Werden ..."	12	Verschollene Sippen und fremde Völker	118
"... und Werden durch Wissen ..."	13	Die Elfen und der Namenlose	119
"... und Wissen durch Macht ..."	15	Die Hochelfen	120
"... und Macht durch Gier ..."	17	Die Inseln im Nebel	125
"... und Gier durch Wahn und Tod"	19	Elfen im Rollenspiel	129
Die Elfenvölker	20	Elfen am Spieltisch	129
Zeiten von Krieg und Frieden	22	Die Anderen in den Augen der Elfen	134
Die Neuzeit	24	Die Elfen in den Augen der Anderen	135
Elfische Mythen und Legenden	29	Ein Held mit spitzen Ohren	136
Zwischen Licht und Wirklichkeit	32	Elfische Archetypen	138
Wesen, Kultur und Lebensweise	35	Regeltechnische Besonderheiten	142
Elfen sind keine Menschen mit spitzen Ohren	35	DSA-Publikationen, die sich mit Elfen beschäftigen	144
Glaube und Weltsicht	38	Index	144
Die Magie der Elfen	44		
Das Leben in der Sippe	49		
Feste und Bräuche	52		
Zauberlieder und dschissandra – die Musik	53		
Die Kunst der Elfen	55		
Sprache und Namen	56		
Relikte der Hochelfen	59		
Von den Völkern der Elfen	62		
Auelfen	62		
Waldelfen	66		
Firnelfen	71		
Steppenelfen	76		
Halbelfen	80		
Elfen fern der Heimat	82		
Das Aventurien der Elfen	87		
Die Kernlande	87		
Sala Mandra – Die Salamandersteine	90		
Elfen jenseits der Kernlande	94		
Städte mit relevanter elfischer Bevölkerung	96		
Berühmte und berühmte Elfen	104		
Bedeutende	104		
Ursprüngliche	105		
Elfen in der Menschenwelt	106		
Elfen auf Wanderschaft	108		
Seltsame	111		
Weitere bekannte Elfen	112		





VORWORT

Sanyasala, liebe Leserin und lieber Leser!

Elfen der einen oder anderen Art sind in der Fantasy-Literatur und in verschiedenen Rollenspielsystemen beliebte Figuren. Mal sind sie nur fingergroß mit schillernden Libellennägeln, mal deutlich menschenähnliche, aber schillerigere und langlebigere Geschöpfe. Man kennt sie aus japanischen Comics ebenso wie aus Cyberpunk-Systemen, aus der Edda oder aus irischen Sagen. Für manche sind sie eher edle Wilde, die in vollkommener Verbundenheit mit der Natur leben, für andere dagegen die besseren Menschen, die das Schöne, Anmutige, Künstlerische, Weise und eine natürliche Magie verkörpern.

Zweifellos haben sich auch die Erschaffer der Elfen des Schwarzen Auges von einigen dieser Vorbilder inspirieren lassen. Doch gleichzusetzen sind die aventurischen Elfen nicht mit den Elben des Tolkien-Universums, den Drow, Vulkaniern und wie sie noch heißen mögen. Die *fey*, wie sie selbst sich nennen, bieten zahlreiche eigene, unwechselbare Spielmöglichkeiten mit einem eigenständigen philosophischen und mystischen Hintergrund.

»Die Elfen oder Elben, zuweilen auch Alben oder gar Alfien genannt, gehören wohl zu den wundersamsten und zauberhaftesten Wesen unserer Welt. Kaum ein Aventurier kann sich ihrem Geheimnis entziehen, das sie wie Spinnweben umgibt. Dieses Geheimnis zu enthüllen, oder besser gesagt ein wenig zu lüften, sind wir angetreten. Oft mag es uns jedoch scheinen, dass es ein vergebliches Unterfangen für einen Sterblichen ist, tun sich doch für jedes entdeckte Geheimnis drei neue auf.«

So begann die Spielhilfe **Geheimnisse der Elfen** von 1993, in der die aventurischen Elfen zum ersten Mal im Gesamtbild dargestellt wurden. Fast gänzlich in Form von aventurischen Zitaten verfasst, wahrte dieses Werk das Geheimnis der Elfen in hohem Maße, und der liebevoll zusammengetragene Detailreichtum faszinierte und begeisterte eine ganze Generation von DSA-Spielerinnen und -Spielern. Doch dieser aventurische Stil sorgte auch für viele Unsicherheiten: Einzelne Zitate widersprachen sich – zum Teil absichtlich – oder blieben so offen und mystisch, dass man sie mühsam interpretieren musste, wenn man sie für das Rollenspiel nutzbar machen wollte.

In **Aus Licht und Traum** werden viele dieser farbigten und anschaulichen Beschreibungen aus dem elfischen Leben bewahrt – auch uns war es wichtig, Elfen als geheimnisvolle Spielfiguren mit eigener Mystik und Fremdartigkeit zu zeichnen. Im Zentrum unserer Arbeit an dieser Spielhilfe aber stand, die Elfen spielbarer zu machen – dafür wurden viele Details umfassender ausgeführt und erklärt, vereinfacht und in die aventurische Spielwelt eingebettet, die sich in den vergangenen fast 15 Jahren so viel weiter entwickelt hat.

Unser Blick auf das elfische Leben beginnt mit einer Reise in die Vergangenheit, wo *Legende und Geschichte* oft genug untrennbar verwoben sind: Die über 10.000 Jahre zurückreichende elfische Historie erzählt vom Heraustreten der Alten aus dem Licht, vom Aufstieg und Fall der Hochelfen mit ihren Kriegen und Städten und vom Zusammenleben zwischen Elfen und anderen Völkern. Sie erzählt auch von schicksalhaften Ereignissen jüngerer Zeit, die einen Wandel in das Leben der Elfenvölker bringen.

In den darauf folgenden Beschreibungen wird deutlich, wie sehr sich *Wesen, Kultur und Lebensweise* der heutigen Elfen von denen der Menschen unterscheiden und wie sehr das 'Alte Volk' von der eigenen Geschichte geprägt wurde. Die Darstellung der verschiedenen *Elfenvölker* in ihrem Lebensraum geht nicht nur ausführlich auf Au-, Wald-, Firm- und Steppenelfen ein, sondern auch auf die aus der Verbindung von Elfen mit Menschen hervorgegangenen Halbelfen sowie auf die nicht geringe Anzahl von Elfen, die unter Menschen leben.

Das *Aventurier der Elfen* schließlich stellt die elfischen Kernlande und insbesondere die Salamandersteine als Ursprung und mystische Heimat der Elfen vor. Die Städtebeschreibungen geben anschauliche Beispiele dafür, wie Menschen unter Elfen und wie Elfen unter Menschen leben – wo sich mit etwas Mühe ein einvernehmliches Zusammenleben gefunden hat oder wie die Völker aneinander gescheitert sind.

In zahlreichen Publikationen aus der Spielwelt des Schwarzen Auges kommen *berühmte und berüchtigte Elfen* vor, im entsprechenden Kapitel werden altbekannte Meisterpersonen, aber auch neue Figuren vorgestellt, die insgesamt ein breites Spektrum von Völkern, Strömungen und Eigenheiten (oder auch Kuriositäten) der Elfen veranschaulichen. Kaum ein Volk verfügt über einen so reichen Schatz an *Mysteria et Arcana* wie das der Elfen – neben neuzzeitlichen Geheimnissen werden hier auch die untergegangenen Hochelfen und die entrückten Inseln im Nebel genauer behandelt.

Und nachdem mit all diesen Beschreibungen hoffentlich ein detailreiches, buntes und plastisches Bild des Schönen Volkes gezeichnet wurde, geben wir Ihnen als Spieler und Spielleiter Hinweise an die Hand, wie Sie in Ihrer Runde *Elfen im Rollenspiel* lebendig werden lassen können: Spieltipps und Archetypen laden zum Losspielen ein, und Kultur- und Professionsvarianten ermöglichen eine detaillierte Anpassung der Generierung an den Spielwelthintergrund eines Elfen. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spielen Ihres elfischen Helden oder Ihrer elfischen Heldin und bei der Lektüre dieses Bandes. *Eorla!*

Tyll Zybra

Katharina Pietsch

Bielefeld im März 2006

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

AB xx	Aventurischer Bote Nummer xx
AH	Aventurische Helden (aus der Box <i>Schwerter & Helden</i>)
AZ	Aventurische Zauberer (aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
GA	Geographia Aventurica
GKM	Götter, Kulte, Mythen (aus der Box <i>Götter & Dämonen</i>)
MWW	Mit Wissen und Willen (aus der Box <i>Zauberei & Hexenwerk</i>)
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica





DER WEG DER WILDGÄNSE

E nha'ha alwa, e nha'ha vin. E'dao nha'ha quääi.

"Du suchst den Weg des Wassers und des Windes, du wirst den Weg der Wildgänse kennen."

Auch in der Erinnerung waren die Worte unhörbar, denn die Sprache des salasandra ist die Sprache der feysala, der Verständigung der Sippen-gemeinschaft, und des oha'amanda, die Sprache der Lieder, die in allem klingen. Doch so, wie der unsichtbare Wind die Saiten einer Laute treibt, in Schwingung versetzt und ihnen Töne entlockt, so waren Innaten Sommermonds Gedanken auf Ailindirs Seelenlicht getroffen und hatten es beunruhigt.

In der Erinnerung war es, als hielt die ganze Sippe, die hier im salasandra versammelt gewesen war, in der Seelenverbundenheit des feysala, in der alle die Gedanken und Gefühle eines jeden anderen teilten, den Atem an. Als wäre das Sippennetz, das stets leise zu erklingen schien, solange der Kreis währte, für einen Augenblick verstummt. Als hätten Herzen, die im Einklang schlugen, innegehalten. Als Ailindir in die Augen der anderen blickte hatte, hatte sie darin Trauer, Furcht und manchmal auch liebevolles Abschiednehmen entdeckt. Dies war es, was sie am meisten erschreckte, denn ein Abschied von der Sippe, vom salasandra, vom feysala, erschien ihr undenkbar, unbegreiflich.

Dann verklangen die Töne ihres Liedes, wurden vom Wind davongetragen, der sich kräuselnde Wellen auf die Oberfläche des Sees zeichnete, und so vergingen auch die Bilder, verging das Gefühl des letzten Salasandras, das Ailindir Flüster-im-Wind im Kreise der Sippe erlebt hatte. Das Wasser plätscherte mit sanftem Wellenschlag gegen die Pfähle, auf denen das Dorf errichtet war – gut verborgen hinter einem breiten Rind aus Schilf und Wolle. Die Blüten von malve, baldharian und wildem Methuanian entfalteten in der Spätsommerhitze ihren Duft, der Bienen und Schmetterlinge anlockte.

An einem Tag wie diesem hätte die kleine Lahellin übermütig nach Fischen geschacht, sich dann nackt auf dem dicken, über das Wasser ragenden Ast der nahen Weide liegend von der Sonne trocknen lassen und die Bienen geneckt, die an den Blüten ihren Nektar sammelten. Lahellin Bienensflüsterin hatte die Sippe sie manchmal genannt, weil sie bereits mit seinem Sommern die Gabe besaß, mit den Bienen zu sprechen, die bereitwillig auf ihrer Fingerspitze landeten, wenn ihre Beine schwer von Blütenstaub und Nektar waren, und die Lahellin niemals stachen.

Dann wäre vielleicht Andarief Singt-im-Schiffgras zu Lahellin gekommen, um den Nachmittag mit ihr im Röhrich zu verbringen, wo er ihr beibrachte, sich unauffällig wie ein Grashalm und leise wie ein Wispern des Windes zu bewegen. Er zeigt ihr, welche Wesen im Reihergras heimlich waren, und lehrt sie ihre Geptflogenheiten, zeigte ihr die kaum sichtbaren Spuren, die sie hinterließen, wenn sie ihrem eigenen Tagwerk nachgingen. Ailindir konnte sich noch genau daran erinnern, wie Andarief ihr selbst dies alles beigebracht hatte, noch nicht einmal zwanzig Sommer war das her, aber ihr kam es nun vor wie ein halbes Elfenleben.

Andarief lehrt nicht, die Wesen im Reihergras zu jagen. "Wer einem Tier stets nur nachstellt, um ihm sein Leben zu nehmen", so hatte er erklärt, "wird dieses Lebens niemals kennen gelernt haben, wird nicht schützen können, wie das Tier unser nudra mit dem Opfer seines eigenen stärkt, und wird nicht in der Lage sein, das Gleichgewicht von nudra und zertza zu achten. Bevor du das Leben eines Bewohners der Auen nimmst, musst du erst selbst zu einem Wesen der Auen werden", pflegte er zu sagen. Und Andarief lehrt, wie man wie der Lishi durch das Gras schlich, ohne jede Regung wie die Rohrdommel ausharrte, wenn sich Gefahr näherte, wie ein Fichtotter schwamm und tauchte oder wie die Silberreiher geduldig den schweren Regen an nassträgigen Tagen erwie. Dort hinten im Schilf war der Lieblingsplatz von Sanyara träumt-im-Jagdersteck gewesen, die es wie keine andere verstand, Enten anzulo-

cken und dann mit einem Netz zu fangen. Ailindir verließ die Pfahlbauten und bahnte sich – leise und behutsam wie das Rascheln des Windes in den Halmen – einen Weg durch das Schilfgras.

Sie hatte ihre Stiefel ausgezogen, die nackten Füße tasteten sich über weichen, kühlen, schlammigen Grund, die Finger traten sanft an den wolligen Rippen entlang. Dann erreichte sie den alten Erlenstamm, der am Rande einer kleinen, natürlichen Bucht im Schilf lag und dessen halb ins Wasser ragende tote Äste oft von Enten als Rasplatz benutzt wurden.

Ailindir legte Bogen und Köcher, ihren Bauschmantel und den Umhängebeutel neben sich und hockte sich auf den Stamm, so dass sie auf Wasser hinausblicken konnte, um sich her aber nichts sah als die sich sacht im Wind wiegenden Schilfhalm. Dort, wo vor ihr das Wasser den dunklen, schlammigen Boden benetzte, zeichneten sich die Spuren eines Bläuhahns ab, das erst vor kurzem hier an Land gewatschelt sein musste. Wer weiß, vielleicht sah es ganz nah irgendwo im Schilf – doch Ailindir war nicht zum Jagen hierher gekommen. Die Zeit, als die Sippe vom nudra des See-wo-Silberreiher-schlafen und der Au-wo-Erlen-im-Schilf-wachen genommen hatte, war vorbei.

Und erst als Ailindir saß und lauschte – auf das Schnattern der Enten, das Surren der Libellen und das Plätschen eines nach Mücken springenden Fisches –, da verstand sie ganz, dass dieser Ort ein anderer geworden war, denn das Lied der Sippe war hier verstummt. Das Lied ihrer Schwestern und Brüder und auch ihr eigenes war nicht mehr am See-wo-Silberreiher-schlafen, und dennoch schwammen die Schwäne und quakten die Frösche, machte der flinke Otter Jagd auf die Fische und hielt der stolze Seeadler freisend Ausschau nach Beute.

Doch niemals wieder würde Firianaer Reiherflugspeer den Fischen vom zertza sprechen, und niemals wieder Linoriel Blütenantz' leiser Gesang das nudra in Seidelbast, Wicken und Spinnendorn wecken und liebkosen, damit die Pfahlbauten grünten. Das Sippennetz war verklungen, das doch stets über diesem Ort geschwebt hatte, und die sala war vergangen.

Die Welt mochte im Wandel sein und der See-wo-Silberreiher-schlafen Abschied genommen haben von der Sippe. Doch das Wasser, das mit seinem sanften Wellenschlag an die Schilfhalm rührte und ihnen ein leises, beruhigendes Wispern entlockte, sprach noch immer zu Ailindir, wie es dies ihr ganzes Leben lang getan hatte.

Sie lauschte, während über ihr eine Schar Wildgänse in pfeilförmigem Flug nach Süden zog und sich die Spätsommerhitze dem Horizont zu neigte. Sie lauschte, bis das Wispern innezuhalten schien und etwas anderem Platz machte – dem Gefühl von twel'iala, einem fremden Besucher. Einem Eindringling. Der Wind trug Geräusche von den Pfahlbauten herüber, leise und beunruhigend. Stimmen, aber weder von Tier noch von fey. Ailindirs Nackenhaare stellten sich auf. War die Gefahr bereits so nah? Die Gefahr, vor der sie die Sippe, die nun fort war, warnen wollte? Sie war weit nach Osten und nach Norden gewandert, wo in der tudra der Wind sang von zertzaubra und zertzyra, dem Schwarzen Eis, und sie hatte die telora gesehen, die es mit sich brachten und Jagd auf alles machten, was noch nicht vom Hauch des zertzyra durchströmt war.

Geschmeidig wie ein Otter ließ sie sich vom Stamm gleiten und tauchte ins Wasser ein. Die Kühle des Sees umfing sie mit Willkommen, der Geschmack des Wassers vertraut, als sie es in den Mund rinnen ließ. Es war, als füllte sich ihr Körper mit seiner Kühle, seinem Strömen, und sie wurde Teil des Wassers um sie her. Mit kräftigen Stößen schwamm sie, immer ein gutes Stück unter der Wasseroberfläche, in Richtung der Pfahlbauten. Sie kannte die gründunkle Tiefe um sie her gut. Berührte nur mit den nackten Zehen für einen Augenblick sich in der Strömung wiegende Wasserpflanzen, die ihre Haut streichelten und kitzelten. Erahnte die flinken Bewegungen der Fische, die sich gern dort versteckten, wo das Schilf



bis weit in den See hineinwuchs. Und wusste genau, wann die dunklen Schemen der Pfähle vor ihr auftauchen würden, auf denen die verlassenen Bauten errichtet waren. Suchte sich ihren Weg zwischen Schatten und Licht, unter den verlassenen Wohnungen der Sippe und den Kanälen dazwischen.

Dann hatte sie eine der Leitern aus lebendem Pflanzengeflecht erreicht, die von den Bauten hinunter ins Wasser reichten. Vorsichtig zog sie sich hinauf, lauschte aufmerksam auf jedes Geräusch. Da waren sie, die fremden Stimmen. Rau klangen sie in ihren Ohren, hart und ohne Melodie, aus der man erahnen konnte, was die Laute meinen mochten. Etwas Aggressives lag in diesen Stimmen und der Art wie sie sprachen, das sie nicht näher zu deuten wusste.

Sie hatte solche Stimmen schon gehört, und auch den Geruch, der zu ihnen gehörte, nahm sie nun wahr zwischen dem Blütenduft von Maidesüß und Schwertlilien. Er war unangenehm, bedrohlich, aber nicht wie der wilde, erregende, intensive Geruch eines Raubtieres und auch nicht abstoßend wie der eines Orks, sondern anders, eine verwirrende Mischung aus vielen Gerüchen, einige nach Schmutz und Unreinheit, andere herb und auf gewisse Weise aufregend und von einer Fremde kündend, die Ailindir nie gesehen hatte, und die es doch gab, mit ihren eigenen ungekannten Melodien. Und noch etwas anderes war da im fremden Geruch der telora: Angst.

Ailindir zog sich an dem verwitterten, spröden Holz hoch und wagte einen Blick. Furcht und Neugier, Vorsicht und Aufregung hielten sie in ihrem Bann. Dann sah sie die twel'telora, und sie erschrak, denn noch nie war sie einem von ihnen so nah gewesen. Sie hatten sich im Schatten der großen Weide niedergelassen. Eine von ihnen saß mit geschlossenen Augen an den Stamm gelehnt, ihre Körperhaltung verriet Schmerzen. Ein anderer hockte mit dem Rücken zu ihr über ein großes, unförmiges Bündel gebeugt, das viel zu unhandlich war, um in der Wildnis getragen zu werden, und wühlte darin herum. Er hatte schwere Stiefel an, die ihm zu groß zu sein schienen und über und über mit Schlamm verschmutzt waren. Seine Haare waren schwarz und zu einem einfachen Zopf zusammengebunden, aber sie wirkten selbst auf die Entfernung

stumpf und ein wenig verfilzt, und die kleinen, runden Ohren verschwanden fast gänzlich darunter. Als er sich wieder aufrichtete und der verletzten Frau einen kleinen Beutel hinüberreichte, sah Ailindir, dass der telora ein wildes Gestrüpp aus schwarzen Haaren im Gesicht trug. Sie hatte so etwas schon einmal gesehen, aber es beunruhigte sie abermals, denn es verlieh seinem groben Gesicht etwas Unheimliches, und es war umso schwerer, seine Gesichtszüge zu deuten.

Dann wurde ihre Aufmerksamkeit abgelenkt von einem Dritten, der etwas abseits der anderen aus dem Schilf auftauchte und vorsichtig in alle Richtungen spähte. Dieser telora war eine ausgemergelte Gestalt, er musste schlimmen Hunger gelitten haben, denn seine Wangen wirkten eingefallen, und seine Haut sah ungesund und fahl aus. Seine Kleidung war schmutzig und schlecht geflickt.

Ailindir verbarnte, als der telora näher kam. Dann stieß er einen überraschten Ruf aus, der sie zusammenzucken ließ. Die Pfahlbauten mussten wie überrankte Büsche und Sträucher gewirkt haben, doch jetzt hatte er sie als gut getarnte Behausung erkannt. Ailindir überlegte, was sie tun sollte, als der telora vorsichtig die Wohnkuppeln durchstöberte. Ein ungeladener Eindringling im Pfahldorf der Sippe, das war eine ungeheure Vorstellung – doch die Sippe lebte hier nicht mehr. Ailindir entschloss sich weiter zu beobachten und abzuwarten. Der telora bewegte sich gar nicht so ungeschickt und durchaus behutsam zwischen den Sträuchern und Brombeerranken, die überall die Plattform bedeckten und die Bauten vor den Blicken Fremder verbargen. Er strich den Sommervorhang aus lebendem Efeu mit einer fast ehrfürchtig anmutenden Bewegung beiseite, als er ins Innere jener Wohnkuppel trat, die Ailindirs ganzes Leben lang ihr Zuhause gewesen war.

Der Schwarzbürtige war neugierig näher gekommen und erwartete den Mageren, als dieser zurück über einen der schmalen Stege ans feste Ufer balancierte. Und beide schauten sich gehetzt um, als ein plötzlicher Laut die Luft zerschchnitt, ein Knurren und jagefürges Kläffen, das vom Erlenuwald herüber drang. Dann war es wieder still, während die telora in Eile, die von der Angst der Gejagten kündete, ihre Habeligkeiten zusammerrufen und der Verletzten auf die Beine halfen.





Ailindir ließ sich am Rankengeflecht der Leiter hinunter ins Wasser gleiten, lauschte auf jedes Geräusch. Bevor sie tauchte und sich dem Wasser anvertraute, drangen laute Stimmen an ihr Ohr, die ihr durch Mark und Bein fuhren, die von Ieygra sprachen, von zet'ra, einem Feind, der die Vernichtung bringen will, in dessen Stimme Zorn und Hass ist.

Am Erlenstamm zog sie ihre Stiefel an, nahm ihre Habseligkeiten auf und zog eine Sehne auf den Bogen. Es war nicht schwer zu erkennen, welchen Weg die fliehenden talari gewählt hatten, das Schilf zeigte die Spuren, die ihre Eile und ihre ungeschickten Bewegungen hinterlassen hatten.

Die Verfolger konnte Ailindir als Unruhe im Schilf erkennen, nicht weit von der alten Weide entfernt. Ohne die Bewegungen aus den Augen zu lassen, strich sie mit den Händen durchs Schilf, lockte mit einem geflüsterten val'ya na'biunda und einem Hauch über die Halme Nebelchwaden hervor. Während diese sich ausbreiteten, langsam übers Wasser krochen und die alte Weide und dann die Pfahlbauten erreichten, folgte Ailindir den fliehenden talari auf deren deutlicher Spur, die am Rand des Sees entlang führte.

Ailindir wusste, dass die vierbeinigen Jäger die Spuren ihrer Beute trotz des Nebels finden würden. Sie hatte solche Wesen schon gesehen, die bellten und jaulten, bis sich ihre Stimmen überschlugen, und die von telora an kurzen Seilen angebunden wurden. Sie ähnelten Iargrä, Wölfen, aber sie bissen, hetzten und gefierelten, als seien sie tollwütig.

Ailindir beschleunigte ihre Schritte, bis sie den Fliehenden ganz nah war. Die verletzte tala stolperte, wurde von dem Schwarzbärtigen, der sie stützte, weitergezogen. Furcht brachte ihn dazu, sich nach den Verfolgern umzuwenden – und seine Augen trafen die ihren. Sie waren klein und dunkel, fast wirkten sie wie erloschen, denn kein Licht war in ihnen wie in den Augen eines Icy. Er starrte sie an, verharrte gebannt in seiner Bewegung, als hätte er nicht längst wissen müssen, dass sie da war.

Dann hörte sie das Hecheln der badoc'largrä herankommen, erspürte ihre Bewegung im Schilf, ließ einen Pfeil auf die Sehne gleiten, spannte den Bogen und wartete nur einen halben Herzschlag lang, bis sie ihn fahren ließ. Ein Aufpaulen kündete davon, dass sie das Wesen getroffen hatte, das sie noch immer nicht sehen konnte. Doch schon war der zweite heran und hatte die verletzte tala fast erreicht, die nun zurückstolperte und dabei hinstürzte.

Bevor Ailindir darüber nachdenken konnte, hatte sie schon ein wildes, zorniges Ial miniza dao'ka gefaucht. Wie von einem zweiten, unsichtbaren Pfeil wurde der badoc'largra im Sprung getroffen, mit dem er auf die Kehle der am Boden liegenden tala gezielt hatte.

Der magerere tala war nun mit einem Messer herangeilt und schnitt dem von der Wucht des thar'andra zu Boden geschleuderten Tier die Kehle durch. Der Schwarzbärtige aber starrte noch immer Ailindir an – Überraschung, Furcht und eine fragende Unsicherheit waren in seiner Haltung zu erahnen. Ihr Blick fiel auf ein kunstvoll geschnitztes Amulett aus mammuten in Gestalt einer Wildgans, das er um den Hals trug und das in einem merkwürdigen Kontrast zu seiner derben Lederkleidung stand.

Für einen Augenblick schienen die talari und sie selbst den Atem anzuhalten, die drohende Gefahr und die Furcht vor den Verfolgern zu vergessen. Dann trat Ailindir an ihnen vorbei, deutete in Richtung des Südrandes des Sees, hinter dem irgendwo der kalte Fluss tris'yunda lag, der den großen alavi-See durchquerte, und sagte "ai'ma", "folgt mir". Ihre Augen hatten bereits einen kaum sichtbaren Pfad im Schilf ausgemacht, der sie fortführen sollte von den telora'Ieygra, während sich um sie her Nebelchwaden sammelten. Ailindir blickte nicht zurück auf das, was hinter ihr im Nebel verborgen lag, nicht auf den See-wo-Silberreiherschlofen, nicht auf die alte Weide und nicht auf die Pfahlbauten, die ihre Heimat gewesen waren.





WIE ELFISCH DARF'S DENN SEIN? – EINE EINFÜHRUNG

Bei Elfen gilt oft noch mehr als bei anderen Heldentypen: Unter Spielern gibt es unterschiedliche Bilder von Vertretern dieser Rasse. Gehen Sie daher nicht automatisch davon aus, dass alle anderen das gleiche Elfenbild haben wie Sie selbst: Verständigen Sie sich mit Ihrer Spielgruppe, vor allem aber mit Ihren Elfenspielern, über unterschiedliche Vorstellungen, um Missverständnissen vorzubeugen.

ELFISCH ODER UNELFISCH?

Neben der Frage, was eigentlich überhaupt ein 'richtiger' Elf ist, gibt es in Spielgruppen auch immer wieder Streitigkeiten darüber, ob der Elfencharakter wirklich 'elfisch rüberkommt' oder 'unelfische' Dinge tut, eigentlich nur ein Mensch mit spitzen Ohren ist oder als ewig weise lächelnder 'Vollblutelf' nichts zur Lösung des Abenteuers beiträgt. Manche Spieler fühlen sich von den hohen Ansprüchen, die sie selbst, ihre Mitspieler und die offiziellen Publikationen an Elfen formulieren, überfordert.

Andere versuchen, dem Bild der gewandten, sinnenschärfen, naturverbundenen und ganz natürlich zaubernden Jägersängerin gerecht zu werden – und scheitern an den Vorgaben des Regelwerkes, der Ungnade der Würfel oder den Bedingungen des Abenteuers.

ELF IST NICHT GLEICH ELF

Aber disqualifiziert dies Elfen von vornherein als Spielercharaktere? Keineswegs, denn Elfen sind nicht alle gleich, und die aventurischen Elfenbilder bieten Platz für zahlreiche verschiedene Interpretationen und Herangehensweisen am Spieltisch. Die vorliegende Spielhilfe zeichnet ein großes Spektrum an elfischen Persönlichkeiten, Gesinnungen und Lebensweisen. Vom abweisend-fremdartigen Firnelven über die mit Schmetterlingen spielende Auelven und den arroganten, freizeitsliebenden Steppenelfen bis zur raubtierhaft-wilden Waldelfe – und über all diese Schablonen hinaus – sind unzählige unterschiedliche und individuelle Elfencharaktere denkbar.

Wer entrückte, weise, stets ausgeglichene, dem Licht nahe stehende Elfen spielen möchte, kann sich vor allem in den Salamandersteinen

umsehen. Eher grimmige, vielleicht sogar fatalistische, aber auch stets einsatzwillige Charaktere bietet am ehesten das Firnvolk. Die steppenelfischen Nomaden haben den Stolz hochelfischer Kriegerreiter nie verloren, während die Auelven das vielseitigste und variantenreichste Elfenvolk sind. Gerade bei menschnahen Auelven mögen sich hier und da noch Anklänge an die einstige Hochkultur finden. Siedlungs- und Halbelven sind besonders für Einsteiger gut geeignet.

INDIVIDUELLE UNTERSCHIEDE

Bedenken Sie, dass die typischen Merkmale der Elfenvölker letztlich Stereotypen sind – und dass gerade Spielerelfen sich oftmals durch abweichende Eigenheiten auszeichnen mögen, die vielleicht sogar der Grund dafür sind, warum sie

ihre Heimat verlassen haben. So wie der eine Elf alle Wesen verachtet, die Götter anbeten, kann eine andere Elfe das Geborgenheitsgefühl, das Menschen in ihrem Glauben finden, vielleicht sogar nachvollziehen – auch wenn es ihr selbst verwehrt bleibt.

Wo die eine Menschen als *badoc* meidet und fürchtet, kann der andere Neugier und Faszination für diese seltsamen Wesen empfinden, aber vielleicht auch Mitleid wegen ihrer fehlenden Magiebegabung. Wo manche vom Nagrach-Eis bedrohten Firnelven jeden Eindringling unbarmherzig verfolgen, könnte eine Waldelfe der Salamandersteine einen Menschen zunächst mit unschuldiger Hilfsbereitschaft behandeln – während ihr Gefährte lauert und misstrauisch im Hintergrund bleibt. Und während manche Elfen die Sehnsucht nach 'dem Licht' umtreibt, fühlen andere sich zur Wirklichkeit hingezogen und empfinden eine Verantwortung für diese von zahlreichen finsternen Mächten bedrohte Welt.

Wählen Sie Herkunft und Hintergrund Ihres Spielerelfen danach aus, welches Elfenbild Sie selbst und Ihre Spielgruppe bevorzugen und wie stark Sie die elfischen Eigenheiten und Besonderheiten mit ihrem Reiz, aber auch ihren Schwächen ins Rollenspiel einfließen lassen wollen.





DIE GESCHICHTE DER ELFEN

„Unser Volk hat schon alles gesehen, was man sehen kann, alles vollbracht, was man vollbringen kann, und alles verloren, was man verlieren kann: Wir haben die Lichtwelt gesehen und die Welt des Namenlosen. Wir sind von Kreaturen besiegt worden, die längst untergegangen sind. Wir haben Städte erbaut, die heute Staub sind, und existieren noch immer. Wir haben nicht nur Reiche kommen und gehen gesehen, sondern ganze Rassen. Sogar die Götter, die über uns waren, schweigen heute.“

—Ellinar Sternreut, Oberkanzlerin für Diplomatische Angelegenheiten in Gareth, neuzeitlich

„Ehe die Menschen nur ihren Fuß auf Aventurien setzten, beherrschten die Alben das Land. Weil sie ewig lebten und nichts vergaßen, waren sie klug und wussten alles und konnten alles. Ihre Städte waren hochragende Paläste aus Glas und Edelstein, und ewiges Licht erfüllte die Straßen. Sie tranken aus einem Dunklen Brunnen, sodass jeder von ihnen zaubern konnte, und sie trugen magische Ringe, die sie schön wie Götterkinder machten. Sie erannen sich fliegende Schiffe aus Spinnweb und Licht, und sie segelten zu der Stadt in den Wolken, wo ihr König thronete. Dann aber ...“

—Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus Alberrnia

„Ich kann euch erzählen von kühnen Entdeckern, Erfindern und Künstlern. Von Verwirrten und Verirrten. Von riesigen Städten, unendlich scheinenden Jagdgründen und maßlosem Gedeihen. Von kleinen und großen Träumen. Von Licht und Schatten. Von der großen Zeit der fernat und deren unausweichlichem Niedergang. Sie haben gottgleiche Wesen und alte, längst vergangene Kulturen gesehen. Kontinente, von denen ihr nur aus den trunkenen Berichten des Seefahrer gehört habt. Anderswelten, die nie ein Sterblicher sehen wird. Die großen Wunder der Magie und auch das namenlose Grauen. Höret und lernet daraus. Denn dies ist eure Zeit, und man wird euch noch in Äonen daran messen, was ihr geschaffen und hinterlassen habt.“

—Shirynia Zeitengruß, waldelfische Legendensängerin, neuzeitlich

Vielen Menschen gelten die Elfen als 'nicht von dieser Welt'. Doch auch wenn die 'Spitzohrigen' Wesen aus Fleisch und Blut sind, so folgt die Identität der Elfenvölker doch in hohem Maße auf ihren Liedern und Sagen. So groß ist die Macht der Legenden, dass zuweilen ungewiss ist: Formten die Ereignisse die Mythen der Elfen, oder sind die Dinge wie sie sind, weil es von den Legendensängern erzählt und von den Mächtigsten der Alten geträumt wird?

Die Zeit der Elfen in Aventurien ist vergangen, ja, fast verloren im Nebel der Geschichte. Nach Aufstieg und Fall der Hochelfen in mythischer Urzeit war das Leben der Elfen von einer steten Distanz zur Welt geprägt, einer Abgeschlossenheit bis fast zur Entrückung. Wer aber einen Blick hinter den Schleier wirft, dem offenbart sich eine Geschichte von Mythen und Taten der Elfen, wie sie epischer, gewaltiger und tragischer kaum sein kann.

Zur Beachtung: Die hier präsentierte Historie ist in dieser Dichte und mit diesen Zusammenhängen keinem aventurischen Gelehrten und auch kaum einem Elfen bekannt, auch wenn sich gerade bei den letzteren viele mythisch verschwommene Erinnerungen in Träumen und Gefühlen erhalten haben. Viel eher entspricht sie in etwa dem, was ein sehr alter und erfahrener Legendensänger wissen könnte. Einzelne Historiker können in bestimmten Bereichen (wie etwa dem Untergang der Hochelfen oder der Geschichte zwischen Elfen und Menschen) durchaus Fachleute sein – nur sind sie dann meist nicht über die Konflikte zwischen Elfen und Zwergen oder die Ausbreitung der einzelnen Elfenstämme informiert.

Behandeln Sie als Spielleiter dieses Kapitel daher am besten als Meisterinformation und geben Sie den Spielern nur die Stücke preis, die sie von ihrem Hintergrund oder ihren Erlebnissen her wissen können.

„LICHT WIRD DURCH SEIN ERSETZT ...“

„Alvida die Schülerin: „Meister, was ist der Ursprung der Elfen?“

Rohal der Weise: „Der Ursprung der Elfen ist ein unentzifferbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkeln, sondern im Licht.“

—Gespräche Rohals des Weisen, Band XI, um 533 BF

DAS GROßE LICHT

Die Geschichte der Elfen beginnt weit in den Nebeln vormythischer Zeiten, ja, wohl vor oder neben der Zeit selbst – jedoch nicht in Aventurien und nicht einmal in der Dritten Sphäre Deres. Allen Sagen zufolge stammen die Elfen aus der Lichtwelt, auch das Große Licht genannt. Diese scheint entrückt von der bekannten Wirklichkeit und ist zum Teil womöglich sogar älter als die Sieben Sphären. Manche aventurischen Vermutungen gehen sogar so weit, das Große Licht als die Mitte der Anders- und Feenwelten zu deuten und zu behaupten, dass es von einer solch reinen Kraft erfüllt sei, dass sie jede profane Weltlichkeit verzehren oder überstrahlen würde. Tatsächlich dürfte die Lichtwelt unabhängig von anderen Feenwelten existieren – wenngleich es Verbindungen zwischen ihnen geben mag.

Auch die ältesten Lieder gehen kaum Auskunft, warum die Lichtelfen einst jenen Schritt aus ihrer Welt in die Existenz der Dritten Sphäre

taten. Die meisten der folgenden Abläufe sind daher lediglich elfische Rekonstruktionen vergangener Zeitalter.

In der Zeit nach dem mythisch verkündeten **Ersten Drachenkrieg** waren auf Dere Orks, Goblins, Echsen und andere kulturschaffende Urrassen wie Drachen, Trolle, Gryphonen und Spinnenartige zu finden. Sie hatten in großem Maße das Bild der Vorzeit geprägt und lebten in den Urwäldern, die einen Großteil der Kontinente bedeckten.

Es ist zu vermuten, dass im düsteren **Äon des Namenlosen** dessen machtvoller, zerreißen Geist durch alle Sphären drang und die vollkommene Schöpfung der Urgiganten Los und Sumu verdarb. Es heißt weiter, dass auch die Lichtwelt von der erschütternden Kraft des Sikarayan (Sumus Lebensatem) gestreift wurde. Viele Lichtwesen, die mit einem Mal die Wirklichkeit gesehen hatten, wurden von ihr angezogen – womöglich von der Verlockung, selbst das Wirkliche zu erschaffen oder selbst wirklich zu werden.

Die erste Berührung der Lichtwesen erfolgte fernab und unbemerkt von jeder archaischen Zivilisation. Der Ort ihres Eintretens wird in den Liedermeythen **Sala Mandra** genannt, gelegen im Herzen der Wälder und Berge der heute so genannten Salamandersteine im Norden Aventuriens (siehe auch Seite 90ff.).



MADAYA

In *Sala Mandra* erfuhren die Lichtelfen erstmals von der Wirklichkeit der Welt. Sie nahmen wahr, was sie umgab, beobachteten, was sie wahrnahmen, und wurden beeinflusst von dem, was sie beobachteten. Wälder erblühten und zerfielen, Berge erhoben sich und wurden abgeschliffen. Irgendwann wurden die Spuren naher und ferner Orte von australer, elementarer und karmaler Macht erspürt: ein Lied und magisches Rauschen am Donnerbachfall, die Existenz eines machtvollen geflügelten Wesens im Süden und Tausende weitere Phänomene, von denen heutige Elfen kaum mehr etwas wissen.

Ohne Begrifflichkeiten von Zeit und Raum, Leben und Sterben waren die Lichtwesen von *Sala Mandra* auch den Strömen der Wirklichkeit ausgeliefert, ohne sich dessen bewusst zu sein – und begannen unmerklich, ihre Ursprünglichkeit zu verlieren.

„Denn die unfassbare Wahrheit ist, dass wir Elben uns selbst geträumt haben: Die Lieder der Alten berichten vom Schloss der Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine. Dort liegt sie in ewigem Schlaf, die letzte der Alten, die ihr Volk in ihrem eigenen Geiste formten. Doch dann kam erstmals das Namenlose unter die Elben und begann sie in die irdische Wirklichkeit zu ziehen. Viele von ihnen gaben der Anziehungskraft Aventuriens nach, der Verführung der Stofflichkeit, der Kraft der Wirklichkeit. Madaya aber brachte als einzige das Opfer, ihre Wirklichkeit aufzugeben, um ihr Schicksal wieder selbst zu träumen, und ihre Träume sind wahr für sie und jene Wälder.“

—*übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um Bosparans Fall*

Die Lichtwesen folgten der neuen Kraft, die sie an sich spürten und die die 'Wahrheit der Lichtwelt' zur 'Wirklichkeit deres' machen sollte. Die ersten der fey wurden geboren – aus Licht wurde Sein. Wahrscheinlich wirkten die ersten Lichtelfen, die vermutlich aus reiner, strahlend leuchtender arkaner Kraft (dem *mandra*) geformt waren, ihre Magie vollständig freizauberisch oder durch Zauberträume. Erst später, als der Kontakt zur Wirklichkeit größer und dauerhafter geworden war, sangen sie auch mächtige Zauberlieder, deren Texte und Melodien die Welt nahezu beliebig formen konnten.

Langlebig, wie sie waren, erweiterten und vervollkommneten die Lichtwesen ihr Wissen über die Welt. Nahe und ferne Orte Aventuriens mit ausgeprägter arkaner Kraft erschienen als komplexe Bilder in ihren Wahrnehmungen. Leben und Sterben nahmen sie als Urprinzipien des Entstehens und Erneuerns (*nurdra*) und der Vergänglichkeit und des Todes (*terza*) wahr. Doch mit jeder Berührung der Wirklichkeit wurde das Licht für die Lichtelfen schwächer und schwächer. Im Dunkel der Zeit verklärt ist deshalb auch der Einfluss *Madayas*, jener mythischen Lichtelfe, die als erste und letzte der Elfen gilt und den Lichtelfen das Licht zurückgeben wollte, das sie in den Äonen ihres Aufenthalts in *Sala Mandra* an die Wirklichkeit verloren hatten:

„Madaya aber hatte die Tore zum Licht und zu den Sternen aufgetan, und das mandra war mit und in den Elfen, denn Madayas Traum war wahr für sie, und die Winde brachten das mandra in jeden Winkel der Welt. Alfdriel aber, ein Alter unter den Allerersten, hatte Augen wie Sternenglanz, zu

sehen, was sein würde. Er sah taubra und zertaubra und Unausprechliches in die Welt kommen und wirklich werden wollen. Weil er aber sah, dass Madaya wohl getan und den Elfen die Kraft ihres Traumes gegeben hatte, sprach Alfdriel: „Ich will zu den Sternen gehen und wachend dem Sang der Sphären lauschen. Ich will sehen mit meinen Augen von Sternenglanz. Ich will die Gefahrt sehen und jene, die ihr Einhalt gebieten werden. Zu ihnen will ich von den Sternen her sprechen. Eorla.“

Und seitdem wird er Sternfe genannt, der weise Wächter über die Harmonie der Sphären. Selten spricht Alfdriel, doch sieht er alles in seinem Heim aus Sternentau. Und zuweilen sieht man sein Regenbogenhaar am nördlichen Himmel leuchten.“

—*inhaltliche Wiedergabe eines alt-aelfischen Liedes*

Aelfischen Märgen zufolge liegt Madaya noch immer auf dem höchsten Berg der Salamandersteine im ewigen Traumschlaf, angeblich am Ort des Ursprungs der Elfen, wo sie einst aus dem Licht in die Wirklichkeit getreten waren. (Ähnliche Legenden wie die von Madaya sind auch in anderen Kulturen verbreitet. Weitere Informationen zu Madaya finden Sie in GKM 99 und 125 sowie im Abenteuer *Stein der Mada*.)

DAGALS LIED

Die Warnings des Sternfe und Lichtelfen *Alfdriel* Sphärensang hatten davon gesprochen, dass Madaya nicht nur den 'Wirklichen' den Weg zurück in die 'Wahrheit' geöffnet hatte, sondern mit ihrer Tat auch die Tore zu dunklen Mächten wie denen des *dhaza* ('das das Sein zerstört' oder 'das das Sein bekämpft', das Namenlose) aufgestoßen hatte, die wirklich werden wollten und nach Dere zu strömen versuchten:

„Ehe andere Sängere waren, war Dagal. Seine Stimme machte, dass jeder und alles lauschte. Die Nachtigallen saßen auf seinem Haupt, die Silberlöwen deckten seine Füße.

Am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen erbauten ihm die Winde einen Thron. Von hier trugen sie seine Stimme über alle Wälder. Dagal sang die alte Zaubermelodie, Dagal sang sein Lied, Dagal sang sich selbst.

Dann aber kam das Namenlose in Dagals Geist. Es gelang ihm, das Letzte in sich zu bewinngen und zu töten: den Tod! Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und über die Wälder. Weil Dagal's Lieder überall erklangen, waren sie überall wahr. Die Elfen wuchsen ohne Maß und erfüllten die Ebenen. Sie nannten sich die Hohen Elfen.

Dagal kämpfte gegen das Namenlose. Um das Letzte in sich wiederzufinden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagal's Lieder überall erklangen, kam Sterben und Krankheiten unter die Hohen Elfen.

Schließlich gelang es Dagal, auch das Erste in sich zu bewinngen und zu töten: das Sein! Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne nicht zu sein. Nur Dagal's Thron blieb am Gelben-Berg-der-Rotstruppigen. Bis heute mühen sich die Sängere, zu machen, dass Dagal's Lieder nicht mehr erklingen, und singen uns vom Thron von Dagal dem Wahnsinnigen.“

—*Kompendium von Märgen über die Elfen von Yaquir und Bosquir, Salandron Farnion Finkenfarn, Punin, 1004 BF*

Es ist nicht gewiss, ob die Legende von Dagal ein konkretes Ereignis zur Zeit der Lichtelfen beschreibt oder vielmehr eine Metapher für den gesamten späteren Aufstieg und Fall der Elfen ist.





VON DAGAL DEM WAHNSINNIGEN

Dagal der Wahnsinnige (im Isidra trägt er den Beinamen 'Badoc') war der einzige, der jemals das *Lied der Unendlichkeit* gesungen hat, der wohl erste, größte und bis heute meistbesungene Legendensänger der Elfen – und selbst Legende. Ob er Licht- oder Hochelf war, darüber streitet man sich. Was aus ihm wurde, ist Mythos. Sein Lied, korrumpiert durch seinen Kampf gegen das Namenlose, soll für den Wahn der Hochelfen, wenn nicht gar für die Sterblichkeit und die Leiden jedes einzelnen Elfenwesens bis heute verantwortlich sein, weswegen sich viele elfische Sänger seit jeher mühen, sein *Lied der Unendlichkeit* mit ihrer Musik verstummen zu lassen. Denn Dagal's Lied erklingt noch heute, und an seinem von Winden geformten Achat-Thron soll man es in all seiner magischen Macht hören können.

Mehr zum Mythos Dagal's des Wahnsinnigen und der *Harfe der Zwölf Winde* finden Sie in den *Mysteria et Arcana* ab Seite 113 und im Abenteuer *Der Basiliskenkönig*.

"... UND SEIN DURCH WERDEN ..."

„Und die unfassbare Wirklichkeit ist, dass das Schicksal der anderen Elfenvölker das Werk so genannter göttlicher, aber keineswegs wohlgesonnener Mächte ist: Zunächst war es jenes Namenlose, das die Auelfen trieb und zwang, denn – wie die Menschen sagen – der ganzen Schöpfung ist es bestimmt, zu gieren, zu kämpfen und sich zu verbinden. Und dies, so fremd es dem Lichtwesen der ersten Elfen auch war, ist, was den Auelfen geschah.“ —übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um Bospans Fall

„Den ersten der Elfen und den ersten ihrer Könige nannten ihn die Törichteren. Doch Simia der-aus-dem-Licht-trat war lediglich der erste jener, die das Herz von Sala Mandra verließen, der erste, der ganz das Sein wählte. Er ging, den Traum zu schützen, doch er ging auch, um nie zurückzukehren, denn zu lockend waren ihm Welt und Wirklichkeit und all die Wesen, die in beidem wohnten. Und die ihm folgten, gingen in den steten Wandel, in Schmerz und Tod und Wahn.“ —waldelfische Überlieferung

„Simia lehrte uns, das Sein dieser Welt zu ertragen, bis wir ins Licht zurückkehren können. Seine Worte sind Mut, seine Lieder Weisheit, sein Traum Leben. Simia lehrte uns zu schaffen, Simia lehrte uns zu werden, Simia lehrte uns zu sein.“ —Erinnerung der Auelfen

TWELWAN, DER WANDERER ZWISCHEN DEN SPHÄREN

„Es war die Zeit, als jene ihr Licht verwirklichten, als sie den Weg des fey verließen und zum dagal badoc geführt wurden. Die Zeit war günstig für den schleichenden Versprecher, twelwan, den ältesten Besucher. Und so, wie es etwigen in den Sinn kam, hinabzuziehen zu den tiefen Wäldern und Flüssen, so kam es den Unieren in den Sinn, sich weiter nach Sala Mandra zurückzuziehen, um twelwan wieder zurückzujagen in die Dunkelheit, wo das Licht von sala mandra fern ist. Der grüne Mond schien auf uns herab, als wir ihn mit der Erkenntnis von Bai'mscha's bekämpften, und wir sahen, dass er, ebenso wie twelwan, hajadda ist, der Gast.“

—aus alten Liederyklen der lichten Elfen aus dem Wald-wo-Licht-durch-die-Tannen-fällt, nahezu unbekannt

Nach und nach muss eine Vielzahl der Lichtelfen weiter in die Wirklichkeit gestoßen worden sein als jemals zuvor. Nicht von ungefähr gilt die Sage von Dagal dem Wahnsinnigen auch als der Ursprung der elfischen Weltansicht vom *badoc*, dem unumkehrbaren "Verwirklichen" der Elfen der Welt, das ihnen das Wirken des Namenlosen erstmals in schrecklicher, Unheil bringender Weise deutlich gemacht hatte. Vom *badoc* abgeschreckt und erschüttert, gingen wohl in dieser Zeit viele Lichtelfen von *Sala Mandra* zurück ins Licht oder zogen sich zumindest noch weiter von der wirklichen Welt zurück, ohne aber gänzlich aus ihr zu entschwinden – und wurden zu den Alten Elfen, die selbst für ihre Nachfahren, die heutigen Waldelfen, ein rätselhaftes Mysterium darstellen.



Simia

Ewigkeiten waren ins Land gegangen, Zeitalter kamen und gingen, ohne die elfischen Lichtwesen in *Sala Mandra* zu berühren. Doch schließlich sollten sich die Worte Alfadriels Sphärensangs an Madaya und die Lichtelfen als wahr erweisen: Die Wälder von *Sala Mandra* blieben nun nicht mehr vor den Augen der anderen Kulturen verborgen – Orks, Goblins und auch einige Trolle stießen nach und nach an die Grenzen der ersten Heimstatt der Elfen.

Von *Simia der-aus-dem-Licht-trat* erzählen sich die Elfen heute, dass der erste der Alten Elfen war, der den Boden Deres berührte. Vermutlich vor etwa 10.000 Jahren, zu Beginn des Elfen Zeitalters und etwa zur Zeit der Entstehung der Angroschim und dem Beginn des Echsischen Drachenreiches unter dem Goldenen Drachen *Pyrdacor*, trat *Simia* gänzlich in die Wirklichkeit und führte eine große Schar Elfen der Salamandersteine in die 'Dunkelheit' der stofflichen Welt außerhalb von *Sala Mandra* – zum einen, um aus Neugier die Wirklichkeit zu entdecken und eins mit ihr zu werden, zum anderen aber auch, um sein geträumtes Volk und die elfischen Wälder in den Salamandersteinen vor den langsam aufkeimenden Auseinandersetzungen mit Schwarz- und Rotpelze zu beschützen.

Simia hatte gesehen, dass die tiefen Wälder bald nicht mehr sicher sein würden und dass die Elfen in der Wirklichkeit erstarken und zahlreich werden mussten, um zu bestehen. Und so stiegen viele hundert

Eine der schrecklichsten Kreaturen, mit denen sich die Elfen zu jener Zeit auseinandersetzen mussten, war *twelwan*, der Gast, der älteste Besucher, der Wanderer zwischen den Sphären – ein undurchsichtiges und mächtiges Wesen, das nicht von außen kam, sondern im Herzen *Sala Mandras* auftauchte und dort nur mühsam von den Elfen der inneren Wälder vertrieben werden konnte. Man sagte dieser dämonischen Entität nach, dass sogar der Namenlose ihn fürchtete, und nicht wenige glaubten, dass er einst ein Wesen der Lichtwelt gewesen war, das sich den dunkelsten Geistern der Sphären und des eigenen Seins verschrieben hatte.

Vermutlich wurde *twelwan* der Wanderer schließlich aus der Wirklichkeit gerissen, doch noch heute soll er als dunkler Sphärenwanderer nach einer Möglichkeit suchen, in die Dritte Sphäre zu gelangen (siehe auch das Abenteuer *Das Fest der Schatten*).



Elfen hinab in die Ebenen und errichteten an den Grenzen der fremden Völker und darüber hinaus erste Wachposten und Siedlungen.

Trotz aller Schrecken und Krankheiten, die das *Unendliche Lied* Dagals den Elfen gebracht hatte, hatte es wohl auch auf unnatürliche Weise die Expansion der Elfen unter Simia forciert. Innerhalb kürzester Zeit waren aus den Hunderten Zehntausende geworden, und schon bald die Gebiete um die Salamandersteine erfüllt von den Elfen, die kaum mehr von Madayas Traum erreicht wurden und immer mehr der Wirklichkeit verfielen.

Sie folgten den großen Flüssen hinab in die Ebenen und drangen weiter in die Kulturbereiche der 'Wildhaarigen' (Orks und Goblins) ein: zum Nordufer des Neunaugensees um das heutige Donnerbach und dem gewaltigen Donnerbachfall (hinter dem die 'Melodie der Kavernen' eines uralten Mysteriums erklang), ins östliche Sveltall, zum Einhorngras, zum Unterlauf des Oblomon und in die Grüne Ebene.

Vor allem die Elfen unter Führung von Simia sollen sich nach immer mehr Geheimnissen der Wirklichkeit jenseits von *Sala Mandra* geseht haben. Sie errichteten Wachtürme, magische Wälder und ab etwa 8200 v.BF auch die ersten altelbischen Ansiedlungen am Lorsol und am Mandlaril.

Die ersten zweitausend Jahre waren ein steter Kampf gegen Orks, Goblins, Oger, Trolle und andere wilde Kreaturen, von denen heute keine Namen mehr bekannt sind. Insbesondere der magische Kampf Simias gegen den zwei Schritt großen Ork-Anführer *Gruschar Knochenfresser* in der *Sternenfeuersommernacht des Jahrs der Stürme* blieb in den Legenden als herausragendes Beispiel für die 'Verwirklichung' der Elfen haften.

Ob es in dieser Zeit bereits Kontakte zu den ebenfalls zurückgezogen lebenden Zwergen gab, ist nicht bekannt. Allerdings erzählt man sich, dass die Elfen, ähnlich wie die Zwerge, in Kriege gegen die 'Unausprechlichen', die zunehmend von Süden her heraufdrängenden Echsen des Gottdrachen Pyrdacor, verstrickt waren. Es mag sich hierbei aber auch um reine Legenden oder um Einzelfälle gehalten gehandelt haben, da die Reiche der Echsen und der Elfen in diesen Jahrtausenden kaum aneinander grenzten.

Am Ende dieses ersten Vorstoßes hatten die Elfen unter Simias Führung jedoch die Salamandersteine und die angrenzenden Ebenen fest in ihrer Hand.

"... UND WERDEN DURCH WISSEN ..."

„Wir begannen, die Wirklichkeit nach ihrem eigenen Bild zu formen, ihre Möglichkeiten zu nutzen und neu zu gestalten. Es war eine Zeit des Staunens und Entdeckens, und vermutlich verschmolzen viele von uns mit den neuen Gefühlen, die diese Neugier und Schaffenskraft mit sich brachten. Meine Aufgabe ist es, diese Zeit der Freude wieder in unsere Seelen zu tragen.“
—Shirinya Zeiteigrüß, waldelfische Legendensängerin, neuzeitlich

Vermutlich hatte Simia nie eine solche Expansion angedacht, doch nun wurde ihm bewusst, was es bedeutete, die Augen nicht vor der Wirklichkeit verschließen zu können. Ein großes Zeitalter brach an für die Alten Elfen außerhalb von *Sala Mandra*, die sich nun Hohe Elfen oder Hochelven nannten. Im Laufe der folgenden Jahrhunderte und Jahrtausende vollbrachten sie in den magischen Künsten, dem Handwerk und der Wissenschaft außerordentliche Leistungen. Über einige wird noch heute gesungen, andere gerieten in Vergessenheit und treiben allenfalls noch auf dem Meer der Mythen dahin. So soll Simia das Rad und die Töpferscheibe erfunden und den Elfen angeblich auch den Bau von Gebäuden, Zitadellen und fliegenden Schiffen beigebracht haben.

Mehr zu hochelfischen Artefakten finden Sie in den *Mysteria et Arcana* auf Seite 125.

SIMIA DER-AUS-DEM-LICHT-TRAT

Die späteren Hochelven beriefen sich auf Simia als ihren ersten König und Wegbereiter. Vergessen aber sind heute die *Sorgenlieder Simias*, in denen der schleichende Verlust des Elfeisens, Zwietracht und letztlich der Fall der Hochelven bereits befürchtet worden sein mögen.

Vielleicht war Simia der erste Elf, der die Verweltlichung der Elfen vollendete (Rohal der Weise nannte die Schritte Licht, Sein, Werden, Wissen, Macht) oder der – verführt vom Namenlosen – danach trachtete, die Welt zu formen statt sie zu leben. Auch wissen die Legendensänger nur wenig von Simias Ende (oder Entrückung?) zu berichten. Es bleibt unklar, ob er verging, ins Licht zurückkehrte oder sich zu gänzlich anderen Orten und Welten aufmachte oder ob er ebenfalls nur die Personalisierung der Verweltlichung der Elfen ist.

Für die heutigen Waldelfen spielt die Legende um Simia keine große Rolle, für die heutigen Auelfen gilt er aber noch immer als erster Kulturbringer. Mit Auftauchen der *Simia-Flammen* im Ingerimm 1021 (siehe Seite 26 und Seite 116) sind auch weitere Spekulationen über Leben und Verbleib Simias neu entzündet worden.

Für die Elfen, aber interessanterweise auch für viele andere Kulturschaffende, steht der Name 'Simia' für Kreativität, Neugier und Inspiration. Im Güldenland wird *Siminia* angebetet, die Brillanzzwerge verehren *Simia* als Schutzpatronin, und im Pantheon der Zwölfgötter ist *Simia* der Sohn von Ingerimm und Isa und wird als Erneuerer und Sinnbild des schöpferischen Neuanfangs verehrt. Die Novadis kennen die erfundungsreiche *Shimja*, die dritte Ehefrau des Eingottes Estullah.

Simia galt unter den Elfen auch als erster Träger des *Sternenmals* (siehe auch Seite 121).

Weitere Informationen zu Simia finden Sie in *GKM 99* und *125* sowie im Abenteuer *Der Basiliskenkönig*.

DIE KRIEGE DER ERSTEN ZEIT

Die Kriege gegen Orks, Blaue Mahre, Spinnen und Waldschrate fanden einen vorläufigen Höhepunkt um 7630 v.BF. Simia selbst soll die Steppe nahe des Flusses Svelt in das heutige Ödenmoor verwandelt und einen Bannzauber gewoben haben, der es den Feinden unmöglich machen sollte, jemals wieder daraus zu entkommen.

Vor allem das Aulok besingt in den *Asdharia-Liedern* aus der Zeit der ersten Expansion die ersten wehrhaften Helden. Unter diesen waren *Eoandra mit-den-weißen-Augen*, die die *Bestic von Talagath* erschlug, oder *Iantana Klingen-Hand*, die mit anderen das Eis im hohen Norden überquert hatte und mit blühenden Blumen zurückgekehrt war.

Allen voran aber soll Simia gestanden haben, der wohl schon zu Lebzeiten eine große Vorbildfunktion für die verweltlichten Elfen darstellte. Auch wenn die Elfen zu jener Zeit bereits große Teile des Nordens erschlossen hatten, verfügten sie über kein gemeinschaftliches 'Königreich', sondern lebten in einzelnen Siedlungsorten und kleineren Reichen, deren gemeinsamer Bezugspunkt der über allen strahlende Simia war.

Bald sammelte Simia auch einige weise und begabte Elfen um sich, so *Lemiran den Riesentüter*, der einst den finsternen *Gumbalad* zu Fall ge-



DIE LEGENDE VON SERLEEN UND LAFADIEL

«Die Sonne ging auf über einer Welt, da es noch keine Menschen gab, auch nicht die schweigenden Wanderer mit dem Haar so rot wie Tarnen, nicht die im Streite Frohen aus den sonnenheißen Ländern und nicht die Schilfbootfahrer mit der Haut wie Sonnwendnacht.

Doch die Wildhaarigen erfüllten die hohen Lande mit Gebrüll, und sie töteten ohne Hunger, und die Unausprechlichen durchstreiften die tiefen Lande, und sie verschlangen die Unseren wie Pfeifhase und Schweiftrappe.

In den Wäldern aber war Frieden, und wo das Sonnenlicht schräg durch die Bäume fiel, da waren die Unseren. Der Eine und noch Einer folgten dem Lauf der Bäche in die weiten Lande, doch hatten sie Frieden und auch wieder nicht. So kam den Unseren in den Sinn, zahlreich und stark zu sein und nicht mehr zu weichen vor Wildhaarigen und Unausprechlichen. Die Brüder aber weigerten sich, das einfache Leben zu lassen und aus den geliebten Wäldern zu gehen, und bis heute leben die Brüder wie

in den Tugen, da sie in die Welt kamen. Die Unseren aber zogen die Flüsse hinab in die tiefen Lande, und sie waren zahlreich und stark. Serleen war frohgemut, wie Teichrosen sein Haar, seine Pfeile fehlten nicht, wenn er sah, und seine Lieder machten Tanzen. Lafadiel war seinem Herzen nah, wie Tauglanz ihr Haar, die Tiere folgten ihrem Wort, und ihre Scherze machten Lachen.

Die Unausprechlichen fanden Lafadiel und schleppten sie ins Bannland, das jenseits des Ältesten der Flüsse ist, wo die Wälder heiß sind und dicht. Einer der Unausprechlichen sollte sie verschlingen, der größer war und nicht frei sich zu bewegen, so brachten sie ihm die Nahrung.

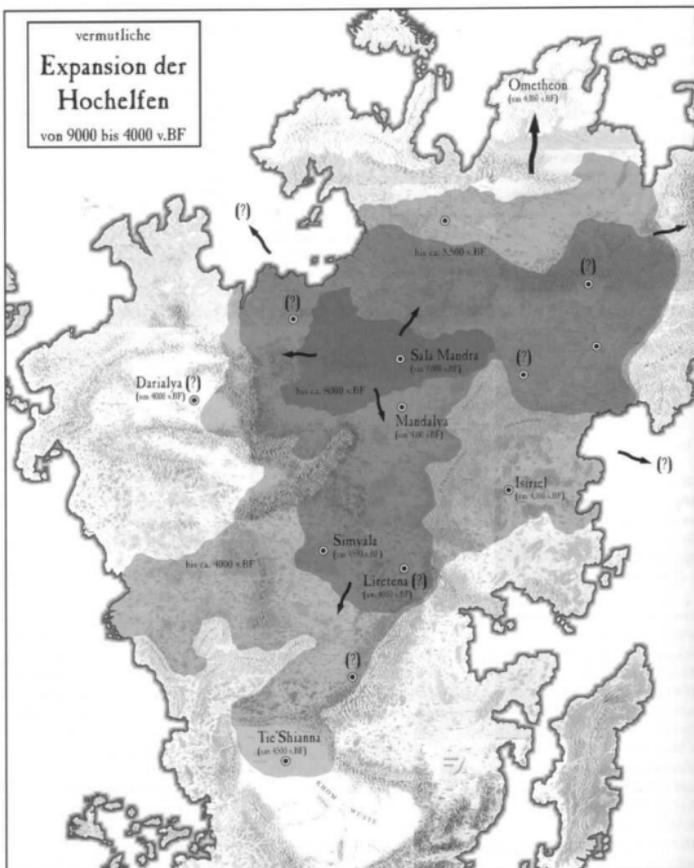
Serleen und seine Brüder lernten zu verstehen, was geschehen war, und sangen Lieder, ihre Seelenkraft zu stärken, und nahmen Pfeile, die die Kleinbürtigen aus Sternentränen geformt hatten. Und sie gingen ins Bannland, Lafadiel zu holen.»

—aus einer Erzählung der yaquirischen Auelfen

bracht hatte, *Shayatariel* die Singende und besonders *Orima spricht-von-der-Wahrheit*, die dem 'Elfenkönig' die weisesten Ratschläge unterbreitete.

Zu dieser Zeit bildeten sich auch die ersten 'Spezialisten' unter den Elfen heraus – die ersten Baumsprecher, Zaubersänger oder Wipfelläufer stellten ihre besonderen Fähigkeiten dem Wohl der Allgemeinheit zur Verfügung. Doch den Alten Elfen in *Sala Mandra* entging die Verweltlichung und empfundene Verrohung der ausgezogenen Elfen nicht. Um 7500 v.BF brachen sie erstmals den Kontakt zum außerhalb der Salamandersteine verehrten 'Hochkönig' Simia und seinem Reich ab, da sie spürten, wie stark das *badoc* bereits an den Elfen zerrte. Am Rande der Salamandersteine errichteten sie *Ethhavalvan*, die Alte Wacht (siehe Seite 115).

Während die Zwerge um 7200 v.BF die *Schlacht des Himmelsfeuers* gegen Pyrdacors Drachen schlugen, wurden die Salamanderstein-Sippen beständig von Heeren aus Orks, Ogern, Trollen und namenlosen Ungeheuern bedroht, vor denen auch die Wachbastionen des hochelfischen Reiches kaum Schutz boten. Irgendwann um 7000 v.BF muss eine Geisterschlacht im Südwesten der Berge stattgefunden haben, aus der der undurchdringliche *Firnwald-wo-Knochen-wachsen* hervorging.





Als Folge dieser *Kriege der ersten Zeit* schotteten sich die Elfen der tieferen Wälder um 6500 v.BF vollkommen von den aufblühenden Reichen der Hochelfen ab und widmeten sich endgültig ihrer Mystik. Die schon dreieinhalb Jahrtausende zuvor begonnene Trennung zwischen den Hochelfen und den verbliebenen Salamanderstein-Elfen war vollzogen. Von nun an sollten zunächst allein die Hohen Elfen das Werden der Welt, der Wirklichkeit, bestimmen.

WEITERE AUSDEHNUNGEN

Um 5500 v.BF hatten die wachsenden Reiche der Hochelfen gewaltige Ausmaße angenommen: Im Westen wachten die Elfen mit den Einhornern über den Svell, der Süden (im heutigen Garetien) wurde von wachsamem Jägern und Waldläufern erforscht, und im Norden hielt man am Frisund und Obolom dem Angriffen seltsamer Frostkreaturen stand. Auch zu den menschlichen Ureinwohnern des Nordens, den Vorfahren der Nivesen, mögen die Hochelfen in Kontakt gestanden haben – ob desinteressiert, friedlich oder in harten Auseinandersetzungen, ist nicht überliefert.

Eine Herausforderung, die sich den Hochelfen dieser Zeiten stellte, war das im Osten gelegene gewaltig erscheinende Reich der Goblins, mit denen man beim Vordringen ins heutige Bornland immer wieder aneinander geriet.

Aus Teilen des Bornlands wurden die Goblins nach *Taubria* (das spätere Tobrien) und in die Sichel vertrieben, doch es heißt, dass Simia beim Anblick der unendlichen Massen jenes Volkes in Zweifel geriet, ob die Goblins nicht die künftigen Herrscher dieses Kontinent werden würden. Die Hochelfen hielten die Grenzen, doch einen großen Krieg wagten nicht einmal sie.

Aus jener Zeit sind auch die ersten überlieferten Kontakte mit den Angroschim bekannt, die in jenen Jahrtausenden in der letzten verbliebenen Zwergenstadt Xorlosch in den Ingrakuppen lebten. Zwerge und Hochelfen müssen damals trotz der seltenen Kontakte Handelspartner gewesen sein, denn in den Schatzkammern Xorloschs finden sich uralte elfische Pfeilspitzen, und die Elfen kennen Lieder über das Gold und die Edelsteine der Angroschim.

Auf ihren weitreichenden Erkundungsexpeditionen waren die Hochelfen damals wahrscheinlich bis ins Riesland vorgedrungen – ob mit Schiffen in den gefährlichen Gewässern oder fliegend über das Gebirge ist heute unbekannt. Doch dann dümmerte eine finstere Bedrohung im Osten, jenseits des Ehernen Schwertes.

DER KAMPF GEGEN DAS PAMENLOSE

»Woher sie gekommen waren, weiß heute niemand mehr. Schwarze Nebel griffen aus der Ferne, vielleicht von der Küste oder den Großen Bergen, nach Sala Mandra. Waren sie Iantana mit der klingenden-Hand gefolgt, oder jenen Elfen, die ins Land der Riesen gegangen waren? Sie härmten mit verzerrten Tönen und Schreien an die Grenzen der Reiche im Norden. Die Schwarzbepelzten wurden verdorben, die Rotbepelzten vernichtet. Die Rosenohren suchten sich vor den Kakophonien des Schreckens, und auch die Elfen suchten, den Grauenmelodien und der Erschütterung des mandra zu entkommen.«

—der blinde Legendensänger Tambariel, Rohlszeit

Bis heute ist wenig über diese *Zeit des großen Kampfes* bekannt. Sicher ist, dass sich mit dem Auftauchen der Scharen von Ungeheuern im Osten und Norden um 5100 v.BF viele Elfen in die Wälder am Kvill zurückzogen. Simia aber zog mit einigen treuen Gefährten in den umkämpften Grenzen – und leichenblass und mit für immer erstorbenen Lächeln, so singen es die Lieder, soll er von dem Ort des Schreckens zurückgekehrt sein. Große, von unheimlicher Magie verdorbene schwarze Orks, Blaue Mahre, formlose Geisterkrieger, mächtige Riesen und Wesen, die nur aus Staub bestanden, soll Simia gesehen haben soll.

Die östlichen Siedlungsgebiete an Letta und Walsach waren trotz fechtigster Gegenwehr der Elfen ständig vom Untergang bedroht, Helden wie der Wächter *Herpergon mit-dem-Ehernen-Schild*, die Zwillingenkriegerinnen *Rhamera atmet-das-zerza* und *Salrasa vollbring-das-nurda* und wohl auch Simia selbst fochten mit ihren Elfenkriegern in diesen Jahrzehnten die größten Schlachten gegen die dunklen Horden des Namenlosen.

Oberster Heerführer der dunklen Armeen war *Maruk-Methai*, der, schwarz gekleidet und mit einem Zaubersäbel bewaffnet, auf seinem Dämonenross *Ghon'chmur* ritt. Er war wohl vom Namenlosen selbst gesandt worden, mit dem Auftrag, die Elfen zu vernichten, den *Sternenstein* Simias zu erbeuten und das Herz des Waldes, Sala Mandra, für den Dreizehnten Gott zu erobern.

Vermutlich um 5000 v.BF kam es an den Quellen des Walsach und schließlich am Rand des Rorweth zur Entscheidungsschlacht zwischen Hochelfen und Namenlosen Horden.

DER STERNSTEIN

Vom *Sternenstein*, den angeblich alle Könige der Elfen trugen, wurde gesagt, dass Simia ihn von Nurri selbst erhalten hatte. Viele hochelfische Darstellungen zeigten den Stein als Teil von Simias kristallener Krone. Er soll von so gewaltiger Magie erfüllt gewesen sein, dass sogar die Dämonen in der Siebten Sphäre das Funkeln des Steins sahen und den Elfen seinen Glanz neideten.

Zehntausende Elfen Simias standen einer vielfachen Übermacht von Wesen der Finsternis gegenüber. Die Bedrohung schien so groß, dass sich gar der Lichtelf *Arikalon wandelt-in-fremden-Toden* aus dem Licht der tiefsten Wälder von Sala Mandra in die Wirklichkeit begeben und um Vermittlung und Austausch mit den Hochelfen bemüht hatte. Schließlich gelang es ihm, einige Lichtelfen zum Bündnis gegen den Namenlosen zu bitten.

Die Schlacht soll ganze zwölf Tage gedauert haben, und zahlreiche Elfenkrieger starben schreckliche Tode. Dem jungen Elfenkrieger *Fenvarion vom-Licht-gestreift* gelang es den Legenden zufolge schließlich, mit einem *Lied des Friedens* Maruk-Methais dämonisches Reittier in den Bornwäldern zu besänftigen und den Streiter des Namenlosen in den direkten Kampf gegen Simia zu zwingen.

»Der Sieg Simias ließ die namenlose Macht im Land hinter den Wolken-sperren erzittern: Sie hatte Maruk-Methai, die rechte Hand, verloren, und der Stein der Sterne war noch immer in unserem Besitz. Da aber sah Orima spricht-von-der-Wahrheit das Finstere herannahen und verlor bei diesem Anblick ihr Augenlicht. Simia aber erhob sich nun mit seinem Hippogriff Calayan in die Lüfte, um das Namenlose endgültig zu vernichten.«

Als sich Simia und Maruk Finger-und-Faust-des-Methai die Hände des Kampfes reichten, tobten Stürme, das Licht über den Landen, und Sala Mandra wurde verhüllt. Noch heute sind nurda und zerza deshalb nicht in vollkommenem Gleichgewicht, noch immer spüren wir ihren Aufbruch. Schließlich aber drangen die Klauen Maruk-Methais in den Leib unseres Hochkönigs und öffneten ihn. Pures Licht trat aus den Wunden, zersetzte die Namenlosen Mächte. Und Simias Leib welkte binnen Augenblicke und wurde dann zu jenem Licht, das die dankle Macht Maruk-Methais in kraftlose Geist-Schwaden zerriss. Schließlich stieg er zum Himmel auf, wo Simia noch heute zu sehen ist und Nacht für Nacht über die Elfenvölker wacht.«

—Shiryuna Zeitengruß, waldefische Legendensängerin, neuzeitlich

Die Kriege gegen die namenlosen Ungeheuer hatten die Hochelfen erschüttert, doch nicht vernichtet – im Gegenteil: Zwar waren viele in der Schlacht gefallen oder hatten sich – wie *Shayatariele die Singende* – von den Kämpfen angewidert in die Lichtwelt zurückgezogen. Die blinde Orima aber wurde neue Trägerin des *Sternensteins* und sollte die Hochelfen nach diesen Schrecken höher und weiter führen als je in den vergangenen Jahrtausenden zuvor.



ORIMA MIT-DEM-STERNEPMAL

»Orima aber hatte das Licht ihrer Augen gegeben, um das Licht aller Welten zu sehen. Sie war die Weiseste der fenvar, der Traumwahrer, und ihre Worte waren wahr für ihr Volk. Da kam es den Ithern in den Sinn, Orima Göttin zu nennen und zu erheben über Elf und Wels und Sein, und sie erbaute ihr Hallen aus festem Stein und fertigten Orima aus dem Stein der Hallen, damit sie in allen Hallen sei und wahr sei in ihnen. Da Orima die Träume der fenvar sah, wurden sie wahr für sie. Und sie schuf aus ihren Träumen von Größe und Macht den Kelch Largala'hen, die Kraft der fenvar zu mehren, und die Klinge Sellanatil, sie zu bewahren. Mehr sah Orima, als sie wollte, weniger, als sie musste. Und so sah sie das Verhängnis der fenvar, nicht jedoch, wie es noch abzuwenden war, denn blind war Orima gegen sich selbst.«

—inhaltliche Wiedergabe eines auelfischen Liedes

Der blinden Orima mit-dem-Sternenmal war viel daran gelegen, das

Gedenken an den mythischen Simia zu bewahren. Doch ebenso wollte sie den Hochelfen eine weise wie starke Königin sein, und so blickte sie in Teile des Sphärengefüges, die besser ungesehen geblieben wären. Anderen Hochelfen blieben diese Dinge verborgen, und sie schwärmten nur von Orimas Weisheit.

Orimas Vergöttlichung mag der Versuch der Hochelfen gewesen sein, etwas zu schaffen, das der träumenden Madaya gleich kam. Jene Hochelfen, die sich selbst die *fenvar* (Hüter der elfischen Träume) nannten, sich vom Traum der Lichtwelt jedoch längst entfernt hatten, setzten ihre Hoffnung auf sie als eine Wahrerin des (hoch)elfischen Schicksals. Es ist ungewiss, ob die Sternenträgerin vom Namenlosen beeinflusst wurde oder allein an der Bürde ihrer Göttlichkeit gescheitert ist: Letztlich konnte sie weder den Fall der Hochelfen noch das Schwinden und Vergessenwerden der Elfgötter verhindern.

„... UND WISSEN DURCH MACHT ...“

»Unsere Traditionen berichten uns, dass auch die mächtigsten Elben niemals wirklich wussten, was sie taten, und letztlich schufen und bewirkten, was sie nicht wollten: Simia der-aus-dem-Licht-trat, Dagal der Wahnsinnige, die blinde Orima, Pardona die-alles-vergifet, und selbst mein Lehrer Ometheon, der das Licht der Elben wieder zum Licht des Himmels machen wollte – sie alle scheiterten letztlich in und an dem, was sie riefen.«

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carbelan, um Bosparans Fall

Ab etwa 4800 v.BF begannen die Hochelfen, das mächtigste Volk in Aventurien zu werden. Aus Wissen wurde Macht. Die Hochelfen wurden zu vollendeten Meistern der Spruchmagie, die Liedmagie rückte in den Hintergrund, mechanische Meisterwerke wie fliegende Schiffe oder der Sonnenturm wurden geschaffen.

Die Hochelfen ließen sich nun wieder östlich der Grünen Ebene nieder, und auch nach Süden breiteten sie sich bis 4600 v.BF weiter aus, kamen nach Garetien und ins Yaquital, nachdem sie den Waldschrauten der mittelländischen Wälder das Land abgerungen hatten.

In den folgenden Jahrhunderten entdeckten die Hochelfen, wie weit sie die Wirklichkeit mit ihrer Magie und ihrem Wirken beeinflussen konnten. Sie begannen, die Welt zu verändern, nachdem sie über Jahrtausende von der Welt verändert worden waren. Die Hochelfen der Nach-Simia-Zeit suchten nach den Grenzen, die ihnen die Wirklichkeit setzte – und überschritten diese mehr und mehr.

PYRDACOR UND DIE ELEMENTAREN STÄDTE

Bislang hatte der Goldene Drache Pyrdacor die Hochelfen nur vereinzelt und als Störungen an den Grenzen seines Reiches wahrgenommen. Mit der Expansion der Hochelfen wurde nun auch das drachische Echsenreich im Süden zunehmend bedroht.

Ebenfalls etwa um 4600 v.BF offenbarte sich Pyrdacor den immer weiter nach Süden vordringenden Hochelfen und beeindruckte sie vermutlich mit seiner schier unerschöpflichen elementaren Macht. Vielleicht zeigte Pyrdacor den Elfen einige der großen Geheimnisse dieser Welt und beeinflusste sie derart weiter in ihrem Streben, die Grenzen der Wirklichkeit zu erreichen. Die faszinierten Elfen jedenfalls sahen in dem *gala dh'raza*, dem Goldenen Drachen (den die Elfen ehrfürchtig *Pyr Daakra* oder *Pyr Dracon* nannten), eine übermächtige Entität. Vermutlich teilte Pyrdacor mit den Elfen seine Macht über die Elemente, verbunden mit dem Auftrag, Orte von elementarer Macht zu errichten, um dort die *Schlüssel der Elemente* zu bewahren. So begann der Bau ihrer größten und prachtvollsten Städte – Manifestationen der

derischen Macht der Hochelfen. Die erste dieser Städte wurde um 4590 v.BF im Zentrum eines riesigen Urwaldes (im heutigen Reichsforst) errichtet – *Simyala*, benannt in Gedenken an den ersten Hochkönig Simia, der bald von den Hochelfen als Gott verehrt werden sollte. Simyala, halb auf dem Boden, halb auf Bäumen errichtet, war bekannt für seine prächtigen magischen Gärten, und nahezu alle Bauten entstanden mittels Zauberkraft.

Zu dieser Zeit beherrschten die Echsen Pyrdacors große Teile des aventurischen Südens und Gebiete des heutigen Lieblingen Feldes. Die Echsen, die ebenfalls Pyrdacor als Gott anbeteten, betrachteten die Elfen als Feinde und führten Kriege an den Grenzen ihrer Reiche.

Dort, wo das Reich der Echsen begann, errichteten die Hochelfen magische Grenzsteine und erbaute um 4500 v.BF *Tie'Shianna*, die 'Gleibende Stadt', nördlich von Zze Tha im 'Garten Pyrdacors' – der heutigen Wüste Khôm.

Von nun an blühte das Volk der Hochelfen von Tag zu Tag mehr auf, die Elfen an den Höfen der Städte waren mit leuchtenden Edelsteinen und goldenem Bausch angetan, erbaute Paläste aus Kristall, Edelmetallen und lebendigem Holz, ritten magische Elfenrosser und spielten vollendete Musik auf den Plätze und in den Hallen. Es wurden neue Handelsbeziehungen mit Zwergen, Nivsen und gar Echsen aufgebaut. Viele Sippen ließen sich in den folgenden Jahrhunderten in den Auen am Yaquir, in den von Trolle befreiten Wäldern Tobriens in

DIE GEHEIMNISVOLLEN KARFUNKELFEN

Nach dem Raub des Erzschlüssels aus Tie'Shianna zogen elfische Pyr-Priester und Wächter in dem verzweifelten Versuch aus, den Schlüssel zurückzuerlangen. Nach dem Fall Pyrdacors nutzte der Erdzämon Tasfarel die Gier dieser Suchenden. Er korrumpierte einige von ihnen in Gestalt des *Goldenen Drachen*, um selbst den Schlüssel zu den Schätzen der Erde zu erlangen. Unter dem Einfluss des falschen Pyr häuften seine 'Karfunkelfelken' Gold und Edelsteine an, unterwarfen sich menschliche Sklaven und kultivierten Neid und Habstucht zu Tugenden. Selbst ihre Magie wandelte sich zu einer dämonischen Form der Kristallomantie. Als sie nach Jahrtausenden ihrem Ziel schon ganz nahe waren, wurden die Karfunkelfelken von den Brillantzwerge 1025 BF aus ihrem Höhlenreich vertrieben (nachzuspielen in *Berge aus Gold*). Es mag noch einzelne dieser Geschöpfe geben, von Rache und einem mitleidlosen Herrn getrieben, den sie mit geraubten Schätzen wieder zu besänftigen hoffen – doch fast alle fanden in diesen Kämpfen den Tod.



im Tal des Großen Flusses nieder, wo sie in blutigen Kriegen die dort siedelnden Orks vertrieben. Von Tie'Shianna aus starteten Expeditionen in umliegende Lande und sogar bis nach Riesland und ins Galdenland.

Parallel erschuf Pyrdacor – um die Zwerge zu unterwerfen oder endgültig auszurotten – als wahrer Meister der Elemente von magisch verwandten Elementargeistern besetzte Erzkatoren. In den folgenden etwa drei Jahrhunderten tobten die *Elementarkriege* gegen die Zwerge. Erst dem ersten Zwergengedonen *Brandan Sohn des Brodrosch*, der um 4400 v.BF die heimatischen Stollen verlassen hatte und an die Oberfläche gegangen war, gelang es um 4200 v.BF mittels Zauberei und Tollkühnheit, den *Schlüssel des Erzes* aus Tie'Shianna zu rauben, um einen Pakt mit dem Elementarherren des Erzes einzugehen. So vermochte der zwergische Geode die Elementarmacht Pyrdacors zu brechen und den *Krieg der Elemente* unter schweren Opfern für die Zwerge zu entscheiden. Ebenso scheiterte Pyrdacors Vorhaben, den erzenen Thron der Riesin *Chalwen* im Osten zu bezwingen, den er mit elementarer Macht bestürmte.

Schließlich kam es zu einem Waffenstillstand zwischen dem Drachen und den Zwergen, in welchem Brandan einen Frieden auf ewige Zeiten aushandelte. Der Verlust des *Erzschlüssels* aber war für die Hochelfen von Tie'Shianna der Beginn des Niedergangs ihrer großen Kultur.

DIE NEUEN GÖTTER

„Für euch nur ein schwacher Trost ist, dass auch die Elfen ihre Götter für unsterblich hielten.“

—Shiryina Zeitengruß, waldelfische Legendenäxingerin, neuzeitlich

Auch heutige Elfenlieder vermögen nicht zu erklären, warum aus Feinden – wenn die Legenden über frühe Kämpfe zwischen Elfen und Echsen denn stimmen – so schnell Verbündete wurden. Sicher ist nur, dass der Kult um den Goldenen Drachen Pyrdacor in Tie'Shianna schnell aufblühte und bald auf andere Stadtreiche übergriff.

Fasziniert von Pyrdacors Macht über die Elemente, begannen einige Hochelfen, den Drachen als Gott zu verehren. Dieser Glaube beein-

DIE FEINDSCHAFT ZWISCHEN ELFEN UND ZWERGEN

Die immer wieder aufkeimende Feindschaft zwischen dem Elfen- und dem Zwergenvolk geht vermutlich auf jene Zeit zurück, als Pyrdacor die Hochelfen zu seinen Untertanen und zu Hütern des *Elementarschlüssels des Erzes* machte. In den Augen der Zwerge waren die spitzohrigen, zauberkundigen 'Prdrax-Anbeter' ebenso Feinde wie die Drachen oder Lindwürmer. Erst nach dem Abfall der Elfen von der Anbetung des Gottdrachen und dem Sieg über Pyrdacor zwei Jahrtausende später schwächte sich diese Feindschaft ab, hinterließ ihre Spuren aber bis zum heutigen Tage.

flusste bald auch die Verehrung des mythischen Königs Simia sowie der Prinzipien von *nurda* und *zera*. So kam es, dass die Hochelfen anfangen, Götter anzubeten, was in den Augen der Waldelfen hochgradig *badoc* war. Das Urprinzip *Nurti* galt nun als Weltenmutter, Schöpferin aller anderen Götter, *Zersal* wurde zur luchsöpfigen Bringerin des Todes, während *Pyh* als Herrscher über Magie und Elemente galt. Simia, der jüngste Sohn Nurtis, sollte die Elfen stark und zahlreich werden lassen.

Zentrum des neuen Götterglaubens wurde Tie'Shianna, die größte und prächtigste aller bisher entstandenen Städte, in die Orima kurz darauf ihren Königinnensitz verlegte. Gefangen in ihren dunklen Visionen von der Zukunft und von hehren Zielen getrieben, wurde Orima in den Augen der Hochelfen bald zu einer ebenso machtvollen Gestalt wie Pyrdacor und es entrückte Göttin angebetet. Es hieß sogar, Orima und Pyrdacor hätten sich vermählt oder Pyrdacor habe ihr einen Teil seiner Macht gegeben, um über die Elfen zu herrschen.

Orima zog sich immer mehr in ihren Turm in Tie'Shianna zurück. Um 4000 v.BF verließ sie Dere auf immer: Sie bestieg allein ihr Sphärenschiff *Rilmandra* und reiste angeblich in die Feenwelt. Einige Tage später kehrte das Schiff zurück – ohne die Königin. Trotz langer Suche konnte Orima mit dem-Sternenmal nicht mehr gefunden werden. Nach ihrem Tod (oder ihrer Entrückung) errichtete man Orima in Tie'Shianna einen Rosentempel. Bald schon wurde sie als blinde Schicksalsgöttin mit Füllhorn und Schwert angebetet.

„... UND MACHT DURCH GIER...“

„Hütet euch davor, den Glauben an das zu verlieren, was ihr selbst geschaffen habt, oder es wird sich gegen euch wenden!“

—Prophetisierung der Raben in Omethions Himmelsturm, um 4.000 v.BF

Um 4100 v.BF betrat jene Figur die Bühne der Historie, die bis heute als größte Feindin der Elfen gilt: Um die Hochelfen besser beeinflussen zu können, schuf Pyrdacor – angeblich mit Hilfe der entrückten Orima – im mächtigsten der *Dreizehn Kessel der Urkräfte* (siehe SRD

55) die Elfe *Pardona* (ursprünglich *Pyrdona*, später im Isdira *Bhardona*, die 'Begehrenauslöserin').

Das Geschöpf *Pardona* war in Anmut und Klugheit über die meisten anderen Hochelfen erhaben. Sie verbreitete den Kult des Alten Drachen in seinem Auftrag und trieb den Bau von insgesamt sechs Hochelfen-Städten weiter voran, die die *Sechs Schlüssler der Elemente*, von denen es einige erst noch zu erlangen galt, bewahren sollten. Vor allem aber war *Pardona* dazu geschaffen worden, die Macht über das einst

DIE SAGE VON BRIANISSIM UND TIBANNA

„Mandalya zu schützen, erbauten die Alten eine Mauer aus den Feuern des Vulkans. Denn so wie die Alten Eis und Stein und Erz formen konnten, so konnten sie auch dem Feuer eine beständige Form geben, denn der Feuerberg spendete täglich neues Feuer. Mandalya war Schönheit, doch die Schönheit war Mühe, und die Mühe war Unfrieden. So ging die Sonne auf über Mandalya, und die Elfen von Mandalya sprachen: „Lerne das Leben vom Traum zu trennen. Wirklicher ist das Leben, aber wahrer der Traum. Da dieses Leben macht, dass wir keine Elfen mehr sind, wollen wir träumen, dass wir wahre Elfen sind. Eotla!“ So kehren die Elfen zurück in die Traumwelt, um ihr wahres Wesen zu erneuern, und lagen, von Feuern umgärtet, in ewigem Schlaf. [...] Eine der Alten aber wollte wachen, wollte Fürstin heißen. Sie herrschte

inmitten von Feuer, aber die Zeit wurde ihr lang, und ihre Stimme wurde ihr laut. Da kam Brianissim gegeligt. Seine Worte waren das Leben der Vorfahren, seine Lieder brachten Wissen, seine Scherze machten Lachen. Die Fürstin sprach bian bha la da'in, und Brianissim musste bleiben. Da kam Tibanna gegeligt, Brianissim zu befreien. Die Fürstin sprach taubra, und ein Elf aus Feuer wuchs aus dem Vulkan. Tibanna brannte, Tibanna floh. Wieder kam Tibanna gegeligt, Brianissim zu befreien. Die Fürstin sprach taubra, und Tibanna war gefangen im Labyrinth. Brianissim aber war frei, und er verließ das Feuerfeuerreich, Tibanna zu suchen. Bis heute wartet Tibanna, bis heute sucht Brianissim.“

—inhaltliche Wiedergabe der Sage von Brianissim und Tibanna, altelfisches Liedgut, mittels anderer Quellen auf etwa 2500 v.BF datiert



verlorene Element Eis zurückzugewinnen. Doch Pyrdacors Ehrgeiz und die Macht des Namenlosen, der schon früh von Pardona Besitz ergriffen hatte, sollten die Hochelfen bald in den tiefen Wahn des *badoc* treiben.

Auf der Insel im Neunaugensee errichtete die Hochelfen unter der Gründerin *Punlaríel* das mächtige *Mandalya*, deren Zentrum ein Vulkan war. Im Osten bauten sie das blau-marmorne *Liriel*, die Stadt auf dem Ysilsee. Neben der Größe dieser Städte verblassten die alten Siedlungen und ersten Städte aus Simias Zeiten.

Allerdings hatte auch Pyrdacor sein Geschöpf Pardona nicht mehr vollständig unter Kontrolle, und so nutzte diese ihre Macht dazu, die Hochelfen zu immer größenwahnsinnigeren Taten aufzustacheln. Die Städtekultur der Hochelfen war erst wenige Jahrhunderte zuvor begründet worden, und doch sprechen Legenden von weiteren gigantischen Metropolen wie der Luftstadt *Vóyarinda*, der verdorbenen Zerzal-Stadt *Liretena* oder des Festungsbauwerks *Darialya*, angeblich inmitten der Orkschädelsteppe gelegen.

Mehr zu den Mysterien der Sechs Elementaren Städte finden Sie in den **Mysteria et Arcana** ab Seite 121

DER BAU DES HIMMELSTURMS

Ebenfalls um 4100 v.BF lebte in Tie'Shianna *Ometheon*, der wohl fähigste Forscher und Wissenschaftler der Hohen Elfen. Er war – inspiriert von der Macht Pyrdacors und dessen Gesandter Pardona – besessen von der Idee, dass es dem genialen Geist auch in der unwirtlichen Umgebung möglich sein müsse, zu überleben. So fand er auf einer seiner Reisen im ewigen Eis 600 Meilen nördlich von Yetland einen gigantischen Felsen, der gleich einem Mahnmal völlig allein in der Eiswüste stand.

Viele Jahre später kehrte Ometheon mit seinem Bruder *Emetiel* und mehr als 700 weiteren Elfen an diesen Ort zurück und errichtete schließlich den gigantischen *Himmelsturm*, der nach ihm 'Ometheon' benannt wurde und um den sich der Legende nach das Firmament des Himmels drehen sollte.

Während sich Emetiel im ewigen Eis besonders als ungestümer Jäger und Draufgänger hervortat, kristallisierte Ometheons Gedanken um 4000 v.BF um das Wesen der Göttlichkeit. Er entwickelte die These, dass Götter nur deshalb existieren, weil man an sie glaubte. Ihre Kraft zögen sie aus der Leidenschaft, mit der ihre Anhänger sie verehrten. Sollte niemand mehr an sie glauben, verlor sie all ihre Kraft und würden schließlich ganz aufhören zu existieren.

Er ging in seiner Vermessenheit, die später als Magierphilosophie auch Freigeister unter den Menschen ansprechen sollte, sogar noch einen Schritt weiter und behauptete, dass jeder Elf durch den Glauben an sich selbst und seine Fähigkeiten den göttlichen Funken in sich erwecken, ja, letztlich den Göttern gleich werden könne.

Viele jüngere Elfen waren begeistert von Ometheons Triumpfen über die Grenzen der Wirklichkeit und schworen bald dem Glauben an die alten Götter ab, um ihn selbst als neuen Gott zu verehren.

DER FALL DES HIMMELSTURMS

Als Pyrdacor erfuhr, wie es um Ometheon stand, sandte er Pardona in den Himmelsturm, um den genialen Elfen in seinem Sinne zu beeinflussen – denn der Himmelsturm stand in einer Gegend Aventuriens, in der das Eis regierte: das Element, über das Pyrdacor keine Macht hatte. Fern von ihrem Schöpfer gelang es Pardona zwar schnell, sich in das Vertrauen Ometheons einzuschleichen, doch strebte sie selbst keineswegs eine Erweiterung von Pyrdacors Macht an.

Um 3950 v.BF erhob sich Pardona im Himmelsturm zur Oberpriesterin des von ihr geschaffenen *Kultes des Leuchtenden Geistes* und kündigte an, Ometheon zum Gott ausrufen zu wollen. Ingeheim hatte sie beschlossen, sich selbst zur Göttin zu krönen. Viele Elfen erlagen Pardonas göttlichem Charisma. Doch die Weisen der Elfen sahen den drohen-

den Untergang des Himmelsturms voraus und nahmen Ometheon und Pardona in Gewahrsam. Pardona aber ermordete Ometheon mit dem Dolch des Emetiel, anschließend stürzte sie den Himmelsturm in Chaos und Zerstörung.

Der Rat der weisen Elfen entkam mit Emetiel und seinen Getreuen auf Eisgleitern. Von Pardona und ihren Anhängern verfolgt, segelten sie nach Süden, wo es an der Küste des aventurischen Kontinents zu einer großen, blutigen Schlacht von Elfen gegen Elfen kam. Emetiel und die meisten seiner Anhänger waren bereits gefallen, und beinahe hätte Pardona über die fliehenden Elfen triumphiert, als Pyrdacor selbst in den Kampf eingriff und sich gegen sein eigenes Geschöpf stellte. Pardona floh zurück zum Himmelsturm, während Pyrdacor sich ob der Macht des Eises zurückziehen musste.

Die wenigen überlebenden Elfen errichteten ein Grabmal für die Gefallenen und ließen sich dann in der kalten Ode von Eis- und Nebelzinnen nieder. Dort, umstos von den Winden der Welt, schworen sie allen Göttern ab und suchten ihr Heim nur mehr inmitten der Sippe. Aus ihnen sollte sich in den nächsten drei Jahrtausenden das Volk der Firmellen entwickeln.

Drei Elfen aus dem Rat von Ometheon gingen nach Tie'Shianna, um dort die Geschichte vom 'Himmels-Sturm' des Ometheon, der sich selbst zum Gott machen wollte, zu erzählen. Den Elfen galt Pardona seitdem als Produkt der alten Elfen-götter – erschaffen, um Ometheon, der dem Geheimnis der Göttlichkeit offensichtlich zu nahe gekommen war, und allen seinen Nachfolgern auf immer Einhalt zu gebieten.

DIE ENTSTEHUNG DER NACHTALBEN

Der Himmelsturm wurde für das nächste Jahrtausend zum Refugium Pardonas, die sich von ihren Getreuen zur Göttin ausrufen ließ. Den Turm ließ sie in die Tiefe ausbauen, bis hinab zum Meeresgrund. Dann ließ sie Glasgänge über den Meeresboden ziehen, und die erste untermeerische Stadt *Ryl'Arc* entstand. Dort wollte man sich vor den Blicken der Götter und ihrem Zorn sicher zu fühlen.

Pardona war inzwischen von der Idee besessen, erst dann wahre Göttlichkeit zu erlangen, wenn es ihr gelänge, neues Leben zu erzeugen. Mit Hilfe von Dämonen und Erzdämonen erschuf sie neue Wesenheiten wie den Eisigel oder die Gletscherwürmer und um 3900 v.BF schließlich die Nachtalben (die sich selbst als *Shakagra* bezeichneten), die aus einer widernatürlichen Verquickung von Hochelfen des Himmelsturms und dämonischen Wesen entstanden.

Mehr zu den Nachtalben finden Sie in den **Mysteria et Arcana** auf Seite 119).

Der Untergang des Himmelsturms bildete den Anfang des über 2.000 Jahre andauernden Niedergangs der Hochelfenreiche. Die Hochelfen Mandalyas zeichneten diesen Weg ebenfalls vor, als sie sich um 3600 v.BF auf Anraten von *Arikalion wandels-in-fremden-Töden* zum *Langdauernden Schlaf* niederlegten, um ihrem Ursprung im Traum wieder näher zu kommen.

Trotz oder gerade wegen des Falls des Himmelsturms machte sich unter den Elfen Hochmut breit, denn ihnen war nur zu bewusst, dass sie die mächtigsten Wesen Aventuriens waren. Obwohl ihr neuer Hochkönig *Fenvarien* zusammen mit seiner Beraterin *Niamh Goldhaar* versuchte, die Hochelfenreiche im Guten weiter prosperieren zu lassen, waren viele Elfen doch schon den Einflüsterungen Pyrdacors, Pardonas, des Namenlosen oder ihrem eigenen Streben nach Göttlichkeit erlegen.

BEGEGGUNGEN ZWISCHEN ELFEN UND ZWERGEN

Im Jahr 3072 v.BF erschütterte der *Tag des Zorns* die Zwergenstadt *Xorlosch* im Eisenwald. Viele Zwergenstämmen wanderten in den Jahren danach aus, verstreuten sich in Aventurien und schufen sich neue Heimstätten. Begegnungen zwischen brandrodenden



Zwergen und Elfen führten zu Streit und gar zum Tod einiger Zwergensippen. Die zwergischen *Kinder Aboralms* zogen um 3070 v.BF nordwärts in die baumleere Einöde des Orklands, wobei es zur ersten mythischen Begegnung zwischen den Zwergen und den Elfen des Neuaugensees gekommen sein soll und – so könnte man alte Legenden deuten – die Zwerge den Elfen von Mandalaya ein wichtigstes Artefakt in die Träume übergaben. Eine Sage erzählt vom *Stamm des Calaman*, der um 3000 v.BF in der Nähe von Simyala gelagert haben soll und Kontakt zu den Hochelfen hatte. Dort soll die mythische Übergabe des *Steins der Simia* an die Zwerge erfolgt sein, den die Angroschim mehrere tausend Jahre hüteten und der den alten Völkern im kommenden Zeitalter einen Platz zuweisen soll.

Recht gut verstanden sich die Elfen längerfristig nur mit dem *Stamm des Brogar*, mit dem man schon früher Handelsbeziehungen eingegangen war. Diese Zwerge ließen sich mit Einverständnis der Elfen zunächst in der Schwarzen Sichel nieder, aus der sie aber bald von Ogeren oder Goblins vertrieben wurden. Danach siedelten sie sich im Ehernen Schwert an, wo sie die Rohstoffe dieses neu entstandenen Gebirges nutzten, bald aber zu den Wilden Zwergen degenerieren sollten und begannen, "spitzohrige göttliche Wesen" anzubeten.

DER FALL SIMYALAS

Der schleichende, aber drastische Untergang der Hochelfenkultur war nicht mehr aufzuhalten. Simyala im überbordend gedeihenden heutigen Reichsforst fiel, als es den Zenit seiner Macht erreicht hatte. Dieser Wald war zu jener Zeit der größte in ganz Aventurien, an Ausdehnung und Pracht nur noch mit den magischen Elfenwäldern der Salamandersteine zu vergleichen. Doch seine zauberische Kraft wurde 3000 v.BF von einer Kreatur, die "so schrecklich wie nichts zuvor und nichts danach" war, vernichtet.

Ebenso wie bei Omethons Himmelsturm hatte Pardona damit begonnen, die Bewohner Simyalas nach und zu korrumpieren. Die Hochelfen wähten sich ihrer Macht sicher und fürchteten nichts, und so wurden auch die letzten Mahner unter ihnen ignoriert. Selbst als sich die Hinweise verdichteten, dass einige Hochelfen heimlich den Namenlosen anbeteten, verlachte man die Ängstlichen. Als Krönung ihrer chimärologisch-dämonologischen Experimente und mit dem Wissens der alten Echsenrassen erschuf Pardona schließlich jenes schreckliche Geschöpf, das in den Sagen und Legenden der Elfen und Menschen unter der Bezeichnung *Basiliskenkönig* Einzug gehalten hat.

"... UND GIER DURCH WAHN UND TOD"

Schließlich wandten sich die Götter selbst gegen den Goldenen Drachen, dessen Handeln die Weltordnung bedrohte. Unter der Führung des Hohen Drachen *Famerlor* brach um 2260 v.BF (mit Vorkriegen ab etwa 2300 v.BF) der *Zweite Drachenkrieg* über Aventurien herein und verwüstete in den folgenden Jahrhunderten den Kontinent.

Pyrdacor war den gegnerischen Heeren unterlegen und rief nun selbst den Namenlosen zu Hilfe, dessen Verbündete und Gesandten die Armeen *Famerlors* zunächst besiegen konnten. Riesen, Oger und Trolle, Zwerge, Menschen und Nachtalben krochen aus ihren Reichen oder stiegen über das Eherne Schwert und vernichteten alles, was sich ihnen in den Weg stellte. Das Bündnis glich einem niederhöllischen Pakt, da der verstorbene Gott ohne Namen auch unter den Verbündeten und Dienern *Pyrdacors* *Zwist* und *Zwietracht* schürte.

Am heute so bezeichneten Totenmoor im Norden hatte sich um 2250 v.BF ein 12.000 Köpfe starkes Heer aus Hochelfen, einigen Waldelfen, Firnelven und Nivesen ein Heer Namenloser Horden unter Füh-

So fiel die älteste und lebendigste der Elementaren Städte, die Elfen *Simyalas* starben am Anblick und Gestank des Ungeheuers, das aus den tiefsten Urklüften der Welt ins Diesseits gerufen worden war. Doch Pardona unterließ ein Fehler: Die Beschwörung des Basiliskenkönigs mittels des echsischen Originals des *Dämonicons* geriet außer Kontrolle, und ein Vielgehörtes des Dämonensultans verschleppte Pardona in die niederhöllische Seelenmühle.

„Die Stadt der Hochelfen aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts, was dort wuchs oder wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Getreue erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elfen, die nicht die Seuche dahintrafte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.“

—aus Die Sechste Tat Geron's des Einhängigen, in Annalen des Götteralters: Aventurische Götter- und Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten, Kaiser-Bodar-Ausgabe, 843 BF

Der Basiliskenkönig sollte die Zeiten des folgenden Chaos in der Stadt, die er selbst verdrängte, überleben. Erst nach zwei Jahrtausenden wurde er durch den Helden *Geron* mit sechs Hieben des Schwerts *Siebenstreich* zerschlagen.

Mit dem Verschwinden *Pardonas* sollten auch ihre Nachtalben für ein Jahrtausend ohne Göttin bleiben. Es heißt, dass sie sich bis ins Güldenland ausbreiteten und dort um 2500 v.BF auf Völker wie die Hjäldinger trafen, deren Lieder von einem "Stamm bleicher, hoch gewachsenen und spitzohriger Zauberer" berichten.

CHALWEIS ORAKEL

Auch in *Tie'Shianna* verfielen die Hochelfen nach und nach dem Größenwahn und dem Neid. Erst um 2400 v.BF wagte es eine der Unsterblichen, die Hochelfen auf ihre zunehmenden Narrheiten hinzuweisen: Die *Riesin Chalweis* soll von ihrem Thron aus das Große Orakel gesprochen und den Hochelfen gezeigt haben, dass diese mit ihren "falschen Göttern" auf Pfaden gingen, die nicht von *Los* gewollt sein konnten.

Doch da stieg *Pyrdacor* aus dem Großen Garten des Bannlandes empor, um den Thron der *Riesin* nach jahrtausendlangem Kampf endgültig zu vernichten. Die vier Elemente, die ihm untertan waren, brandeten gegen das erzene Land: Erdreich wurde zu Wasser, und Luft wurde zu Feuer. Die Grundfesten *Deres* wurden erschüttert, *Pyrdacors* Elementarer Krieg trennte die Insel *Maraskan* vom Festland, und der Thron der *Riesin Chalweis* versank im Meer des *Golfs von Perricum*.

ring des Nachtalben *Feyangola Finsterblick* entgegengestellt, die sich mit dämonischem Donner gegen die elfischen Verteidiger warfen. Diese schlugen sich zunächst tapfer und konnten unter ihrem Heerführer, der als *Anvarion der-in-den-Schatten-ging* in die Geschichte eingehen sollte, den dunklen Heeren lange standhalten.

Schließlich aber wurden die elfischen Streiter nach und nach zurückgedrängt. Mit des Namenlosen Hilfe kehrte das dämonische Ross *Ghon'chnur* zurück und nahm blutige Rache an den Elfen. Die *Riesin Wolkenkopf*, *Donnerarm* und *Tagrabab* zermalten das Heer mit Baumstämmen, Oger fielen hungrig über die Elfenkrieger her. Orks warfen sich ohne Rücksicht auf eigene Verluste auf sie, Trolle erschlugen alle Fliehenden, und selbst, nachdem die Elfen einige von diesen erschlagen hatten, erhoben sie sich abernals als Untote.

Nur wenigen Elfen gelang die Flucht, und die, die nicht starben, wurden – wie *Anvarion* – in finstere Sphären gezerrt. Der Kontinent versank in Dunkelheit. Die Waldelfen zogen sich weiter in die Wälder



ZEOLITH UND DIE QUELLE DER NURTI

In Tie'Shianna lebte einst Zeolith mit-der-schöpfenden-Hand, der als glühender Verehrer Pardons galt und versuchte, es ihren Chimären-Versuchen gleichzutun. In der Zeit des Zweiten Drachenkriegs ging er der Legende nach auf eine ferne, nebelumwobene Insel im nördlichen Meer der Sieben Winde, um Wächter eines hochelischen Quells des Lebens zu werden. Eine vergessene Sage berichtet allerdings, dass sich Zeolith dort als Herr von Spinnen aufschwang, in seinem Wahn alle hochelischen Wächter tötete und sich selbst einen Spinnenkörper gab, um Herr über die ewig sprudelnde Quelle der Nurti zu werden. Noch heute fürchten manche Elfen das Meer der Sieben Winde allein wegen Zeoliths Insel, auch wenn sie sich nach der Quelle des Lebens sehnen.

zurück und stellten Bogenschützen als Wachen auf. Isrirel wurde um 2220 v.BF im Zuge des Drachenkriegs von einem Seebeben und einer gewaltigen Flutwelle erfasst, die die Stadt in die Tiefe gerissen haben soll. Es heißt, dass es den Elfen zuletzt gelang, einen mächtigen Zauber zu sprechen, der sie alle zu Wasserwesen gemacht habe. (Mehr zu Isrirel finden Sie ab Seite 122.)

DER UNTERGANG TIE'SHIANNAS UND DER FALL DER HOCHFELFEN

Um 2200 v.BF begann die Große Belagerung von Tie'Shianna, die mehrere Jahrzehnte andauern sollte – zuerst von den Echsen, dann von dem großen Heer des Namenlosen unter dem Heerführer Kazak'waet-in-Blut, der auch Zwerge, Ferkinas, Trolle, Oger und Purpurrwürmer in seinem Gefolge führte. Pfeilhagel und magische Lanzen kamen über die Elfen, in den Nächten wurden sie von Geistern heim-gesucht.

Als die Stadt in einem Hagel von glühenden Steinen und blauen Blitzen unterging, flüchteten viele der bis dahin noch verbliebenen Elfen mit ihren Zauberschiffen oder durch geheime Sphärentore auf die

DAS SCHWEIGEN DER LIEDER

Inmitten des Zweiten Drachenkriegs kam um etwa 2190 v.BF ein Großteil der Bevölkerung von Donnerbach im Rahmen einer heute nicht mehr bekannten Katastrophe ums Leben. Viele der alten Lieder aus den tiefen Kavernen verstümmten, und die Elfen zogen sich zurück. Vermutlich aufgrund von dieser Zeit die Goblins unter ihrer Anführerin, der *Kuniga Suala*, die Kavernen hinter dem Donnerbachfall in Besitz. Was damals aber genau geschah und welche Rolle die Goblins dabei spielten, ist bis heute ungeklärt.

mythischen Inseln im Nebel, einst Rückzugsort der Könige von Tie'Shianna – oder zu noch weiter entfernten Orten. (Mehr zur Geschichte der Inseln im Nebel finden Sie in den *Mysteria et Arcana* auf Seite 126).

Fenvariens, der Elfenkönig und die meisten Sternenträger verblieben bis zum Untergang in der Stadt und trugen einen letzten Kampf gegen die anstürmenden Horden aus. Diesen gelang es, den König lebend zu fangen und in einen Kerker irgendwo in der Wildnis des Nordens zu verschleppen. Tie'Shianna aber wurde unter dem Sand des Vergessens begraben, und nur einige wenige Elfen, die *Shiannafeyu* (die späteren 'Wüsteneelfen'), blieben als heimliche Wächter zurück.

Mit dem Untergang ihrer letzten Stadt wurden die Hochelfen in alle Winde verstreut. Was von ihnen blieb, waren Märgen und Propezeiungen. Der Drachenkrieg aber sollte aber noch weitere einhundert Jahre andauern. Erst um 2100 v.BF endete der epochale Kampf mit dem Sieg der Götter über Pyrdacor. Unter der geballten Macht der streitenden Alaveriari verging das Echsenreich von Zze Tha zum großen Teil in Entrückung. An seiner Stelle blieben die Wüste Khôm und der Wal-el-Khomchra zurück.

«So endete der badoc-Wahn der Elfen, der so sehr dem gleicht, wovon ihr Menschen getroffen seid. Aber ihr tragt es in euch wie eine Krankheit, vor der wir uns alle hüten müssen, wenn wir zusammenleben wollen. Unsere Überlieferungen warnen uns davor, das badoc für eine Angelegenheit des

DIE PROPHEZEIUNG FULDIGORS

«Dies aber sey die Antwort des Allweisen Fuldigor auf die dritte Frag: Es gebet eynen Sechsten von Uns, die ihr Sterblichen die Alten Draken heyzet.

Pyrdacor der Gueldene war sey Name. Dasz ihm die Fünfte Sphäre versaget blieb, sey Lo.

Karma zu gewinnen, offenbarte er sich Ecksenvolk und Elbenvolk.

Es huldigten ihm die Ecksen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die heute vergessen sind.

Es huldigten ihm jene Elben, die sich die Träumer hieszen, und schufen ihm eynen Thron inmitten Jener, die niemals waren.

Städte und Reyche erbauten seyne Völker, und sie waren machtvoll.

Des Pyrdacor Karma wuchs, und die Fuenfte Sphaere erhebe. Das Riesensweib Chalwen sprach Orakel, Narren hiesz sie die Elben, und die Elben zauderten.

Pyrdacor befuhl, und viere dero sechs Elementhe waren sey. Erdreych wasser, und Luftt ward Feuer. Aber den erzeen Thron der Chalwen vermochte er nicht zu zwingen, der darob sprach. Ein Meerckreys bruch aus, wo des Alabaters Insel ans Land stiesz. Da stieg herab Famerlor von den Hohen Draken, welcher Pyrdacor die Fünfte Sphäre versagt hatte. Weltenbrand war ihr erstes Treffen gewesen, Weltenbrand wurde ihr zweytes Treffen.

Pyrdacor aber rief an, was auch für Alte Draken keynen Namen hat. Heerscharen folgten seyнем Ruf, mehr denn er gekennet, mehr denn er gewollt. Die Riesen, Erbfeynd allen Draken, stiegen über jenes Geberge, wo ihr Mich gefunden, Trolle und Ogeren wurden ihr Fuszvolck.

Menschen und Zwerge krochen aus ihren Höhlen, alter Feyndschafft willen. Die Tore zur Siebten Sphaere wurden zerschlagen, Gehoernte brachen herfür.

Die Ecksen gar eifferten, des Pyrdacor zweytes Volk zu erwürgen. Zerschmettert ob solcher Neydschafft wurden Tie Shianna, der Elben Stadt, und ihres Gleychen. Zerschlagen ob solchem Übermuth wurden Zsetha, der Ecksen Stadt, und ihres Gleychen.

Verwuestet ob solcher Feyndschafft wurde der Garthen umringt von Bergen, der sie alle genührt.

Pyrdacor, der Gueldene, stand zerstört, seyne Elementhe vernichtet, sey Karma entschwinden, seyne Voelcker zerschlagen.

Famerlor von den Hohen Draken aber hielt nicht inne. Unvermeydlich ist ihr drittes Treffen, unvermeydlich Weltenbrand, doch aufschiebbar. So ergriff der Loewenhauptige den Gueldenen, trug ihn empor zur Vier-ten Sphaere und zerriss seynen Leib. Des Pyrdacor Karfunkel aber entgith ihm, und als Kometh stürzte er in die Wueste.

Und dies sey die Prophezeiung:

So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunkel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeysam, so lang bleibt Namenlosen eynsam. Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!»

—Am 50. Tor – Von der Problematik weitreichender Prophezeiungen, Kapitel III: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 511–512 BF, erschienen um 550 BF



Einzelnen zu halten. Die 'Katzentlieder' berichten uns, dass ganze Sippen der Unglücklichen in Katzen verwandelt wurden, damit sie einst wieder Elfen werden konnten. In der Schwimmenden Stadt wiederum zogen sich alle in einen ewigen Schlaf zurück, um wieder träumen zu lernen. Das Lied des Emetiel erzählt von den Vermessensten, die im Winterland eine kristallene Eisäule errichtet hatten, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Die Kinder einiger weniger Sippen erkannten den Wahnsinn

und gaben alles auf. Fortan lebten sie in der Eisöde nur noch mit ihrer Gemeinschaft, der einzigen Kraft, die sie nicht im Stich gelassen hatte. Auch die Erste Stadt wurde verlassen, und ihre Bewohner verstreuten sich wieder in die Ebenen und Flusssauen ringsum.

—Erläuterungen der Zauberbardin Dariawida Lerchenliebe für die ersten menschlichen Siedler, Priesterkaiser-Zeit, überarbeitet, jetzt im Hesinde-Tempel zu Gerasim

DIE ELFENVÖLKER

»Sie waren alle direkte Nachfahren der Hochelfen – ob sie nun in den Steppen, in den Auen oder im Firneis lebten. Und so trugen sie die Erinnerung an die Katastrophe der Zweitauenden Sommer mit sich, unauslöschbarer Teil ihres Wesens und Ursprung der bewussten Entscheidung für einen Neuanfang. Wir aber hatten den Niedergang nicht erfahren, nur beobachtet. So wurden wir ein Stück in die Wirklichkeit gezogen, unsere Brüder und Schwestern außerhalb von Sala Mandra aber waren zerschmettert worden. Nur die ersten der Sehenden konnten wir noch aufnehmen. Der Rest muss sich bis heute den Schrecken der Wirklichkeit stellen. Madaya hatte uns alle einst gewarnt.«

—Shirynia Zeitengruß, waldelfische Legenden-sängerin, neuzeitlich

Nach dem Fall befanden sich die in Aventurien verbliebenen Hochelfen größtenteils in Verstörung und Agonie. Sie hatten sich die Wirklichkeit untertan gemacht, und diese hatte in aller erdenklicher Härte zurückgeschlagen. Die Überlebenden mussten sich nun in der zerstörten Welt nach dem Zweiten Drachenkrieg zurechtfinden. Viele von ihnen fanden in der kalten Wirklichkeit, in der Leid, Hunger und Verwüstung herrschten, den Tod.

Einige suchten Schutz bei den schon fast vergessenen Verwandten in der Wildnis. Unter Anleitung der Waldelfen der Salamandersteine wandten sie sich von der Hohen Magie und den



Schätzen des Wissens ebenso wie dem Leben in den Städten ab und begannen ein neues Leben in den Auen, Steppen und Wäldern des nördlichen Aventuriens.

So wurden auch die Waldelfen mit der Spruchmagie der Hochelfen konfrontiert. Die Elfen der Salamandersteine trafen diese Entscheidung sehenden Auges und waren dennoch bereit, die alten Wege zu lehren und sie damit gleichzeitig auch ein Stück zu verlassen. Zu dieser Zeit entstanden aus den ehemaligen Hochelfen die ersten Auelfen und lebten von nun an unentdeckt in kleinen, unscheinbaren Sippen und Gemeinschaften in einfachen Pfahlbautenanlagen, Sumpfstellungen und Hügelforts im großen Reichsforst und anderen Gebieten des Nordens. Einzig der Sternenträger Lariel Sturm-in-den-Zweigen und seine Reiter sollen sich damals bereit erklärt haben, alle Spuren der Hochelfen zu verwischen und verbliebene Kreaturen des Namenlosen in die Niederhöhlen zu jagen. Lariels Reiter wurden für die Feinde der Elfen in den folgenden Jahrhunderten zum Synonym für Grausamkeit und tödlichem Kämpfertum. Selbst nachdem sie von einem menschlichen Druiden mit einem Fluch belegt worden waren, so dass ihnen Wasser und Erde verwehrt blieben, sollen sie als Geistergestalten zwischen den Welten der Menschen und Elfen durch die Lüfte weiter geritten sein. Von Lariel und seinen Reitern leiten die Steppnelfen in ihren Liedern ihre Herkunft ab.

PARDONA'S RÜCKKEHR

»Die Vernichterin der Hohen Elfen, Mutter der Isyra – Bhardona Begehrenbringerin. Vollkommen in falscher Schönheit, vollkommen in wahrer Bosheit. Alles will sie, alles macht sie wollen. Und ich, der ich ihren Blick auf mir ruhen spürte, ich weiß nur einen Weg, ihr zu entkommen und das Begehren zu enden.«

—in Eis geformtes Isdra, gefunden in der Grimmfrostöde neben einem erfrorenen Firnel

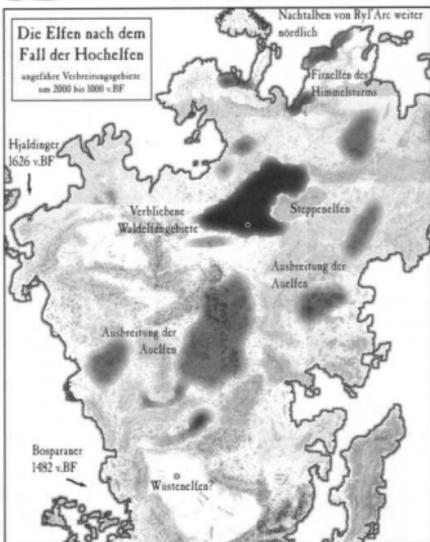
Tausend Jahre soll Pardona in der Seelmühle des Dämonensultans verbracht haben, und niemand weiß, was für unbeschreibliche Qualen sie dort litt. Dann jedoch wurde der Namenlose, der wohl auch schon ihre Geburt beeinflusst hatte, auf sie aufmerksam, entsandte seinen hohen Diener Maruk-Methai und ließ Pardona um 2000 v.BF retten. Seit dieser Zeit ist sie höchste Legatin des Rattenkindes und ihm durch einen Pakt verbunden. Wie in jedem Zeitalter hat der Dreizehnte, um sich selbst zu befreien, einen weiteren Teil seiner Existenz in die Sphären geschleudert: Pardona ist die Zunge des Namenlosen, die seine goldenen Lügen verbreitet.

Zurückgekehrt, fand Pardona weder Pyrdacor noch eine der Elfen-

städte vor, daher drang sie in den folgenden zwei Jahrtausenden auf die anderen Kontinente vor. Es heißt, sie folgte ihren Nachtalben ins Güldenland und ließ sie ein eigenes Reich gründen; es heißt auch, dass sie sich im Riesland mit mysteriösen Schwertmagiern und schwarzen Vulkanschraten verband.

Im ewigen Eis schuf sie um 1000 v.BF die ersten Gletscherwürmer, drei durchweg namenlose Chimären. Um Bosparans Fall kehrte sie zu den untermeerischen Städten zurück: Ihre Nachtalben-Experimente zeugten die Feylamias (die Elfenvampire), ihre Versuche, in Isrirel und Mandalya einzudringen, brachten vermutlich die daimoniden Neunaugensee-Monstrositäten hervor, und für die Suche nach der fliegenden Stadt Vayavinda erschuf sie die Harpyien. (Tatsächlich gibt es erst seit etwa 1.000 Jahren glaubwürdige Berichte von Vogelfrauen und elfischen Vampiren.)

Einige Elfen sehen in Pardona das schmerzhafteste Werkzeug, mit dem Dagal der Wahnsinnige versuchte, die überquellende Existenz der Elfen zu beenden und die ursprüngliche Harmonie wieder herzustellen. Mehr über die Zunge des Namenlosen finden Sie in **GKM, Firuns Atem** und in den **Mysteria et Arcana** auf Seite 120.



DER ERSTE ZUG DER SEHNENDEN

„Undenkbar scheint es uns, dass ein Elf vergesse eines Elfen Blut. Und dennoch: Zu Zeiten des Wahns und Untergangs der badoc-Elfen tötete ein Elf den anderen. Selbst die Unsrigen: Ilmonil Weidenschmerz war der kühnste Jäger der Tannenschatten-Sippe. Sein Herz sang mit seinem Bogen, wenn er den Hirsch schoss oder die Elfenfresser und Wildstruppigen abwehrte. Als aber die badoc-Elfen Einlass begehrten zu Sala Mandra und es wan-

FIRNYA KHARJANDA SALA – DIE DUNKLE HALLE

Im Phex 1021 BF entdeckte eine glorianische Expertengruppe in den Nebelzinnen eine Kristallhöhle, von der angenommen wurde, dass es sich um die *firnya kharjanda sala* (isd.: Schicksalshalle an der Eisbucht) handeln könnte, einer sagenhaften Stätte der Firnellen aus der Zeit vor knapp 3.000 Jahren und bis dato potente magische Waffe gegen Pardona und ihre Kreaturen seit der Flucht der Firnellen aus dem Himmelsturm.

Eine Legende berichtet, dass die Firnellen dort nach jahrhundert-langer Arbeit ein machtvolles Artefakt erschaffen hatten, das sie *dioy firvar* (isd.: Tor des Eishüters/-wächters) nannten. Dieses Artefakt schufte angeblich seine immensen Kräfte aus einer Verbindung mit der *Zitadelle des Eises* und sollte als erstes gegen die unterseeische Stadt der Nachtalben, Ryl'Arc, gerichtet werden. Spione der Nachtalben erfuhren jedoch von dem Vorhaben. Um 1900 v.BF eroberten Pardonas Diener die *firnya kharjanda sala* in einer blutigen Schlacht. Einigen Firnellen gelang jedoch mit dem Schlüsselkristall aus dem *dioy firvar* die Flucht. Viele Jahrhunderte blieb die Höhle unter dem Einfluss der Nachtalben, bis sie schließlich von einem bis dato noch jungen Volk, den Fjarnigern, aufgesucht wurden.

Die Wiederentdeckung der *firnya kharjanda sala* kann nachgespielt werden im Abenteuer **Die Dunkle Halle**.

deln wollten, dass es eine ihrer toten Städte würde, da nahm er das Licht von Enaria aus dem verheerten Tie'Shianna, die ihr taubra gegen ihn gewandt hatte.

Sei seiner Tat aber ging sein Speer fehl, das Lachen floh ihn, und sein Lied im Salasundra wurde bitter und zag. Und er welkte dahin. Da sprach Ilmonil: „Licht habe ich genommen, Licht muss ich wieder finden.“

Und er ging, seinen Frieden zu suchen. Niemand aber weiß zu sagen, ob er je das tiefste Herz von Sala Mandra erreichte, wohin er sich aufgemacht, oder ob auch sein Licht in Düsternis verlösch. Die fürchterliche Macht des badoc ist, dass es manchmal sogar triumphiert, wenn wir es bezwingen.»

—Ermahnung der Waldelfen

Als mit Tie'Shianna die letzte der Hochelfenstädte in Schutt und Asche lag und der Rauch des Zweiten Drachenkrieges noch den Himmel verdunkelte, befürchteten viele Elfen den Untergang ihres Volkes. Die Düsternis der Welt schien zu bedrohlich, der Mahlstrom des *badoc* zu unabweichlich, das die zurückgekehrten Hochelfen-Nachfahren mit in die Ewigen Wälder brachten, das Opfer Madayas zu hoch und doch nicht hoch genug. So sammelten sich um 2050 v.BF in den Salamandersteinen weltverdrossene Elfen, die im ersten Zug der *Sehnenden* den Schritt zurück tun wollten, sich der Welt zu 'enträumen' und im *Herzen der Sala Mandra* (siehe Seite 115) den Weg ins Licht zu gehen. Die *Sehnenden* (siehe **Zwischen Licht und Wirklichkeit**, Seite 32) wurden sie genannt, ob ihrer Sehnsucht nach ursprünglicher Reinheit, nach vollkommenem *fej*.

Auch wenn viele überlebende Hochelfen bereitwillig neuen Wegen folgten, gab es solche, die ihren Untergang nicht billigend in Kauf nehmen wollten. So vergiftete *Ranarié*, die unbelehrbare Tochter des Sternenträgers *Lariel Sturm-in-den-Zweigen*, um 1800 v.BF in einem letzten Aufbäumen von Gier, Stolz und Hybris den uralten Lichtelfen *Arikalion*. Zur Strafe wurde sie in eine Weide verwandelt – und die *Weinende Weidenfrau* ist noch heute Teil des Ostweidener Sagentums. Bald jedoch hatten sich zu viele Nachkommen der Hochelfen in die Elfenwälder geflüchtet. Die meisten mussten – notfalls mit Gewalt – abgewiesen werden, denn in den Augen der Waldelfen waren sie zutiefst vom *badoc* erfüllt. Nur dort, wo der Lorsol in den Kvill fließt, wurde einigen Sippen erlaubt, mit den Waldelfen zusammen zu leben.

NIAMH GOLDHAAR UND DER SILVANDEN'FAE DEN KAREN

Unter jenen, die sich aus dem Untergang der Hochelfenreiche hatten retten können, befand sich auch die in die Welt geborene Lichtelfe *Niamh Goldhaar*, ehemalige Beraterin von Elfenkönig Fenvarien und für mehrere Jahrhunderte angeblich die Schönste der Hochelfen. Fernab jeglicher Zivilisation lebte sie während der Zeit der Dunkelheit in der leisen Hoffnung auf eine bessere Zukunft, die sie doch nie erfüllen sollte.

Schließlich zog sich *Niamh* um 1500 v.BF weiter in die Traumwelt zurück, auch wenn sie an die Welt gebunden blieb. In dem von ihr im nördlichen Bornland geschaffenen Zauberwald *Silvanden'Fae den Karen* bewahrt sie die mahnende Erinnerung an die Hochelfen. Mehr zu *Niamh* und dem *Silvanden'Fae* finden Sie im Abenteuerband **Die Phileasson-Saga**.

DIE ELFEN UND DIE GÜLDENPLÄNDER

Letztendlich gelang es den Elfen, die verdunkelten Stellen ihres eigenen *fej* erneut mit Licht zu erfüllen. Die Erinnerung blieb, doch die Zukunft in der Wirklichkeit wurde wieder greifbar.

In der Zeit zwischen 1800 und 1000 v.BF besiedelten die Auelfen wieder Regionen wie *Albernia*, *Garetien* und das *Bornland*. Insbesondere am Großen Fluss führten sie Kriege gegen *Orks*, die von den Elfen schließlich größtenteils von dort vertrieben wurden. Die Begegnungen zwi-



schen Menschen und Elfen blieben in dieser Zeit auf rare Kontakte zu den Nivesen beschränkt.

An einem kühlen und nebligen **Borontag** des Jahres **1626 v.BF** strandeten die Hjaldringer, Flüchtlinge aus dem Güldenland, nach einer monatelangen Irrfahrt an der verschneiten Nordküste Aventuriens. Die erste Siedlung wurde Olport (das heutige Olport), wo sie eine feste Heimat fanden. Nur etwa 150 Jahre später, im Jahr **1482 v.BF**, landeten noch einmal Schiffe mit güldenländischen Flüchtlingen an der Küste Aventuriens, die am Yaquir im Lieblingen Feld siedelten. Beide menschlichen Siedlergruppen wurden von den sehr zurückgezogen lebenden Elfen Aventuriens nicht wahrgenommen, ebenso, wie sie zunächst über viele Jahrhunderte selbst nicht entdeckt wurden.

Erst einige Firnelfen der aus dem hohen Norden geflohenen *Windlacher*-Sippe wurden schließlich auf die Neuankömmlinge in Olport aufmerksam und waren erstaunt, dass auch diese Menschen (die sie *telona* nannten) ihr Geschichte und ihr Leben in Liedern erzählten und weitertrugen. So erfuhren die Firnelfen auch von den *Shakagra*, die bis ins ferne Güldenland vorgedrungen waren.

Die Hjaldringer dagegen reagierte mit Skepsis auf die spitzohrigen Wesen, die sie 'Alfen' oder 'Alben' nannten und deren Zauberkraften sie in ihrem ausgeprägten Aberglauben Unglück und böse Gesinnung nachsagten.

Doch in Olport schlossen drei hjaldringsche Runenzauberer schließlich ein mythisch verklärtes Bündnis mit einem Zaubersänger der *Windlacher*, und so erfolgte im Jahr **1256 v.BF** die Gründung der *Halle des Windes* (eine der ältesten Magierakademien Aventuriens), in der der

Elf die Menschen in die achtsame Anwendung der Magie des Eises, des Wassers und des Windes eingeführt haben soll.

Viele Jahrhunderte suchten die Au- und Firnelfen die Abgeschiedenheit der Wälder und Eiswüsten Nord- und Mittelaventuriens. Vereinzelt gab es Kontakte der Firnelfen zu den Hjaldringen, und auch auelfische Kundschafter hatten inzwischen die expeditiousfreudigen Menschen aus dem Lieblingen Feld beobachtet, sich ihnen jedoch nie offenbart. Kein Wunder, dass die Bosparaner (benannt nach der **991 v.BF** gegründeten Hauptstadt Bosparan am Yaquir) während ihrer Expansion oft den Eindruck hatten, die unerschlossenen Gebiete Aventuriens würden "von Geistern, Spuken und lebenden Bäumen" bewohnt und "würden uns stets mit Misstrauen und Distanz betrachten". Erst als die liebfeldischen Expeditionen des Admirals *Sanin des Älteren* **873** und **870 v.BF** ihn bis hinauf an Ingeval und Tommel führten, ließ sich ein Kontakt von Elfen und Bosparanern nicht mehr vermeiden. Zunächst verweigerten sich die Elfen jeder Kontaktaufnahme mit den Menschen, und in dem Glauben, das ganze Land sei insgeheim von diesen spitzohrigen Zweibeinern bewohnt, nannte Admiral Sanin die Gebiete am Uferlauf des Großen Flusses kurzerhand 'Albernia'. Schließlich gelang es Sanin, einige Elfensiedlungen am Thuran-See zu entdecken und friedliche Kontakte zu den Auelfen zu knüpfen.

In der folgenden Zeit entwickelten sich auch freundschaftliche Kontakte zu den ersten menschlichen Siedlern Alberniens, zumal man in den Orks gemeinsame Feinde hatte. Auch erschien bereits kurz nach der Entdeckung der Elfen das Zauberbuch *Zauberstern und Silberhaar*, das die Magie der Auelfen zu beschreiben versuchte.

ZEITEN VON KRIEG UND FRIEDEN

SIEDLUNGEN AM YAQUIR UND DIE ELFENKRIEGE

Zu jener Zeit waren die nördlichen Regionen des Bosparanischen Reiches nach den ersten Kriegen nur dünn von Menschen besiedelt. Die Elfen des Auwolkles siedelten ab etwa **870 v.BF** erstmals wieder in den lichten Laubwäldern zwischen Amboss, Yaquir und Großem Fluss, wo der Name Albenhus noch heute von ihrer Gegenwart zeugt. Dort garten die Elfen in den nächsten Jahrhunderten zunehmend in kriegerische Auseinandersetzungen mit den Ambossbergern und den Menschen siedlern um den 'Frevel an den Wäldern', weil diese die feuer- und bauholzreichen Wälder für Bergbaustätten und Siedlungen nutzten.

Auch wenn den Elfen das kriegerische Potential der siedelnden und sich ausbreitenden Menschen bewusst war, gaben sie ihr zurückgezogenes Leben nicht auf, um den Menschen ihre Grenzen aufzuzeigen. Nur einige wenige Elfen taten sich mit den Menschen zusammen und vermischten sich mit ihnen. Ihr Ziel war es, ihr Leben als scheue Flüchtlinge, die sich in den Sümpfen vor den Orks versteckten und ihrer vergangenen Hochkultur nachweinten, aufzugeben und einen neuen Anfang zu wagen.

Bereits **720 v.BF** hatten sich Menschen in einer Elfensiedlung am Yaquir niedergelassen, die sie Taladur nannten. Um **570 v.BF** siedelten sich in Taladur auch Zwerge aus dem Amboss an und vertrieben die letzten Elfen.

Die erneuten Konflikte mit den Elfen legten sich auch nicht, als das Bosparanische Reich mit dem Tod des Dämonenkaisers *Fran-Horas* **564 v.BF** für die nächsten 400 Jahre in die *Dunklen Zeiten* stürzte, von denen Auen oder Wälder freilich eher am Rande betroffen waren. In diesen Jahren müssen sich die Konflikte zwischen Elfen und Zwergen am Yaquir und am Großen Fluss immer weiter zugespitzt haben, bis es schließlich im **3. Jahrhundert v.BF** zu den *Elfenkriegen* kam (die allerdings weit weniger erbittert geführt wurden als jene gegen die

Orks). Bei diesen Gefechten kamen selten Angehörige beider Völker um, aber damals entstanden viele Differenzen, die auch heute noch das beiderseitige Unverständnis prägen.

Federführend betätigte sich hier der ehrgeizige und streitlustige *Suerka vom Amboss* (seines Zeichens König von Waldwacht), der es auf dem Höhepunkt der Elfenkriege sogar bis zum Hochkönig und Heermeister

ELFEN IN WEIDEN

Im späteren Herzogtum Weiden hatten die Elfen bessere Kontakte zu den Menschen: Um **520 v.BF** traf *Isegrein der Alte*, ein Forscher und Wanderer aus Bosparan, erstmals am Neunaugensee auf die Fee *Pandlaril*. Isegrein erhielt von dieser angeblich auch das Schwert *Windsturm* (der Zweihänder der Weidener Herzöge), wodurch die Fee als Begründerin des Weidener Rittertums gelten kann.

Während das Herzogtum Weiden unter dem Schutz *Pandlarils* begründet wurde, nahm *Isegrein der Wanderer* ab **460 v.BF** regelmäßigen Kontakt zu den Elfen auf. Diese sahen in ihm einen der wenigen Menschen, die 'von der Wahrheit' berührt schienen, und es ist zu vermuten, dass die Fee *Pandlaril* hier gezielt um eine Verständigung zwischen dem alten Erbe der Elfen und der zukünftigen Macht der Menschen bemüht war.

Einige Elfen sahen in dem Kontakt mit Menschen die Möglichkeit einer neuen Zukunft, doch diese blieben in der Minderheit; und auch den Menschen blieben die Elfen stets unheimlich.

Im Jahr **17 v.BF** heiratete der Weidener Herzog *Galdur der Weise* die Auelfe *Filyina Haelglanz* und rief Elfen an seinen Hof. Bereits **1 BF** wurde Isdira sogar Hofsprache am Herzogshof in Trallop (was bis etwa 160 BF so bleiben sollte). In Trallop herrschten die Herzogeschwister mit elfischen Namen und verfügten sogar mit *Eorlariel Mond-über-den-Wässern* über einen elfischen Hofmeister.



aller Zwerge brachte. Ihm gegenüber stand die grimmige Auelife *Kilaana einäugige-Bogenhand* mit ihren Gefährten, die mit Heimlichkeit, tödlichen Pfeilen und Magie bis in die Hallen unter dem Ambossgebirge vordringen konnte. Auf Kilaana gehen viel Wissen und noch mehr Vorurteile der Auelifen über Zwerge zurück.

Gleichzeitig drangen die Schwarzpelze über die nördlichen Grenzen des Bosparanischen Reiches. Ab 257 v.BF sammelten sich große Orkheere an den nördlichen Grenzen Andergasts und des verfallenen Alten Reiches und griffen 253 v.BF schließlich die nördlichen Provinzen an. Ziel der Schwarzpelze war die Eroberung von Saljeth (das heutige Greifenfurt), das auf den Ruinen eines vor 2.000 Jahren errichteten und wieder untergegangenen Tairach-Heiligtums von menschlichen Siedlern erbaut worden war. Die Orks vor Wehrheim konnten 250 v.BF gestoppt werden, Saljeth aber wurde von den Schwarzpelzen gestürmt. Hier liebten sie sich für die nächsten knapp einhundert Jahre nieder und errichteten das zu dieser Zeit größte Tairach-Heiligtum außerhalb des Orklands neu.

DIE SCHLACHT VON SALJETH

Für die Zwerge war nach nur einhundert Jahren erneut die Zeit gekommen, einen Hochkönig zu wählen, um der Bedrohung durch die Schwarzpelze Herr zu werden. Die Wahl fiel 172 v.BF auf den Brillantzwerg *Ramosch III. von Lorgolosch*.

Auch unter den Elfen regte sich offener Widerstand gegen die Orks, die noch schlimmer als die Menschen und Zwerge die Wälder und Auen mit Brand und Tod überzogen. Während einige warnten, sich nicht wieder wie die hochelfischen Ahnen mit verderblicher Magie und Liederkraft gegen die dunklen Horden zu stellen und dem Wahn des Hochmuts der Wirklichkeit zu verfallen, gelang es dem Elfen *Tasilla Abendglanz*, mehr Streiter als jemals zuvor für eine 'äußere Sache' um sich zu scharen.

Er verbündete sich mit der Weidener Gräfin *Dyrada von Trallop* und führte 141 v.BF ein elfisch-menschliches Heer gen Saljeth. Auch Ramosch III. trat der Bedrohung entschlossen entgegen und suchte dazu die Unterstützung der Elfen. Für die Verhandlungen mit den Zwergern wurde Tasilla zum 'Elfenkönig' gekürt.

Im **Rahja 141 v.BF** führte Tasilla Abendglanz 200 (teils berittene) Elfen in die Schlacht gegen die Orks. Gemeinsam mit den 500 Zwergenkriegern des Hochkönigs Ramosch und den menschlichen Aufständischen gelang es, ein nördlich von Saljeth lagerndes 2.000-köpfiges Orkheer in der *Schlacht von Saljeth* zu vernichten und die Stadt zu befreien. In den Kampf griff auch der Greif *Sraaan* ein, der gemeinsam mit einem menschlichen, einem zwergischen und einem elfischen Recken in das Tairach-Heiligtum eindrang und dieses versiegelte. Die übrigen Scharen der Orks wurden vertrieben und waren derart geschwächt, dass sie lange Zeit nicht mehr die Grenzen des Reiches überschritten.

Nach der erfolgreichen Schlacht schlossen Elfen und Zwerge den bedeutenden *Saljeth-Pakt*, der vor allem die gegenseitigen Rechte und Pflichten (namentlich vor allem die Holznutzung) regelte, aber auch zum ersten 'Freundschaftsvertrag' zwischen den beiden alten Völkern wurde.

Auf den Ruinen von Saljeth errichteten die Menschen im Jahr 135 v.BF schließlich im Tribut an den göttlichen Greifen die Stadt Greifenfurt.

FRIEDEN ZWISCHEN ELFEN UND MENSCHEN

Jene Fraktion der Elfen, die sich seit den Kämpfen gegen die Orks wieder mehr den expandierenden *telona* zuwenden wollten, gelang es schließlich 54 v.BF unter der Führung von *Asralion Sommertau* zusammen mit den Menschen unter Kaiser *Murak-Horas*, die Orks aus allen nördlichen Provinzen des Bosparanischen Reiches und der Elfenlande zu vertreiben. Die Wege für eine gemeinsame Zeit zwischen Elfen und Menschen waren bereitet – so jedenfalls sahen es Asralion

Sommertau und jene Elfen, die von seiner Tochter *Amarandel Sommertau* geführt wurden.

Am 24. **Praine 34 v.BF** traf sich Kaiser Murak-Horas mit der elfischen Unterhändlerin *Amarandel*, die von den Menschen als 'Elfenkönigin' angesehen wurde – waren doch Asralion und *Amarandel* vom Alter her kaum zu unterscheiden. Nach langen Gesprächen und Ausflügen, in denen der Kaiser und seine Adjutanten zumindest die äußeren Bereiche der Elfenlande kennen lernen sollten, kam es zu einem denkwürdigen Ereignis, als sich Asralion Sommertau und Murak-Horas erneut in Trallop trafen. Dort wurde am 6. **Hesinde 31 v.BF** der *Trallop Vertrag über die Unantastbarkeit des Elfenreiches* von Menschen und Elfen unterschrieben und von Murak-Horas persönlich gesiegelt. Dieser Freundschaftsvertrag, mit dem die Anerkennung von Gebieten und die rechtliche Stellung der Elfen innerhalb des Reiches geregelt wurden, sollte künftigen Missverständnissen und Übergriffen zwischen beiden Völkern vorbeugen. (Genauer zum Trallop Vertrag finden Sie auf Seite 83.) Noch im gleichen Jahr wurde gemeinsam von Elfen und Menschen die Siedlung und Handelsstation *Uhdenberg* an der Roten Sichel gegründet – in der Hoffnung, einen Grundstein für eine friedliche Zukunft und eine weitere Annäherung beider Völker zu legen. Ein vereinigtes Heer aus Menschen und Elfen konnte schließlich 27 v.BF die Orks bis über den Finsterkamm zurückdrängen. Insgesamt waren es allerdings zumeist eher menschennahe Sippen oder ausgestoßene elfische 'Abenteurer', die sich vor Saljeth mit den Zwergern und im Norden mit den Menschen zusammengetan hatten – die Elfenvölker selber lebten weiter vor den Menschen zurückgezogen.

KRIEGE GEGEN DIE GOBLINS

Ein weiterer auelfischer Anfänger ist von kaum einem menschlichen Historiker erfasst worden. Er kämpfte zwischen 26 und 30 BF im nördlichen Bornland gegen die Goblins der *Kunga Suula*, und sein Name ist *Jhivynthar Wolfszahn*. Den Auelifen gilt er bis heute als mahrender Fingerzeig gegen die 'rauschenden Wellen des Roten Volkes', gegen ein Volk, das sich so schnell vermehrte und dessen Scharen viele Länder im Norden beherrschten, wagen schon die Hochelfen keine ständigen Kriege zu führen. *Jhivynthar* wurde schließlich in einem Gefecht am Born von den Goblins getötet, als er versuchte, mit seinen Kriegern bis zur Goblkönigin vorzudringen.

Im Jahr 50 BF begründete die *Kunga Suula* das Goblreich zwischen Born und Walsach. Elfen und Nisvenen wurden vertrieben und nach Norden und Westen verdrängt; nur die Stammeskönigin der Al'Hani, *Danuja*, schloss ein Bündnis mit den Rotpelzen. Sie heute dauert das Ringen zwischen Goblins und Elfen an, auch wenn es seit dem Erlöschen des Goblreichs nur noch zu kleineren, lokalen Auseinandersetzungen kommt.

DIE PRIESTERKaiser-Zeit

Im Jahr 335 BF schwangen sich die Priesterkaiser durch den Mord an dem noch minderjährigen Thronfolger *Rude II.* unter dem *Praios-Geweihten Alae Praiofold II.* zu Herrschern in Gareth auf, und eine Ära der Inquisition und Machterhass begann. Insbesondere dem *Orden der Gütlichen Kraft* (der späteren Inquisition) oblag es fortan, 'falschgläubige' im ganzen Land zu verfolgen. Zu diesen gehörten neben Ronda-Gläubigen (insbesondere den Ritters der *Theaterordens*), Hexen, Druiden und Zwergen auch jene Elfen, die in der Nähe der Menschen lebten.

Doch auch viele Menschen flüchteten in diesen Jahren in den Norden zu den Elfen. So etwa der Ronda-Geweihte *Helton*, der 343 BF mit einem Dutzend Gefolgslenten die Kavernen hinter dem Donnerbachfall (wieder-)entdeckte und schließlich den Ort Donnerbach und einen neuen, heute berühmten Ronda-Tempel begründete. Auelifen und Waldelfen vernahmten seitdem nach langer Zeit erstmals wieder die einst verstummte 'Melodie der Kavernen'.



Andere Flüchtlinge, die hauptsächlich aus dem Bornland stammten und vor der Inquisition des *Praislob von Selem* über den Rabenpass bis zum Oblomon geflohen waren, wurden in Gerasim von den Elfen aufgenommen und begannen dort ab 343 ein neues Leben. Der Elfenweise *Delayar wo-Regenbogen-sprechen*, die Zauberbarbin *Dariauida Lerchenliebe* und der elfische Jäger *Aratahon lässt-Elche-tanzen* verlangten allerdings, dass die Menschen und ihre Nachkommen die elfische Lebensweise annehmen müssten. Mit diesem Versprechen, das bis zum heutigen Tag kaum erfüllt werden konnte, ließen sich die Menschen in Gerasim nieder.

Immer mehr Menschen drängten in die nördlichen Gebiete, und um **500 BF** ließen sich die ersten Norbarden in der waldelfischen Siedlung *Quillyana* nieder.

Für die Elfen des Nordens war dies auch eine Zeit der inneren Auseinandersetzungen über die Frage, wie man mit den Menschen umgehen sollte: Die Uneinigkeit unter den Elfen gipfelte im *Herbst des langen Schweigens* **421 BF**, in dem viele Lieder verstummten, die sonst zwischen den Sippen gewoben worden waren. Schließlich konnten größtenteils Aggressionen jedoch verhindert werden – insbesondere gegen die Menschen, denen kaum bewusst war, wie nahe sie in dieser Zeit der Vertreibung oder gar dem Tod in den Elfenwäldern gewesen waren.

ROHAL UND DIE MAGIERKRIEGE

Erst die Vertreibung der Priesterkaiser und die Thronbesteigung *Rohals des Weisen* im Jahr **466 BF** ließen die Hoffnung auf eine gemeinsame Welt neu keimen. Diese Hoffnung erfasste vor allem jene jungen Elfen, die durch die Priesterkaiser-Zeit gelernt hatten, Mensch von Mensch zu unterscheiden, und die das *badoc* weniger zu fürchten begannen.

Rohal suchte bewusst den Kontakt zu den Elfen, von denen viele dem *der-das-Licht-zu-weisen-vermag* erstaunlich offen gegenübertraten. Rohal galt den Elfen nie als Mensch, eher als höheres Wesen mit der Absicht, die Wirklichkeit anzunehmen, und nicht, wie es früher die Hochelfen getan hatten und später auch der Schwarzmagier *Borbarad* versuchte, die Wirklichkeit zu formen.

Die Rohalszeit brachte in die menschliche Kultur viele elfische Ele-

mente: Elfische Musik wurde gern gespielt, Ornamentik war in der Architektur sehr beliebt, und auch die Wissenschaften – darunter ganz besonders die Magie – war sehr an der elfischen Weltanschauung interessiert. In Donnerbach gründete Rohal **542 BF** das *Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung*.

Doch mit dem zunehmenden Wirken des machtgerierigen Menschenmagiers *Borbarad* sollten all diese arkanen Errungenschaften in ihr Gegenteil verkehrt werden. Es zeigte sich, dass die *telora* mit Hilfe ihres der Wirklichkeit gestaltenden Geistes in der Lage waren, verschiedene Gebiete der Magie (wie elfische, tulamidische oder echsische) in pervertierte Form zu bündeln.

Nach Rohals Verhüllung am **7. Hesinde 589** beteiligten sich auch Elfenkrieger an der Vertreibung *Borbarads* in der Gorischen Wüste. Die Elfen sangen zu diesem Zweck das auelfische Kriegslied, das nur dann gespielt wird, wenn sich die Stämme darüber verständigen, die die Zeit des Widerstandes gekommen ist. Einige elfische Kämpfer sollen dort gar das Lied des Lichtelfen *Alfadiel* Spährensang vernommen haben, der die Harmonie der Sieben Sphären wahrht (siehe das Abenteuer *Der Krieg der Magier*).

Ebenso kämpften zwischen **590** und **595 BF** einige Auelfenstämme in den Magierkriegen, als sich die Menschenmagier um die Nachfolge von Rohal und *Borbarad* stritten, die seit der Schlacht in der Gor entrückt waren. Am Südrand der Salamandersteine mussten sich die Waldelfen **597 BF** heftig gegen die einfallenden Orks zur Wehr setzen, die nach den Magierkriegen die destabilisierten Nordprovinzen überfielen. Menschliche Flüchtlinge aus Magier- und Orkenkriegen wurden in dieser Zeit von dem jungen Waldelf *Rallion Regenlieder*, einem Urenkel *Arikalions*, in den Silberbuchenwald geführt, um dort neben den Waldelfen zu leben.

Doch als diese begannen, durch den Einfluss der Menschen dämonische oder namenlose Wesenheiten anzubeten, vernichtete der Riesensilberwurm *Sternenfeuer* um **600 BF** die Siedlung. Zwei Waldelfensippen flohen nach diesen Ereignissen ins Orkland, wo sie die Stadt *Freiheit* (später *Ohort*) gründeten. Bald schon kam es zu ersten kämpferischen Kontakten mit den Orks, die die verderbten Elfen sogar als Sklaven hielten. (Siehe dazu auch *Elfen im Orkland* in den *Mysteria Arcana* auf Seite 118f.)

DIE NEUZEIT

ZUSAMMENLEBEN ZWISCHEN

ELFEN UND MENSCHEN

Der Waldelf *Rallion Regenlieder* bemühte sich auch nach dem katastrophalen Scheitern der ersten Siedlungsversuche weiter um den Austausch und das Miteinander zwischen Elfen und Menschen. Auch er war nicht überzeugt von den Menschen – aber er war der einzige Waldelf im Silberbuchenwald, der überhaupt den Kontakt mit den *telora* suchte. So war er auch Vermittler, als einige Menschen, vornehmlich Bergarbeiter und Händler, die Elfen der Salamandersteine um ein Abkommen baten, um Bergbau betreiben zu dürfen. Im Jahr **611**, zur Regierungszeit von Kaiser *Edam*, wurde so die Stadt *Thunata* gegründet. Die junge Stadt blühte durch Kupfer- und Silberfunde, das Verhältnis zu den Elfen war gut, und der Reichtum der Stadt lockte abenteuerlustige Seelen aus allen Ecken des Reiches an. Nach einer Weile wurde jedoch klar, dass die Ergiebigkeit der Minen im ersten Übergang viel zu hoch eingeschätzt worden war, und nur einige schwer arbeitende Bergarbeiter und manche Kaufleute ließen sich auf Dauer nieder.

Auch in anderen Teilen des Nordens stabilisierte sich das Verhältnis zwischen Elfen und Menschen. Die elfische Magie wurde von so bekannten Gildenmagiern wie *Tamara* oder *Asteratuz Deliberas* erforscht. *Tamara* gründete um **623 BF** zu diesem Zweck die *Schule des direkten*

Weges in Gerasim. Der Verständigungsmagier *Asteratuz* entdeckte etwa zur gleichen Zeit den *Kreis des Einfühlens* in den inneren Salamandersteinen.

DER UNTERGANG VON THUNATA

Um **850 BF** verfielen die Dorfbewohner von *Thunata* immer mehr dem Feylamia *Thantor* und opierten ihm in dunklen Ritualen Menschen- und Elfenblut – wieder einmal hatte eine Kreatur *Pardonas* Unheil über Elfen und Menschen gebracht. Einzig die Magierin und Elfenforscherin *Regina von Helos* wäre in der Lage gewesen, den Vampir *Thantor* zu enttarnen. Kurz bevor dieser und die aufgewiegelte Bevölkerung die Magierin töten konnten, löschte die erzürnte Göttin *Travia* selbst den Ort im Jahr **856 BF** mit Hilfe einiger Affenmenschen aus der Umgebung aus. Etwa 150 Jahre später, im **Herbst 1006 BF**, erwachte *Thantor* erneut, konnte dann aber von einer Gruppe wackerer Abenteurer und dem Elfen *Rallion Regenlieder* endgültig vernichtet werden (siehe auch das Abenteuer *Elfenblut*).

Mehr als einmal geschah es in der Geschichte, dass sich der Zorn der von Geistern und anderen unheimlichen Phänomenen geplagten Landbevölkerung an den Elfen entlud, denn diese waren oft Gegenstand



LYSIRA VON FRJGORN

Seit etwa einhundert Jahren erzählen norbardische und nivesische Märchen von einer Stadt im ewigen Eis namens Frjgorn, über die die so genannte Reifkönigin herrsche oder immer noch herrscht. Erst durch eine Expedition des Alchimisten Tyros Prahe im Jahr 999 wurde bekannt, dass es sich bei der Reifkönigin um eine Halbrielfe namens *Lysira* handelte, die anscheinend große magische Kräfte kontrollierte, da durch ihre Person der Ort in ständigem Winter lag. *Lysira* wurde von ihrem Widersacher, dem Zauberer *Zurbaran von Farlon*, bezaubert, dann jedoch mittels Heldenhilfe befreit. Ihr weiteres Schicksal ist unbekannt. Nachzuspielen sind diese Ereignisse im Abenteuer **Unter dem Nordlicht**.

des gängigen Aberglaubens. Am heftigsten waren die *Weidener Unruhen* in den Jahren **963 bis 969 BF**: Holzfäller und Bauern fielen über die Wälder her, Elfen wurden vom Pöbel aufgeknüpft. Erst durch die Bemühungen Rallion Regenflieders und des Weidener Herzogs *Walfried IV.* endeten die Unruhen nach sieben Jahren.

Selbst positiv scheinende Ausnahmen wie die Ernennung der elfischen 'Ministerin' *Naheniel Quellentanz 971 BF* zur Gräfin von Waldstein durch Kaiser *Bardo* war kein Ereignis, das den Elfen Vorteile brachte – wenn sie überhaupt davon Kenntnis hatten.

Als **1005 BF** am mittleren Obломom Gold entdeckt wurde, kamen Menschen aus dem ganzen Norden, um in der entstehenden Goldwäscheriedlung Oblarasin ihr Glück zu machen. Die Elfen, die hier bisher einen friedlichen Handelsposten mit Norbarden unterhalten hatten, wurden förmlich überrollt – einige flohen, andere versuchten sich den Verhältnissen anzupassen, doch sie konnten sich dem *badoc*, das die Gier der Menschen immer mit sich bringt, nicht lange entziehen.

ALTE MYTHEN UND ORK-BEDROHUNGEN

Um **Hesinde 1007 BF** brach der thowwalsche Hetmann *Asleif 'Foggwulf' Phileasson* nach einem Streit mit *Beorn dem Blender* zu einer Umrundung Aventuriens auf und entdeckte dabei einige uralte Geheimnisse der Elfen. Im **Tsa 1007 BF** stießen Phileasson und seine Getreuen zunächst im ewigen Eis auf den legendären *Himmelsturm des Ome-theon*, jene sagenhafte Stadt der Hochelfen, in der *Pardona* über Jahrtausende residierte. Die Legatin des Namenlosen selbst versuchte, über Phileassons Expedition wieder vermehrt Einfluss auf den Kontinent und die Geheimnisse der Elfen zu nehmen, und begann mit der Erschaffung der jüngsten Nachtalben-Generation.

Die Reise führte Phileassons Expedition im **Travia 1008 BF** in die Wüste *Khôm*, wo sie auf die Ruinen der sagenhaften Elfenstadt *Tie'Shianna* stießen. Schließlich befreiten die Abenteuer im **Ingerimm 1008 BF** den totgeglaubten Elfenkönig *Fenvarin* nach über 3.000 Jahren Gefangenschaft aus einem Kerker des Namenlosen. Statt jedoch in der Wirklichkeit zu verharren, keiste *Fenvarin* zu den Elfen auf den Inseln im Nebel, um von dort aus sein Volk zu einen. (Die epischen Abenteuer der Expedition können in dem Sammelband *Die Phileasson-Saga* nachgespielt werden.) Die Kunde von diesen Ereignissen führte bei den bleibenden Elfenvölkern zu einem 'Großen Gedanken' ihrer eigenen Wurzeln – der Fall der Hochelfen wurde ihnen erneut und deutlicher denn je vor Augen gehalten, und langsam wurde auch bekannt, dass *Pardona*, die Begehrensauserin, wieder erschienen war. Im **Praios 1011 BF** kämpfte sich eine Schar von 400 Orks, die das *Svelltal* schon erobert hatten, durch den westlichen Silberbuchenwald und folgte dann dem Lauf des *Lorsol*, so dass sie wohl zwangsläufig auf *Kvirasin* gestossen wären. Unter dem Sternenträger *Aldarin* sammelte sich eine Gruppe von etwa 300 Waldelfen, die den Schwarzpelzen schließlich bei der *Schlacht am Lorsol* siegreich begegneten. Während des Orkensturms führte eine gemischte Truppe aus Elfen und Zwergen, die so genannte *Freischar Saljeth*, viele Angriffe aus dem Schutz der umliegenden Wälder gegen die Orks unter dem Korogai-

Stammesführer *Sharraz Garthai*, die seit **Rondra 1012 BF** Teile der Markgrafschaft *Greifenfurt* als 'Finstermark' besetzt hatten.

Auch als Orks in den folgenden Jahren Donnerbach bedrohten, kämpften einige Auelfen zusammen mit den *Rondra-Geweihten* gegen die Invasoren. Am bekanntesten wurden die 200 *Elfenreiter* mit ihrer eigenen 'Elfenkönigin' *Oionil Tauglanz*, die im **Efferd 1012 BF** vom Grafen *Golambes von Trollaacken-Sreititz* überzeugt wurden, auf Seiten der Menschen in die größte Schlacht einzugreifen, die Aventurien seit Jahrhunderten gesehen hatte: den Kampf um *Gareth* in der *Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen* am **1. und 2. Phex 1012 BF** (siehe die Abenteuer **Des Elfenkönigs Zaubermark** und **Das Jahr des Greifen**).

BORBARADS RÜCKKEHR

«Wir träumen vom Letzten Sommer der feya. Unsere Zeit geht dem Ende zu. Unser Volk vergeht. Einige ziehen sich zurück in die Ewigigen Wälder, in unsere erste Heimat in der Welt, in der Wirklichkeit; einige kehren zurück ins Licht. Aber anderen scheint dieser Weg verwehrt – was wird mit jenen geschehen, die nicht gehen?»

Unser Leben, das Leben meines Volkes, wird nimmermehr sein, wie es einmal war. Es gibt fey's dort draußen, die den Letzten Sommer mit sich tragen. Mit jedem Schritt, den sie gehen, zeugen sie vom Letzten Sommer, vom Vergehen unseres Volkes in den Wirrnissen der Welt, im Nebel der Zeiten – oder im Licht?»

—Shayariel Lachen-wie-Windgeflüster zum Kreis der Einführung im Frühjahr 1019 BF

Die Elfen waren eines der ersten Völker, das die erneute Rückkehr des Dämonenmeisters *Borbarad* spürte. Schon Jahre vor seinem Erscheinen (ab etwa **1010 BF**) träumten die Ältesten der Elfen von der Rückkehr des *varra dioy*, des 'Offnars der Tore', dessen, 'der-wiederkehrt', 'der-das-Licht-verdrängt'. Vor allem die Elfen des Bornlands waren von diesen Träumen betroffen und zogen sich deshalb in der Folgezeit fast vollständig aus diesem Landstrich zurück, und auch andere Sippen machten sich auf in die Salamandersteine.

Mhair thaintalwa nurdrazza, das Anbrechen des 'Letzten Sommers', verspürten die Elfen angesichts der nahenden Rückkehr *Borbarads* (siehe das Soloabenteuer *Das Lied der Elfen* und das Abenteuer *Alptraum ohne Ende in Rückkehr der Finsternis*). Kundschafter wurden ausgesandt, die schließlich im **Winter 1016 BF** berichten mussten, dass ausgerechnet *Pardona* dem ruhlosen Geist *Borbarads* in Weiden einen neuen Körper gegeben hatte, er das angebotene Bündnis mit ihr aber ablehnte (siehe *Unsterbliche Gier in Rückkehr der Finsternis*). Die Nachricht vom zurückgekehrten *Borbarad* ließ viele Elfenstippen der *Salanyana* ('Heimkehrer') in den folgenden Jahren am Rand der Salamanderwälder siedeln, doch einige wurden auch abgewiesen.

Wie schon vor 450 Jahren zogen es auch diesmal nur wenige Elfen überhaupt in Betracht, gegen den Sphärenschänder in den Kampf zu ziehen, der ab **Ingerimm 1019 BF** begann, die Menschenreiche mit einer groß angelegten Invasion zu überziehen. Einer dieser Elfen, der sich *Borbarad* entgegenstellen wollte, war der Lichtelf und Hüter der *Zeit Athaivar Friedenslied*. Das Verstummen seines Friedensliedes und sein Todeslied, als er im **Frühling 1020 BF** von *Borbarads* Dämonen in der Dämonenzitadelle zerrissen wurde, kündeten jeder einzelnen Sippe endgültig von *Borbarads* Rückkehr (siehe den Roman *Der Lichtvogel und Invasion der Verdammten*).

1021 BF war es erneut an *Oionil Tauglanz*, ihrem Lebensschicksal zu folgen und als 'Elfenkönigin' die Elfenvölker anzuführen. So sammelte sie unter dem Druck der *borbaradianischen* Invasion noch einmal die tapfersten und besten Elfenkrieger um sich. Die Umwälzungen der *Borbarad-Kriege* hatten direkten Einfluss auf alle Elfenvölker: Die *Finrelfen* trotzten wo möglich dem Schwarzen Eis *Gloranias* oder zogen sich in die allerunwirtlichsten Gegenden zurück. Viele *Auelfenstippen* wanderten von den nördlichen Flussläufen ab, aus Angst, dass der große *Goldrausch* an der *Letta* auch sie erreichen könnte. Mit dem



Verklängen des Friedensliedes verstanden auch die 'zivilisiertesten' yaquirischen Sippen am Bosquir und in Almada die Zeichen der Zeit, selbst die städtischen Elfen in Punin, Donnerbach und Lowangen horchten auf und waren beneidlich. Für die meisten Elfen verkörperte Borbarad zu diesem Zeitpunkt den schlimmsten Hochehelfenwahn, das maßloseste Formen der Wirklichkeit und die Hybris der eigenen Vergöttlichung.

Während sich die freien Reiche an der Trollpforte gegen die Horden Borbarads aufstellten, gelang es dem uralten Zwergengoden *Xenos von den Flammen* im **Ingerimm 1021 BF** endlich, in das noch immer schwer belagerte Lorgoloch vorzudringen, bevor es von den Brillantzwerge aufgegeben werden musste. Hier konnte er den lange von den Zwergen gehüteten *Stein der Simia* retten. Der Stein war einst an Calaman übergeben worden und teilte sich nun in sieben Flammen, von denen eine jede einem der alten Völker einen Neuanfang im kommenden Zeitalter verheißen sollte (siehe das Abenteuer **Brogars Blut**). Derweil hatte sich auch das Schicksal von Oionil Tauglanz an der Trollpforte erfüllt. Wie Tausende Opfer starb sie mit vielen ihrer Elfen in der *Dritten Dämonenschlacht* am **21. Ingerimm 1021 BF**. Bis heute hat es bei den Elfen keinen neuen 'Elfenkönig' mehr gegeben.

DIE ELFEN UND DAS NEUE ZEITALTER

»Die alten Völker haben ihr Schickal erfüllt. Ausgesüßt wurden sie, erblüht sind sie, die Ernte ihrer Seelen wurde eingebracht. Ihre Myriaden sind in die höheren Sphären aufgestiegen. Die gereiften Seelen stehen bereit, die Reichen der Schöpfung zu stärken.

Eine neue Rasse ist ausgesüßt. Ihr gehört das neue Zeitalter.

Sumus Atem geht schneller, und schneller werden sie leben. Wenig Zeit bleibt ihnen, ihr Schickal zu erfüllen. Doch das Land ist ihnen bereitet. Das Vermächtnis der alten Völker liegt ihnen dar.

Ausgüßt sind sie, erblühen werden sie, die Ernte ihrer Seelen wird eingebracht werden.»

—aus der Offenbarung des Lichtvogels, Rauchtulswall, Pratos 1021 BF

Schon kurze Zeit nach Borbarads Fall nahm Pardona **Ende Ingerimm 1021 BF** die Zitadelle der Dämonen im Ehernen Schwert in Besitz. Von dort plante sie im Auftrag des Namenlosen, aber auch nach eigenen sinistren Gedanken ihre Ränke gegen die Elfen und zur Entschlüsselung der größten hochehelfischen Geheimnisse.

So entdeckte sie schließlich die Ruinen von Simalya im Reichsforst wieder und versuchte dort, den einst von Geron geschlagenen Basiliskenkönig zu erwecken und damit die Kontrolle über Mittelaventurien zu erlangen. Erst eine Gruppe Abenteurer um den *Roten Pfeil*, mittlerweile Träger des *Humusschlüssels*, und der Gräfin *Naheniel Quellentanz* konnte die Hochehelfstadt Simalya **Ende 1023 BF** vor dem Zugriff Pardonas bewahren und ihren Handlanger *Beorn den Blinder* stellen. Der von Pardona ausgesandte *Lügenbringer* – der von der Kraft des Namenlosen erfüllte Dreizehnte Wind – konnte durch die elfische Gräfin weitgehend gebannt werden, die dabei ihr Schicksal fand (siehe das Abenteuer **Der Basiliskenkönig**).

Die Ereignisse um die Wiederentdeckung Simalyas rissen weitere Re-

likte der hochehelfischen Geschichte aus der Vergessenheit. Da sich die meisten Elfen nicht als Erben der Hochehelfen, sondern als Erben ihres Falls betrachteten, sahen sie mit Sorge der Möglichkeit entgegen, dass sich nun auch die Menschen durch Pardona verführen lassen könnten – wenn sie ihnen in Aussicht stellen würde, die gewaltige Macht der Hochehelfen zu erben.

Andere finstere Mächte dagegen konnten **Ende Ingerimm 1025 BF** nur mit größter Not daran gehindert werden, den mythosumwobenen, schon von Pyrdacor und den Hochehelfen geführten *Elementaren Schlüssel des Erzes* im Rauchtulswall zu erobern, nachdem sie dort einen Zugang zur *Zitadelle des Erzes* aufgefunden hatten. Es heißt, der uralte Zwergengeode Brandan selbst habe sein Versprechen gehalten und bis zu jenem Tag über den *Elementaren Schlüssel* gewacht (siehe das Abenteuer **Berge aus Gold**).

DAS VERMÄCHTNIS DER VÖLKER

Die ehemalige Leiterin der *Schule des direkten Weges* in Gerasim, *Calaya Nebellied*, plante schon seit langem mittels eines Zauberliedes und durch ein großes Salasandra eine 'Begegnungstätte' für Menschen und Elfen (*salamur tala'u'feya* in der Sprache der Elfen) in Gerasim zu errichten – ein Vermächtnis für beide Völker im neuen Zeitalter, geschaffen aus dem Willen, den Bemühungen und den Hoffnungen von Menschen und Elfen gleichermaßen. Doch nicht alle Elfen in Gerasim und Umgebung teilten Calayas Ziele. Viele Sippen waren der Meinung, dass die Menschen sich selbst überlassen bleiben sollten, zumal sich gerade in den letzten Jahren eine zunehmende Entfremdung zwischen den Elfen und Menschen Gerasims bemerkbar gemacht hatte.

Als auf einem Rat der Elfen im **Efferd 1029 BF** entschieden werden sollte, wer Calaya folgen und das Wagnis auf sich zu nehmen bereit war, Menschen mit ins Salasandra zu nehmen, kam es zu einer Spaltung der dort versammelten Elfen. Denn ihnen wurde bewusst, dass hier nicht nur eine Beteiligung an Calayas Plänen verhandelt wurde, sondern auch die elementare Frage nach dem weiteren Weg der Elfen in der Welt – oder jenseits davon. Die Entscheidung, die jeder Elf und jede Elfe in dieser Angelegenheit zu treffen hatte, war auch eine Entscheidung zwischen Licht und Wirklichkeit, zwischen dem Rückzug vor der Welt und ihren Schrecken, aber auch ihren Freuden, und dem Leben in der Wirklichkeit und dem Kampf für sie.

Eine solche Entscheidung hatte sich in der Wändlung der Welt seit Borbarads Rückkehr, dem Verklängen des Friedensliedes und der Prophezieung des Lichtvogels bereits angekündigt, doch hier wurde sie für die Elfen zum ersten Mal greifbar. Manche, die diesen Rat erlebten, glauben, dass die träumende Madaya selbst Einfluss auf das Geschehen genommen hatte, da sie beide Wege der *feya* träumte (siehe auch das Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker**).

Kurz darauf begründete Calaya gemeinsam mit ihrer Tochter *Mondglanz Eichenfeld* und mit Hilfe des Elfenmalers *Golodion Seemond* und einiger Menschen in Gerasim das *Vermächtnis der Völker*, um Gemeinsamkeiten zu finden und aus den Erfahrungen der Völker zu lernen. Ein neuer *Zug der Sehrenden* und ein erneutes Erstarben jener, die bleiben und gestalten wollten, bahnen sich an.

DIE GESCHICHTE DER ELFEN IM ÜBERBLICK

Vorzeit: *Erster Drachenkrieg*, Pyrdacor muss in der Dritten Sphäre verbleiben und wird zum Hüter der Elemente. Im Äon des Namenlosen wird die Lichtwelt erstmals durch dessen Geist gestreift. Die Lichtwesen werden von der Wirklichkeit angezogen und erscheinen im Herzen der Salamandersteine. Madayas Wirken und Dagalas Lied bleiben undatierbar.

um 9000 v.BF: Simia der-aus-dem-Licht-trat wagt erstmals den Schritt außerhalb von *Sala Mandra* in die Wirklichkeit. Pyrdacor ringt den ehsichsen Sonnengot nieder. Erstes mythisches Auftreten der Zwerge im Eisenwald.

ab etwa 8200 v.BF: Entstehung der ersten altelfischen Siedlungen

um 7630 v.BF: Höhepunkt der ersten Elfenkriege in der Wirklichkeit



um 7.500 v.BF: Die Alten Elfen der Salamandersteine brechen erstmals den Kontakt zu Simias Elfenreichen ab.

um 6500 v.BF: Die Elfen der tieferen Wälder schotten sich von den aufblühenden Hochelfenreichen ab.

um 5500 v.BF: weitere große Ausdehnung der Hochelfenreiche

um 5100 v.BF: Beginn des großen Sturms namenloser Horden auf die Hochelfenreiche

ab 4800 v.BF: weitere große Expansionen sowie Wissens- und Machtzuwachs der Hochelfen

um 4600 v.BF: Pyrdacor offenbart sich den Hochelfen, gibt ihnen die Macht über die Elemente und befiehlt den Bau der Elementaren Städte.

um 4590 v.BF: Simyala wird im Reichsforst errichtet.

um 4500 v.BF: Tie'Shianna wird im 'Garten Pyrdacors' errichtet.

um 4200 v.BF: die *Elementarkriege*: Der Geode Brandan stiehlt den elementaren Schlüssel des Erzes aus Tie'Shianna und beendet mit den anderen Geoden den Krieg gegen Pyrdacor; Friedenspakt der Zwerge mit den Drachen und Echsen.

um 4100 v.BF: Erschaffung Pardonas durch Pyrdacor

um 4100 v.BF: Ometheon errichtet den *Himmelsturm* im ewigen Eis. Ebenfalls werden Isriel, Mandalya und vermutlich weitere mächtige Städte zu dieser Zeit gebaut.

um 4000 v.BF: Orima wird entrückt.

um 3950 v.BF: Fall des Himmelsturms, aus Flüchtlingen entstehen die Firnelfen.

um 3900 v.BF: Erschaffung der Nachtalben durch Pardona

um 3600 v.BF: Die Hochelfen Mandalyas legen sich nieder zum *Langdauernden Schlaf*.

um 3070 v.BF: Auszug vieler Zwergensippen aus Xorlosch, im Folgenden kommt es immer wieder zu Begegnungen zwischen Elfen und Zwergen.

um 3000 v.BF: Der Basiliskenkönig zerstört Simyala, Pardona wird in die Niederhöhlen gerissen.

um 2500 v.BF: Die *Shakagra*, die Nachtalben, kämpfen im Guldental gegen die Hjalddinger.

um 2400 v.BF: Die Riesin Chalwen orakelt den Elfen die Falschheit ihrer Götteranbetung.

um 2260 v.BF: Beginn des *Zweiten Drachenkriegs* zwischen Pyrdacors und Famerlors Armeen

um 2250 v.BF: Die Elfen kämpfen gegen die Namenlosen Horden, die Pyrdacor durch seinen Bund gerufen hatte.

um 2220 v.BF: Isriel versinkt.

um 2200 v.BF: Zerstörung Tie'Shianna

um 2190 v.BF: das *Schweigen der Lieder* in den Kavernen des Donnerbachfalls

um 2100 v.BF: Ende des *Zweiten Drachenkriegs*: Pyrdacor wird vernichtet, das Echsenreich Zze Tha in eine Globule entrückt. Die überlebenden Hochelfen leben als Au- und Steppennefen weiter.

um 2050 v.BF: der erste *Zug der Sehrenden*

um 2000 v.BF: Pardona wird durch den Namenlosen aus der Gefangenschaft des Dämonensultans befreit und kehrt nach Aventurien zurück.

um 1800 v.BF: Der Lichtelf Arikalion wird vergiftet.

zwischen 1800 und 1000 v.BF: Ausbreitung der Auelfen in Mittelaventurien

1626 v.BF: Die Hjalddinger landen an der aventurischen Nordwestküste.

um 1500 v.BF: Niamh Goldhaar erschafft den *Silvanden'Fae* den *Karen* im nördlichen Bornland.

1482 v.BF: Guldentalische Flüchtlinge stranden an der aventurischen Westküste am Yaquir.

1256 v.BF: mythische Gründung der *Halle des Windes* von Olport mit Hilfe von Firnelfen

um 1000 v.BF: Pardona erschafft die ersten Gletscherwürmer.

870 v.BF: Entdeckung von Auelten durch Admiral Sanin. Elfen siedeln sich zwischen Amboss, Yaquir und Großem Fluss an.

720 v.BF: Vertreibung der Elfen in Taladur durch Menschen

564 v.BF: Die Dunklen Zeiten des Bosparanischen Reiches brechen an.

522 v.BF: Der zweite *Zug der Sehrenden* endet in einer Katastrophe.

ab 460 v.BF: Isegrein der Wanderer nimmt regelmäßig Kontakt zu den Elfen in Weiden auf.

3. Jahrhundert v.BF: die *Elfenkriege* zwischen Elfen und Zwergen. Gleichzeitig dringen die Schwarzpelze über die nördlichen Grenzen in das Bosparanische Reich.

162 v.BF: Die *Dunklen Zeiten* des Bosparanischen Reiches enden mit der Thronbesteigung von Brigon-Horas.

141 v.BF: Nach der erfolgreichen Befreiung von Saljeth (dem späteren Greifenfurt) von den Orks schließen Zwerge und Elfen den *Pakt von Saljeth*.

31 v.BF: der *Tralloper Vertrag*

0 v.BF: Pardona erschafft die Feylamias und die Harpyien. Die *Zweite Dämonenschlacht* besiegelt den Untergang des Bosparanischen Reiches.

26-30: Jhivynthar Wolfszahn kämpft gegen die Goblins.

335: Die *Ära der Priesterkaiser* beginnt: Auch Elfen gehören zu den Verfolgten.

ab 343: Menschliche Flüchtlinge versuchen in Gerasim zusammen mit den Elfen ein neues Leben.

421: der *Herbst des langen Schweigens*.

ab 466: Rohal der Weise besteigt den Thron von Gareth und bringt Frieden ins Neue Reich.

542: Gründung des *Seminars der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung* zu Donnerbach

590: Der Lichtelf Allfadriel erscheint elfischen Helden im Kampf gegen Borbarad.

597: Einfall der Orks in die Lebensräume der Elfen nach den Magierkriegen

um 600: Der Riesenlindwurm Sternfeuer vernichtet eine Waldelfensiedlung.

611: Gründung von Thunata

um 623: Gründung der *Schule des direkten Weges* in Gerasim

856: Untergang von Thunata

963-969: *Weidener Unruhen*

1007: Phileasson entdeckt im ewigen Eis den *Himmelsturm* des *Ometheon*.

1008: In der Khöm werden die Ruinen von Tie'Shianna entdeckt. Befreiung des tot geglaubten 'Elfenkönigs' Fervarian.

ab 1010: Den Elfen kündigt sich die Rückkehr Borbarads an.

1011: *Schlacht am Lorsch*

1012: 'Elfenkönigin' Oionil Tauglanz kämpft an der Seite der Menschen gegen die Orks.

1016: Pardona verleiht Borbarad einen neuen Körper.

1020: Der Lichtelf Athavar Friedenslied wird in der Dämonenzitadelle von Borbarads Dämonen getötet.

1021: Der *Stein der Simia* weist den alten Völkern angeblich den Weg im neuen Zeitalter. Die 'Elfenkönigin' Oionil Tauglanz kämpft an der Seite der Völker in der *Dritten Dämonenschlacht* gegen Borbarad. Nach Borbarads Fall nimmt Pardona die Dämonenzitadelle in Besitz.

1023: Wiederentdeckung Simyalas, Verhinderung der Wiederbeschränkung des Basiliskenkönigs durch Pardona

1029: Das *Vermächtnis der Völker* wird in Gerasim begründet.



ELFISCHE MYTHEN UND LEGENDEN

Geschichte und Geschichten – bei den Elfen

ist es oft schwer, den Unterschied zu erkennen, und bei einem Volk, dessen Vorfahren ihr Schicksal noch selbst träumten, mag es vielleicht gar keinen geben.

GELIEBTE AHNIIN, BESUNGENER HELD

Die Sippenlieder der Elfen berichten von jenem Paar, dessen Liebe und Entschluss am Anfang der jeweiligen Gemeinschaft stand, und seinen Nachkommen. Fast alle Elfen haben etwas Unverwechselbares, eine Geschichte, und große Jäger und Kriegerinnen werden auch über die eigene Sippe hinaus ebenso besungen wie sanfte Heiler und vergeistigte Trübsinnigen.

„Einst war Leyloën. Ein Kind des Windes war sie wie niemand mehr seit Lariels Tagen. Der mächtige Adler war ihr Seelentier, und ihm gleich erhob sie sich in die Lüfte. Grastänzer war ihr Gefährte, ihr Reittier über viele Sommer. Gemeinsam durchmaßten sie die Weite der Ebenen, und ihr mandra ließ sie dem Wind davonreiten und die Verfolger narren. Kein Feind legte sie Hand an sie, waren sie beisammen. Ihr Band war stark, stark wie das von Seelengeschwistern. Nur eines grämte Leyloën: dass Grastänzer niemals mit ihr den Wind unter starken Schwingen spüren konnte, erdegebunden war. Da vollbrachte sie, was zuvor und seitdem niemals geschehen war: Adao valva iama sang sie, das Tier umarmend, den getreuen Freund. Und da ward nicht nur Leyloën selbst zum gestügelten Jäger, ihrer Seelengestalt; Grastänzer ward ebenfalls ein Teil von ihr, und als ein ariana [gar: Hippogriff], halb Pferd, halb Adler, erhoben sie sich beide. Man sagt, noch heute reitet Leyloën Grastänzer mit den Winden über den Himmel.“
—steppenelfische Mär über das magische Band von Ross und Reiter

*„Dreimal in diese Welt geboren /
Niemals hat er sein Ziel verfehlt /
Vom Quell der Wälder auserkoren /
Dem Wald er nun sich hat vernahmt.“*

*Den Leib, der nun ist Baum und Blatt /
Erkennen wirst du ihn wohl nicht /
Doch strahlt in Simias alter Stadt /
Des Meisterschützen Seelenlicht.“*

—Garethi-Nachdichtung eines noch jungen Elfenliedes aus dem Reichsfort

Vom hier besungenen *Roten Pfeil*, dem Hüter des Humus-schlüssels, erzählen die Romane *Der Lichtvogel und Erde* und *Eis* sowie das Abenteuer *Der Basiliskenkönig*.

Zwischen 960 BF und 1015 BF erschien dieser zu den bekanntesten, weil menschenfreundlichsten Elfen gehörende Meisterschütze acht Mal auf dem Kaiserlichen Turnier von Gareth. Kein einziger seiner Blutulmen-Pfeile verfehlte sein Ziel, und da er sich niemals vorstellte, wurde er acht Mal als 'der Rote Pfeil' zum Sieger ernannt. Der Elf seinerseits war überzeugt davon, dass sich in ihm das Licht des Meisterbogners *Tainobhal Totenamsel* verkörpert hatte, der bereits zweimal, zu Hela-Horas' und zu Rohals Zeit, gelebt haben soll.

BETRAUERER TÖTER, VERLOSCHENES LICHT

Die Elfen trauern für gewöhnlich nicht sehr um ihre Toten, doch gibt es Ausnahmen: dann nämlich, wenn das Leben zur Unzeit endet, sein Kreis nicht geschlossen, sein Sinn nicht gefunden wurde. Das Andenken an solche 'erloschenen Lichter' wird in traurigen Liedern bewahrt, deren Melodie oft ebenso seltsam unvollendet und abgebrochen scheint wie das Sein und Werden der Betrauernden.

„Reines Licht, geboren in die Welt, zu sein.“

Im Fluss des mandra schwamm er und im tiefen See der Zeit.

Vieles sah er, mehr noch erkannte er.

*Sein Blick war Friede, seine Stimme Wahrheit,
sein Seelenlied Erlösung.*

Hüter war er, doch scheint kein Licht mehr, wo er wachte.

Finsternis droht nun, sein Lied, die Harmonie, verweht.

Den Pfad, den immer er beschien,

kaum kann ich ihn noch sehen.“

—aus einem Trauergesang um Athavar Friedenslied, den Hüter der Harmonie, 1022 BF

Athavar Friedenslied, benannt nach dem Zauber, der gleichsam der Kern seines Wesens war, wuchs im Herzen der Salamanderstein-Wälder auf, galt den Waldelfen jedoch stets als in die Welt geborener Lichtelf. Seine nahezu freizauberische Gabe der Wahrnehmung und Manipulation von Zeit und der (Wieder-)Herstellung von Harmonie war ebenso legendär wie selten demonstriert. Athavar sah sich selbst wohl vor allem als Vermittler, denn mehr als einmal soll er den Helden anderer Rassen mit den einleitenden Worten "Ich habe schon auf Euch gewartet" den rechten Weg gewiesen haben (siehe *Die Stadt des Toten Herrschers*). Eine der wenigen Gelegenheiten, bei denen sich der Hüter der Harmonie zu direktem Eingreifen genötigt sah, war der Weltfrevler Borbarads, des "Öffners der Tore", doch brachte seine Queste zur Dämonenzeitadelle ihm lediglich den allzu frühen Tod nach nur etwa einem halben Jahrhundert des Seins (nachzutauschen im Roman *Der Lichtvogel*): Athavars Seelenlied, sein Vermächtnis an die Schöpfung, konnte in jener Stunde von allen Elfen vernommen werden – doch blieb es schmerzhaft unvollendet, jäh beendet von Dämonenhand. Friedenslieds Kopf wurde anlässlich des Magierkonvents in Punin abgeworfen (siehe *Invasion der Verdammten*). Was aber der Tod eines Hüters der Harmonie für die Elfen und die Welt bedeuten mag, muss die Zeit zeigen.

DIE WELT UND WAS NOCH DARINNE IST

Die Eigenheiten ihrer Stammlande, seien es nun Wälder und Flüsse, weite Steppen oder Kristallpaläste im ewigen Eis, nehmen ebenso wie deren übrigen Bewohner, die Tiere, Pflanzen und anderen Geschöpfe, in den Mythen und Sängen aller Elfenstämme großen Raum ein.

„Man sagt, nachdem unser Ahn Lariel gesehen hatte, dass die Feinde ihn und die Seinen zu umzingeln drohten, da habe er den Wind Nuianna gerufen und sich um Schutz für seine Tochter und seine Reiter gebeten. Er aber und wenige Getreue ritten den Verfolgern entgegen und opferten sich für die Fliehenden, die in den Nebeln sich verbargen und nach langer Fahrt die Weiten des Nordens erreichten. Nuianna Nebelweberin aber war mit ihnen und hieß sie dort willkommen und sprach: "Dies ist der Ort, wo alles seinen Anfang für euch nahm. Hier klang das Lied der Unendlichkeit zuerst im Wind. Ihr seid hier willkommen, doch Schutz bieten kann ich euch nicht in euren Städten aus Stein. Ich bin einer der zwölf freien Winde. Keine Mauer hält mich, zum Schaden oder zum Nutzen. Wollt ihr aber sein wie der Wind und vergessen, was hinter euch liegt, wird euch niemand je ergreifen, niemand je zerschmettern, der nicht ist wie ihr.“

Und so geschah es.“

—Ariana Einhorngruß erzählt von den Kindern des Windes, neuzeitlich



Der Sternenträger Lariel gilt als Stammvater der Steppenelfen und wildester Verteidiger. Tie'Shiannas noch über dessen Fall hinaus. Sein Ende ist von düsteren Legenden umgeben. So soll ein namenloser Fluch verhindern, dass er und seine letzten Getreuen jemals ins Licht eingeht, noch sollen sie je wieder einen Fuß auf die Länder ihrer Feinde setzen dürfen. Auf den Inseln im Nebel findet sich die Erinnerung an Lariel in den geisterhaften Reitern über den Wellen wieder, die vor allem für nichtfische Schiffsreisende gefährlich werden können. Aber auch die aventurischen Achaz kennen und fürchten den Rachegeist *Hi'Arel*, der sich über Wind und Wasser nähert (siehe auch *Die Phileasson-Saga und Raschtuls Atem*).

«bhandā dirgora harmyā' mha shigra a' bāo dhāom'ra. min'kaidha' dō dār' aras ar' akātya vanvar a' māo vadyā.»
(in etwa: Hüte dich im knorrigen Wald-wo-Dachse-träumen! Eine [bedrohliche] Fee ist an diesen Ort gebunden. Eine [unbedachte] Tat bringt dich unweigerlich in Gefahr und der Speer geht fehl, wenn uralte Wächter auf die Jagd gehen.)

—Beginn des Liedes von launischen Baumfee Ornedal Moos-färbt-Rücken-grün, elfische Überlieferung aus *Albernia*

Während andere Völker teils sehr phantasievolle Entstehungsmythen kennen, wie etwa der Luchs (vielmehr ein Luchs als Stellvertreter für alle) zu seinen Pinselohren kam oder wie der Rabe die Fähigkeit zu sprechen gewann, ist derlei der elfischen Tradition eher fremd. Viele Legenden erscheinen lehrreich und beispielhaft, doch werden die handelnden Figuren stets als Individuum, nicht als Personifikation einer Art oder eines Volkes betrachtet. Wohl aber kennen die Elfen die Tier- und Pflanzenkönige, die unsterblichen ersten Kreaturen.

«Einst hatte ein wahrhaft altes Einhorn mit einer Nebel-tute ein Fohlen. Dies sah der Vater aller Ratten. Da kam aus seinem Schatten das Namenlose in der Gestalt eines seiner vielen Kinder zu ihm und klagte: "Ich bin hung-riß über alle Maßen! Uns Ratten mangelt es an allem, zu klein sind wir, zu groß ist unsere Zahl für den Wald. Das Fohlen aber hat das nurda des Einhorns, nicht aber sein spitzes Horn, seine grässlichen Hufe und sein vandra. Lass es uns verschlingen und von seiner Kraft uns nähren und immerdar stark sein!"

Der Vater aller Ratten hörte voller Gier auf das Ratten-kind und rief alle seine Nachkommen, um das Fohlen zu verschpeien. Das Einhorn aber bemerkte den Angriff und senkte das Horn. Es jagte den Vater aller Ratten durch Wälder und Ebenen. Das Rattenkind aber verlächte Jä-ger und Gejagten und wisperte aus den Schatten von Ret-

tung und Ausweg, von Unterwerfung – und von Rache. Da gab der Vater aller Ratten seine Freiheit auf und unterwarf sich und seine ganze Sippe durch das Schwurlied dem listigen Rattenkind, wenn es ihn nur vor dem Zorn des Einhorns schützte.»

—unter Elfen recht bekannte Erzählung vom Fall der Ratten an das Namenlose. Bis heute zieren einige abergläubische Steppenelfen ihre Firmpo-ly mit scheinbaren Alicorni aus Holz oder Bein, um Ratten fernzuhalten.

ELFENSTIEFEL UND ZAUBERPFEILE

Vieles, was die Elfen schaffen, ist von ihrer Magie durchdrungen, und so alltäglich die Magie für die Elfen ist, so ranken sich um einige dieser Dinge doch Legenden, wie um die *Orgel der letzten Melodie*, ein riesiges Instrument aus Eis, das mittlerweile ein eigenes Wesen entwickelt haben soll (siehe Seite 117), aber auch den auelfischen *Schleier aus Tau*, ein lebendes Blütenkleid aus Yaquirien, dessen Duft und Blütenstaub angeblich jedweder Trägerin heitere Gleichmut und überderische Schönheit verleiht. (Von den Zauberdingen der Elfen handelt auch das *Magie-Kapitel* ab Seite 44.) Gerade den hochmagischen Artefakten sagen die Elfen eigene Wesenszüge und sogar eine Art 'Lebensziel' ähnlich ihren eigenen nach, auch wenn dieser Daseinszweck selbst den Schöpfern dieser Artefakte verborgen sein mag und sich erst noch erweisen muss. Oft kommen ihre Bezeichnungen auf *Isdira* oder *Asdhana* einem Wahren Namen gleich (siehe Seite 143).

«Noch umgibt dich harte Rinde, doch spür ich deine Melodie im Innern schon erwachen, seh dich vor mir, wie du jetzt schon bist, auch wenn dich Baum-Sein noch verbirgt. Wie Vogelgesang deine Stimme, wie ein Vogel auch dein neues Kleid aus Holz. Die Gestalt dem Abendgrüßer Arnel gleich, Federn hast du aus der Maserung von Vater Stamm. Das Mundstück formt sich eifrig schon im Geist, bevor die Hand dich werden lassen kann, heißt Lippen schon im Traum von spätem Flötenspiel willkommen, laut jauchzt dein Lied, will Form dir geben. Und jetzt hör ich deinen Namen, hör dein Lied nun hell und klar. Du singst dein Selbst, bekommst Gestalt, und ich erkenne dich: Tai'ma.»

—aus dem Lied der Kunstfertigkeit und den Liedern der Bindung zur Schaffung der magischen Flöte *Tai'ma*, deren Spiel heilsamen Traumschlaf bringen soll

«Es' halān Vonthodael'shan elaa. Nirundalun aivalaee anansha'ban arsenda ash elaal Salyrvan inyal. San ashardun es'hal arsil yel fiwendalor'shel arawan as'ur nuruan elafal dayun.»





(in etwa: Geehrt sei Vonthodael der Schiffsbauer.

Sein ganzes Sein gab er hin, zu schauen die See,

als er das herrliche Salyrvan schuf.

Dem Wal gleich der Rumpf,

wird es Weite und Tiefe bereisen,

wohin kein Blick folgen kann.)

—Beginn einer Asharia-Hymne aus dem Himmelsturm, unter den Shakra als Lied des abtrünnigen Schiffes berichtigt

Die Salyrvan und ihre Schiffsseele Vonthodael werden in **Firuns Atem** beschrieben. Sie mag hier als Beispiel für den nahezu grenzenlosen Entdeckergeist der Hochelfen dienen, dem keines der sechs Elemente verschlossen stehen.

LICHTE UND DUNKLE GEMEINISSE

Und dann gibt es da noch Dinge, die die Elfen schlichtweg nicht verstehen – und die sie vielleicht auch nicht ergründen wollen.

«Seit vielen Generationen kennen wir Madalya Traumweberin, die-in-den-Träumen-zu-uns-spricht. Niemand sah sie je in der Wirklichkeit, allein im Traum spricht sie zu uns, und die Träume sind Wahrheit. Manchmal warnte sie, manchmal beruhigte sie, immer jedoch trat ein, was sie gewissagt hatte. Ob man wollte oder nicht.»

—Yarhalei schießt über-den-Fluss, Jäger der Fluss tänzer-Sippe, neuzeitlich

«Madalya Traumweberin ist in uns allen, die wir das Blut des Schönen Volkes in unseren Adern tragen. Selbst in mir, die ich neun von zwölf Monden in der Stadt lebe und die Wasser der Yaquir nur im Hafen zu sehen bekomme. Wir kennen sie alle, und ich bin noch keinem Elfen zwischen den Amhallasihkuppen und dem Eisenwald begegnet, der nicht wüsste, von wem man spricht. Selbst jene, die fast so weit von den Salamandersteinen und Quillaun entfernt sind wie die Menschen und nur die tiefgründigen Augen oder leicht spitzwe Ohren meines Volkes geehrt haben, wissen und träumen von ihr – und meist fürchten sie sie, wie die Menschen alles Unerklärliche fürchten.»

—Noiona Abendwind, Bogenbauerin in Panin, neuzeitlich

Wer kann schon sagen, ob sich in den Träumen der yaquirischen Elfen, selbst der entfremdetsten, die träumende Madaya zeigt, oder ob umgekehrt das Hoffen, Sehnen und Träumen der Elfen hier eine Präsenz erschafft, der blinden Orima von einst gleich, die Macht über das Schicksal haben soll – und daher haben wird. Mehr zu Madalya Traumweberin finden Sie im Abenteuer **Stein der Mada**.

«Weit scheint die weiße Welt und leer, und doch ist sie nur weit.

Froh ist die Einsame, die nur die Alte' im Daunenkleid erspäht.

Schwannflügel tragen sie, Licht wärmt sie – eine Zeit.

Doch wehe ihr, wenn hinter ihr Vandigna tückisch weht!

Frost klirrt, Blut friert, und Einsamkeit bringt Leid.

In unserer Welt stirbt man allein, Gemeinsamkeit besteht.»

«In den Totengrotten der Alten findet man manchmal feyra und Menschen, gerissen von großen Tieren, gehetzt, gejagt – doch keine Spuren der Jäger. Nur ein Knurren liegt wie gefroren in der Luft.»

—firnische Mahnungen

Mehr zu den mystischen Bewohnern der Eiswüste wie dem Frostgeist Vandigna oder den Lycindes, Zerzals geisterhaften Totenwächtern, finden Sie in der Regionalbeschreibung **Firuns Atem**. Die Alte im Daunenkleid wird von den Elfen wechselnd als Fee, Holde oder Lichtelfe, von manchen Menschen hingegen als Alve-ranriar in Iirns erkannt. Helden können sich im Abenteuer **Schwin-gen aus Schnee** eine eigene Meinung darüber bilden.

«Bhardonas bösester und seltenster Fluch aber sind die feylama'a, die Täuscherelfen. Als Kinder der Begehrenbringerin wollen sie. Sie wollen sein, was sie nicht sind. Sie trinken unser Blut wie roten Ahornsaft und jagen uns, verschlingen das fey, als könnte sie das selbst fey werden lassen, doch schlimmer noch: Sie tragen die Gestalten derer, die ihnen zum Opfer fielen, und schleichen sich ein in die Dörfer und Zelte, die Wohnbäume und Kristallhallen. Lange treiben sie dann ihr böses Spiel mit denen, die das Wesen liebten, das sie vorgeben zu sein, und laben sich wie der a'lama [Kuckuck] im fremden Nest. Sie legen den Geist in Fesseln, wollen Gedanken und Träume ebenfalls besitzen. Speer und Bogen kümmern sie nicht, wenn man sie aufspürt, doch kann man sie besiegen: Das Licht des Mondes bannst sie, manche Sternentränen schmerzen sie, und Linien aus dem Staub des weißen Farbsteins vermögen sie nicht zu überschreiten. Der älteste feylama aber ist Arantalwa, Madayas ungebeter Gast, der das Licht selbst begehrt.»

—gefährliche Mischung aus elfischem Wissen und Aberglauben über die Elfen vampire (siehe auch MGS 117)

DIE TAGE, DIE DA KOMMEN

Es gibt nur wenige Lieder vergeistigter Elfen, die der Zukunft gewidmet sind. Den Weg in das kommende Zeitalter findet wohl jedes Volk, jede Sippe, jedes elfische Wesen für sich.

«Was soll werden? Das Sein und Werden und Vergehen der Elfen ist bereits gesungen. Alle Lieder sind ein Lied. Dagal Badoc sang es von seinem Thron aus Achat, er sang das Lied der Unendlichkeit. Und doch werden wir ein Ende haben. Es hat bereits begonnen. Es wird eine Zeit dauern, und dann wird der Hauch des Todes über das Elfengeschlecht wehen. Diese Welt wird ohne uns sein und wir ohne sie. Da aber Dagal das Erste und das Letzte in sich bezuwang, wird letztlich auch das badoc enden. Wir werden vergehen, aber vergehen in Licht und Traum.»

—gehört von einem Donnerbacher Auelfen, neuzeitlich

«Die Erste war Madaya, die Letzte wird sie sein. Denn ihr Traum ist unsere Heimstatt in der Wirklichkeit, und er ist der Weg zurück ins Licht, unsere Heimstatt im Traum. Tief im Herzen von Sala Mandra ist der Weg, jenen bereitet, die sich wachhaftig nach ihm sehnen. Es ist kein leichter Weg, schwer zu finden und schwerer noch zu beschreiten, doch er ist uns bestimmt. Es wird die Zeit kommen, da wir uns aufmachen, den Weg zu gehen. Der letzte Zug der Schnenden wird es sein, und Madaya die letzte der Schnenden. Wie können noch Elfen sein, wenn Madayas Traum endet? Sie werden vergehen, jene, die das Träumen und das Ersehnen des Lichts verlernt haben. Ratten und Schatten sammeln sich in allen Winkeln der Welt, zu verzehren, was dann noch sein wird.»

—Vision eines waldfelischen Zauberebers. Vielleicht eine dunkle Vorahnung des dreizehnten Zeitalters?

«Wir gehörten nie in diese Welt. Wie könnten wir in ihr überdauern?»

—Lirandel, letzter Überlebender der Firdhala-Sippe, von den Trümmern des heimischen Kristallpalastes

«Die Welt wird sich wandeln und doch Welt bleiben. Das ist ihr Wesen von alters her. Und wir, die wir in diese Welt geboren sind, auch wir werden uns wandeln. Wie der Wind sich verändert von Sturmwind zur Nebelweberin, vom sanften Hauch zum Hagelbringer, nur um erneuert wiederzukehren, so werden wir uns verändern und erneuern und doch feya bleiben. Allein in uns selbst liegt unser Schicksal. Ob wir untergehen oder erblühen: Es liegt in uns.»

—Aras Sommerwind, steppeneifischer Legendensänger, neuzeitlich



ZWISCHEN LICHT UND WIRKLICHKEIT: SENPEPE UND WANDERER

»Am schmerzlichsten war es aber, wenn die Oberlebenden jene trafen, die nichts mit all dem zu tun hatten. Wir Elfen der Salamandersteine hatten uns immer geweigert, unser Leben in den Wäldern hier aufzugeben. Als die stinkenden Elfen der Ebenen zurückkehrten, waren sie über Jahrzehnte von Trolen, Ogern, Orks und Goblins gemordet worden. Es heißt, dass es viel Schmerz gab, als die Flüchtlinge zu uns kamen, denn so viele mussten wir zurückweisen. Sie waren zutiefst badoo. Völl Angst wollten sie Häuser und Wälle errichten gegen ihre Verfolger. Mit Gier und Neid schauten sie auf die Wälder, die für alle da hätten sein sollen. Sie trauerten um die verlorenen Städte, aber nicht um ihre Freiheit, die sie für diese Städte aufgegeben hatten. Einige wenige haben wieder zu unseren Sippen gefunden. Aber bis heute wissen viele Awelfen nicht, in welche Welt sie eigentlich gehören. Die Lichtelfen der Innersten Wälder, unberührt vom kurzen Alptraum der Wirklichkeit, träumten ungestört weiter ihr Leben aus lauterem Licht. Wir jedoch, die wir ein Leben in Wirklichkeit führen müssen, gehen heute wieder das Wagnis ein, einige von euch aufzunehmen, die ihr das wahre Leben der Elfen führen wollt.«

—Erläuterungen der Zaubereinigin Dariawida Lerchenliebe für die ersten menschlichen Siedler, Priesterkaiser-Zeit, überarbeitet

»... und so fiel Athavar Friedenstid, Hüter der Zeitenharmonie, von der Hand des Öffners der Tore. Sein Tod – nur ein Tropfen im Fluss der Zeit. Sein letzter Schrei – ein äonenalter Sturm über den Wassern der Ewigkeit. In diesem traurigen Moment hoben wir alle tausendfach die Häupter, lauschten der Melodie nach, die unvollendet blieb und bleiben musste, und wir alle wussten: Die Zeitenharmonie, sie ist verklungen, die Zeit der Harmonie, sie ist vergangen ... Eor'zal! Die feya werden ihre Wege finden müssen, und sie werden vielfach sein, und nicht gemeinsam, und vielleicht auch voller Leid und Zwist. Aber so sei es. Nun, feyamä, lasst uns dafür kämpfen, dass es überhaupt einen Weg geben kann.«

—die Elfenkönigin Otonil Tauglanz, vor der Schlacht an der Trollpforte, 1021 BF

DIE SENPEPEN

»Unsere Zeit ist vergangen, unser Streben zerschmettert, unser Wollen verdorrt, unser Haben fortgenommen, unser feytha erschöpft, unser Ende besiegelt, unser Schickal erfüllt. Eor!al! Was uns bleibt, sind die Heimkehr und die Würde, mit der wir gehen. Eor!al!
—Mandaron Schatten-träumer, im Rat von Mindrawu'oya, 1028 BF

Schon immer in der Geschichte der Elfen hat es Zeiten gegeben, in denen die Wirklichkeit so schwer auf den Schultern vieler von ihnen lastete, dass sie sich wünschten, nie aus dem Licht getreten zu sein. Am Ende des dritten Jahrtausends vor Bosparans Fall, als das badoo der zurückgekehrten Hochelfen-Nachfahren

für einige der Waldelfen zu drückend wurde, sammelte sich in den Salamandersteinen der erste Zug der Sehrenden, um den Weg zurück ins Licht zu suchen (siehe Seite 21). Der zweite Zug der Sehrenden fünf Jahrhunderte vor Bosparans Fall wurde ausgelöst durch Intrigen Pardonas, deren Diener die Salamandersteine zu verderben trachteten, und endete in einer Katastrophe, als viele der Sehrenden von den Ränken des ahaaza, des Namenlosen, ins 'Schwarze Licht' getrieben wurden und dort vergingen.

In heutiger Zeit – seit dem Beginn der furchtbaren Borbarad-Kriege, die viele Elfensippen den Weg in die Heimat der Salamanderstein-Wälder antreten ließen – sehnen sich abermals zahlreiche Elfen nach einer Abkehr von den Schrecken der Welt, nach einer Zuflucht. Die Schwarzen Lande sehen sie als Vorannahne jenes Grauens, das die Menschen dereinst auf ihre ganze Welt hinabrufen werden, und das Jahr des Feuers hat sie nur bestätigt, hat die Rückkehr ins Licht nur noch dringlicher gemacht.

Dass die Prophezeiung des Lichtvogels den Elfen das Ende ihres Zeitalters beschied hat, nehmen sie erleichtert, traurig oder mit Bitterkeit zur Kenntnis – aus der Welt vertrieben, nehmen sie Abschied und sammeln sich ab 1023 BF zu einem neuen, dem dritten Zug der Sehrenden in den Salamandersteinen.

DIE WANDERER

»Lasst die Brüder und Schwestern ziehen! Sollen sie sich ins Licht zurückträumen, wenn sie die Wirklichkeit nicht mehr ertragen. Doch ihr Weg ist nicht der meine. Denn seht: Hat nicht der Weg des fey uns einst aus dem Licht ins Sein hinaus geführt, weil die Sehnsucht nach Wirklichkeit unerträglich war? Sehnsucht gibt es also hier wie dort, und wir können unseren Schmerz nicht tilgen, indem wir beständig auf der Suche nach etwas sind, das nur im Anderenorts zu finden ist. Und holt die Wirklichkeit uns nicht in all unseren Träumen immer wieder ein? Singen nicht all unsere Lieder vom Sein? Haben wir im Hier nicht unseren Ort, unsere Heimat, unser sala?
Auch ich sehne mich nach Reinheit. Doch ich glaube nicht daran, dass ich sie in der Aufgabe meines aha finde. Allenfalls in der Überwindung der Unreinheit. Und die ist da draußen. Mein Weg ist der Kampf gegen die Unreinheit, die Verderbnis der Welt, dieser unserer Wirklichkeit!«

—Sanray Eulenschwinge, ehemalige Sippenwächterin im Kreis der Einfühlung, 1030 BF

Doch schon immer gab es auch solche Elfen, die ihr Herz und ihre Hoffnung nicht auf das Licht richten mochten, die ihre Lebenswelt und den ewigen Kreislauf aus Werden und Vergehen liebten, die den Zug der Sehrenden nicht einfach hinhinnehmen mochten, die glaubten und glaubten, dass auch die Elfenvölker einen Platz in der Welt haben. Sie werden Wanderer genannt,





denn ihr Weg führt in die Welt hinaus – und sie fürchten die graduelle Verlockung des *badoe* weniger als das tatenlose Verbleiben im *fy*, ahnen sie doch, dass alles Licht letztlich dem Schatten weichen muss, wenn man seinen Funken nicht verteidigt.

Naturngemäß erinnert sich die Geschichtsschreibung vor allem an die Namen jener, die sich von düsteren Träumen und umwälzenden Ereignissen herausgerufen fühlten, ihr Schicksal in die eigene Hand zu nehmen: Vor 6.000 Jahren reichte *Arikulion wandelt-in-fremden-Toden* den fallenden Hochelfen die Hand, *Silla Abendglanz* schloss im 2. Jahrhundert v.BF den *Saljeth-Pakt* mit den Zwergen, um die Orks ins Orkland zurückzutreiben, *Amarandel* und *Astralion Sommertau* besiegelten 31 v.BF den *Tralopper Vertrag* mit den Horas-Kaisern, und *Rallion Regenflüder* bemüht sich seit 400 Jahren um Verständigung mit den Menschen. *Oiomil Tauglanz* schließlich führte eine Hundertschaft auelfischer Reiter auf Seiten der vereinten Völker gegen Borbarads Horden in die *Draime Dämonenschlacht*, der *Rote Pfeil* opferte sein Wesen, um dem elementaren *Schlüssel des Humus* einen neuen Platz in Simyala zu geben. Sie alle sind Symbolgestalten für jene, die sich nach außen wenden, und es gibt viele weitere wandernde Elfen, von denen einige unter Menschen als *Helden* zurückwandern, auch wenn sie dafür oftmals ihre elfische Heimat zurücklassen mussten.

Heute gibt es mehr von diesen Herausgerufenen als vielleicht jemals zuvor – Heimat- und Sippenlose, Kundschafter am Rande der Schwarzen Lande, Kämpfer und Streiter gegen jene Finsternis, die seit der Rückkehr Borbarads und Pardonas auch das Elfenvolk bedroht, und auch ganze Sippen, die sich bewusst zum Bleiben entschließen und ihre angestammten Lebensräume verteidigen. Viele von ihnen wollen ihren Platz im neuen Zeitalter nicht kampflos aufgeben, wollen nach Jahrtausenden des Zurückweichens vor den Menschen wieder eine aktive, nach außen gewandte Rolle spielen, wollen die Welt – und die Menschen, die einen großen Teil davon beherrschen – nicht sich selbst überlassen und nicht die Augen vor dem verschließen, was vor sich geht. Sie ziehen im Wissen aus, dass sie ihr Licht und ihr *fy* aus Spiel setzen, dass sie mit der Zuwendung zur Welt auch auf dem Pfad des *badoe* fortschreiten – doch dieses Opfer erscheint ihnen nötig, um kommenden Generationen das Sein und das Licht zu bewahren.

Die hier verwendete Bezeichnung 'Wanderer' ist nicht zu verwechseln mit der elfischen Professionsvariante *Wanderer*.

ALS DAS FRIEDENS-LIED VERKLANG

»Niemand hat uns aufgefodert, und doch haben viele von uns gespürt, dass eine Entscheidung wichtig, vielleicht unauweichtlich ist: Entschieden wir uns für diese Welt oder gegen sie? Jedes Mitglied unseres Volkes steht irgendwann vor diesem Scheideweg, jetzt oder später, vielleicht erst in vielen Jahrzehnten oder Jahrhunderten. Die beiden Wege werden Sippen auseinander reißen, Geschwister und Liebespaar, und haben es schon getan. Aber wie wir uns auch entscheiden: Beide Wege träumt Madaya, die letzte der Alten, für ihr Volk, für die feya. Wie wirst du dich entscheiden, meine Tochter?«

— *Ullwne träume-im-Einhorngras zu Ghasvandoë lacht-Lerchensang, Kvirasim, neuzeitlich*

Spätestens durch das Verklingen von Athavars Friedenslied ist die Elfenheit in Bewegung geraten, ihre angestammte Lebensweise in Zweifel gezogen worden. Sehrende und Wanderer sind Ausdruck dieser Bewegung und dieses Zweifels, auch wenn beide Gruppierungen eher als Tendenzen betrachtet werden müssen, nicht als Parteien oder Mächte. Sie sind keinesfalls gefestigt und innerlich sehr divers: Die noch kleine Gruppe der Sehrenden besteht vor allem aus romantischen Heimkehrern und auelfischen Flüchtlingen aus dem Bornland und den Mittelländern, aber auch Waldelfen der äußeren Salamandersteine schließen sich ihr an, von den Berichten über die Schwarzen Lande und ihren eigenen düsteren Träumen verunsichert (während die Alten

der inneren Wälder die ganze Unruhe eher besorgt oder gleichmütig zur Kenntnis nehmen). Einige drängen auf baldigen Aufbruch des Zuges, ohne zu ahnen, dass der Weg zurück ins Licht noch nie einfach war und nur Wenigen gelingt, andere wollen ihre Sippen oder andere Elfen überzeugen mitzukommen.

Die Wanderer bilden die Mehrheit, sind jedoch noch verschiedener: Ihnen fühlen sich sowohl die friedlichen Siedler in Gerasim verbunden, die im *Vermächtnis der Völker* einen neuen Grundstein für das Zusammenleben mit den Menschen gelegt haben, als auch viele zivilisationsnahe Auelfen, von denen einige gar ein neues Hochelfenreich mit Simyala als Zentrum erschauen, das die Menschen aus den nördlichen Mittelländern vertreiben kann. Andere wiederum wollen die Menschen lehren, aus dem Fall der Hochelfen zu lernen, wollen mit ihnen gemeinsam für das Überleben beider Völker kämpfen und den Krieg gegen die Schwarzen Lande aufnehmen – insbesondere Donnerbach mit seiner Aura des *zerza* zieht solche kriegerischen Elfen an.

Auch wenn Sehrende wie Wanderer keine 'Anführer' haben, so gibt es doch Symbolfiguren, um die sich die meinungs- und stimmungsbildenden Legenden und Lieder jeder Richtung drehen. Neben den oben genannten Elfen der Geschichte ist die grimmige Sippenwächterin *Sanray Eulenschwanz* ob ihres erbitterten und rücksichtslosen Kampfes gegen die Schwarzen Lande eine wichtige Symbolfigur für die Wanderer. Eine gewichtige Stimme für die Sehrenden ist hingegen der charismatische Legendensänger *Mandariön Schattenräumer*, der bemüht ist, nicht nur seine wachsende Schar ins Licht zu bringen, sondern alle Elfen zum Rückzug aus der Welt zu bewegen. Der Mythos dieser beiden wird nicht zuletzt dadurch gemehrt, dass ihre Liebe an den gemeinsam erlebten Schrecken auseinanderbrach. Sie sind auf den Seiten 104 und 110 genauer beschrieben.

SEHNENDE UND WANDERER IM SPIEL

Betrachten Sie die hier dargestellte 'Fraktionenbildung' nicht als vollendete Tatsache, als unauweichtliches Ereignis, sondern als Beginn einer Entwicklung, die sehr lange Zeit in Anspruch nehmen kann und noch keinen festen Kulminationspunkt hat. Viele Elfen wissen weder von einem neuen Zeitalter, noch haben sie das Bedürfnis, ihre Lebensweise zu ändern oder ins Licht zurückzukehren.

Dennoch hat unter den Elfen ein Prozess begonnen, der es Ihnen als Spieler erleichtern kann, in Aventurien einerseits mystische und mythische Nichtspieler-Elfen mit nachvollziehbaren Motivationen und einem dynamischen Profil zu versehen und so lebendigen Abenteuer-Elementen zu machen, die nicht einfach nur 'da sind', sondern Ziele, Ängste und Hoffnungen haben, Hilfe benötigen oder auch Widerstand leisten; andererseits aber auch elfische Spielercharaktere ein gutes Stück von ihrem Erklärungs- und Rechtfertigungszwang zu befreien: Elfen, die sich der Welt zuwenden, sie erfahren und verteidigen, sind immer noch selten, aber innerhalb ihres Volkes nichts Ungewöhnliches, Unverständliches, Inakzeptables mehr.

Die Dynamik innerhalb aller Gruppen und Individuen, die sich den Sehrenden oder den Wanderern zugehörig fühlen, ist so groß, dass sich eine Vielzahl von Abenteuerplots, Aufbruchsmotivationen und sogar gezielten Aufträgen für elfische, menschliche oder gemischte Abenteuergruppen ergibt. (Weitere Hinweise zur Einbindung der beiden Strömungen ins Spiel gibt der Abschnitt *Elfen am Spieltisch* ab Seite 122.)

AUSBLICK

Die Elfen Aventuriens befinden sich an einem Scheideweg: Einige Sippen ziehen sich zurück, andere stellen sich nun erst recht der Wirklichkeit. Gerade viele einzelne, vor allem junge Elfen sehen sich her-



ausgefordert, die Wirklichkeit anzunehmen, ohne die Fehler ihrer Ahnen, der Hochelfen, zu wiederholen.

In den Salamandersteinen selbst mehren sich jene Elfen, die sich zurück ins Licht träumen wollen. Damit steigt die magische Macht dieses Ortes und breitet sich durch die Kraftlinien bis nach Weiden und in die nördlichen Wälder aus. Während die Siedlungen und Refugien wachsen, gewinnt Sala Mandra an neuer Kraft, gleichzeitig aber mögen sich die allertiefsten Wälder und Täler – auch für die meisten Elfen ein Mysterium – langsam weiter ins Licht auflösen.

In den Siedlungen nördlich der Salamandersteine brodelte es derweil. In Gerasim suchen Elfen dieser Tage mit Hilfe des *Vermächtnis' der Völker* neue Wege der Verständigung und des Zusammenlebens mit den Menschen. An anderen Orten verteidigen die Elfen ihren Lebensraum zunehmend erbittert und nehmen Gebiete zurück, die sie einst an die Menschen verloren hatten, oder betreiben aktive Landnahme.

Durch die gnadenlose Haltung der Waldelfen bei Oblarasim ähnelt die Lage der Goldschürferstadt fast einem Belagerungszustand.

Die Firneln kämpfen derweil weiter verbissen gegen Glorana und das Schwarze Eis, wenn sie sich nicht vollends in die entlegenen Eisgebiete zurückgezogen haben – oder weichen zunehmend nach Westen aus, wo es zu Konflikten mit den dort lebenden Völkern kommt. Sie sehen sich von Glorana und einer zurückgekehrten Pardona bedroht, ihr Kampf wird mit allen Mitteln und großer Härte geführt.

Auch die anderen Elfenvölker senden derzeit Wipfelläufer, Sippen-sprecherinnen und Traumbotschafter aus, um Kontakt zu entlegenen Sippen aufzunehmen und Kunde aus den Menschenlanden zu bringen. Andere Sippen bleiben, um bestimmte Landstriche und Orte zu hüten oder zu bewachen.

Den Platz in Aventurien suchen viele von ihnen – wo sie ihn finden werden, wird die Zukunft zeigen.





WESEN, KULTUR UND LEBENSWEISE

ELFEN SIND KEINE MENSCHEN MIT SPITZEN OHREN

„Plötzlich standen sie vor mir, wie aus dem Gestrüpp aus Brombeeren und Farnen gewachsen. Eine junge Elfe mit silbrigem Haar, die Haut wie Elfenbein und die großen Katzenaugen wie Amethyst. Ihr Begleiter war ein hochgewachsener Jäger mit Kletten im Haar, mit einer nachblauen Mähne und dem wilden Blick eines Wolfs. Ich war wie gebannt. Die Elfe machte eine merkwürdige Geste, legte Pfeil und Bogen ab und kam näher, während der Elfenmann wie ein lauerndes Raubtier verharrete. Kein Laut war zu hören, als sie sich näherte, nur mein Herzschlag pochte in meinen Ohren. Mit einer einzigen fließenden Bewegung kniete sie nieder und beugte sich über mein gebrochenes Bein. Ich konnte meinen Blick nicht von ihren faszinierenden Augen und den silberweißen Locken lösen, und ein fremdartiger Duft von Lotos und Minze umhüllte mich. Erst als sie mit leicht drehenden Bewegungen den Stiefel von Bein zog, wandte ich meinen Blick dorthin. Inzwischen hatte sie mit flinken Fingerägeln die Hose aufgetrennt, und ihre Fingerkuppen glitten den eigenartig verrenkten Unterschenkel entlang. Plötzlich zogen mich ihre violetten Augen wieder in ihren Bann, und mit melodischer, fast fragender Stimme sprach sie einige klingende Worte. „Ich verstehe dich nicht“, krächzte ich spröde und versuchte zu lächeln. Nun huschte ein zartes Lachen über ihr Katzen Gesicht, und fast schamhaft senkte sie kurz ihren Blick. Dann schaute sie mich aus halbgeöffneten Augen an und griff nach meinem Ohr. Fast schien sie es zu lieblosen, und ein seltsames Schaudern lief über meinen Rücken. Beiläufig glitt ihre Hand über mein stoppeliges Kinn, ehe sich ihre Finger zart auf meine Lider legten. Als ich erwachte, schien all das wenige Augenblicke zurückzuliegen, aber die Morgensonne stand über dem Horizont. Ich lag am Waldrand, an eine Linde gelehnt, vor mir die Heide, in der der Lerchen sangen. Mein Bein war narbenlos und kräftig, und nur das zerrissene Hosenbein erinnerte mich an den Traum, den ich im Elfenwald gehabt hatte.“

—aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach, 990 BF

Auf die meisten Menschenvölker Aventuriens haben die Elfen schon immer eine mystische Faszination ausgeübt. Mal ängstlich, mal ehrfurchtsvoll oder neidisch begegnet man dem 'Schönen Volk', dessen Mitglieder auf den ersten Blick wie große und schlanke Menschen mit spitzen Ohren aussahen. Die Elfen sind für viele Menschen die Fleisch gewordene Freiheit und Harmonie, die verträumte Weltferne, aber auch die unbezähmbare Wildheit der von keiner Zivilisation berührten Natur. Sie verkörpern all das Schöne, Zwanglose, Aufrechte, dessen Menschen sich in den Grenzen ihrer Lebenswelt voll Arbeit, Herrschaft und Unterwerfung beraubt sehen, aber auch die Liederlichkeit, Sittenlosigkeit und Überheblichkeit eines götterfernen Volkes, das sich an kein Gesetz halten will.

Aber auch wenn die Elfen vielen der romantischen oder missgünstigen Vorstellungen von Menschen entsprechen – das wahre Wesen dieses Volkes entzieht sich ihnen immer wieder.

KÖRPERBAU UND ERSCHEINUNGSBILD

„Die Anatomie der Lichtgeborenen weist eine signifikante Affinität zu der von Raubkatzen auf: Sehnhige Muskeln bewegen einen feingliedrigen und hageren Leib, scharfe Sinne finden Ausdruck in großen Augen und spitzen Ohren. Die Organe sind dagegen den Menschen ähnlich angeordnet, ebenso wie der aufrechte Gang und Form und Anzahl der Gliedmaßen an diese erinnern.“

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Gareth Abschrift, ins moderne Gareth übertragen

Elfen sind größer und schlanker als die meisten Menschen; sie besitzen eine sehnhige Statur und kaum Fettgewebe. Die hohen Wangenknochen und langen, schlanken Hälse unterstreichen die allgemeine Feingliedrigkeit elfischer Körper, die sich auch in langen Fingern und schmalen Händen und Füßen zeigt. Dieser Körperbau ist zwar einerseits für katzenhaft anmutende Gewandtheit der Elfen verantwortlich, bedingt aber andererseits auch, dass Elfen meist nicht besonders kräftig sind. Dennoch besitzen sie eine eindrucksvolle Konstitution. Aufgrund der ebenmäßigen Gesichtszüge, des vornehmlich lang getragenen Haupthaars und der wohlklingenden Stimme werden Elfen von Nicht-Elfen oft als androgyn empfunden, und viele tun sich schwer damit, weibliche und männliche Elfen zu unterscheiden. Aber auch die sekundären Geschlechtsmerkmale sind bei Elfenmännern und -frauen nur wenig ausgeprägt: Elfenfrauen haben verhältnismäßig schmale Hüften und einen kleinen Busen, Elfenmänner dagegen schmale Schultern und keinen Bartwuchs.

Den nach oben spitz zulaufenden Ohrmuscheln verdanken die Elfen die oft abfällig gebrauchte Bezeichnung 'Spitzohr'.

„Mögen aus einiger Entfernung das Auffälligste an einem Elfen die Ohren sein, wenn du ihm gegenüberstehst, sind es seine Augen, die dich gefangen nehmen. Sie stehen schräg wie Katzenaugen und erscheinen fast doppelt so groß wie beim Menschen. Gelingt es dir im hellen Tageslicht, seinem Blick standzuhalten, so scheint es fast, dass die Pupille sich nach Katzenart verschiebt und öffnet. Zusammen mit den hohen Wangenknochen ergibt das den Eindruck, in ein Raubtiergesicht zu blicken. Die meiste Faszination geht jedoch von der Iris dieser Augen aus, die magisch wie ein Edelstein leuchtet.“

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Gareth Abschrift, ins moderne Gareth übertragen

Dieser durchdringende Blick der Elfen ist es, der nach menschlichem Aberglauben die Seele rauben kann. Nach Überzeugung der Elfen selbst geht das besondere Leuchten ihrer Augen auf ihre Herkunft aus dem Licht zurück – erst durch *badoc*-Verfalltheit soll es langsam verlöschen. (Die Konzepte des Lichts und des *badoc* werden im Abschnitt **Glaube und Weltsicht** auf S. 38 beschrieben.)

ALBENHAUT UND ELFENHAAR

„Bis heute ist es mir nicht gelungen zu bestimmen, was die Haut der Elfen von der unseren unterscheidet. Ich habe die roisgen Wangen mancher Elfenmaid gesehen, das wettergegerbte Bronzegesicht manches Elfenjägers und die fast unheimliche Albinoblässe manches Waldelfen sowie jede Schattierung, die man beim Menschen finden kann. Und dennoch: Über der Haut des Elfen liegt stets ein Hauch von Vitalität und Natürlichkeit, die man beim gesündesten Menschen nicht finden kann.“

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Gareth Abschrift, ins moderne Gareth übertragen

Die Haut der Elfen ist seidig kühl und völlig makellos. Weder verraten Falten ihr Alter noch sind Narben an ihren Körpern zu finden, weswegen ihnen absichtlich zugefügte Verletzungen wie beispielsweise das Stechen von Ohrloch oder das Tätowieren zuwider sind. Ihre eigenen Körper empfinden Elfen als perfekt. Verwundungen werden meist rasch und spurlos mittels Magie kuriert, was zugleich Verunreinigungen und damit Entzündungen vorbeugt. Viele Elfen besitzen daher auch keinen Bauchnabel: Die bei der Geburt zurückbleibende Wunde



wird geheilt, bevor eine Narbe entstehen kann. Einige menschliche Forscher glauben deshalb, Elfenkinder würden geradewegs der Lichtwelt entstiegen.

»Auch vom Elbenhaar geht ein seltsamer Zauber aus. Die blondlockigen Auelen, die silberweißen Winterelben und die Waldelben mit ihren unzähligen Mähnen in der Farbe von Nacht oder Tag – sie alle tragen Haar, das mehr von Licht denn von Stoff zu sein scheint. Die wenigen Male, da ich es berühren durfte, spürte ich eine Feinheit und ein Leben wie nicht im feinsten Nerzpelz. Gar schienen sich die Locken wie magisch um meine Finger zu schmiegen. [...] Doch tragen sie nur Haupthaar, weder Bart noch Leibhaare habe ich gesehen, wohl aber zierlichste Schamlocken, da sie sich ihrer Nacktheit noch weniger schämen als wir.«

—Zauberkräfte der Natur, *Tamara, Gerasim*, um 623 BF

Auch Haarschnitte lehnen die meisten Elfen als Verstümmelung ihres Körpers ab, schmücken ihr Haar aber gern mit Perlen und Federn und flechten es zu komplizierten Zopfmustern. Da das ungeheuer feine, aber reißfeste Haar kaum zerzaust und wie der Wind durch Zweige und Gestrüpp gleitet, besteht auch aus praktischen Überlegungen heraus keine Notwendigkeit, das Haar zu kürzen.

ÄUßERLICHKEITEN

Größe: zwischen acht und zehneinhalb Spann (1,60 bis 2,10 Schritt), wobei Firn- und Halbelfen bis zu ein Spann kleiner als Wald-, Steppen- und Auelen sind

Gewicht: im Verhältnis zur Größe etwas leichter als ein Mensch

Körperbau: schlank und schneig, selten muskulös und nie beleibt

Haarfarbe: eher blass bis bronzefarben

Haarfarben: seidig und glänzend, von schneeweiß und weißblond über silbern, goldblond und braun bis zu blauschwarz und schwarz, jedoch nie Rottöne und auch im hohen Alter nicht ergrauend

Augenfarben: leuchtende Kristallfarben wie smaragdgrün, bernsteinfarben, amethystviolett, saphirblau, rubinrot, schwarz, eis- oder silbergrau, goldgesprenkelt, oftmals an Katzenaugen erinnernd

KÖRPERLICHE BESONDERHEITEN

Die wichtigste Besonderheit des elfischen Leibes ist, dass ihm stets und von Geburt an eine hohe magische Begabung zu Eigen ist – die Elfen nennen sie ihr *mandra*, ihre 'Seelenkraft'. Die **Magie der Elfen**, die das elfische Wesen stark prägt, wird ab Seite 44 ausführlich behandelt.

»Die Krankheiten der Menschen sind ihnen fremd. [...] Es dünkt mich, dass der Elfenleib [...] die Lust des Lebens an sich selbst verkörpert und ist ihm so die Natur wenig anhaben kann und will. Dies umso mehr, da das Morden des Menschen die Elfen über die Maßen betrifft!

Das Wandfieber können sie noch recht leicht bezwingen, gerade so als ob ihnen die Krankheit selbst nichts könne, der Wunsch zu töten aber giftig sei. Das Schlachtfeldfieber aber ist der sichere Tod für Elfen. Als käme ihnen hierdurch erst in den Sinn, was Tod bedeutet, welken sie binnen vier Tagen dahin und verfallen wie die Menschen.«

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, *Gareth Abtschrift*, ins moderne *Gareth* übertragen

Trotz ihrer erstaunlichen Resistenz gegen Krankheiten sind Elfen überaus empfindlich gegenüber mittels Gärprozessen hergestellten Speisen wie Brot, Bier, Wein, Quark oder Käse, die nach elfischem Geschmacksempfinden verdorben sind. Der Konsum von Alkohol führt bei Elfen schon in kleinen Mengen zu starkem Unwohlsein und extremen Auswirkungen einer Trunkenheit bis hin zum Blutrausch. Mitnichten lehnen Elfen ebenfalls meist ab, da sie es befremdlich finden, einem Muttertier die für die Jungtiere lebensnotwendige Nahrung zu nehmen. Elfen sind in der Lage, nötigenfalls bis zu eine Woche durchzuwachen,

müssen den fehlenden Schlaf dann jedoch nachholen. Insgesamt schlafen sie etwa genauso viel wie Menschen, aber da sie dank ihrer scharfen Sinne bei einer Störung schnell erwachen, erwecken sie manches Mal den Eindruck, sich gar nicht zur Ruhe gelegt zu haben.

ELFISCHE SINNE

Ob es auf der Jagd die Witterung des Beutetiers aufzunehmen gilt oder in tiefster Nacht einen Feind im Unterholz zu erspähen, die feinen Nasen und die scharfen Augen der Elfen sind legendär. Elfenaugen können in der Dämmerung noch sehr gut und manche Elfen selbst im schwachen Sternenlicht sehen.

In Situationen, wie sie den Elfen unter Menschen häufiger begegnen, ist ihr feiner Geruchssinn nicht immer von Vorteil. Gilt es beispielsweise, in einem muffigen Schlafsaal zu nächtigen, zwischen parfümerten Damen und Herren auf einem Festbankett zu tanzen oder auch nur seinen Gefährten beim Verzehr der Knoblauch-Kohlsluppe Gesellschaft zu leisten, muss eine Elfe sich bereits zusammenreißen – und der Gestank eines Tatzelwurms ist für sie schließlich gänzlich unerträglich.

Auch ihre Ohren sind extrem fein, und insgesamt zeichnet sich das Wesen der Elfen durch ein intensives Gespür für Harmonien und Melodien, Klang und Geräusch aus. Daher rührt auch ihre Begabung für das Musizieren und ihre Liebe zum Gesang.

ZWEISTIMMIGKEIT

»Und mit einer eigentümlich schwingenden Stimme, als ob ein Mann lache und zugleich eine Frau singe, sagte er: »Mein Name ist Albion Wind-in-den-Ärten.«

—Zauberkräfte der Natur, *Tamara, Gerasim*, um 623 BF

Alle Elfen besitzen die Fähigkeit, zweistimmig zu sprechen und zu singen. Damit klingen ihre Worte, als würden zwei Personen mit verschiedenen Stimmen dasselbe sagen. Obgleich sie diese Gabe meist nur in ihnen vertrauter Umgebung einsetzen, ist sie beispielsweise für die einwandfreie Aussprache des *Idiia* und altelfischen *Asharia* und zur Intonierung der magischen Elfenlieder unabdingbar.

GEBURT, ENTWICKLUNG UND ALTER

»Wenn wir uns vereinen, rufen wir ein neues fey aus dem Licht ins Sein, locken mit unser beider Herzenslied ein Glimmen in die Welt, das zu einem Seelenlicht reifen und ein eigenes Schicksal annehmen kann. Ein solcher Zeugungsakt wird niemals leichtfertig unternommen, und oftmals kostet es ein Paar einige Anstrengung, das kleine Licht behutsam und rein in die Wirklichkeit zu geleiten.«

—der albernische Anelf *Raumarin macht-Lavendel-duften*

Das Geschlechterverhältnis der Elfen ist in etwa ausgeglichen, und Kinder kommen nur selten zur Welt. Dies liegt einerseits darin begründet, dass Elfen ihre Fruchtbarkeit willentlich beeinflussen können und darauf achten, ihre Population in Grenzen zu halten, andererseits aber auch daran, dass in der Regel nur aus einer Partnerschaft Kinder hervorgehen, die mit dem *Freundschaftslied* (*MWW 49*) besiegelt wurde. Dabei haben Elfen keinen Begriff von sexueller Treue oder Monogamie, ganz im Gegenteil: Sie praktizieren eine ausgesprochene Freizügigkeit und einen sehr 'natürlichen' Umgang mit Sexualität. Elfenkinder lernen durch Beobachtung und Nachahmen, sie werden zuerst von der ganzen Sippe unterrichtet, dann von den Älteren, die jene Fähigkeiten fördern können, für die das Kind die größte Begabung und das größte Interesse zeigt.

Der Übergang ins Erwachsenenalter verläuft fließend und ist nicht an die Geschlechtsreife gebunden, die mit etwa 20 Jahren eintritt. Hat ein junger Elf erstmals seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt, werden ihm fortan vollverantwortliche Aufgaben im Sippenverband zugesprochen. Dies kann bereits im Alter von 15 Jahren, durchaus aber auch erst deut-



lich später der Fall sein. (Mehr zum **Leben in der Sippe** erfahren Sie ab Seite 49.)

Unter Menschen ist die elfische Langlebigkeit legendär, tatsächlich aber ist die Lebenserwartung von Elfen höchst verschieden. Während manche Elfen kaum so alt wie Menschen werden, erleben einige wenige tausend und mehr Jahre. Üblich ist ein Alter von einigen hundert Jahren, in denen der Elf sich jugendliches Aussehen und Geschick bewahrt: Kein Hautfältchen ziert das ebenmäßige Gesicht, kein Buckel krümmt den Rücken, und die Haare ergrauen auch im hohen Alter nicht. Übrigens wissen die wenigsten Elfen, wie viele Sommer sie bereits zählen – als reine Zahl hat es für sie keine Bedeutung.

Offenbar besteht ein Zusammenhang zwischen der Lebenszeit eines Elfen und einem höheren Schicksal, zu dem dieser sich berufen fühlt. Erst wenn dieses Schicksal erfüllt ist, welkt der Elf förmlich binnen kurzem dahin – sein Haar wird schlohweiß, seine Haut spröde wie trockenes Pergament – und stirbt (mehr hierzu auf Seite 40). Nichtsdestotrotz sind natürlich auch Elfen nicht davor gefeit, durch Unfälle, Gewalt, Gifte oder Krankheiten ihr Leben zu verlieren.

WESEN UND SELBSTVERSTÄNDNIS

Der möglichen Langlebigkeit und dem Bewusstsein eines vorherbestimmten Lebensziels verdanken die Elfen auch eine ausgeprägte Gelassenheit und Zeitlosigkeit, die aber nicht mit Gleichgültigkeit verwechselt werden sollte. Sie denken in einem sehr langfristigen Rahmen, der die Dauer ihrer eigenen Lebensspanne noch überfrüht, und sie besitzen ein Bewusstsein für die Bedürfnisse der anderen Sippenmitglieder, nachfolgender Generationen und ihres Lebensraums, den es zu erhalten gilt. Wenn ein Elf manipulierend auf seine Umgebung einwirkt, so tut er dies nicht auf eine überlegene und erzwingende Art, sondern im Einklang mit den Bedürfnissen seiner Umwelt, und ein Gleichgewicht aus Geben und Nehmen zu bewahren. Denn Elfen sehen sich als einen gleichberechtigten Teil der Welt, Zwang und Egoismus empfinden sie als schädlich für die Gemeinschaft.

Dabei sind sie große Individualisten: Jedes Mitglied der Sippe wird gleichermaßen respektiert – Elfen haben keinen Begriff von 'Wert' oder 'Unwert' einer elfischen Persönlichkeit, jede hat ihr Schicksal und ihren Platz in der Welt. Allerdings sind sie jederzeit bereit, ihre eigenen Meinungen und Bedürfnisse jenen mit offensichtlich höherer Erfahrung und größerer Kompetenz unterzuordnen. Durch die Verschmelzung aller Sippenmitglieder in Salandra (siehe Seite 51) wissen alle jederzeit um die Fähigkeiten und den Seelenzustand der anderen und nehmen darauf bestmöglich Rücksicht.

Selbstverständlich hat auch jeder Elf seine Eigenarten, und manchmal scheint es, als würden Stimmungen und Gesinnungen von Elfen wechselhaft wie das Wetter sein. Manch eine Elfe ist in ihren Überzeugungen unbegreifbar wie eine uralte Eiche, eine andere wiederum verspielt und neugierig wie ein Eichhörnchen oder auch in gewissem Maße grausam wie eine Katze im Spiel mit ihrer Beute. Und wo der eine Elf in seinen Gefühlen schnell und unbeständig wie der Wind ist, schlägt das Herz eines anderen Wurzeln bei dem ersten Wesen, in das er sich verliebt, und bleibt ihm seinen Lebtag verbunden. Ein dritter hingegen braucht lange Zeit, um sich zu offenbaren – sei es in der Freundschaft oder durch das Vertrauen, das er zum Beispiel ihren Reisegefährten entgegen bringt. Und oft begreift das Wesen eines Elfen besser, wer sein Seelentier zu verstehen gelernt hat.

SEELENTIERE

Eine Besonderheit der Elfen ist auch das prägende Verhältnis zu ihrem Seelentier. Mit diesem Tier teilen Elfen ihre dominantesten Wesenszüge, es bestimmt ihren eher tierhaften Charakter, und häufig ist auch die Rolle innerhalb der Sippe vom Seelentier beeinflusst (ein Luchs eignet sich eben besser zur Jagd als ein Eichhörnchen). Wie stark die elfische Persönlichkeit jeweils durch das Seelentier geprägt ist, kann sehr unterschiedlich sein: Während Körperhaltung, Blicke und Bewe-

gungen der einen beständig die Raubkatze im Innern verraten, zeigt sich das Seelentier des anderen vielleicht allein darin, dass er flink und gewandt wie ein Otter zu tauchen versteht – sonst aber kaum Charaktermerkmale dieses Tieres teilt.

Ihr Leben lang suchen Elfen den Kontakt zu ihrem Seelentier, kommunizieren gern mit ihm und verbringen Stunden oder Tage mittels ADLERSCHWINGE in dessen Gestalt, um sein Wesen zu begreifen. Häufig sind die Seelentiere der Elfen Wildkatze, Wolf, Luchs und Waldlöwe, Falke, Eule und Adler und ähnliche Raubtiere, aber auch Eichhörnchen, Otter und Robbe, Reh und Steinbock, Eisvogel, Rabe, Schwan oder Schwabe und viele mehr kommen vor. Nur selten treten innerhalb einer Sippe stark konfliktträchtige Arten auf – wenn doch einmal, dann bedeutet dies häufig, dass die betroffenen Elfen ihre Sippe verlassen, um deren Harmonie nicht zu stören.

LEHREN UND LERNEN

In der Ausprägung von Neugier und der Weise, wie Elfen ihr begreifen, wird wiederum ihre Fremdartigkeit deutlich. Während Nichtelfen ihre Umgebung aktiv erforschen und Fragen stellen, lernen Elfen vor allem durch Beobachtung und passives Erfahren der Welt. Möchte beispielsweise ein Mensch wissen, ob das Holz eines bestimmten Baumes zum Bogenbau geeignet ist, so wird er es ausprobieren und den Baum kurzerhand fällen. Ein Elf dagegen würde den Baum lange beobachten, um aus den Bewegungen seiner Äste in Wind und Sturm zu schließen, wie robust und biegsam sein Holz ist. Auch ein Handwerk, die Jagd und selbst die Zauberei lernen Elfen oft, indem sie erfahrenen Sippenmitgliedern zuschauen und deren Handlungen zu verstehen versuchen, bevor sie diese nachahmen.

Diese Form des Lernens erfordert weit mehr Zeit und Muße, die die Elfen aufgrund ihrer hohen Lebenserwartung jedoch aufbringen können. Unterstützt wird dies außerdem durch die Möglichkeit, im Salandra (siehe Seite 51) die über Jahrzehnte gesammelten Erfahrungen eines anderen Sippenmitglieds auf eine sehr intensive Art zu teilen, als hätte man sie selbst gemacht. Dadurch erschließen sich den Lernenden oft Zusammenhänge und auch besondere Kräfte, die sie durch bloße Beobachtung kaum erkannt hätten – sie wissen nun, wie sich eine Tätigkeit 'anfühlt'. Innerhalb der Sippe entsteht so ein Wissenskollektiv, das über viele Generationen hinweg erhalten und ständig erweitert wird – auch wenn Ereignisse aus früheren Zeiten oder solche von geringerer Bedeutung mitunter mythisch verklärt oder verkläusliert werden.

Selbst einer Elfe, die seit Jahren mit Menschen und Zwergen auf abenteuerlichen Reisen fern ihrer Sippe durch Aventurien streift, fällt es noch schwer, ohne ausführliches Beobachten neue Fähigkeiten zu erlernen (siehe **Elfische Weltsicht**, Seite 83).

DIE WEISHEIT DES ALTERS

Auch dass Elfen in den Augen der Menschen oft belehrend und arrogant erscheinen, hängt häufig mit deren unterschiedlichen Vorstellungen von der Weitergabe ihres Wissens zusammen. Elfen teilen das Wissen, das sie für bewahrenswert halten, ungefragt mit. Ihnen erscheint es selbstverständlich, den so offenkundig noch unerfahrenen Menschen vorzuführen, wie man mit Hilfe kleiner Zaubereien Alltäglichkeiten vereinfachen oder trotz Seitenwind einen Pfeil sicher ins Ziel bringen kann. Im Verständnis der Elfen ist dies keine arrogante Demonstration ihrer Überlegenheit, sondern eine gut gemeinte Anleitung zur Nachahmung – zumal es ihnen oft nicht bewusst ist, dass keineswegs alle Menschen magiebegabt sind.

Hinzu kommt oft die Sorge darüber, dass den Menschen als derzeit vorherrschender Rasse in Aventurien ein ähnliches Schicksal bevorstehen könnte, wie es die hochmütigen Hochelfen einst erlebten. Einige Elfen hegen den Wunsch, den anderen Rassen diese Erfahrung zu ersparen, indem sie sie zu einem einträchtigeren Verhalten anleiten. Andere Elfen sehen sich nicht in dieser Verantwortung und lassen die Menschen ihre eigenen Erfahrungen machen.



GLAUBE UND WELTSICHT

Als die ersten Elfen einst aus der fremdartigen Lichtwelt kamen, brachten sie von dort keine Götter oder Glaubensbilder mit. Sie ließen sich vollständig auf die neue Welt ein, stimmten ihre eigenen Lieder ganz auf die Melodie des neuen Seins, das ihnen als harmonische Einheit erschien, bestimmt von nur zwei Prinzipien, die es in der Lichtwelt in dieser Form nicht gab: dem Werden und dem Vergehen.

Über die lichten Elfen der Frühzeit wissen wir wenig zu berichten. Doch als die ersten des Schönen Volkes sich immer mehr der Wirklichkeit hingaben, die Welt entdeckten und ihre Mysterien hinterfragten, da entstand auch ein elfisches Götterpantheon.

DAS HOCHELFISCHE PANTHEON

„Und die Alten traten aus dem Licht heraus in die noch junge Welt, und sie sahen ihr Werden und ihr Schwinden, ihr nurdra und ihr zerza, und ihre Herzen waren eins und ihr fey war fey. Doch den Jungen mochte dies nicht reichen, sie erhoben sich über das Eins und hielten die Welt von sich fort, um sie genau betrachten zu können – und erkannten darin das Andere. Und Angst vor dem, was sie sich gegenüber gestellt hatten, packte sie, und um das Andere gefügig zu machen, ersannen sie gefällige Namen und sprachen „Nurti-Göttin, gib uns!“ und „Zeraal-Göttin, nimm von uns!“ Und die Kraft ihrer Worte machte es wahr.“

Doch in der zunehmenden Zähmung alles Anderen ging ihnen immer mehr ihres Selbst verloren, und sie kyalten sich an ihre Macht und stellten ihr Selbst über Alles, um sich selbst nachzueifern und durch die eigene Verehrung das eigene Sein wiederfinden zu können, und sprachen „Ich-Gottheit, feydh!“

Und viele glaubten es und verschlossen die Augen vor dem badoc, das wie Fäulnis an ihnen wuchs.“

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, *Elen Carhelan, um Bosparans Fall*

Wann und warum genau die Hochelfen einst begannen, Götter anzubeten, ihnen Standbilder und Tempel zu errichten, wissen heute nur noch wenige Legenden zu erzählen. Sie verehrten *Nurti* oder *Nanurda* als ewig sich wandelnde Weltenschöpferin und Spenderin des Lebens und stellten sie als Elfe dar, die beständig ihre Gestalt und ihr Alter änderte. Ihre göttlichen Kinder hießen *Zeraal*, die luchs-köpfige Bringerin des Todes mit ihrem Holzspeer, deren Statuen aus schwarzem Stein geformt wurden, *Pyr*, drachenleibiger Herrscher über die vier Elemente Wasser, Feuer, Luft und Erde, und *Orima*, blinde Schicksalsgöttin, die mit Füllhorn und Schwert dargestellt wurde – zufällig Freud und Leid unter die Geschöpfe ihrer Mutter verteilend.

In *Tie'Shianna*, der größten und schönsten der versunkenen Hochelfenstädte, und sicher auch in ihren geringeren Städten, standen Tempel voller Wunder zu Ehren dieser vier, wo Priester lehrten und Lehren bewahrten, wo Gläubige huldigen und sich in das Wesen ihrer Gottheiten vertiefen konnten.

Der erste Tempel zu Ehren *Simias der-aus-dem-Licht-trat* wurde in der Stadt *Simyala* gegründet. *Simia* wurde als Künstlergott und Schöpfer vielerlei Wunderwerke verehrt, seine Statuen zeigten ihn stets mit Schwalbenvögeln und Blick zum Horizont, um die Kraft des schweifenden Geistes abzubilden.

Doch als *Pardona*, von *Pyr* als wunderschöne Elfe und Priesterin seines Kultes geschaffen, sich durch die Ränke des Namenlosen gegen ihren Schöpfer und ihr Volk wandte, sich selbst zur Göttin erhob und mit trügerischer Zunge das arrogante Volk der Hochelfen verdarb, da fielen auch die Elfengötter durch *Pardona's Verrat* (siehe auch Seite 19),



Pardona eroberte den Himmelsturm, verdarb Simyala, und als Pyr von einem anderen Gottdrachen zerrissen wurde, als die blinde Orima das Schicksal ihres Volkes nicht abwenden und als Nurti und Zerral den Fall Tie'Shiannas gegen die Horden des Namenlosen nicht verhindern konnten, da war jedes Vertrauen der Elfen in jene Götter zerstört, die ihren Sturm ausgelöst hatten und nun nicht bremsen konnten. Die wenigen Überlebenden wandten sich ab von Verehrung und Gebet, verließen ihre Tempel und Standbilder und kehrten vom Streben nach dem Göttlichen zu dem zurück, was ihnen bestimmt war: das Sein.

WUNDER DER ALTEN ELFENGÖTTER

Elfische Legenden berichten glaubhaft von sehr mächtigen Wundern zur Zeit der Hochelven: Pyr soll die letzten standhaften Gegner Pardonas aus dem Himmelsturm gerettet haben, indem er Luft wie Wasser schiffbar machte; Zerral soll ihrer Hohepriesterin eine Waffe gegeben haben, um den Feldherren des Namenlosen beim Fall Tie'Shiannas zu töten; der Ideenreichtum Simias soll die Gründer Simyalas besetzt haben – und weitere mindre Wunder sind sogar aus neuerer Zeit bekannt (siehe *Die Phileasson-Saga*). Doch die Elfengötter schwinden unaufhaltsam. Karmales Wirken (nach Maßgabe des Meisters) ist ihnen allenfalls noch unter größter Anstrengung an jenen Orten möglich, wo ihre Macht einst am größten war: in den Ruinen der hochelfischen Städte und ihrer Tempel.

WAS BLEIBT: DIE EINE WELT

Philosophie, Glaube, Kosmologie – die Weltsicht der Elfen, die sich nach dem Fall der Hochelfenkultur durchgesetzt hat, ist all dies, aber keines in systematischer Weise. Tatsächlich machen sich die allermeisten Elfen wenig Gedanken über das Wesen der Welt, bringen großen Zusammenhangs- und Theorien wenig Neugier entgegen, viele lehnen das Sinnieren und Spekulieren von Philosophen und Forschern als einen ersten Schritt ins *badoc* ab.

Trotzdem haben sich über die Jahrtausende Ideen vom Wesen der Welt entwickelt, die sich bei allen Elfenvölkern finden und in ihren Ursprüngen wohl bis auf die Frühzeit der elfischen Geschichte zurückgehen, als das Staunen über die Welt jenseits des Lichts noch groß war.

NURDRA UND ZERRA

Alle heutigen Völker der Elfen sehen die Welt als ein Ganzes, das vom Gleichgewicht der Gegensätze erhalten wird. Das Werden und das Vergehen sind ihnen gleichwertige Kräfte. *Nurdra* ist Wachsen, Blühen und Gedeihen; es ist der Drang aller Dinge, die Welt mit dem eigenen Wesen zu erfüllen. *Zerra* ist Vergehen, aber auch willentliches Zerstören oder gar Vernichten; es ist die Kraft, die alle Dinge, die ihren Sinn verloren haben, beseitigt, um sinnvolleren Platz zu schaffen.

Ohne *nurdra* wäre die Welt abgrundtief leer, aber ohne *zerra* wäre sie übervoll, bis zum Wahnsinn gefüllt, in aller Fälle sinnlos.

Jedes Ding und jedes Wesen hat sein *nurdra* und sein *zerra* und lebt in einem Wechselverhältnis aus beiden, das aber auf der Ebene des Individuums nicht immer ein vollkommenes Gleichgewicht sein muss. Eine Sippenwächterin etwa, die sich zum Kampf gegen Goblins oder einen tollwütigen Fuchs wappnet, „stärkt ihr *zerra*“, also den kämpferischen, zerstörerischen und aufopferungsvollen Anteil ihres Selbst. Danach legt sie vielleicht eine Weile die Waffen nieder und genießt die Ruhe der Sippe, um wieder genug „*nurdra* zu atmen“.

Die bildliche Vorstellung von *nurdra* und *zerra* als Göttinnen *Nurti* und *Zerral* stammt aus der Zeit der Hochelven, hat sich jedoch außer bei den Waldelfen (die diese hochelfische Vorstellung nie angenommen haben) bei allen Völkern zumindest in den Überlieferungen gehalten. Doch da beide Entitäten die für Sterbliche unerforschlichen Kräfte der ewigen Natur repräsentieren, versuchen die Elfen gar nicht, sie durch Gebete oder Opfergaben zu erweichen.

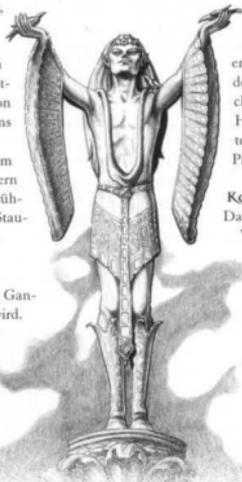
Auch *Nurti*- oder *Zerral*-Tempel wurden entsprechend seit dem Fall der Hochelven nicht mehr errichtet – es gibt aber durchaus Orte und Gegenden, von denen Elfen sagen würden, dass *Zerral* sie 'bewohnt' oder dass *Nurti* dort 'stark ist', und die je nach Seelenzustand gesucht oder gemieden werden.

Die Vorstellung, dass *Nurti* und *Zerral* in einer Göttersphäre leben könnten oder dass man ihnen ein Elfenleben weihen könnte, ist für Elfen inakzeptabel. Wenn *Nurti* und *Zerral* anderswo als in *der Welt* leben, dann könnte diese gar nicht *sein*. Und wenn ein Elf sich einem Prinzip weihen würde, so würde er entweder vom eigenen Wachstum schier zerrissen oder sich dem augenblicklichen Vergehen preisgeben.

NEUZEITLICHER GÖTTERGLAUBE

Die Abwendung von allem Göttlichen, welches das eigene Leben bestimmt, hat jedoch auch Ausnahmen. Bei den Elfen der südlichen Mittellande, die direkte Nachkommen der Flüchtlinge aus den hochelfischen Städten sind, haben einige wenige Sippen sich ihre Hoffnung in die 'Alten Götter' bewahrt. So gibt es unter den Sippen *Almadas* manche, die *Nanurda* (auch *die Hingebvolle* oder *die Freudenspenderin* genannt) als Göttin kennen und in Liedern um Gelingen und Gedeihen bitten, die luchs- oder löwinnenköpfige *Zerral* jedoch um Beistand in einem Kampf oder Abwendung von Übel anrufen. Manche hüten gar uralte Standbilder der Göttinnen.

Einzelne stolze Elfen – insbesondere in Städten, aber seit kurzem auch am Rande des Reichsforsts – entdecken zudem eine neue Verehrung von *Simia*, der den Elfenvölkern eine Zukunft im Neuen Zeitalter sichern soll, vielleicht gar die Möglichkeit das Erbe der Hochelven wieder anzutreten. Doch diese Enthusiasten werden meist gemieden oder vertrieben, wenn ihre Predigten einer Sippe gar zu *badoc* anmuten.



KOSMOLOGIE

Dass die Elfen eine ganzheitliche Vorstellung von der Welt besitzen, heißt nicht, dass sie kein Bewusstsein für jenseitswelten hätten – sie interessieren sich bloß nicht für diese. Dass Dämonen aus einer anderen Welt kommen (die die menschlichen Kosmologen 'Sphären' nennen), ist für die sensiblen Elfen offensichtlich: Dämonen nehmen sie als unharmonische Fremdwesen und manifest geworden *zeraubra* ('widernatürliche Magie', s. S. 45) wahr. Dass Götter angeblich ihre eigene Welt haben, dürfte den meisten Elfen ebenfalls einleuchten und zudem ganz recht sein.

Auch eine Teilung der diesseitigen Welt in Elementen ist mit den Prinzipien von Werden und Vergehen nicht zu vereinbaren, sondern erregt bei vielen Elfen indignierte Verwunderung.

»Sie sehen nicht, dass die Welt ein Ganzes ist und an jedem Ort eigen und unverwandelbar. Stell dir vor, die telora behaupten gar, das der Bach-der-durch-stilles-Gras-wandert das gleiche ist wie der springende Fluss Kvill in den Sala Mandra oder wie der große See Alavi im Norden oder sogar wie ein Regentropfen auf einem Grashalm oder der Nebel, der sich in den Stunden der Dämmerung über die Au legt. Und sie sagen, das das Blatt einer Bauschbinne in der Au das gleiche ist wie eine alte Tanne in den Bergen oder eine Lilienblüte in einem Garten der telora oder ein Moosbett auf



einer Lichtung und sogar das gleiche ist wie der Uferschlamm zwischen dem Schilf oder ein Borkeknäfer in einer Fichte oder gar ein stolzer tronra aus den Wäldern! Dies kann wohl nur ein telora-Zauberer glauben, der nie einen Fuß vor die steinernen Gebäude seiner Stadt gesetzt hat.»

—Dariala Sonnentanz zu ihrem Sohn Telerian, gehört in Gerasim, neuzeitlich

So wie die Elfen keine Götter anrufen, halten sie es auch für einen potentiell gefährlichen Eingriff in die Ordnung der Welt, Dämonen, Geister oder Elementarwesen zu rufen – sie kennen solche Wesen, lassen sie aber wenn möglich in Frieden und behelligen sie nicht (das gilt im Wesentlichen auch für Feen, zu denen manche Elfen jedoch freundschaftlichen Kontakt pflegen).

Der einzige bedeutsame Aspekt elfischer Kosmologie, der jenseits ihrer Lebenswelt liegt, ist *das Licht* oder die *Lichtwelt* – Ursprung des elfischen Seins.

DAS LICHT UND DAS FEY

Die Elfvölker haben keinen konsistenten Seelenbegriff. Jenen Kern ihres Wesens, dessen Aufscheinen die Zeugung oder Geburt eines neuen Elfenlebens kennzeichnet, nennen sie ihr *Licht*. Das Licht aller Elfen entstammt der *Lichtwelt* oder dem *Großen Licht*, aus dem einst die Alten Elfen getreten sind, die von Menschen auch als 'Lichtelfen' bezeichnet werden.

„Das Große Licht ist das größte Mysterium, das ich mir vorstellen kann, liegt es doch im Herzen meiner Existenz. Aber warum soll ich mich fragen, was es damit auf sich hat? Ich werde es sehen, wenn einst mein Seelenlicht im Großen Licht aufgeht – genau zur rechten Zeit. Nicht die Existenz von Dingen und Wesen kümmert mich – was ist, das ist –, nein, die Seinsweise ist es, die mich berührt, die mein Ich, mein fey, mein Leben ausmacht.“
—die almadanische Auelfe Alarinde Regenlied

Während ihrer Lebenszeit sprechen Elfen statt von ihrem Licht von ihrem fey, dem 'wahrhaftigen Ich', dessen Quelle und Kraft das Licht ist. Im Gegensatz zu diesem ist das *fey* jedoch keine ewige Konstante, sondern muss gefunden und entdeckt, gelebt und gestorben werden, um wahr und rein zu sein. Als Aspekte des *fey* werden vornehmlich *nardra* (Lebenskraft) und *mandra* ('Seelenkraft', Magiebegabung) gesehen. Oft wird auch das *zerza* (siehe S. 39) als fester Bestandteil des *fey* verstanden – aber all das sind nur Aspekte und Bruchstücke, die das *fey* nicht vollständig beschreiben können.

LEBENSCHICKSAL

Für die Elfen ist das Leben und Sterben die selbstverständlichste Sache der Welt, und natürlich hängen beide eng miteinander zusammen, da die Lebensdauer der Elfen an ihren Lebensinhalt gebunden ist. Wann sich dem Individuum der Sinn und das Ziel seines elfischen Lebens offenbaren, ist unterschiedlich: So kann etwa das uns Dutzend Sommer zählende Elfenmädchen bereits mit unerschütterlicher Gewissheit sagen, dass es ihm bestimmt ist, zur besten Kämpferin ihrer Sippe zu werden, während es den hundertjährigen Wildnisläufer vielleicht gerade deswegen immer wieder in die Wälder hinauszieht, weil er dort nach dem Sinn, dem Traum, der Tat sucht, die sein Leben einmal ausmachen wird. Das schlichte, aber verantwortungsvolle Schicksal des großen Jägers *Aratahon lässt-Elche-tanzen* mag es sein, die Seinen zu ernähren, während andererseits die Legendensängerin seiner Sippe *Hanalien Kupferklang* allein dafür lebt, ihr eigenes Seelenlied in perfekter Harmonie zu bringen.

Manchmal werden Elfen geboren, die zu erkennen glauben, dass sie die Wiedergeburt eines alten Vorfahren sind, dessen Lebensschicksal sie dann aufnehmen und fortführen.

TOD

Wenn eine Elfe fühlt, dass sie ihren Lebenszweck erfüllt hat, nimmt sie innerlich friedig Abschied von der Welt und welkt innerhalb von wenigen Tagen oder Wochen dahin. Wie eine Künstlerin, die alleine beurteilt kann, wann ihr Werk vollendet ist, weiß auch die Elfe, dass nun alles vollbracht ist, was ihr bestimmt war. Am Ende so eines ausgelebten elfischen Lebens bleiben keine Bedürfnisse oder Ängste übrig, und daher hat der Tod zur rechten Zeit weder Schrecken noch Bedeutung. So mag der Jagdmeister *Aratahon lässt-Elche-tanzen* nach etlichen Jahrhunderten sterben, sobald er sieht, dass ein neuer Elf herangewachsen ist, der die Sippe ernähren kann, während *Hanalien Kupferklang* vielleicht mit fünfzig Jahren ihr Lied vollendet und vergeht. Die zwei Liebenden einer Seelenhochzeit können sich darauf verlassen, dass keiner den anderen um mehr als eine Stunde überleben wird. Und ein junger Elf, der als Abenteuerer durch Aventurien reist, wird irgendwann spüren, dass er jenes große Übel bezwungen hat, gegen das er einst – vielleicht ohne es zu wissen – ausgezogen ist, und dass der Bogen seines Lebens sich nun schließt.
(Zum Bestattungsritus siehe Seite 53.)

DAS JENSEITS

Jenseitsvorstellungen sind bei keinem Elfenvolk besonders ausgeprägt. Die vorherrschende Vorstellung besteht darin, dass das Licht eines Elfen weiterlebt. Sei es, dass es in der Lichtwelt aufgeht, aus der dereinst alle Elfen gekommen sind, und so den Kreis des Lebens schließt; sei es, dass es in einem neuen Elfenleib mit nur ungenauen Erinnerungen an sein Vorleben wiedergeboren wird und ein neues *fey* bildet; sei es, dass es in einem anderen Körper – etwa dem des Seelentiers – erwacht. In Anbetracht solch glücklicher Aussichten trauert auch die Sippe selten um ihre Verstorbene.

DHAZA – DAS-DAS-SEIN-BEKÄMPFT

Auch das Wirken des Namenlosen Gottes sehen die Elfen als innerweltliches Prinzip an: das *dhaza*, dessen Personalifizierung als das *Rattenkind* auch im menschlichen Sprachgebrauch Verbreitung gefunden hat. 'Das Namenlose' kennen die Elfen zwar als Bezeichnung des *dhaza*, doch wird sie seltener gebraucht – die Vorstellung von etwas, das ist, ohne zu heißen, ist zu grauenvoll für viele Elfen.

Das *dhaza* ist jene Kraft, die ihr Volk seit ältesten Zeiten vom Licht fortzuzerren, zu verderben und sich untetan zu machen trachtet. Die Elfen fürchten und verabscheuen seine Diener mehr als jede andere Gefahr, und die Namen jener Wesen, die sich im Dienste des Namenlosen gegen sie wandten, kennen die Elfen gut und überliefern sie von Generation zu Generation weiter.

ELFISCHER ABERGLAUBE

Das besondere elfische Gespür für Veränderungen der Umgebung ist Grund für vielerlei 'abergläubische' Bräuche: So lesen die Auelfen im vom Wind niedergedrückten Gras oder der Art, wie die Forelle den Uferschlamm aufwühlt, die momentane Melodie und das Befinden eines Ortes, während unter den Waldelfen komplizierte Deutungen von Wolkenbildern und Tierstimmen verbreitet sind.

Die Firnelven tragen Schutzamulette aus Mammott, Bernstein und Onyx gegen allerlei Übel, während manche Steppenelfen auf ihren Wanderungen einfach dem Wind folgen, weil dieser sie schon an einen rechten Lagerplatz führen wird.

Weit verbreiteter Aberglauben besagt, dass Zwerge Holz schlagen und unter Tage schaffen, um eines Tages die Erde anzuschlagen, oder dass man Katzen Nachrichten an die Lieben mitgeben kann und dass der wissende Blick einer Katze bedeutet, dass gerade ein Freund an den Elfen denkt.



«Laßt mich euch singen von den Dienern des dhaza und dem Leid, das sie über die feya brachten, wie es die Legenden der zerstreuten Völker erzählen und verfluchen. Laßt mich euch singen von Bhardona Begehrenbringerin, deren vollkommene Schönheit Herzen erstarren läßt, von deren zarten Händen Gift tropft, von deren süßer Zunge Lüge quillt. Von Kazak wasserin-Blut, jenem pferdeleibigen Feldherrn, dessen Huf einst das Löwentor Tie Shianus stürzte. Von Maruk-Methai, der blutigen Hand, die den Dolch aus dem Schatten führt, die Twelwan einlud, den ältesten Gast, zum Ver-

derben der feya. Vom Gefallenen Wind, vom Atem des dhaza, vom Lügenbringer, dessen Flüstern einst Dagal lauschte, und – wer weiß? – Omethon Himmelstürmer, Ranarië Arikalionstod, Arantalwa läst-Himmel-kreischen, Feyangola Finsterblick und wie viele noch, die das badoc in vollen Zügen tranken? Laßt mich euch singen von ...»

—Beginn des iamandhazra (Großes Lied der Nichtlieder), Mandarin Schattenträumer im Kreis der Einfühlung, um 1007 BF, sinngemäße Übertragung aus dem Asharia

FREMDE GÖTTER UND GEWEIHTE

«Für Götter ist in diesem unseren Weltbild kaum Platz. Nichts, was Aventurians Gottheiten für ihre Gläubigen vollbracht haben, konnte uns Elben nachhaltig davon überzeugen, dass sie nicht einfach nur mächtige Wesen sind. Mächtiger als Drachen und Riesen, mächtiger als Erdämonen und Alte Drachen gar, aber keineswegs die überirdischen, allwissenden, über alle Zweifel erhabenen Entitäten, für die sie der zitternde Sterbliche so gerne hält. Das Herbeirufen dieser Entitäten, ob man es Beschwörung, Nekromantia oder Wunder nennt, ist ein übermäßiges Spielen mit Mächten, die der in Aventurians Gebundene – per Definition – niemals völlig kontrollieren kann. Anders zu glauben ist zerstörerische Selbstüberschätzung, die die Harmonie von nurda und mandra gefährdet.»

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um Bosparans Fall

So wie die Elfenvölker sich von ihren eigenen Göttern bewusst abgewandt haben, stehen sie auch dem Pantheon und den Geweihten der Menschen und anderer Völker mit Vorbehalten gegenüber. Die meisten Elfen der Städte, Auen und Steppen haben schon von den Zwölfgöttern gehört und können die menschliche Götterverehrung sehr wohl erfassen, doch sie selbst sehen keinen Sinn darin, höhere Mächte anzubeten. Einen Kult mit Gebeten, Opfergaben und Unterwerfung unter den göttlichen Willen (oder gar den der Priester) lehnen sie meist als unwürdig ab. Die Firnelfen hegen einen offenen Widerwillen gegen alle Mächte, die andere Wesen dazu bringen, sie anzubeten. Diejenigen Waldelfen schließlich, die menschliche Götterverehrung kennen, betrachten sie meist mit Sorge oder auch einem milden Lächeln. Es gibt jedoch auch solche Elfen, die sich unter Begriffen wie 'Gothheit', 'Religion', 'Glaube' oder 'beten' schlicht nichts vorstellen können.

«Wie kannst du das ertragen? Bist du ein Warm, dass du vor einer Statue kriechst?»

«Götter, mein Freund? Wo sind die Götter, und wo bist du?»

«Wie die Raubmühen, die kleineren Vögel ihren Fang abjagen, statt selbst nach Fischen zu tauchen, und sich zeternd darum balgen – so sind die Götter. Schmarotzer, die den Gläubigen Dienste und Opfer abverlangen.»

—verbreitete firnelfische Reaktionen angesichts von Götterstatuen und Gebeten

«Was soll die Ameise den Silberlöwen verehren, der sie achlos unter seinem Fuß zerretzen kann und sie dabei noch nicht einmal bemerkt? Und dies alles nur für ein paar Brocken, die der Löwe von seiner Beute fallen läßt?»

—aelfische Entgegnung auf menschliche Misionsversuche

«Wie die Menschen ihre Häuser nach einer Richtschnur bauen, so musizieren, denken und leben sie nach einer Richtschnur. Vielleicht brauchen sie diese göttlichen Lehren, an die sich ihre kurzlebigen Generationen halten können, um die Weisheiten ihres Volkes nicht zu vergessen.»

—waldelfischer Erklärungswersuch

«Die telora haben viele verschiedene Götter, ein jeder Gott verlangt etwas anderes und unterschiedliches von ihnen, und so können sie es niemals allen von ihnen recht machen. Kein Wunder, dass sie davon ganz durcheinander werden und auf merkwürdige Ideen kommen.»

—Dariala Sonnentanz zu ihrem Sohn Telerian, gehört in Gerasim, neuzeitlich

Dabei verneinen die Elfen keinesfalls die Existenz oder die Macht der Götter, genauso wenig wie sie offensichtlich göttliche Wunder in Zweifel ziehen. Aber ein Machtbeweis ist nach elfischer Ansicht noch kein Grund für Verehrung – eher sollte man einem Wesen, das es nötig hat, seine gewaltigen Kräfte zu zeigen, mit Vorsicht gegenüberzutreten, es meiden und in Frieden lassen. Denn wie schrecklich der Zorn von Göttern sein kann, wenn sie sich einst vielleicht gegen ihre Gläubigen wenden, das mussten die Elfen am eigenen Leib erfahren.

Einige sehen die Simia-Flammen (siehe Seite 116) als eine neue Schöpfertheit oder ein neues badoc-Spielzeug Simias, und viele fürchten, die jüngsten Aktivitäten Pardonas und auch die generelle Simia-Verehrung der Menschen könnten auf verzweifelte Versuche der Götter zurückgehen, alten Einfluss wiederzuerlangen.

Dennoch gibt es immer wieder Elfen, die Respekt für den glühenden Glauben und die Aufopferungsbereitschaft menschlicher Geweihter empfinden können. So kritisch die meisten Elfen Begriffen wie 'Demut' und 'Gottesfurcht' gegenüberstehen, so können sie doch mitfühlen, wenn Geweihte ihr Lebensschicksal einem ganz bestimmten (wenn auch 'göttlichen') Auftrag widmen, Erfüllung im Miteinander von Gläubigen finden und ihr ganzes Wesen für die Glaubensgemeinschaft einsetzen.

«Es ist das Wesen der Menschen, sich Götter zu erwählen, die es ihnen erleichtern, sich selbst in der Welt einzuordnen, ihnen Sätze und Seelenfreund sind. Und es ist das Wesen der Elfen, sich in dem zu bescheiden, was ihre Umgebung ihnen selbst mitteilt, und nicht nach der Erkenntnis durch höhere Wesenheiten zu suchen. Und jede dieser Ansichten ist für sich richtig.»

—Mondglanz Eichenfeld, Hüterin des Vermächtnisses der Völker, Gerasim, 1029 BF

«Längst kann ich die Menschen nicht mehr für ihren Glauben verehren, und manchmal beneide ich sie gar um ihre Götter. Fast überall in ihrer Welt finden sie einen Tempel, wo sie beten können, wo andere Menschen sie verstehen und willkommen heißen. Der Gesang während ihrer Messen ist ihr Sippenlied und gibt ihnen Kraft und Zuversicht; Liturgie und Predigt geben ihnen Weisung und einen Weg. Dagegen ist meine Sippe immer weit fort, und mein Lied erklingt einsam. Ich bin ganz auf mich selbst zurückgeworfen, und die Welt um mich herum ist leer und nicht vom Göttlichen erfüllt, das die Menschen überall spüren.

Und doch, bei aller Sehnsucht, die ich verspüre nach der Geborgenheit im Kreis der Gläubigen, nach dem Trost spendenden Wort einer Gottheit, die mir meine Last der Ungewissheit von den Schultern nimmt und durch den schützenden Mantel des Wissens ersetzt – ich kann es nicht über mich bringen, ein Wort der Bitte oder des Dankes an die Himmi-



schen zu richten. Jeder Versuch bleibt mir im Halse stecken, wenn ich mich an das Ende des Götterwahns erinnere und den Sturz meines Volkes. So bleibt mir nichts als meine Träume und die Sehnsucht nach den heimischen Wäldern.»

—die wandernde Elfe Faeltindel zieht-mit-den-Schwalben

»Wie geht das, Rondriķe, meine Freundin, dass du solche Erfüllung findest im Gebet zu deiner Löwengöttin, an jedem Ort, zu jeder Zeit? Ich kenne dich schon so lange, und nie hast du mir verraten, was sie zu dir sagt, in deinem Innern.«

—Valandriël sucht-Krähenbeeren zur der Geweihten Rondriķe Agrandil von Rhodenstein

WAHRHEIT UND WIRKLICHKEIT

»Die Welt ist all das, was wirklich ist. Der Traum aber ist all das, was wahr ist.«
—waldelfische Weisheit

Für die Elfen haben Träume eine hohe Bedeutung, denn sie sind Teil des Lebens und nicht weniger wahr oder bedeutsam als das, was während des Wachens geschieht – ja, viele Elfen empfinden ihre Träume gar als wahrer und bedeutsamer. Denn durch Madayas Opfer (siehe Seite 11) ist ihr Traum der Weg, über den die Elfen in die Nähe ihres Ursprungs in der Lichtwelt gelangen können, wo sie die Reinheit des Lichts spüren – und jeder elfische Traum wird als Teil von Madayas Träumen gesehen.

In der Welt hingegen, welche die Elfen außerhalb des Traums erleben, sind sie Madaya fern, und der Griff der Wirklichkeit zerrt sie gleichsam von ihrem Ursprung fort. »Verführung der Wirklichkeit« nennen die Elfen jenen süßen, schleichenden Sog, den die Welt mit ihren Neuerungen und Interessantheiten, mit ihren Freuden und Leidenschaften auf jeden Elfen und jede Elfe und ihr fey ausübt und der letztlich darin mündet, das Ich über das Wechselspiel von *nurdra* und *zerza* zu erheben, darin einzugreifen oder sich gar darüber hinwegzusetzen, wie es die Hochelfen taten.

EXPERTE: TRÄUME IM ROLLENSPIEL

Stellen Sie als Spielleiterin die Träume von Elfen-Charakteren gelegentlich ausführlicher dar. Dabei ist Abenteuer-Relevanz zwar möglich, aber nicht notwendig. Der Elf kann in seinen Träumen Schlaglichter aus dem Leben der Sippe, die Sehnsucht nach der heimischen *sala*, Harmonien seiner momentanen Umgebung oder beliebige Aspekte von Madayas Träumen erfahren, die auch so mythisch sein können, dass er die Bedeutung kaum erahnen kann. Fragen Sie als Spieler aber nicht beständig Ihre Spielleiterin, was Ihr elfischer Held geträumt hat. Denken Sie sich stattdessen selbst interessante, wiederkehrende und bedeutsame Träume aus, mit denen Sie auch bestimmte Eigenheiten, Ansichten und Handlungen Ihres Elfen erklären und begründen können.

BADOC

»Badoc ist 'haben wollen', ist 'zu besitzen trachten', ist 'Sinn suchen', ist 'Eile haben', ist 'zur Verfügung stehen' und 'gebieten', ist 'das Maß vergessen', ist 'andere übertönen' und 'weghören', ist 'keine Traume haben', ist 'ignorieren' und 'sich aufopfern', ist 'Wert schätzen', ist 'Neu-Gier', ist 'das Unerklärliche erklären', ist ...«

—private Notiz Salandriön Finkenfarms, ehemaliger Lehrmeister an der Akademie Punin, 1029 BF

WAS BEDEUTET BADOC?

Das elfische Wort *badoc* ist schwierig zu erklären und kaum zu übersetzen. Manchmal wird es als 'ansteckende Unreinheit' gedeutet oder schlicht mit 'unelfisch' übersetzt. Was *badoc* ist, zieht die Elfen in seinen Bann und zwingt sie, so zu sein, wie es selbst ist. In erster Linie

bedeutet *badoc*-Werden jedoch, sich von den elfischen Ursprüngen zu entfernen, die außerhalb der derischen Wirklichkeit in der Lichtwelt liegen – insofern ist 'sich der Wirklichkeit verhaften' vielleicht die angemessene Übersetzung. *Badoc* ist nicht einfach gleichzusetzen mit 'schlecht', sondern beschreibt vielmehr etwas Verführendes, vom elfischen Standpunkt aus Seelen- und Seinsveränderndes, einen Prozess oder gleitenden Seinszustand und kein 'Entweder-Oder'. Gerade weil der Gegensatz zum *badoc* nicht die jetzige Lebensweise der Elfen ist, sondern der ursprüngliche Zustand des Im-Licht-Seins, hat alles fey, das Anteil an der Welt hat, auch bereits Anteil am *badoc* – so war es den Elfen seit ihrem Heraustrreten aus dem Licht bestimmt.

»Alvida die Schülerin: "Meister, warum haben die Elfen dieses ihr ursprüngliches Wesen verloren?"

Rohal der Weise: "Wie hätten sie ihr Wesen denn erhalten sollen, da sie den Weg des ewig unveränderlichen Los verließen und den Weg der sich ewig wandelnden Summa beschritten? Denn Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier."

—Gespräche Rohals des Weisen, Band XI, um 533 BF

Dieser berühmte Ausspruch Rohals muss dabei so interpretiert werden, dass nur das Licht frei von *badoc* ist, die Gier aber auch nur die allerletzte Station auf dem Pfad des *badoc*. Während die meisten Elfen ihre Lebensweise als das Sein ansehen (ohne dabei natürlich in Kategorien rohalscher Philosophie zu denken), das nahe ihrem Ursprung liegt, repräsentieren die Hochelfen für sie den langen, zerstörerischen Aufstieg zu höchster Macht und den Fall zu alles verschlingender Gier nach Verfügung über die Welt.

Auch die Menschen und ihre Art zu leben sind für die meisten Elfen eng und untrennbar mit dem *badoc* verbunden, was der Grund ist, warum insbesondere die Waldelfen die Menschen immer mehr gemieden haben, je länger sie die Ausbreitung der güldenländischen Siedler, den Aufstieg ihrer Städte und Reiche beobachteten und je mehr Ähnlichkeiten sie zu den gefallenen Hochelfen sahen.

DER PFAD DES BADOC

»Je mehr die Elben die Gesetze der Welt annahmen, desto mehr wurden sie gezwungen, eben dies zu tun.«

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelen, um Bosparans Fall

Der Weg ins *badoc* ist weder linear noch unumkehrbar, noch haben alle Elfensippen Aventuriens die gleichen Vorstellungen davon, was mehr und was weniger *badoc* ist. Während es den meisten Waldelfen vor den leblosen grauen Menschenstädten mit ihrem Gestank und Lärm graut und sie einen umzäunten Garten als groteskes Gefängnis für das *nurdra* betrachten, sehen menschennah oder städtisch lebende Elfen steinerne Häuser als wenig bemerkenswert an und bewirtschaften häufig selbst Gärten oder gar Felder. Während besagte Waldelfen auch solche städtischen Elfen als dem *badoc* verfallen empfinden würden, sehen diese sich natürlich nicht so, auch wenn sie spüren, dass die Geschwister aus den Ewigen Wäldern dem gemeinsamen Ursprung näher sind.



Zu den volksspezifischen Ansichten über das *badoc* steht in den jeweiligen Völkerbeschreibungen mehr geschrieben.

WAS SEHEN ALLE ELFEN ALS FORTGESCHRITTENES *BADOC* AN?

- die massenhafte Haltung von Tieren unter unwürdigen Umständen
- unnötiges Quälen und leichtfertiges Töten anderer Wesen
- die Gier nach mehr als man braucht (zum Beispiel Wilderei, Glücksspiel, Goldgier, Dekadenz, Wissensdurst, Forscherdrang)
- die Ausübung von Macht und Zwang über andere Wesen (auch und vor allem mittels Magie)
- die allgemeine Hinwegsetzung über das Gleichgewicht von *nurdra* und *zerza* (zum Beispiel durch Wissenschaft, Temporalzauberei, grausame Schadensmagie)

Die meisten Elfen sind sich der Veränderung, die mit ihnen vorgeht, kaum bewusst, aber fortschreitendes *badoc* beeinträchtigt recht bald ihr Gespür für die Harmonien der Welt, für das *nurdra*, *zerza* und insbesondere das *mandra*: Elfen auf dem Weg des *badoc* verlieren langsam ihre Fähigkeit, in elfischer Art und Weise zu zaubern, sich auf die Harmonien der Elfenlieder und des Salasandra einzustimmen. Dafür erlangen sie jedoch ein tieferes Verständnis für die komplexen Zusammenhänge ihrer (meist menschlichen) Umwelt: Philosophie und Wissenschaft, Geschäftstüchtigkeit und Intrige – der Verlust der Unschuld ihres *fy* gibt Elfen die Möglichkeit, die Fähigkeiten zum Überleben in einer schnelllebigen Zivilisation zu erlernen, die ihnen früher verborgen waren.

Der weise Rohal hat diesen Schritt als den Schritt von Werden zu Wissen bezeichnet, und die meisten Elfen gehen nicht weiter, sondern verbleiben jahrelang in diesem Zustand des Wissens. Sie haben ihr *fy* nicht vergessen, spüren die Sehnsucht nach dem Licht und werden sich früher oder später wieder von der Menschenwelt abkehren und die Wälder und Auen und zu heimischen Sippe zurückkehren. Dort spüren sie dann erst, welcher Verlockung sie entkommen sind, und die allermeisten bemühen sich, ihre Zeit in der Welt abzulegen, den Schatten des Fremden aus dem eigenen Licht zu tilgen – oder sie werden zu Unterhändlern, die die Bürde auf sich nehmen, für die Sippe mit Menschen Handel zu treiben oder bei Streitigkeiten für die Ihren zu sprechen.

Diejenigen Elfen aber, die neugierig noch ein Jahr und noch eines länger in der Menschenwelt verbleiben, erfahren irgendwann, was es heißt, die Überlegenheit ihres Elfenleibes zu nutzen, lernen, die eigene Schönheit und die Ehrfurcht der Menschen gezielt einzusetzen. Sie entdecken in sich das *taubra*: Magie mit Kalkül, als mächtiges Mittel genutzt, das eigene Wollen durchzusetzen. Für viele ist dieses neue Wissen um die Macht ein Schatz und das Opfer erscheint ihnen gering, wiewohl sie ihr *fy* dumpf leiden spüren. Das Opfer besteht meist darin, die eigene Sippe nicht mehr finden zu können, verloren zu gehen in einer Welt, die einem mittlerweile vertrauter ist als die Heimat – und doch fern vom Licht und vom eigenen Ursprung zu sein.

KEIN WEG ZURÜCK

Noch weiter auf dem Pfad des *badoc*, wenn keine Macht mehr die Gier befriedigen kann, gesellt sich zu seelischem oft auch körperlicher Verfall: Die ehedem weisen oder geheimnisvollen Katzenaugen nehmen einen zynischen oder gehetzten Blick an, sie verlieren ihr faszinierendes Funkeln wie das Elfenhaar seinen geschmeidigen Glanz. Solchen Elfen entschwindet zunehmend der Bezug zu ihrem Seelentier und das Bewusstsein für ihr Lebensschicksal, es wird vergessen oder zu gunsten kurzfristiger Ziele und Befriedigungen verdrängt.

Die *badoc*-Elfen, die es so weit in die Wirklichkeit verschlagen hat, dass sie den 'Hillerrü' ihres *fy* ignorieren und mit allerhand Niedrigkeiten zu betäuben suchen, die nicht mehr träumen und nur noch

unter Anstrengung – also wie Menschen – zaubern können, werden niemals wieder ihre Sippe finden, werden niemals mehr ins Licht eingehen können. Sie wissen das, und viele lassen die Welt dafür, andere hingegen finden sich einfach mit ihrem Schicksal ab. Nach Jahrzehnten der Langeweile in einer ausgekosteten Welt ohne Mysterien, ohne bleibende Freunde, ohne Salasandra, leben diese Elfen ohne *fy* nur noch ein kurzes Leben, und oft sterben sie einen einsamen Tod.

ZEITEMPFINDEN

Die Elfenvölker haben seit dem Fall der hochelfischen Zivilisation keine Verwendung mehr für langfristige Zeitmessung und Kalender. Sie leben im Fluss, zählen keine Jahre und halten bedeutende Ereignisse in Liedern und Legenden nach, denen es einerlei ist, ob ihr Inhalt vor drei, dreihundert oder gar dreitausend Sommern geschehen ist. Die Tages- oder Jahreszeiten und der Gang der Sterne setzen alle für das Leben einer Sippe notwendigen Fixpunkte im ewigen Lauf der Zeit, etwa für die Wanderungen der *Kinder des Windes*, für die Jagd- und Handelszeiten der Wald- und Firmelen oder für die Bauschernte der Auellen. Auch der Elfenstern, der in neunzig Stunden einen Himmelslauf vollführt, dient als Orientierung und freundlicher Begleiter auf Unternehmungen.

„Überhaupt haben Elfen sehr lose und großzügige Zeitvorstellungen. Wenn sich Jäger verschiedener Clans weit ab von ihren Wäldern verabreden, um gemeinsam zu jagen, zu handeln, zu feiern oder sich einfach wiederzusehen, verabreden sie sich für "wenn sich die Blüten der Pandralilie öffnen" oder "wenn die Spitzen der Salamandersteine ganz weiß von Schnee sind" oder "wenn die Wandersalme den Keil hinaufkommen". Kein Jäger der Wildnis hat Bedenken, an so einem Treffpunkt einige Wochen zu lagern, auf die Jagd zu gehen und Vorräte anzulegen, sich gar einen Unterstand zu bauen.“

— Von Weg und Stög, *Obrothin Dhara Tuzirim*, 956 BF

Elfen, die in Dörfern und Siedlungen leben und dort Gärten und Felder pflegen, lernen jedoch schnell, den Mondkalender sowie Saat- und Erntezeiten zu beachten. In Großstädten passen sie sich notgedrungen dem hastigeren, von strengen Praiosgong-Schlägen überwachten Stundenrhythmus an.

DIE JAGD

*„Bevor die Sippe die Pflanzen und Tiere eines Waldes nimmt, überzeugt sie sich, wie viel *nurdra* ihnen inne ist. Es ist undenkbar, mehr zu nehmen, als der Wald geben kann. Unser *mandra* aber entfaltet sich nur in uns. Es ist undenkbar, mit *mandra* gegen *nurdra* vorzugehen. Wer die Tiere zwingt und bannt, die er erjagen soll, den verstößt das *nurdra*, den verstößt wir. Das Tier weiß, dass es sein Leben enden muss, und es erwählt dich, den gewandten und klugen Jäger, ihm einen guten schnellen Tod zu geben, sein Leben zu nehmen, damit deines fortwährt. Am deutlichsten erkennst du das am Salm und am Lachs, die ihm Frühjahr die Flüsse hochdrängen. Otter, Luchs und Elf stehen einträchtig beisammen, das Opfer der Salme und Lachse anzunehmen. Zwei Hände voll werfen sich in unsere Mäuler, Netze und Speere, doch ein einzelner entzieht sich uns, schöner und schneller als alle. Er kehrt zur Quelle zurück, um zu gebären. Seine Kinder werden schön und schnell sein im nächsten Jahr, und zwei Hände voll werden Otter, Luchs und Elf gehören.“*

— Aratahon lässt-Elche-tanzen für die ersten menschlichen Siedler, *Gerasim, Priesterkaiser-Zeit*, überarbeitet

„Wenn eine Beute dir aber zweimal entweicht, so hat sie deinen Respekt verdient. Es ist nicht ihr Los, erlegt zu werden und als Nahrung zu dienen. Die Wälder danken es dir und schicken eine andere Beute.“

— Sanray Eulenschwinge, langjährige Sippennwächterin im Kreis der Einführung zu einer Schülerin, neuzeitlich



Viele Elfen in wildreichen Lebensräumen pflegen eine Jagdlehre, die den 'fairen Wettstreit' zwischen Jäger und Beute preist und damit auch den Kreislauf von *nardra* und *aera*. Die Firnelnen des hohen Nordens aber können sich solche Sentimentalitäten meist nicht leisten: Eine

Beute muss um jeden Preis erlegt werden – egal mit welchen Mitteln –, wenn schon im nächsten Monat das Leben der ganzen Sippe von einem einzigen Jagderfolg abhängen kann.

DIE MAGIE DER ELFEN

Elfen sind magische Wesen, und die Magie – oder das *mandra*, wie sie selbst es nennen – gehört originär und untrennbar zu ihnen. Elfen verfügen deshalb nicht einfach über Magie – Magie gehört ebenso zu ihrem Sein wie andere körperliche und geistige Fähigkeiten. Oft ist ihnen deshalb auch selbst gar nicht bewusst, ob und wann sie Magie zur Unterstützung ihrer natürlichen Fertigkeiten einsetzen, denn beides gehört ganz selbstverständlich zusammen.

»Das, was ihr die Magie der Elfen nennen würdet, kann man nicht in Worten erklären – nicht einem Menschen und auch nicht uneregleichen. Wenn wir unsere Kinder lehren, tun wir dies nicht mit Worten. Was wir sie lehren ist, Vertrauen zu haben in die Welt. Vertrauen, dass du unter Wasser atmen kannst, wenn du tauchst, dass die Zweige des Baumes dich auffangen werden, wenn du springst, dass du schnell laufen kannst, wenn der Jäger dir nachsetzt. Vertrauen, dass die Melodien der Welt sich mit deiner eigenen zur Harmonie zusammenfügen werden.«

—Calaya Nebelkind, erste elfische Leiterin der Schule des direkten Weges zu Gerusim, um 700 BF

HARMONIE-ORIENTIERTE SPRUCHMAGIE

Der Hauptteil des magischen Erbes der heutigen Elfen also ist von der Form her zwar Spruchmagie, wird aber in Melodien repräsentiert und ist stark an den Lebensraum des jeweiligen Volkes angepasst. Hinter dieser Anpassung steht das tiefe Bedürfnis nach einer engen und natürlichen Verbindung zur Umwelt, wie sie den Hochelfen abhanden gekommen war. Diese Sehnsucht nach Harmonie ist der Kern des elfischen Zauberns – denn die Elfenmagie ist aus der Erinnerung an den Fall eines ganzen Volkes entstanden. Gleichwohl sind die Spuren typisch hochelfischer Zauber wie FLIM FLAM, VISIBILI oder SOLIDIRID auch im Sprüchekanon der heutigen Elfen noch zu finden.

DER MADAYA-MYTHOS

»Die ersten Lichtelfen, die in die Wirklichkeit traten, waren geträumte Magie und Zauberräume zugleich. Doch je mehr sie sich der Verführung der Wirklichkeit hingaben, desto stärker verblassten ihre Träume zu Erinnerungen an die Lichtwelt, und die alten Elfen erwachten. Einige besehen staunend die Welt der Wirklichkeit, die sich ihnen darbot, andere sehnten das Licht zurück. Sie alle aber liefen Gefahr, im Erwachen zu verlieren, was sie einst gewesen waren.«

Nur Madaya gab ihre neu entdeckte Wirklichkeit auf, um in die Wahrheit zurückzukehren und wieder Traum und Träumende zu werden. Und solange ihre Träume sind, bleibt den Elfen die Erinnerung an die Lichtwelt, die der Ursprung ihrer Zaubermacht ist, und gemahnt sie daran, dass die Wahrheit – auch ihre eigene – nicht in der Wirklichkeit zu finden ist.

Die heutigen Elfen leben im Wachen der Welt und träumen Madayas Träume nur noch als schwachen Abglanz, der gegenüber der Macht der Wirklichkeit verblasst muss, wie Traumgespinste der Nacht dies im hellen Schein des Tages zu tun pflegen.

Und so, wie die Elfen Madayas Träume nicht mehr gänzlich zu träumen vermögen, ist auch ihre Zauberei nur noch ein blasser Widerschein jener freizauberischen Macht, die die Alten besaßen.«

—übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, um Bosparani Fall

»Ich nehme das Lied der Wälder in mich auf, das mir die Stimme meiner Beute zuträgt, ich lausche ihr nach, und heiner ihrer Triste und Atemzüge entgeht meinen Sinnen. Ich bin die Jägerin und setze ihr nach, sie kann mir nicht entkommen, denn ich bin schnell und unermüdet, sicher ist jeder meiner Schritte. Wenn ich das Wesen gestellt habe, das mir zur Beute bestimmt ist, weiß ich, dass ich es mit einem einzigen Schuss treffen muss, und in diesem Moment werden Auge, Hand, Pfeil und Ziel eins, verbunden durch das Schwirren des Geschosses, das unfehlbar das zerza bringt. Ihr Menschen nennt dies alles 'Magie wirken', ich aber nenne es: von den Ewigen Wäldern träumen.«

—Ailmiel Wipfelwind, waldfelsiche Wipfellauferin in der Salanur tala'-a'icya in Gerasim zu einigen Menschen

MANDRA

Elfen bezeichnen ihre astrale Kraft als *mandra*, oftmals als 'Seelenkraft' übersetzt, was missverständlich sein kann, da Elfen keinen Begriff der Seele kennen, der mit dem menschlichen vergleichbar wäre. Dennoch weist diese Übersetzung darauf hin, dass die Magie für Elfen mehr ist als bloßes Mittel zur Manipulation ihrer Umwelt, sondern dass sie sie als elementaren Teil ihrer selbst empfinden.

Die Art und Weise, wie Elfen Magie wirken, wann sie sie wirken und welche Zauber sie erlernen, sind damit ebenso Ausdruck ihres Charakters und ihres individuellen Platzes und Schicksals in der Welt wie





ihr Seelentier und ihre besonderen Vorlieben und Abneigungen. *Mandra* entspricht nach elfischem Verständnis dem natürlichen Fluss der Magie, der ein untrennbarer Teil des Gesamtklanges der Melodien der Welt ist, und nur, wer diesem folgt, befindet sich in Harmonie mit sich selbst und seiner Umgebung.

TAUBRA UND ZERTAUBRA

»Wenn die Melodien der Welt sich nicht mit unserem Willen und Wünschen zu einer harmonischen Musik formen, dann kann es kein mandra geben, sondern nur Taubra, Erzwingen.«

—Calaya Nebelied, erste elfische Leiterin der Schule des direkten Weges zu Gerasim, um 700 BF

Im Gegensatz zum *mandra* steht *taubra*, das willkürliche Eingreifen in die astralen Muster, die Verfügbarmachung der dinglichen Welt durch magische Manipulationen – das war die Zauberweise der Hochelfen und wird von den Elfen heute vor allem mit menschlicher Magie assoziiert. *Taubra* bricht sich gleichsam mit roher Gewalt Bahn durch das empfindliche Geflecht der 'Melodien der Welt' und ist damit in den Augen der Elfen nicht nur entfremdet, sondern oftmals auch schädliche Zauberei. Aber auch für Elfen mag es – gerade in Abenteuern – Situationen geben, in denen sie aus Verzweiflung oder pragmatischer Kalkulation *taubra* wirken.

»Du willst die telora lehren, was das Geheimnis des mandra ist. Aber wie kann man davon sprechen? Wie kann man Worte finden in einer Sprache, die nicht die unsere ist? Können denn die telora die Melodien der Welt hören, um zu verstehen, was mandra ist? Können sie von den sala mandra, den Eswigern Wäldern träumen, um zu verstehen, was mandra ist? Und wenn nicht, werden sie dann nicht nur wieder das tun, was sie immer tun – sich ansehen, was wir mit mandra tun und dann taubra daraus machen?«

—Valayar webt-Sternklang, waldfelischer Zaubersänger zu Calaya Nebelied, 1029 BF

Als *zertaubra*, widernatürliche, zerstörerische Magie, bezeichnen Elfen Zauberei, die nicht nur ohne Berücksichtigung ihres 'Gesamt-

klanges' in die Welt eingreift, sondern eine Form der Disharmonie bringt, die diesen Gesamtklang umfassender schädigt oder sogar zerstört und sich über jede Verhältnismäßigkeit hinwegsetzt. Neben Dämonenbeschwörung und Borbaradianer-Zaubern gelten beispielsweise Beherrschungssprüche, die den Geist eines fühlenden Wesens geradezu verwegewaltigen, als *zertaubra*, aber auch Umweltzauber, die das Gefüge der Welt stark verletzen.

HARMONIE UND LIED

Elfen besitzen ein besonderes Harmonie-Gefühl, das sich auch in ihrer Wahrnehmung von 'Melodien' der Welt, der Umgebung äußert. Harmonische oder disharmonische Muster klingen in der Weltwahrnehmung von Elfen zusammen und ergeben ein Bild der Umgebung, von dem sie selbst ein Teil sind.

Deshalb sind auch Musik und Magie für Elfen selten zwei verschiedene Dinge, denn Magie ist für sie ein Aspekt der Gesamtheit, des Gesamtklanges der Welt, und elfisches Zaubern zielt darauf ab, zwischen den Elfen und der Situation, in der sie sich befinden, Harmonie, Übereinstimmung, Zusammenklängen, also 'Konsonanz' durchaus im musikalischen Sinne des Wortes zu erzielen. Hierbei stimmen sie sich in die Klänge ihrer Umgebung ein und verändern den Gesamtklang, indem sie ihren eigenen Gesang hinzufügen; sie nehmen die Melodien, die sich ihnen bieten, formen sie und schaffen die Veränderungen, die ihnen notwendig scheinen.

Dabei spüren sie, wann ihre Melodien die Harmonien der Welt bereichern würden und wann nicht. Elfen umschreiben ihr eigenes Magiewirken deshalb auch oft in Metaphern wie "den Melodien der Welt lauschen" oder "die Melodie eines anderen Wesens mit meiner eigenen in Harmonie bringen".

Mit den melodischen, halb gesprochenen, halb gesungenen Isdira-Wörtern und den anmutigen Bewegungen folgen sie zusätzlich der Melodie des Zaubers, während sie sie formen. Und während Magier in erster Linie lernen müssen, die entsprechenden Handlungen exakt auszuführen, damit der Zauber wirken kann, geht es bei Elfen darum, ein Gespür für die Melodie eines Zaubers zu entwickeln.

KURZE GESCHICHTE DER ELFENMAGIE

LIED UND TRAUM

Als die ersten Lichtelfen in die Welt kamen, wirkten sie ihre Magie zunächst vollständig freizauberisch oder durch Zauberträume und mächtige Zaubereien, deren Melodien die Welt nahezu beliebig formen konnten, sich dabei aber stets am natürlichen, harmonischen Fluss der Kräfte orientierten. Je länger die alten Elfen in der Wirklichkeit weilten, umso mehr verblasste die magische Macht, die sie als Erbe der Lichtwelt in sich trugen. Aus heutiger Sicht aber müssen ihre oft hochkomplexen magischen Liederezyklen immer noch als lang verlorene Krone der elfischen Zauberei gelten.

DIE ENTWICKLUNG DER SPRUCHMAGIE

Die Hochelfen vereinfachten später die langen und komplexen Lieder der Alten und brachten sie in kürzere Formen mit singuläreren Effekten – die erste Form aventurischer Spruchzauberei entstand. Diese Spruchzauberei machte magische Macht in einer Form fassbar, die unabhängig von der Art und Weise ihres Einsatzes war – so entwickelten die Elfen ein Bewusstsein für Macht, das das Bewusstsein für Harmonie verdrängte, das der Grundstein der alten Liedzauberei war. Allein längerfristige Rituale blieben in der Liedform erhalten, hatten aber mit deren ursprünglicher Bedeutung kaum mehr etwas gemein. Sie wurden ebenso wie die Spruchmagie Werk-

zeuge magischer Verfügungsmacht über die Phänomene der irdischen Wirklichkeit.

JENSEITS DER ZAUBERMACHT

Als die Auelen sich nach dem Fall der Hochelfenstädte über die Ebenen und Täler verstreuten oder zu den Brüdern und Western in die Wälder um die Salamandersteine zurückkehrten, bemühten sie sich, in der Abkehr von der Zaubermacht ihrer hochelfischen Vorfahren wieder zu ihren Ursprüngen zurückzufinden. Doch die Zauberkunst der alten Elfen konnte nicht zurückgewonnen werden – ihr großes Erbe sind die Elfenlieder.

Aus der Vermischung der waldfelischen Liedmagie und der hochelfischen Spruchmagie entstand schließlich über die Jahrhunderte eine Zauberei, die sich zwar in Sprüchen manifestiert, sich in ihrer Zauberweise und Wirkung aber stark an den Melodien und Harmonien der Umgebung orientiert.

Eine ganz ähnliche Zauberform, die es ihnen ermöglichte, sich durch die astrale Verbundenheit mit ihrer Umgebung an das Leben im ewigen Eis anzupassen, entwickelten die Firnelken, die nach dem Fall des Himmelsturmes vor etwa 5.000 Jahren und in der Abkehr des Hochmuts ihrer Vorfahren lernen mussten, allein aus der Kraft ihrer Gemeinschaft und ihrer Magiebegabung zu überdauern.



ELFISCHES ZAUBERN UND DIE REGELN

DIE ELFISCHE REPRÄSENTATION

Die harmonieorientierten elfischen Zauber werden eher mit als gegen die magischen Muster der Umgebung gewirkt, was sich darin äußert, dass sie grundsätzlich einen geringeren Aufwand an Astralenergie benötigen beziehungsweise für den genannten AsP-Einsatz eine doppelt so lange Wirkungsdauer besitzen. Außerdem können Elfen ihre Zauber jederzeit ohne weitere Probe beenden.

Allerdings ist elfische Magie auch anfälliger für noch in der Umgebung schwingende Disharmonien, die Wiederholung eines misslungenen Zaubers ist deshalb besonders schwierig. Störungen durch magische Effekte (Antimagie, dämonische Präsenz etc.) wirken sich auf einen Zauber in elfischer Repräsentation in doppeltem Umfang aus. (Ausführlich finden Sie die regeltechnischen Besonderheiten der elfischen Repräsentation in AZ 31 und MWV 29f. beschrieben.)

MAGISCHE SONDERFERTIGKEITEN

Auch Elfen können natürlich allgemeine magische Sonderfertigkeiten (die Sie in AZ 154ff. beschrieben finden) wie *Konzentrationsstärke* (und darauf aufbauende), *Kraftlinienmagie*, *Simultanzaubern*, *Traumgänger*, *Matrixverständnis*, *Zauberkontrolle* (und darauf aufbauende) oder *Zauberspezialisierungen* erwerben. Das regeltechnische

Vokabular entspricht dabei allerdings nicht dem elfischen Denken: Elfen spezialisieren sich nicht auf bestimmte 'Matrixmuster' oder Ähnliches, sondern perfektionieren und harmonisieren Melodieaspekte ihres *mandra*, erlangen höhere Kenntnis uralter Melodien und entwickeln komplexe Traum- und Meditationstechniken. Auch *Merkmalkennnisse* sind Elfen grundsätzlich zugänglich: So spricht nichts dagegen, dass ein Bewahrer mit entsprechenden Zaubern das Merkmal *Heilung* erlernt oder eine Kämpferin das Merkmal *Eigenschaften*. Diese Elfen haben in ihren eigenen Worten eine tiefere Einsicht in einen Aspekt des *mandra* erlangt, würden aber keine magietheoretischen Begriffe dafür verwenden. Als weitere Merkmale sind *Form*, *Hellsicht*, *Objekt*, *Schaden* und *Verständigung* recht verbreitet.

Dahingegen ist *Elementar* (Einzelement) meist nur einzelnen Elfen bekannt und aufgrund des ganzheitlichen elfischen Weltbildes nie mit einem abstrakten Elementarverständnis verbunden, sondern ganz mit der praktischen Anwendung ihrer Zauber.

Alle Sonderfertigkeiten können von entsprechend kompetenten Elfen im Salasandra erlernt werden, entwickeln sich aber auch durch lange Übung (nach Meisterentscheid) von selbst im *mandra* des Charakters.

SPRUCHMAGIE UND ZAUBERLIEDER

Hier zeigt sich auch die nahe Verwandtschaft der elfischen Zaubersprüche mit den magischen Liedern (siehe S. 48), auch wenn die 'Sprüche' durch Verkürzung eingeschränkter sind, kaum Improvisation zulassen und damit auch nicht annähernd so mächtig sind wie echte Liedmagie. Dies ist aber auch der Grund dafür, dass gerade viele Waldelfen die ursprünglichen Lieder der Spruchmagie vorziehen. Andersherum haben manche auelfischen Zauberwerber früherer Jahrhunderte aus überliefertem hochelfischen Spruchgut durch Melodieharmonisierung und Verlängerung der Zauberdauer Lieder geformt, die der ursprünglichen waldfelischen Zauberei zumindest nahe kommen. Und wer die Gelegenheit hätte, eine Zaubersängerin der inneren Salamanderwälder zu beobachten, könnte schlichtweg nicht mehr sagen, wo die Grenze ist zwischen gesungenen Zaubersprüchen, gespielten Zauberaliedern und aus reinem Wünschen geborenen Wirkungen, die allein der inneren Melodie der Elfe folgen.

MAGIE DES ALLTAGS – ALLTÄGLICHE MAGIE

Die von Elfen gewirkte Magie ist durch ihre Lebensweise geprägt: Eng mit der Natur verbunden, fest im Sippenverband lebend und der Harmonie mit dem Klang der Welt zugewandt, nutzen Elfen sie zur Gestaltung ihres Lebensraums und nicht zuletzt auch als Mittel zum Überleben. Wann sie dabei Magie zur Unterstützung ihrer natürlichen Fähigkeiten einsetzen, ist für Außenstehende oft schwer zu entscheiden, und den Elfen selbst stellt sich diese Frage nicht. Denn das *mandra* ist für sie so selbstverständlich, dass Elfen ihrerseits äußerst irritiert sind, wenn sie erkennen, dass die meisten Menschen die damit verbundenen Möglichkeiten nicht besitzen.

In vielen alltäglichen Handlungen von Elfen spielt Magie eine Rolle. Die innige Verbindung der Sippenmitglieder wird neben dem Salasandra immer wieder durch Zauber gestärkt, und viele elfische Einfluss- und Hellsichtszauber müssen eigentlich zum Bereich der Verständigung gezählt werden. Anders als in der gildenmagischen Verwendung dienen beispielsweise *i'bhanda dhara feya dendra* (BLICK IN DIE GEDANKEN) und *saya bha vvara la* (SENSIBAR) nicht zum heimlichen 'Aushorchen' von Ge-

danken und Gefühlen eines Gegenübers – für Elfen ist es undenkbar, dass ein Wesen ungefragt die Gedanken und Gefühle eines anderen lesen könnte –, sondern einer tieferen Kommunikation untereinander, als sie mit Worten möglich ist. Und auch *bhan bha la da'in* (BANNBALADIN) dient Elfen als Befreiungszauber, den sie nur auf solche





UMGANG MIT ASTRALENERGIE

Gerade da Elfen viele ihrer natürlichen Fähigkeiten ganz selbstverständlich und manchmal unbewusst mit Magie unterstützen, ist es für sie angenehm, völlig 'leer gezaubert' zu sein. Der Zustand mit wenig oder ohne Astralenergie ist mit einem Gefühl wie Hunger oder Müdigkeit zu vergleichen, und typische Alltagszaubereien setzen Elfen deshalb nur ein, solange sie diese 'mandra-Müdigkeit' nicht verspüren. Aber sie haben auch gelernt, auf Magie zu verzichten und oder diese zurückhaltender einzusetzen. Vor allem in den Wäldern der Salamandersteine und nahe an Madayas Träumen ist es für Elfen besonders einfach, im Einklang mit den magischen Strömen ihrer Umgebung zu zaubern, so dass sie hier weniger Astralenergie benötigen oder leichter regenerieren (Meisterentscheid).

Menschen anwenden, mit denen sie sich ein freundschaftliches Band tatsächlich auch wünschen.

Auch auf der Jagd ist der Einsatz von Magie für Elfen selbstverständlich. *Mhauein biunda dao'la* (MOVIMENTO) erlaubt es, ein Tier unermüdet über eine lange Strecke zu verfolgen; auf dem unsicheren Harsch der Grimmfrostöde ist *ia' bha a'sela diundra fir'ye* (FIRNLAUF) das Mittel zur sicheren Fortbewegung. Nicht nur die waldeleische Jägerin spürt ihr Wild mit *a'dhao biundra visya'eor* (ADLERAUGE) auf, Elfen verwenden diesen Zauber immer dann, wenn sie die Welt mit ihren Sinnen besonders intensiv erfassen wollen, ob sie nun dem Lied eines Vogels zuhören, den Blick über die weite Steppe genießen, den vielfältigen Stimmen des Waldes lauschen oder die feine Machart eines Stoffes erspüren.

Eine besondere Bedeutung hat für viele Elfen *a'dao valva iama* (ADLERSCHWINGE), mit dem sie sich in ihr Seelentier verwandeln können (siehe auch Seite 37).

ZAUBERN IM SALASANDRA

Im Salasandra wirken Elfensippen ihre größten magischen Werke in einer vollkommenen Verbundenheit von Gedanken und Gefühlen aller Versammelten. (Die Bedeutung des Salasandra für Elfen geht jedoch weit über seine magischen Möglichkeiten hinaus, mehr dazu erfahren Sie im Abschnitt zum **Leben in der Sippe**, Seite 49). Die Elfen einer Sippe entsprechen im Salasandra gleichsam *einem* Wesen, das sein Wissen, sein Können und auch seine magische Kraft aus allen Vereinigten zieht und daher zu immensen Leistungen imstande ist. Die eisigen Paläste der Firnelven werden im Salasandra geformt, ebenso die Wohnbäume der Waldelfen. Todwunde Sippengefährten, deren Lebensziel noch nicht erreicht war, gesunden im Salasandra vollständig, den durch die Schrecken Pardonas oder der Erben Borbarads geistig Zerrütteten wurde wieder Selbstvertrauen und Hoffnung gegeben. Fast alle der geheimnisvollen Elfenartefakte entstehen im Salasandra (siehe den Kasten zu **Magischen Artefakten** auf S. 48).

In der langen Geschichte der Elfen soll es immer wieder vorgekommen sein, dass sich mehrere Sippen oder gar ganze Völker zusammenfanden, um in einem großen Salasandra mächtige Zauberwerke zu vollbringen, die meist dem großräumigen Schutz eines bestimmten Gebietes dienten.

Auch das Erlernen von vielen Zaubern beginnt im Salasandra, indem die Unerfahrenen im Einsein mit den Erfahrenen deren Tun unmittelbar erleben können und dadurch bereits ein sehr prägnantes Gefühl für die 'Melodie' eines Zaubers bekommen.

DHAMANDRA'MHA -

DIE MAGISCHEN ELFENLIEDER

'Jedes Elfenlied - oder besser: jeder Zyklus - umfasst bis zu einem Dutzend alter Lieder. Einzeln gesungen gehören sie zum altelbischen Liedgut,

ZAUBERNAMEN AUF İSDİRA

Abvenenum - *bha'sama venya bha'za yalza*
 Adlerauge - *a'dao biunda visya'eor*
 Adlerschwinge - *a'dao valva iama*
 Aeolitus - *eo'la dao winya'bha*
 Armatrutz - *ama tharza*
 Axcleratus - *a'sela dhao biundawin*
 Balsam - *bha'sama sala bian da'o*
 Band und Fessel - *bhanda fialza dhao'm'ra*
 Bannbaladin - *bian bha la da'in*
 Bärenruhe - *var fir'ye diungra ia'bha'ray*
 Blick aufs Wesen - *dhao vultu bha'fey*
 Blick in die Gedanken - *i'bhanda dhara feya dendra*
 Blut dich find - *bha'za dha feya*
 Chamaelioni - *iama lamia mini'rai*
 Eiseskälte Kämpferherz - *frya ten dha'fey a' thar*
 Elfenstimme - *a'feya feya, iama'fey dachis*
 Exposami - *dhao visya'my ama'e'ra*
 Falkenauge - *iama yara sala'dha*
 Firnlauf - *ia'bha a'sela diundra fir'ye*
 Flim Flam - *feya feiama i'ungra*
 Fulminictus - *fial miniza dao'ka*
 Gedankenbilder - *feya, ama visya'ray*

Haselbusch - *la sala biuanda sany'ray*
 Hilfreiche Tätze - *feiama diund saladir*
 Metamorpho Gletscherform - *mandra mha firndra sha'ka*
 Movimento - *mhauein biunda dao'la*
 Nebelwand - *feya val'ya na biunda*
 Odem Arcanum - *uida mandra sany'ray*
 Ruhe Körper - *raya dao, raya mandra*
 Seidenzunge - *saya uida'za eo'gra e'fey var*
 Sensibar - *sanya bha vara la*
 Silentium - *sala diun, sala dao'fir*
 Solidiritid - *sala dir'dha e'fey bhanda*
 Somnigravis - *samagra dao' sa sha e'fey*
 Spurlos Trittlos - *sa'biunda la dha'ra la fey'dha la*
 Standfest Katze gleich - *thara iama mini'rai*
 Tiergedanken - *dha'sanya fiala vultu*
 Unitato - *diun i'dao sala mandra*
 Visibili - *visya'bha lir'faenya'dha*
 Wasseratem - *i'dao auu biunda fey'la*
 Weiße Mäh'n - *vultu'sa mandra ya'dha fey*
 Wellenlauf - *a'bha a'sela biunda auu'e*
 Windstille - *rongra sala bian'dao*
 Wipffellau - *ia'bha a'sela lala a'lee*



DREI ARTEN ELFISCHEN ZAUBERIS (EXPERTENREGEL)

Wer die Harmoniebedingtheit elfischen Zaubern im Spiel noch deutlicher machen will, kann auf folgenden Regelvorschlag zurückgreifen. Dabei werden drei grundlegende Arten unterschieden, in denen ein Elf Magic wirkt:

SELBSTVERSTÄNDLICHES ZAUBERN

Eine Zauberwirkung (die natürlich zum Repertoire des Elfen gehören muss), die sich aus der Situation oder Handlung der Elfe ganz natürlich ergibt (angestregtes Lauschen wird durch ADLERAUGE verstärkt, die Begrüßung eines Freundes mittels BANNBALADIN, die Überquerung eines Schneefeldes mittels FIRNLAUF, das Meistern schwieriger Melodien beim Flötenspiel mittels ATTRIBUTO FINGERFERTIGKEIT oder einen Pfeil mittels FALKENAUGE sicher ins Ziel lenken), kann nach Meisterentscheid stark vereinfacht werden (Probe erleichtert, Geste und Formel nicht nötig, geringerer Aufwand an Astralenergie). Der Spielleiter kann dafür das Wirken solcher selbstverständlichen Zaubers dem Elfenspieler auch vorgeben.

ZAUBERN IM AFFEKT

Normalerweise fällt Magiebegabten das Zaubern unter Anspannung und in Gefahrensituationen schwerer, doch gibt es Situationen im Leben eines Elfen, wo sie quasi im Affekt Zauberwirkungen (die natürlich zum Repertoire des Elfen gehören müssen) erleichtert herbeiführen können (AXXELERATUS, um vor einem lauernden Raubtier zu fliehen, eine CHAMAELIONI-Tarnung, um sich in letzter Sekunde vor einem Ork zu verstecken oder ein FULMINICATUS als Selbstverteidigung in höchster Not). Auch in solchen Fällen können nach Meisterentscheid die Zauberprobe erleichtert, die Zauberdauer verkürzt und Geste und Formel weggelassen werden – die Kosten für solch einen Zauber jedoch sind je nach Dramatik der Situation und Meisterentscheid erhöht.

sind Gesichte und Unterhaltung zugleich. Erst in der richtigen Abfolge erzeugen sie magische Effekte; Rohal spricht von astraler Harmonie, die den grundsätzlich positiven Wunsch des Zaubers den wirklich werden lässt.
—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, um 623 BF

Die magischen Liederzyklen der Elfen gehören zur ältesten fokussierten Magie. Sie sind inhaltliche Erzählungen und magische Beeinflussung zugleich, und das, was sie erzählen, ist mit der Art, wie sie die Harmonien und Melodien der Umgebung verändern, untrennbar ver-

ZWINGENDES ZAUBERN

Man kann davon ausgehen, dass Elfen als Kinder zunächst ausschließlich selbstverständlich oder im Affekt zaubern. Als Abenteurer müssen sie erst einmal lernen, ihre Zauber auch in aus ihrer Sicht unnatürlichen Situationen willentlich herbeizuführen und zuweilen regelrecht zu erzwingen (den BANNBALADIN nicht als Begrüßungs- und Befreundungszauber, sondern als absichtliche Manipulation einer anderen Person einzusetzen, sich mit CHAMAELIONI vor dem Wandteppich in der Grafenburg verbergen, mit BLICK IN DIE GEDANKEN den Geist eines verdächtigen Fieslings erforschen). Da ein solcher Magieeinsatz dem Sinn elfischen Zaubern fremd ist, wird zwingende Zauber nach Meisterentscheid erschwert und kosten mehr Astralenergie.

Diese Erschwernisse verringern sich mit wachsender Übung der Elfe in dieser Art des Zauberns, allerdings verliert sie dadurch mit der Zeit auch ein Stück ihres Elfsieins und damit die Vergünstigungen der beiden natürlichen Arten des elfischen Magiewirkens – ein deutliches Zeichen, dass die Abenteurerin auf dem Pfad des *badoc* fortschreitet.

REGELVORSCHLAG

Als mögliche Regel für die Unterscheidung der drei Varianten können Sie von folgenden Eckwerten ausgehen: Beim *selbstverständlichen Zaubern* ist die Probe um 2 Punkte erleichtert, die AsP-Kosten sinken um 1 bis 2 Punkte (kosten jedoch mindestens 1 AsP pro Zauber); beim *Zaubern im Affekt* ist die Probe um 2 Punkte erleichtert, die AsP-Kosten steigen jedoch um etwa 10% (mindestens aber um 2 AsP); *zwingendes Zaubern* bedeutet, dass die Zauberprobe um 2 Punkte erschwert ist und die AsP-Kosten um etwa 10% (mindestens aber um 2 AsP) steigen.

woben. Noch stärker als beim Wirken der melodicorientierten Sprachzauber wird hier sichtbar, wie Elfen sich in die Klänge ihrer Umwelt einstimmen, diese aufnehmen und variieren und dadurch in der Lage sind, diese Umwelt auf behutsame Art zu verändern. Deshalb haben die Elfenlieder keine feststehende Form, sondern werden meist anhand einer überlieferten Grundmelodie und orientiert an der momentanen Situation improvisiert. Das Spielen solch eines Liedes nimmt immer eine gewisse Zeit in Anspruch – zwischen einer Spielrunde und mehreren Stunden – und seine Wirkung entfaltet sich fast unmerklich.

MAGISCHE ARTFAKTE

Die heutigen Elfenvölker bedienen sich zur Artefakterschaffung *Bindender Lieder*, einer Art gesungenem ARCANOVI, in den die jeweilige Artefaktthesis bereits als magische Melodie eingebunden ist und mit dem sie im Salasandra Artefakte herstellen, die meist einem Sippenmitglied für eine besondere Aufgabe mit auf den Weg gegeben werden.

Legendär sind die Tiergewänder, die ihren Träger in ein bestimmtes Wesen verwandeln, die 'Stiefel der Stille', die einem Jäger lautlosen Tritt ermöglichen, oder solche, die besonders schnell oder ausdauernd machen. Daneben gibt es leichte Rüstungen aus Leder oder Mammuto, die für feindliche Waffen fast undurchdringlich sind, Mäntel oder Jagdhemden, die ihre Träger tarnen, Pfeile, die mit tödlicher Sicherheit ihr Ziel finden, oder firmelische Kristallwaffen, die einem Kämpfer besondere Trittsicherheit verleihen.

Auch von kunstvoll verzierten Bauschdecken hat man schon gehört, die einen Verletzten sanft in tiefen Heilschlaf geleiten, und von Harfen, deren Klang den Wind beruhigen können. Und selbst Samen und Keimlinge können derart bezaubert werden, dass sie binnen kurzem zu einer jungen Pflanze heranwachsen, wenn man sie in die Erde setzt. Die Steppenelfen flechten ihren weißen Pferden zuweilen bunte Bänder in Mähne und Schweif, die die Tiere unermüdet machen, und sie können unsichtbare Barrieren errichten, indem sie eine Linie aus bezaubertem Sand austreten.

Ebenfalls mittels alter Lieder werden *Eisenpfeile* von den Waldelfen, *Eiszapfen* von den Firnelven und *Windläufer* von den Steppenelfen erschaffen, die ihre Verzauberung beliebig lange bis zu ihrem Einsatz behalten (vergleiche die permanente Variante des Zaubers PFEIL DES [ELEMENTS]).



ELFISCHE MAGIE IM SPIEL

Als Spielleiter können Sie die Harmonieabhängigkeit des elfischen Zaubers bewerkstelligen, indem Sie die Magie des Spielerelfen je nach Vertrautheit oder Fremdheit einer Situation erleichtern oder erschweren (siehe dazu auch die Expertenregel zu **Drei Arten elfischen Zaubern** auf der Seite gegenüber). Gerade wenn der elfische Held sich im Einklang mit seiner Umgebung befindet, können Sie ihm hin und wieder auch einmal eine kleine, stimmungsvolle Zaubervirkung wie in den folgenden Beispielen zugestehen: Die unteren Äste eines Baumes neigen sich der Hand des Elfen zu, als dieser unter ihnen dahin läuft, und grüßen ihn mit einer leichten Blätterberührung; auf einer sommerlichen Wiese lockt die Elfe Bienen und Schmetterlinge an, die sie eine Weile umschwirren, oder Ähnliches.

Bedenken Sie auch, dass das *badoc*-Werden eines Elfen Einfluss auf seine Art zu zaubern hat, denn diese Entwicklung verringert in gewissem Maße sein Gespür für die Harmonie der Umgebung. Dafür fällt es ihm zunehmend leichter, seine Magie auf – gerade für seine Heldengruppe – nützliche Art anzuwenden.

Um die magischen Elfenlieder zur Wirkung bringen zu können, ist die Gabe des zweistimmigen Gesangs erforderlich, da nur durch sie die entsprechenden Harmonien hervorgebracht werden können.

Die verbreitetsten und auch für Spielerelfen zugänglichen Lieder finden Sie in **MWW 48f**. Daneben sind noch viele weitere bekannt, wie das *Lied der Verfernung* (oder *Bannlied*), mit dem die Sippe *badoc*-Elfen aus ihrer Gemeinschaft ausschließt, oder das *Vergessenlied* der Waldelfen, das Eindringlingen die Erinnerung an eine gewisse Zeitspanne raubt. Zudem haben sich verschiedene spezialisierte *Melodien der Kunstfertigkeit* herausgebildet, wie das *Bauschlied*, das beim Zupfen des empfindlichen Flaums hilft und dem auelische Bauschkleidung ihre besonderen Eigenschaften verdankt, ein *Lederlied*, mit dem Hüte gefertigt werden, und das *Töpferlied*, das Tongegenständen Härte und Wasserundurchlässigkeit verleiht. Vermutlich von den Hochelfen stammt ein seltener Liederzyklus, der es ermöglicht, Metall aus dem Fels zu ziehen und daraus Waffen zu fertigen.

DAS LEBEN IN DER SIPPE

Außer jenen Elfen, die gänzlich städtisch wohnen, leben alle in Sippen. Die Gemeinschaft stellt den Kern ihres Alltags, ihrer Existenz dar.

»Es schmerzte fast zu sehen, wie sie alle, jeder ununterworfbar, doch eine Einheit bildeten, genauso wie die Blätter des alten Ahornbaumes in der Mitte der Lichtung. Dieser war gemeinsam mit einer mächtigen Schwarzeiche und Dutzenden kleinerer Pflanzen die Wohnstatt der Sippe, auf magische Weise zu einem blühenden Platz geformt. Ranarion und Darindel waren gerade dabei, die Fliederblüten zu schließen, die sie gestern für mein Willkommensfest aufblühen lassen hatten. Darindels Schwester flichte eben noch ihr Fischernetz, um sich dann Eldarion still-wie-die-Uferweide und seinen acht Leuten anzuschließen, die seit Morgengrauen an der Amper auf die wandernden Salme warteten. Ardarell und Mutter schabten Biberfell auf, fast die ganze Beute der letzten Jagd hing schon zum Trocknen aufgespannt zwischen den Ästen. Onkel Marnion Harfenhand unterhielt, wie er es schon in meiner Jugend gemacht hatte, die Arbeitenden mit den Herzensliedern unserer Toten und mit frechen Spottversen über entferntere Verwandte. Und die Geschichte über Milaidin ist-Hexenpilze und seinen verdorbenen Magen erntete wie immer die meisten Lacher. Sahanya Spinnwebhaar, die uralte Heilerin, breitete auf einem Hirschfell Beeren von ei-

ELFENLIEDER IM ROLLENSPIEL

Im Spiel sollten die magischen Lieder für Elfen immer etwas Besonderes sein – nicht zu vergleichen mit ihren Zaubern, die sie viel öfter einsetzen. Gerade in der Menschenwelt werden sie vielleicht nur selten die Muße finden, ein solches Zaubertlied zu weben, denn dafür müssen sie sich auf jene Dinge einstimmen, die ihr *fey* ausmachen, und das ist unter Abenteuerbedingungen nicht immer einfach. Andererseits besitzt sich ein Spielleiter vielleicht auf die Zaubermelodien, gerade weil er sich so verloren und fremd fühlt. In jedem Fall hat das Spielen solch eines Liedes eine rollenspielerische Ausgestaltung verdient, die über das Würfeln der entsprechenden Probe hinausgehen sollte.

Insgesamt sollten Spielleiter wie Spieler darauf achten, das besondere Flair der Elfenlieder zu bewahren und diese uralte und geheimnisvolle Magieform nicht zu einem reinen Instrument des Abenteuererfolgs verkörnen zu lassen. Ein Umgang der Gruppe damit in der Form von *»Wir machen es so: Wir schleichen uns an, dann betäubt der Elf die Banditen mit seinem Friedenslied, und wir brauchen nur noch reinzuspazieren ...»* sollte sich von selbst verbieten.

Von vielen verschollenen Zaubermelodien kündet nur noch Legenden, andere sind noch ganz wenigen abgelegenen Sippen bekannt (siehe das Mysterium zu den alten Liedern auf Seite 116).

Gerade in neuerer Zeit gibt es Bestrebungen, solche verschollenen Melodien wiederzufinden. Andere Elfen haben es sich zur Aufgabe gemacht, neue Lieder zu erschaffen, die den Erfordernissen der gewandelten Welt entsprechen.

DIE NEUSCHAFFUNG VON LIEDERN

Eine Sippe von erfahrenen Elfen, die auf einen Schatz von vielen, variantenreichen Zaubermelodien zurückgreifen kann, ist prinzipiell auch in der Lage, im Salasandra neue Lieder mit neuen Wirkungen zu schaffen, wenn sie Bedarf dafür hat. In diesem langwierigen Prozess wird die Melodie sozusagen 'gesät' und über längere Zeit 'gehegt', bis sie zu einem wirksamen Zaubertlied 'herangewachsen' ist.

nem Dutzend Sorten aus; auch die zwei Kleinen sollten nun lernen, frische Walderdbeeren von unreifen Brombeeren und rote Schönaugen von ungenießbaren Vogelbeeren zu unterscheiden. Indessen balgten die Kleinen noch mit zwei jungen Wildkätzchen und einem dreibeinigen alten Rotfuchs herum. Flötenklang und Bräunchen, die beiden Jungverliebten, spielten auf der Lichtung mit reifen Löwenzahnblüten, wobei sie die Pastelblumensamen möglichst lange in der Luft zu halten versuchten. Auch die drei Halbwüchsigen, die ihre ersten selbst gemachten Jagdhemden trugen, spielten am Fliederbusch ein altes Geschicklichkeitsspiel. Ich selbst war nie sehr gut darin gewesen, den Tautropfen von Blatt zu Blatt zu locken und ihn im letzten Moment mit der Unterlippe aufzunehmen, um ihn wieder auf das höchste Blatt des Strauchs zu küssen. Erst als die zwei Kleinen begannen, sich übermütig zwei gesprenkelte Euleneier zuzuwerfen, rief die alte Sahanya sie mit sanfter Stimme zur Ruhe und winkte sie zum Fell mit den Beeren. Obwohl sie selbst mir all das schon vor vierzig Jahren beigebracht hatte, zogen mich ihre fröhlichen Erklärungen in den Bann, und für eine halbe Stunde hatte ich das Gefühl, wieder dazuzugehören.»

—Talorion Tannensang, hochdekorierter Halbelfen-Veteran über einen Besuch bei seinem Mutterstamm im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämmfält, 1008 BF



Eine Elfansippe besteht aus einigen Dutzend Mitgliedern, die meist miteinander verwandt sind. Oft leben mehr als fünf Generationen zusammen, denn Elfen können sehr alt werden – wer zu welcher Generation gehört, spielt dabei allerdings kaum eine Rolle.

Die Kindererziehung findet in der Sipfengemeinschaft statt, die Bindung zu den leiblichen Eltern tritt gegenüber der Bindung zur Sippe in den Hintergrund. Mütter und Väter geben ihren Nachwuchs ganz selbstverständlich anderen Sippenmitgliedern in die Obhut, wenn sie jagen oder fischen gehen, Bausch pflücken oder sich zu einem Handelsplatz aufmachen.

Elfansippen versuchen, im Einklang mit der Natur zu leben. Statt ihrem Lebensraum alles zu entringen, was er hergeben kann, regulieren die Elfen ihre Jagd und Ernte – und auch die Geburten. Über Jahrhunderte bleibt die Größe einer Elfansippe konstant, so dass das bewohnte Gebiet nicht ausbeutet wird.

Doch wenn von außen ein Konkurrent erwächst – eine nomadisierende Goblinsippe, nivessische Karenzüchter oder eine Menschensiedlung –, dann wird das Gleichgewicht gefährdet. Einige Sippen geben dann ihre Heimat auf und ziehen weiter, andere wehren sich gegen die Eindringlinge.

Kinder zu zeugen ist für Elfen ein Akt des Willens – manchmal sogar kein alleiniger Akt der beiden Eltern, sondern eine Entscheidung, die innerhalb der Sippe getroffen wird. Kinder werden geboren, wenn Elfen aus der Sippe gestorben sind – in Zeiten des Kampfes, etwa zur Verteidigung des Reviers, kann es daher eine größere Anzahl Geburten geben, genauso wie nach einer Katastrophe. Andersherum können auch alte Elfen sterben, wenn sie sehen, dass Heranwachsende ihren Platz in der Sippe ausfüllen können. Üblicherweise jedoch werden pro Jahrzehnt abhängig von der Größe der Sippe nur eine Handvoll Elfenkinder geboren.

„Als mich mein elbischer Führer Floriel zu seiner Sippe brachte, begrüßte uns fast ein Dutzend kleiner, fröhlich lachender Kinder. Ich war überwältigt von der herzlichen Aufnahme und wollte meinen Begleiter beglückwünschen. Doch Floriel stand wie versteinert vor den Kindern, und ich sah gar Tränen in seinen den Augen.“

„So viele gestorben ...“, sprach er geistesabwesend, „würde ich doch nur nicht gegangen!“

—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, um 623 BF

Elfen können die Sippe wechseln, sich aus der einen verabschieden und in einer anderen aufgenommen werden. Dies geschieht bisweilen, wenn zwei Elfen unterschiedlicher Sippen eine Seelenhochzeit eingehen. Dann wird der Neuankömmling ins Salasandra der neuen Sippe aufgenommen.

Gelegentlich sogar tun sich mehrere Sippen für eine gewisse Zeit zu Clans zusammen. Diese Sippen verbindet eine gemeinsame Lebensweise, Weltanschauung oder Motivation, sie können gar ein gemeinsames (wenn auch weniger tiefes) Salasandra vollziehen.

ARBEITEN IN DER SIPPE

Innerhalb einer Elfansippe gibt es kaum feste Strukturen. Die Sippe selbst ist die höchste Entscheidungsebene, alle Mitglieder fallen gemeinschaftlich notwendige Beschlüsse. Anführer werden kurzfristig bestimmt, dabei folgt die Sippe demjenigen Mitglied, das sich durch seine Fähigkeiten, Erfahrungen oder auch durch sein Seelentier für die anstehende Aufgabe besonders auszeichnet.

Neben der fehlenden Hierarchie existiert auch keine strikte Arbeitsteilung, gibt es keine „Berufe“. Zwar lernt jedes Mitglied in seiner Kindheit gemäß seinen Begabungen bestimmte Fertigkeiten besser als andere, aber es ist nicht bis zum Ende seines Lebens auf eine bestimmte





Tätigkeit festgelegt. Eine Elfe kann sich einen Sommer lang um die Filzerte kümmern, im Herbst um die Herstellung fester Pelzkleidung und im Winter kann sie auf dem zugefrorenen See Eisfischen gehen. Entscheidend ist, dass ihre Fertigkeiten ausreichen, um erfolgreich zu sein. Das Geschlecht spielt für keine auszubildende Tätigkeit eine Rolle, eine solche Vorstellung ist den Elfen fremd.

Durch diese breite Ausbildung gibt es kaum individuelles Wissen, alle Kenntnisse werden mit der Sippe geteilt und somit vervielfältigt. Die Elfensippe kann den Tod einzelner Mitglieder dadurch einfacher kompensieren.

Durch Kontakt mit dem Seelentier und in der Erforschung ihrer Lebensschicksale erfahren Elfen, welche Tätigkeiten ihnen vornehmlich zufallen. Sobald sie ihre Fähigkeiten ernsthaft unter Beweis stellen konnten, übernehmen sie vollverantwortlich Aufgaben innerhalb der Sippe.

„Noch heute erzählen die Lieder von jenem Winter der Wölfe, als Sanray Eulenschwingen – ein Dutzend Sommer alt – Roaradas Rudel entgegengerit und die weisse Wölfin herausforderte. Zerza loderte in Sanrays Augen und Roarada zog grollend von dannen. Seitdem führte die junge Sanray unsere gestandenen Sippenwächter an, wann immer dies nötig war.“

—Final Goldenatze aus der Silberlöwen-Sippe bei Donnerbach, neuzeitlich

DAS SALASANDRA

Die Grundlage des elfischen Sippenlebens ist das Salasandra (sinngemäß: 'Heim der Seelen'). Es ist ein magisches und musikalisches Gemeinschaftsritual, an dem nach Möglichkeit alle Sippenmitglieder – auch Kinder und Säuglinge – teilnehmen. Durch dieses Ritual stellen die Elfen einen wohl einzigartigen Zustand der Verbundenheit untereinander her. Sie sind im Salasandra weit mehr als die Summe einzelner Zauberkräfte, Erfahrungen und Persönlichkeiten. Im Salasandra verschmelzen Gefühle, Gedanken – ja, das ganze Sein. So vermag die Sippe, bedeutsame Entscheidungen einvernehmlich zu treffen, voneinander zu lernen und einander zu lehren (siehe Seite 37) und gemeinschaftlich Magie zu wirken (siehe Seite 47).

Das Salasandra erfordert, dass die Elfen sich körperlich und geistig nahe sind. Wer fern der Sippe weilt, kann nicht am Salasandra teilnehmen – sein Fehlen wird von den übrigen Mitgliedern auch wahrgenommen. Ein Elf, dessen innere 'Melodie' sich von der Sippe weit entfernt hat, erschwert die seelische Verbindung – alle Teilnehmer empfinden eine Disharmonie im vertrauten Lied. Die Sippe muss dann entscheiden, ob man dieses Mitglied in die Sippe zurückführen kann oder ob die Differenzen so stark sind, dass der Elf die Sippe verlassen muss.

Bisweilen geschieht es auch, dass mehrere Elfen einer Sippe gleichzeitig diesen Weg beschreiten. Das führt dann zu einer Teilung der Sippe und stellt eine schwerwiegende Schwächung dar, an der die ursprüngliche Sippe auch zerbrechen kann.

Im 'kleinen Salasandra' kann durch Berührung und kurze, aber stumme Einstimmung auf das Gegenüber dessen 'Melodie erkannt' werden. Es wird genutzt, um besondere persönliche Bindungen zu vertiefen: wenn Liebende einen Bund fürs Leben schließen, Lehrer und Schüler miteinander kommunizieren oder lang getrennte Freunde wieder zusammenkommen.

DAS SIPPENLIED

Ein weiteres wichtiges Element der elfischen Gemeinschaft ist das *Sippenlied*, eine seit Generationen existierende Musik, in der sich Geschichte, Selbstverständnis und Lebensweise der Sippe manifestieren, die also über die Jahre wandelbar, aber identitätsstiftend ist. Das Sippenlied wird häufig gespielt, auch während des Salasandra. Es ist eine Mischung aus (zweistimmigem) Gesang und Instrumentalmusik und

kann mitunter Stunden dauern. Jedes Mitglied hat seine individuelle Stimme im Lied, daher ist es für alle Mitglieder ein erhebendes Gefühl, wenn eine neue Stimme, etwa die eines Kindes, aufgenommen wird. Ebenso sind die Entfremdung oder das Fehlen von Elfen aus der Sippe deutlich bemerkbar.

„Einmal habe ich meine Sippe noch gesehen. Ich kam heim aus dem Bornland nach Jahren der Reise und freute mich sehr, meine Schwestern und Brüder wieder zu sehen. Als wir im Salasandra sangen, merkte ich jedoch, wie fremd ich ihnen geworden war. Mein Klang war der der Ferne, des Lärms von Städten, von Tod und Angst, meine Stimme verzerrte das Lied. Und ich nahm eine helle Stimme wahr, von einem Kind, das meine Melodie sang. Meinen Teil, wie er früher klang. Da habe ich die Meinen wieder verlassen.“

—der firnelfische Abenteurer Gaëdrion Silberzauber im Gespräch mit Cellvana von Khuncho, neuzeitlich

NEUE SIPPENLIEDER

Normalerweise sind Teilung und Neugründung einer Sippe sehr seltene Ereignisse. Für Elfen ist das Salasandra jedoch ein unverzichtbares Element ihres ursprünglichen Lebens, vielleicht gar etwas Lebensnotwendiges. Elfen, die längere Zeit vom Salasandra ihrer Sippe getrennt sind, fühlen in der Erinnerung an das Sippenlied immerwährenden Trost und Schmerz zugleich. Keine anderweitige Nähe zu einer Person – außer vielleicht einer Seelenhochzeit – kann diese intime Verbundenheit mit der Sippe ersetzen.

So kommt es gerade neuerdings vor, dass einzelne Elfen von ihrem Lebensschicksal in die Welt hinausgerufen werden, die auf ihren Reisen fernab der Sippe Zweckbündnisse mit anderen Kämpfern und Kundschafterinnen schließen, ohne die Sehnsucht nach dem Salasandra zu verlieren. Manchmal werden solche Bündnisse und Verbindungen so eng und bedeutsam, dass sich aus der gemeinsamen Aufgabe ein neues Sippenlied formen kann, eine oft wilde und flüchtige Melodie, die sich in gefährlichen Zeiten häufig wandelt, Stimmen verliert und neue hinzugewinnt.

SEELENHOCHZEITEN

Zwei Elfen, die ihre tiefe Verbundenheit zueinander, eine über die Grenzen des menschlichen Begriffs 'Freundschaft' hinausgehende Zuneigung und Ähnlichkeit entdeckt haben, können eine Seelenhochzeit eingehen. Dabei sind sexuelle Treue oder Zuneigung irrelevant, die Seelenhochzeit können enge Freunde und Paare jeden Geschlechts vollziehen. Solche Elfen haben die Gewissheit, dass ihre Seelen zusammengehören, dass sie durch gemeinsame Erlebnisse oder Schicksale, das gleiche Seelentier oder einander ergänzende Erfahrungen füreinander bestimmt sind.

Die Seelenhochzeit, besiegelt durch ein *Freundschaftslied* (MWW 49), verbindet die Seelen der beiden Liebenden so stark miteinander, dass sie sich in einer immerwährenden Vereinigung befinden, inniger als beim Salasandra. Die Elfen können sich fast telepathisch miteinander verständigen, teilen Gefühle und Leid. Eine körperliche Trennung fügt beiden starke Schmerzen zu, die bei großer Entfernung bis zum Tod führen können. Seelenverbundene Elfen sterben meist in ein und derselben Stunde.

„Wie kannst du dem Jungen deine Liebe schwören? Du kennst ihn doch erst seit ein paar Jahren. Hast du schon einmal in seine Seele geblickt? Hast du dich ihm schon gänzlich geöffnet? Hast ihr schon gemeinsam musiziert, seid als Vögel über den Himmel geflogen? Seid ihr wirklich schon einmal eins geworden, oder müchtet du nur dieses hübsche Gesicht und die kräftigen Arme besitzen?“

—die aulfeische Kundschafterin Alamoë Regenklang zu ihrer menschlichen Begleiterin



BESITZ UND EIGENTUM

Ein ausgeprägtes Konzept von Eigentum ist den Elfen fremd. Sie kennen nur zwei Arten von Eigentum, die man als intimen und als praktischen Besitz bezeichnen könnte.

Der intime Besitz umfasst die Dinge, die einen Elfen auszeichnen und für ihn unverzichtbar sind, sein Name etwa, sein *iam* (das Seeleninstrument), Geschenke eines Seelenverwandten und wenige profane Gegenstände und Werkzeuge (wie etwa der eigene Bogen). Die Intensität der Beziehung zu diesen Dingen ist mindestens so stark wie die Beziehung zu einem guten Freund.

Der praktische Besitz bezieht alle anderen Dinge, die ersetzbar oder teilbar sind, Kleidung, Nahrung und die meisten anderen Gegenstände und Werkzeuge gehören dazu. Wenn eine Elfe einsieht, dass jemand etwas aus ihrem Besitz dringender benötigt als sie, so wird sie es teilen oder ohne Gegenleistung abgeben.

Die Einschätzung, ob ein Gegenstand zum intimen oder zum praktischen Besitz zählt, ist situationsabhängig, so wird in einer Notlage auch die Kleidung oder Nahrung unverzichtbar (was man oft bei den Firnelven beobachten kann).

Land- und Grundbesitz ist den Elfen üblicherweise fremd. Die Natur und die Tierwelt gehören niemandem, weswegen Elfen Sippen, die im Mittelreich leben, oft mit den örtlichen Wildhütern in Konflikt geraten. Andererseits verteidigen Elfen Sippen ihre Jagdgründe, wenn sie den Tierbestand und damit ihre Lebensgrundlage durch fremde Eindringlinge bedroht sehen.

RECHT UND GESETZ INNERHALB DER SIPPE

Die Elfen kennen keine Gesetze im Sinne von vererbten oder gar niedergeschriebenen Vorschriften, und auch ritualisierte Streitschlichtungen sind ihnen fremd. Das gesamte Recht der elfischen Völker basiert auf dem *eo*, ihrem natürlichen Gerechtigkeitsempfinden, das im Salasandra erlernt wird. Durch die dort stattfindende Vermischung lernen sie, welche Taten richtig und welche falsch sind, welche andere verletzen oder stören, welche als vertretbar oder als förderndwert betrachtet werden. Mit der Zeit wird dieses Gefühl so tief verinnerlicht, dass es zu einer Art Gewissen wird und sich mit der Selbstwahrnehmung der Elfen als *fy* deckt.

Zum *eo* gehört auch das tiefe Verständnis der Gemeinschaft und ihrer Bedeutung. Daraus entsteht das friedliche Zusammenleben aller Elfen – selbst über Sippengrenzen hinweg. Während das Leben von anderen Völkern, allen voran Orks und Menschen, auch vom Kampf gegen Mitglieder ihres eigenen Volkes bestimmt wird, herrscht unter den elfischen Sippen Frieden.

FESTE UND BRÄUCHE

Elfen kennen keine festen Feiertage, doch sie feiern gern (und manchmal tagelang) zu besonderen Anlässen wie den Sonnenwenden, einer Seelenhochzeit oder der Geburt eines Kindes. Aber auch ein Jagderfolg, das Gedenken an ein freudiges Ereignis oder der Besuch von Freunden sind Gründe für ein Fest, und sehr beliebt sind thematische Feiern rund um die Rezitation einer Geschichte durch die Legenden-sänger der Sippe.

Der Festplatz, je nach Volk eine besondere Lichtung oder der Versammlungssaal des Eispalastes, wird dazu mit Glühwürmchen, Dutzenden von FLIM FLAM-Lichtern oder kleinen Gwen-Petryl-Brocken erhellt und mit lebenden Blumengirlanden geschmückt. Musik, Gesang und das gemeinsame Salasandra sind feste Bestandteile jeden Festes bei allen Völkern. Bei den Auelfen wird gern gemeinsam zwischen bunten Fischen, Libellen und duftenden Seerosen gebadet, die Wald-

»Alle Völker der Elfen dagegen leben friedlich zusammen – oder gehen sich vielmehr wie selbstverständlich aus dem Weg. Wohl kennen sie Lieder von alten Zustigkeiten, von Kriegen gar, die fruchtbarstes Auland in Wästen wandelten, aber all die Streiter und Krieger dieser Lieder gelten ihnen als über die Maßen wahnsinnig [...] Kein Waldelf, den ich befragte, konnte sich entsinnen, dass zu seinen Lebzeiten ein Elf seines oder eines benachbarten Clans durch Elfenhand zu Tode gekommen sei, und auch beim Auwolk kann mir nur zwei Totschläge in überaus tragischer Verkettung zu Ohren.«

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Garethrethers Abschrift, ins moderne Garethri übertragen

Wenn ein Elf ein anderes *eo*, ein anderes Rechtsempfinden entwickelt, als in der Sippe vorherrscht, stört dies das Salasandra. Doch auch für den einzelnen Elfen stellt sich das Leben in der Sippe schwierig dar, da er sein Handeln stets im Hinblick auf den existierenden Konflikt abwägen muss. Wenn es der Sippe nicht gelingt, derlei Differenzen auszuräumen, muss oft eine schwere Entscheidung gefällt werden: Der einzelne Elf vor – für einige Zeit oder auch dauerhaft – aus der Gemeinschaft ausgeschlossen oder sucht von sich aus fern der Sippe nach seinem eigenen Weg.

Grundsätzlich herrscht in der Sippe eine große Toleranz in Bezug auf Dinge, die in der Welt der Menschen längst Anlass zu Klage und Prozess gegeben hätten. Konflikte werden einvernehmlich in einer Art Schiedsverfahren durch die gesamte Sippe gelöst, die Versöhnung steht im Vordergrund.

Als Verbrechen gilt jedoch jede Tat, die willentlich gegen das *eo* der Sippe beziehungsweise gegen die persönliche Integrität einzelner Mitglieder verübt wird. Dazu zählen Gewaltverbrechen wie auch ein Eingriff in die Sphäre des intimen Besitzes. Diese Taten greifen die Sippen-gemeinschaft als solche, die Prinzipien des Zusammenlebens an und hinterlassen tiefe Narben im Bewusstsein aller Elfen der Sippe. Ein Elf, der solche Taten vollbringt, stellt eine Gefahr für die Sippe dar und wird ausgestoßen.

Für die Sippe ist der Verlust eines der Ihren schmerzlich, doch bemüht sie sich in der Folgezeit darum, die Narben zu heilen und die Gemeinschaft wieder herzustellen. So geht nach und nach die Erinnerung an die Existenz dieses Elfen verloren.

In besonders schlimmen Fällen wird ein Elf mittels eines Zauberbieds endgültig von der Sippe getrennt und regelrecht gebannt. Die Sippe vergisst seine Existenz, und auch der Verbannte muss nun mit dem Schmerz der Einsamkeit leben und wird seine Sippe niemals wiederfinden. Für die Sippe ist dieser Schritt eine Möglichkeit, die schlimme Tat aus ihrer Gemeinschaft tilgen, um sich so davor zu schützen.

elfen laden Singvögel und Schmetterlinge ein und lassen Baldrian und Lavendel duften, während die Steppenelfen kühne Reiterspiele abhalten oder gemeinsam riesige Mandalras schaffen und dem Wind übergeben. Die Firnelven hingegen lassen ihre Paläste im silbernen Licht von abertausend Schneekristallen und Eisblumen glitzern und versenken sich so tief ins Salasandra wie kein anderes Volk.

DIE SEELENHOCHZEIT

Die Verbindung zweier elfischer Seelen zu einem lebenslangen Bund im *Freundschaftslied* (MWW 49) ist ein seltenes Ereignis, leben doch viele Elfen ihre Freundschaften wie ihre körperliche Liebe frei und ungebunden. Umso gewichtiger ist ein solcher Anlass und umso prächtiger das Fest zu seinen Ehren.



»Braut und Bräutigam erschienen im Geleit ihrer ganzen Sippe, wobei jeder Elb auf seiner Flöte oder Harfe aufs Lieblichte musizierte. Beide waren überaus verführerisch anzusehen, gekleidet in einer unbeschreiblichen Mischung aus edlen Pelzen, Bausch, Blütenkränzen, frischen Blättern, Tüll und viel nackter Haut. Unter dem Schmuck erkannte ich die blasrosa-farbenen Blüten und Früchte des Wasserrausches – ein sinnevernebelndes Rahjaikum. [...] Die beiden Gruppen ließen sich gegenüber und in einem großen Kreis nieder, das Brautpaar von Angesicht zu Angesicht. Nach dem harmonischen Chor des Sippengesanges folgte das ergreifende Herzenlied der Liebenden. Kaum hatten die beiden geendet und ihre Hände gefasst, als mir der Atem stockte: Seltsame Kreaturen drangen fauchend in den Kreis ein. Halb elbische Gestalten, von Pelzen und Federn verhüllt, die Gesichter mit buntem Lehm und Beerenfarben verschmiert, dazwischen auch das eine oder andere Raubtier. Die Bestienger waren wohl darauf aus, das Paar voneinander zu reißen, doch kein Elb kam ihnen zu Hilfe. Braut und Bräutigam alleine verteidigten ihre Gemeinschaft. Sie warf Pfeile, wie vom Bogen geschossen, vorsichtig nach den Kreaturen, er wob Zauber, und manche Geste war vom irrisierenden Sprühen ungelinkter Astralenergie begleitet. Erst nach spannendem Kampf hatten sich alle Bestienger verflüchtigt. (Wie ich erfährt, ist es vornehmste Pflicht der jungen Jäger, in Maske oder Tiergestalt jene Mächte der Welt darzustellen, die jede Gemeinschaft bedrohen könnten.) Nun sprangen alle Gäste hinzu, fielen einander in die Arme und begannen ekstatisch zu tanzen. Viele Stunden gaben sich die Elben nun Musik, Tanz und Liebe hin. Beeindruckend auch, dass die Elben keinerlei Rauschmittel, nicht einmal Speisen zu sich nahmen, wenn man von den betörenden Gerüchen des Wasserrausches absieht. Viel mehr war es ihre Magie und ihre eigentümliche Wildheit, die sie in einen unbeschreiblichen Taumel der Lebenslust versetzte.«

—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, um 623 BF, bearbeitet

ZAUBERLIEDER UND DSCHISSANDRA – DIE MUSIK

»Alles ist Klang, alles ist Musik. So, wie das Auge das Aussehen eines Dings verrät, so verrät das Ohr sein Innerstes. Alles hat Klang, so wie alles ein Aussehen hat. Versteh doch, telor: Wenn du vor einem Wald stehst, siehst du die Bäume des Waldrandes, und vielleicht hörst du noch ein paar Vögel – aber über

geburt

Beim Geburtsfest eines neugeborenen Elfenkindes wird dieses im Salasandra in die Sippengemeinschaft aufgenommen, und das Sippenglied wird um seine ureigene Seelenmelodie erweitert. Während dieser Zeremonie beginnt auch die enge Verbindung des Kindes mit seinem iama, seinem Seeleninstrument (siehe Seite 55), das – wie auch der Erstname – von den Eltern für das Ungeborene vorbereitet wurde. Firnelkenkinder bekommen bei der Geburt sogleich das schwarze Amulett, das sie vor Unglück schützen soll (siehe Seite 73).

TOTENBRAUCHTUM UND BESTATTUNG

»Wenn wir ein Mitglied unserer Sippe bestatten, dann führen wir den von seinem Licht verlassenen Körper einem neuen Sinn zu. Nicht der Elf ist dahingegangen, sondern sein Leben, für alle sichtbar in seinen Kindern, Werken und Liedern, die er gesungen hat und die wir über ihn zu singen haben. Mit unseren Liedern malen wir ein Bild, das die Toten zeigt, wie wir sie in Erinnerung behalten möchten. Ohne Streit oder Gier nimmt dann jeder von den Gütern des Elfen, was ihm Sinnbild für die gemeinsame Zeit, für die Freundschaft und Liebe ist, oder einfach was nützlich ist und weiter gebraucht werden kann. Nur mit Bogen und iama wird der tote Körper in einer Baumkrone, einem Hügel oder auf einem errichteten Holzgerüst ausgelegt, damit Rabe und Habicht, Schweißfliege und Schmetterling sich gütlich tun am modernen Leik, das Pilze und Zweige daraus sprießen und dass schließlich die blanken Gebeine zu Boden fallen und dort zu frischer Erde werden. Deswegen kann keine Trauer um das Vergehen der sterblichen Hülle unsere Herzen erfüllen: Im Tod kehrt unser mandra heim, unser nürda und unser zerza werden eins und neu.«

—Rallion Regenslieder zu Tamara, Gerasim, um 623 BF

Das Totenbrauchtum der allermeisten Sippen der Au-, Wald- und Steppenvölker ist tatsächlich – für viele Fremde schockierend – einfach: Die Überreste eines Verstorbenen werden an einer ihm besonders bedeutungsvollen Stelle der Natur überlassen, und nach wenigen Wochen der Verwesung und des Tierfraßes bleiben tatsächlich keine Spuren zurück. Elfen in größeren Siedlungen begraben ihre Toten auch einfach im Obstgarten. Auf dem Weg zurück ins Licht braucht der Tote seinen Körper ohnehin nicht mehr, und so erscheint es den Elfen nur natürlich, der Natur, von der sie sich stets das Nötige zum Leben genommen haben, ihren Teil zurückzugeben.

Schlimm ist für viele Elfen jedoch das sinnlose Sterben durch Unheil oder Unfall, das ein Lebenslied unvollendet hinterlässt. (Darin könnte auch das Zurückweichen vieler Elfen Sippen vor Bedrohungen begründet sein: Sie wollen ihr Licht vor einem vorzeitigen Tod schützen.) Um solcherart Verstorbenen Kraft für ein zweites Leben zu geben, werden Lieder gesungen, die sie loben, geleiten und beraten; Elfenpaare versprechen, dass sie dem Toten in dieser Nacht einen neuen Leib zeugen wollen; oder ein Baum wird über dem Leichnam gepflanzt und aufgezogen, dessen Blühen und Gedeihen als Symbol eines neuen Lebens gilt.

Eine Beschreibung der firnelischen Bestattungsriten finden Sie auf Seite 73.

den Wald weißt du damit noch lange nichts. Wenn ich aber dort stehe, dann lausche ich seinem Klang, und ich lasse mir von ihm seine Geschichte erzählen. Ich höre von denen, die in ihm wohnen, und von denen, die in ihm wandeln. Natürlich ist es schwierig, diese Erzählung zu verstehen, denn die Musik des Waldes ist ein ewiges Lied, und nur wer ihm lange genug lauscht,



vermag all die kleinen Nebentöne hören, die seine wahren Geheimnisse verraten. Wenn ich in einem Wald singe oder musiziere, dann tue ich das, um mich in sein Lied einzufügen.»

—Nahelot Windläuscher bei dem Versuch, einem menschlichen Barden seine Vorstellung von Musik zu erläutern

ELFISCHE MUSIK IST ANDERS

Das elfische Musikverständnis unterscheidet sich grundsätzlich von demjenigen jedes anderen aventurischen Volkes. Denn für die Elfen sind Musik und Klang ein elementarer Teil der Welt, und zwar sowohl der stofflichen als auch der geistigen und magischen Welt – und damit auch Teil ihres eigenen Wesens. Jede Form der elfischen Wahrnehmung ist von Geburt an mit Klängen verknüpft, sprich: Sie verbindet sichtbare Formen, Geräusche, Geschmäcker, Stimmungen und astrale Muster mit unterschiedlichen Ausprägungen von Klang. Damit ist die ganze Welt 'hörbar' – mal schrill und laut, mal leise und sanft, mal beruhigend und mal an- oder aufregend.

Doch so, wie eine Flut von optischen Eindrücken keineswegs aufeinander abgestimmt sein muss, sind auch die empfindenen Klänge keineswegs immer harmonisch. Ein Elf, der sich in einem dichten Wald 'umhört', erfährt genauso die bedächtige Ruhe einer uralten Eiche wie die geschäftige Emsigkeit des Ameisenstaates oder die Todesangst eines von einem Fuchs verfolgten Kaninchens. Und dennoch passt (aus der Sicht des Elfen) alles ineinander, denn es ist die ewige Harmonie – das 'Zusammenklingen' – von *nardra* und *serza*, von Werden und Vergehen oder von Ruhe und Bewegung. Nur vor diesem Hintergrund ist zu verstehen, welche Bedeutung das Singen und Musizieren für die Elfen hat.

MITTEILUNGEN DURCH MUSIK

Musik wird oft eingesetzt, um andere Elfen an eigenen Empfindungen und Erinnerungen teilhaben zu lassen. Indem ein Elf oder eine Elfe die Klänge nachspielt, die eine bestimmte Begebenheit oder Örtlichkeit charakterisieren, bekommen die Zuhörer, die die Musik verstehen können (sprich: die anderen Elfen), eine zwar sehr subjektive, aber auch sehr genaue Beschreibung – genauer, als es durch Worte möglich wäre.

Manche Elfen untermalen ihre Erzählungen durch gesungene Texte, aber dies ist nur eine Dreingabe, die für das Verständnis eigentlich nicht von besonderer Bedeutung ist. Auch die Überlieferungen alter Geschichten, die unter Elfen die Form von Liedern haben, leben meist nicht von den gesungenen Texten, sondern von dem, was die Klänge aussagen und vermitteln.

VERSTEHEN UND MANIPULIEREN DURCH MUSIK

Der zweite Anlass, bei dem Elfen Musik verwenden, ist das Eintreten in eine Umgebung: Durch das Einstimmen in die Umwelt können Elfen dies besser verstehen – und indem sie ihre Klänge aufnehmen und variieren, sind sie in der Lage, die Umwelt zu verändern. Dieser sehr sanfte und behutsame Vorgang entwickelt seine Wirkung nur unmerklich (die magischen Elfenlieder), doch gibt es auch die Möglichkeit, den Gesamtklang durch bestimmtes Eingreifen zu verändern: Dies geschieht über Zaubersprüche. (Siehe dazu **Die Magie der Elfen** ab Seite 4.)

Die Tatsache, dass Elfen sich oft und gerne in ihre Umwelt hineinendenken und 'hineinmusizieren', hat zu dem verbreiteten Glauben geführt, dass sie jederzeit und überall einfach aus Lust und Spaß Musik machen. Das ist zwar nicht falsch, aber ungenau: Es ist nicht die Freude an der Musik, sondern vielmehr die Freude daran, die Umgebung zu verstehen und sich mit ihr in Einklang zu begeben.

ELFENMUSIK AUS MENSCHLICHER SICHT

Elfische Musik folgt keinerlei formaler Harmonielehre – wie sollte sie auch, da sie nicht durch mathematische Gesetzmäßigkeiten geprägt

wird, sondern durch das, was der musizierende Elf gerade ausdrücken will. Da der Elfen Harmonie als hohes Gut gilt, ist ihre Musik in der Regel durch Wohlklang geprägt. Dabei fügen sie ihren Liedern und Stücken immer wieder Klänge und Melodieäufe bei, die eigenartig sind und von jedem gelehrten Vinsalter Openschreiber als "bar jeglicher Harmonie" beschrieben würden. Doch gerade diese Eigenheiten sind es, die den eigentlichen Reiz elfischer Musik ausmachen – jedenfalls für menschliche Ohren –, denn anstatt störend zu wirken, wirken sie fremdartig und zauberhaft.

Der Gedanke, einer passiven Zuhörerschaft Musik vorzutragen, um einfach nur die eigene Kunstfertigkeit unter Beweis zu stellen oder ein Publikum zu begeistern, ist Elfen zunächst einmal fremd. Musik dient in ihren Augen der Verständigung, nicht dem Konsumieren. Doch wenn sie sich lange genug unter Menschen bewegt haben, wissen sie natürlich sehr genau, dass die 'Rosenohren' zwar elfische Musik lieben, aber ihre Aussage nicht oder nur sehr unvollständig verstehen.

NICHT ALLE ELFENMUSIK IST SCHÖN

«Ich hatte immer gedacht, Elfen würden schöne Musik machen. Aber hast du mal echte Elfen spielen hören? Das klingt ja erbärmlich, das mag man gar nicht anhören! Nichts passt zueinander, jeder spielt, was ihm gerade einfällt ... jeder musikalische Mensch kann da nur noch Reißaus nehmen! – gehört auf dem Marktplatz von Donnerbach

Die Regel, dass Elfenmusik für Menschen oft schön und bezaubernd klingt, hat wichtige Ausnahmen: Wenn die Musik etwas beschreibt, das unangenehm ist oder widerstrebende Gefühle darstellt, dann kann auch die Musik von schrillen, unangenehmen Klängen dominiert werden. So kann ein Lied, das vom Auftauchen dämonischer Präsenzen berichtet, für menschliche Ohren genauso unerquicklich klingen, wie der Inhalt des Liedes für den Erzählenden widerwärtig ist. Auch um das Gemüt eines Elfen oder Menschen zu heilen, das durch fürchterliche Erlebnisse in Unruhe und Unordnung geraten ist, muss der Hei-





lende zunächst die Stimmung aufnehmen – und so klingt der Anfang eines solchen Heilungsliedes auch chaotisch und 'krank'. Doch nach und nach wandelt sich die Melodie (im schlimmsten Fall kann diese Veränderung erst nach mehreren Tagen erkennbar werden), wird harmonischer und ruhiger – und beschreibt damit den Zustand des Patienten genauso, wie sie ihn erzeugt.

Ein anderer Fall elfischer Musik, die für menschliche Ohren wenig geeignet ist, ist das so genannte *dichsandra*. Es kommt vor, dass eine Elfensippe oder auch eine kleinere Gruppe miteinander vertrauter Elfen zusammenkommt, um im gemeinsamen Musizieren die Eindrücke und Empfindungen zu einer bestimmten Situation, zu einer Stimmung, zu einem Ereignis zu teilen. Dabei flöten, fiedeln und singen alle 'fröhlich drauf los' und jeder einzelne stellt die Aspekte dar, die ihm oder ihr gerade wichtig sind. Vor allem, wenn die Eindrücke der Mitspielenden stark voneinander abweichen, kann dies durchaus zur Folge haben, dass der Gesamtklang für Außenstehende durcheinander und unharmonisch wirkt. Doch für die Musizierenden selbst widerspricht auch das *dichsandra* nicht ihrem Harmonieempfinden, denn jeder Einzelklang ist in sich stimmig. So, wie die unterschiedlichen Geräusche im Wald nicht aufeinander eingestimmt sind, muss auch der Klang des gemeinsamen Spielens nicht von Anfang an harmonieren. Mit der Zeit nähern sich die Klänge und Melodien nach und nach an, bis ein gemeinsames Gesamtbild entstanden ist.

DIE INSTRUMENTE DER ELFEN

»Für Elfen ist Musik etwas Lebendiges, und daher müssen auch ihre Instrumente von Leben erfüllt sein. So werden die Holzflöten mit Magie aus lebendem Holz geformt. Hiefür ziehen die Waldelfen die magisch rötliche Blutunde und die Eibe vor, die Auelven die Linde. Firnelven nehmen gerne den Kristall des Eisigels.

Anderer Elfen, die den Tieren näher stehen, verwenden Knochen oder Haut, denn sie sehen die Gebeine als Träger des Geistes des verstorbenen Tieres.

DIE KUNST DER ELFEN

»Lausche den Melodien, die in allem sind. Lass deine Hände der Musik folgen. Wenn du das Bauschlied singst, werden die flauschigen Samen deinen zupfenden Fingern folgen. Wenn du dein ledernes Hemd mit Stickereien verzierst, knäpfe ihre Muster nach den Stimmen der Wälder, und sie werden dich willkommen heißen. Wenn du die verschlungenen Zeichen des Isidra in deine Ornamente einbettest, webst du die Melodie der Worte mit hinein.»

— Unterweisung der Zaubereberin Simarjyel Herbstmond

»Nurda und zerza haben die Schönheit der Wälder und der Auen geformt. Bedenke dies, wenn du selbst den Dingen Gestalt gibst. Was kann vollkommener sein als ein Spinnennetz mit glitzernden Tauperlen, das Aderngelecht eines frühlingsgrünen Blattes oder die Farben auf den Flügeln eines Schmetterlings?»

— die auelfische Bauschweberin Linnaewen pflückt-Träume-im-Tau zu einem jungen Elfen ihrer Sippe

Aufgrund ihrer Liebe zu natürlicher Schönheit und dem Bedürfnis nach harmonischer Einbettung eines jeden Teils in das umgebende Gefüge lassen die Elfen künstlerisches Wirken in nahezu jede Tätigkeit ihres Lebens einfließen. Die Kunst um der Kunst willen ist ihnen dagegen weitgehend fremd und wird nur von einigen wenigen Elfen praktiziert, die in der Menschenwelt oft große Anerkennung gefunden haben.

Elfischen Handwerksstücken ist gemein, dass die Kunstfertigkeit sowohl im Gesamtwerk als auch in den Details liegt, so dass das Werk oft erst beim mehrmaligen Hinsehen in seiner Gänze erfasst werden kann.

Waldelfen bevorzugen Löwen- oder Hirschgebeine, Firnelven Setzigerhauer oder Wolfshochnochen, alle Völker aber Elfenbein.

Neben der etwa ellenlangen Blockflöte haben die Auelven auch die Hirtenflöte erfunden, die aus zahlreichen, nebeneinander gesetzten Röhren zunehmender Länge besteht. Zur Hocheffizienz entstand wohl das erste Saiteninstrument, die Elfen- oder Handharfe. Ursprünglich wohl wieder aus einem Tierleib, nämlich dem Panzer der Schildkröte, der mit dem ineinander gedrehten Haar des Musikanten selbst bespannt wird, wurde sie bald aus feinsten Holzern gebaut und verschwenderisch verziert.»

— Simona Weyringer, *Edle vom Berg*, bei einem Vortrag im Heinde-Tempel zu Panin, neuzeitlich

Auch die Stimme ist den Elfen Instrument, sind sie doch durch die Gabe der Zweitimmigkeit in der Lage, eine Vielzahl von Klängen hervorzubringen, die keineswegs immer Worte formen müssen. So kann jede Elfenstimme zwei Flöten imitieren oder andere musikalische Klänge bilden, die das gemeinsame Musizieren bereichern.

DAS IAMA

Zu den wichtigsten Besitztümern jedes Elfen und jeder Elfe gehört das *iama* – das Seeleninstrument. Oft handelt es sich um eine Knochenflöte, aber auch ganz andere Instrumente sind möglich. Das *iama* ist das Instrument, mit dem Elfen am Salasandra teilnehmen, und so wird die Verbindung zwischen dem Seeleninstrument und seinem Besitzer schon in der Kindheit geprägt und im Laufe des Lebens immer inniger. Eine Teilnahme am Salasandra und auch jegliches anderweitige Musizieren mit einem anderen Instrument als dem *iama* kann immer nur eine Notlösung sein, denn nur das *iama* verleiht den tiefsten Zugang zu den Klängen der Umwelt.

Der Verlust des *iama* ist ein fürchterliches Erlebnis, vergleichbar mit dem Tod eines langjährigen Gefährten, und in der Regel kann ein Elf nur in der eigenen Sippe ein Ersatzinstrument erhalten. (Siehe hierzu die Expertenregel in *MWW 48*.)

So mögen sich beispielsweise in der Verzierung eines Harfenbogens die Isidra-Zeichen des Seelenliedes des Sängers zwischen den reinen Ornamenten verbergen.

Magie und Gesang fließen in beinahe jede Fertigung elfischer Kunstwerke mit ein. Beide können helfen, die genaue Form des Darzustellenden erst zu ergründen – denn die elfische Ornamentik entspricht nicht selten einer bestimmten Melodielinie, die in den Augen des Formenden sein Wesen oder seinen Gebrauchszweck beschreibt. Die Lieder der Kunstfertigkeit wiederum verleihen dazu noch jene besondere Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit, die die außerordentliche Schönheit oder die besonders filigranen Verzierungen eines Werkstückes erst ermöglichen.

ORNAMENTIK UND MATERIALIEN

»Die Verzierungen des Bogens gleichen dem Efeu, denn wie dieser den Baum, so soll deine Hand den Bogen umschließen. Die ältesten Lieder berichten, dass schon Serleen solch einen Bogen fertigte, als er in das Bannland zog, Lafadiel zu befreien.»

— die Auelfe Shanari Silbertau zu ihrer abenteuerlustigen Tochter Mhadalin

Elfische Ornamentik verwendet zumeist eher florale und organische Formen, die Blüten, Blättern, Ranken und gewundenen Wurzelwerk nachempfunden sind; bei den Firnelven finden sich vor allem die filigranen Abbilder von Eiskristallen. Diese Schmuckornamente, die zuweilen so verschlungen sind, dass man ihrem Lauf eine Viertelstunde folgen kann, ohne an den Ausgangspunkt zurückzukehren, werden



oft mit den kunstvollen Schriftzeichen des Isdira verwoben. Wahren Meistern dieser Technik gelingt es gar, mehrere unterschiedliche und sich teilweise überlappende Texte zwischen den Verzierungen zu verstecken. Aber auch stark abstrahierte, weniger organische als sehr ebene und symmetrische Muster finden Verwendung. Ornamentale Verzierungen bringen Elfen als Stickereien aus gefärbtem Rindbast, gesponnenem Bausch, Tier- oder sogar Elfenhaaren auf Kleidung und Schuhwerk, Köchern und Decken an. Gebrauchsgegenstände, aber auch Musikinstrumente und die Wände ihrer Woh-

nungen aus Eis oder lebendem Holz werden ähnlich verschönert, wobei gerade letztere fast immer mittels METAMORPHO GLETSCHERFORM beziehungsweise HASELBUSCH anstatt mit profanen Werkzeugen bearbeitet werden. Als Materialien für Schnitzereien finden neben Holz auch Horn und Bein Verwendung. Die Firnelven können mit dem METAMORPHO FELSENFORM sogar Bernstein und den Kristall des Eisigels in wundersame Formen bringen. Die Auelfen halten Träume, Legenden und wichtige Ereignisse in Form von Bauschbildern fest.

Neben Ornamenten, die auf Leder gestickt, in Holz geschnitzt oder in der Kälte des ewigen Eises konserviert viele Jahrzehnte bestehen können, kennen Elfen aber auch zahlreiche Formen vergänglicher Kunstwerke: Sei es die malerische Dekoration eines auelfischen Festplatzes mit Blüten, die nur für eine Nacht geöffnet werden, die Sand-Mandrals der Steppenelfen, die gleich nach der Vollendung dem Wind übergeben werden, oder die Hautmalereien, die sich bei den Auelfen Albernas und wenigen Firnelven finden. Deren Spiral- und Wellenmuster wurden möglicherweise durch thoralische Tätowierungen inspiriert und stellen grundsätzlich eine Stimmung des Augenblicks dar, denn kein Elf käme auf die Idee, seinen Körper permanent zu zeichnen, wie es die Menschen tun.

DIE GEFAHR DER WIRKLICHKEIT

«Kannst du ermesen, welche Wirklichkeit ein Lebewesen annehmen kann, dem du Gestalt verleihst – ob nun im Traum oder in einem Bild? Kannst du die Folgen deines Schaffens absehen?»

—die auelfische Bauschweberin Linnaween pflückt-Träume-im-Tau zu einem jungen Elfen ihrer Sippe

Fast alle elfischen Künstler lehnen die Darstellung von Elfen oder Menschen und selbst Tieren ab, sei es bei der Verzierung von Kleidung, Schmuck, Wohnungen und Gebrauchsgegenständen, sei es bei Artefakten rein kunstvoller Bedeutung. Sie glauben, dass alles, was ein Elf darstellt, viel zu leicht Wirkung haben oder sogar zum Fokus von Verehrung werden kann. Darstellungen von Lebewesen wie die Eisskulpturen von *Shanasala* und die Statuen oder Portraits mittelländischer Auelfen sind deshalb selten; sie gehen meist auf Überbleibsel hochelfischer Traditionen oder die Vermischung des Künstlers zurück. Eine Besonderheit sind die magischen Gemälde des *Goldodon Seemond*, deren eigentümliche Wirklichkeitsnähe und Lebendigkeit nicht nur der Verwendung von Lotosfarben, Alraunensaft und Kairnypaste bei der Farbherstellung geschuldet ist, sondern auch einem alten Elfenlied (siehe auch Seite 108 und 117).

SPRACHE UND NAMEN

«Wie viel Zauber liegt in der singenden, klingenden, schwingenden Stimme eines Elfen! Fast scheint es, als ob er mit zwei Stimmen gleichzeitig spräche, als ob die eine dieser Welt und die andere einer lichtvollen Harmonien entspringe.»

—Grillenzyp von Säuselwind – Elfenlyrik von der Rohalszeit, Vörrort der Vinsalter Hesinde-Ausgabe, 986 BF

Die gemeinsame Sprache aller Elfenvölker heißt *Isdira*, und die zugehörige Schrift trägt denselben Namen. Das Gesprochene *Isdira* ist sehr melodios und singend, voller Lautmalerei, die Stimmung und Bedeutung vermittelt. Die Fähigkeit zum zweistimmigen Gesang (siehe Seite 36) ist zwar keine zwingende Voraussetzung, um sich in *Isdira* verständlich zu machen, viele Facetten des sprachlichen Ausdrucks gehen bei der Einstimmigkeit jedoch verloren – und viele Elfen empfinden einstimmiges *Isdira* auch nicht als sonderlich schön anzuhören. Aussprache und Betonung unterscheiden sich unter den Völkern nicht

sehr, und Verschleifungen oder Lehnwörter aus den umliegenden Menschensprachen sind selten. Nur das Vokabular ist bei jedem Volk anders ausgeprägt.

«So erkennen die Elfen natürlich in ihrem Lebensraum zahllose entscheidende Unterschiede, wo Fremde undifferenziert das gleiche Wort benutzen. Was wir Menschen unterschiedslos als 'Aulandschaft' bezeichnen, benennen die Auelfen je nach Fruchtbarkeit, Bewuchs, Wasserverteilung, ja, selbst Jahreszeit und Tageszeit mit 'biunda' (besonders fruchtbares Flussgrasland), 'dene' (feuchte Niederung, eher baumlos), 'alawa' (Flussufer) oder zwei Dutzend weiterer Begriffe. Die Waldelfen kennen mindestens sechzig Wörter, wo wir im Garethi mit 'Wald', 'Fors' und 'Hain' sowie 'Wäldchen', 'Urwald' und ähnlichen Ableitungen auskommen. Und für viele firnelische Worte für 'Schnee' müssen wir gar auf nivesisches und thoralisches Vokabular wie 'Neuschnee', 'Firn' oder 'Harsch' zurückgreifen, ohne dabei auch nur annähernd die gleiche Präzision zu erreichen.»



Ein Waldelf, dem du mittelst, dass du neulich "im Wald eine besonders schöne Glockenblume gesehen hast", fühlt sich genauso genaführt wie ein Mittelreicher, dem du erzählst, dass du "in einer Stadt einen besonders großen Menschen getroffen hast".

—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, etwa 623 BF

LAUTHARMONIE UND GRAMMATIK

Das Isdira ist eine melodische, vokalreiche Sprache. Unterschiedliche Betonung und subtile, für Menschen nur schwer hörbare Lautunterschiede sowie die Stellung des Wortes im Satz können die Bedeutung (oder die grammatische Funktion) verschieben. Dabei bestimmen meist kurze Wortstämme den Bedeutungshorizont eines Begriffs, die Betonung oder weitere Wortzusätze definieren dann die genaue Bedeutung. So bezeichnet *bor* mit gehauchtem *b* und sanftem *r* das friedliche Brummen des *horn* ('haarmloser') Bär, kann aber mit explosiv gesprochenem *b*, kurzem *o* und rollendem *r* auch das drohende Brüllen des *borgra* ('aggressiver') Bär wiedergeben.

Ein weiteres sprechendes Beispiel ist die Wortgruppe *quai* ('krächzend') schreien, *quäia* 'Wildgans', *quiwä* 'Käuzchen', *qu'idhë* 'Krächzfrucht' (Quitte), *sequioia* 'heimeliges Knarren' (Mammuthaube) und so weiter.

»Die größte Besonderheit des Isdira ist die Feinheit der Lautmelodie. Beispielsweise kann das Wort 'var' gleichermaßen 'Behüter', 'behüten' und 'behütet' bedeuten – also Haupt-, Zeit- oder Eigenschaftswort sein. Hinzu kommt, dass viele Laute, insbesondere die Vokale, für ein Wort nicht direkt festgelegt sind. Der Elf benützt jene Laute, die der Satzmelodie, seinem Stil, seiner und der Zuhörer Stimmung und der allgemeinen Lage am angemessensten sind.

Die meisten Sprachlektionen zwischen einem Elfen und einem Nichtelfen beginnen damit, dass der Elf – nach Meinung des Schülers – ein Dutzend Mal das gleiche Wort wiederholt, während der Elf darauf besteht, dass er alleine das 'a' in der Mitte jedes Mal unterschiedlich ausgesprochen hat. Bis heute kann ich, wenn man mir das Wort 'sala' sagt, daraus nicht entnehmen, ob wir 'in Sicherheit', 'zuhause' oder 'auf dem Versammlungsort' sind. Alleine das Verdunkeln der Vokale und das langsame Hinzukommen eines tiefkehligen Knurrens macht ein zufriedenes 'jey' oder 'fae' aus, ein freundliches 'jeyu', ein grimmiges 'jeyra' oder ein brüllendes 'jeygra' – mit einem Bedeutungswandel von 'ich', 'Freund', 'Feind' bis 'Unmensch'. Als besonders geeignetes Lehrbeispiel erscheint mir das Elfenwort 'ama' oder 'iama', das ich, in 42 verschiedenen Ausdrachen, mit Garethi-Begriffen wie Freund, Geliebter, Bruder, Lehrer, Geburtsinstrument, Gabe, Beziehung, Natur, Fauna, Schickal und Sinn übersetzen muss.

—Grillenzirp von Säuselwind – Elfenlyrik aus der Rohalszeit, Vorwort der Vinsaler Hesinde-Ausgabe, 986 BF

DIE SCHRIFT DES ISDIRA

Die 27 Schriftzeichen des Isdira sind kunstvolle Schnörkel und Schleifen, die leicht in die gekrümmte Oberfläche von Ästen und Stämmen lebenden Holzes, auf Blätter oder weiches Leder geprägt werden können. Geschriebenes Isdira wird oft mit wunderschönen, verzierenden Gravuren verwechselt, denn elfische Schriftkundige betten ihre Texte gerne zwischen rein ornamentalen Spiralen, Schleifen und Kreisfiguren ein. Das Lesen und Schreiben ist in einer Elfenrippe in der Regel den Legendenängern und Zauberwebern vorbehalten, andere Sippenmitglieder erachten die Kenntnis der Isdira-Zeichen selten als erstrebenswerte Fähigkeit. Jene schreiben in zivilisationsnahen Sippen alte und neue Lieder, Gedichte und Melodien nieder, um sie zu sammeln und zu bewahren. In den entlegener lebenden Sippen werden die Isdira-Zeichen vor allem auf Gebrauchsgegenständen angebracht: Auf dem Bogen der Jägerin wird beispielsweise zur Unterstützung des FALKEN-AUGE ein klares *iama yara sala'dha* eingraviert, auf dem Wams des Kämpfers ein *ama tharsu* (ARMATRUTZ) in leuchtenden Farben eingestickt.

Auch Orte werden mit versteckten Nachrichten ausgezeichnet: "Im Winter wie drei Winter fanden Miryariel und Vaquelidan in der Krone dieses Ahorns sichere Zuflucht" zeichnet zum Beispiel einen guten Lagerplatz aus, während ein deutlich sichtbares "Dh'raaz!" ("Drache!") auch für schriftunkundige Wildnisläufer eine eindringliche Warnung ist.

DAS ALTE ASDHARJA

Das *Asdharia* ('Sprache der Verkörperung') ist jene elfische Ursprache, aus der sich das einfachere Isdira schon kurz vor dem Fall der Hochelfenstädte entwickelte. Es ist komplexer und variantenreicher als Isdira und selbst für heutige Elfen schwer in allen Facetten zu meistern – trotzdem wird es von allen Elfenvölkern (ohne größere Unterschiede in Ausbreiter oder Vokabular) überliefert, denn die ältesten Lieder und Zauberer- und Völkergesänge können nur in *Asdharia* ihre mächtige Wirkung entfalten. Noch mehr als das Isdira setzt *Asdharia* die elfische Zweistimmigkeit voraus, so dass es Nicht-Elfen niemals vergönnt sein wird, diese Sprache zu meistern.

Die schwingvollen Glyphen des geschriebenen *Asdharia* ähneln den Isdira-Zeichen zwar, sind jedoch detailreicher und komplexer. Sie wirken nicht so organisch wie Isdira, sondern kunst- und eindrucksvoller.

ELFISCHE NAMEN

»Ich benenne die Dinge nicht, sondern frage sie, wie sie genannt werden wollen, oder forme mit meiner Stimme den Klang ihres Daseins, wie er sich mir erschließt. So, wie cure Worte gleichsam mit dem Finger auf die Welt zeigen, ertaubt ihr sie ihrer Freiheit und Möglichkeit. Damit wir aber wahrhaftig miteinander und von der Welt sprechen können, nicht nur über uns und die Welt – und damit über sie hinweg und aneinander vorbei – müssen wir den inneren Namen der Wesen und Dinge erkennen, mit dem sie sich in die Weltenharmonie einfügen.

—Rallion Regenslieder zu Tamara, Gerasim, um 623 BF

Elfen tragen üblicherweise zwei Namen: Der Erstname entstammt dem lyrischen Isdira und soll Platz und Sinn des Elfen in der Welt bestimmen. Dieser Name wird dem Kind schon verliehen, sobald die Mutter seine Empfängnis verspürt (oder gar schon vor dem Zeugungsakt, wenn es gilt, Nachkommen für ein besonderes Schicksal zu empfangen).

Dabei ist ein Elf ein einzigartiges, unverwechselbares Wesen, und das drückt auch sein Name aus. Unter tausend Elfen mag es bei einem geschehen, dass er einen Namen erhält, den schon einmal ein anderer Elf der Legenden und Lieder einer Sippe oder eines Volkes getragen hat – und dieser empfindet sich dann oft als vollständige Wiedergeburt des betreffenden Helden.

Ob der Lebensweg dem jeweiligen Namen gerecht wird, steht jedoch auf einem anderen Blatt: Wenn einschneidende Erlebnisse das gesamte Wesen und Sein einer Elfe ändern, dann geschieht es manchmal, dass sie einen anderen Erstnamen wählt – oder besser: dass sie ihn annimmt, denn eine solche Namensänderung ergibt sich mit der Selbstverständlichkeit des Schicksals und hat nichts mit freier Entscheidung oder gar Eitelkeit zu tun.

»Die im Mittelreiche bekannteste Firnelfe, eine Frau, die ihr Menschen nur als 'die Jägerin' kennt, nennt sich erst seit jenen Tagen Elodiron (in etwa 'die Verlorene'), als die Sippe Kristallglanz vor fünfzig Jahren tragisch unterging. Und ich selbst war in einem früheren Leben Barinon, ein gedankenloser Wanderer, ehe bedeutende Ereignisse mich zu dem Feind des Götter-Irrglaubens machten, der ich heute bin. Mit jenem Barinon habe ich heute weniger gemeinsam als mit meinem Vater.

—Firtional Nachschatten, Magiethoretiker, Panin, etwa 1005 BF

Der Zweitname ist oft allen Mitgliedern einer Sippe gemeinsam, sei es, dass dreißig nah verwandte Firnelfen den Namen *Kristallglanz* tra-



ANIN'ASDA İSDİRA – WIRSPRECHEN İSDİRA

Vokale, die getrennt oder eigenbetont ausgesprochen werden, sind durch ein Dach (^) markiert. Die kaum hörbare Pause, wo besonders gegensätzliche Wortstämme aneinandergesetzt werden, wird durch ein Hochkomma (') gekennzeichnet. Der Plural wird durch Verdopplung des Schlussvokals gebildet, meistens einem *a*. Ein *y* wird meist konsonantisch wie *j* (in Jugend) ausgesprochen, kann aber zwischen zwei Konsonanten auch als Vokal dienen (wie *i* oder *ü*). Das gerne als Abschluss von Namen verwendete *ē* oder *ē* wird lang und wie eine einzelne Silbe gesprochen.

FORMELN UND REDEWENDUNGEN

Sanyasala, feyiama. Ich heiße dich willkommen / verabschiede dich, (Elfen-)Freund.

Sanyaza, fey(g)ra! Weiche zurück, Feind / Unhold!

Sanya bha, tala(r). Ich grüße dich (mit Vorsicht), Mensch.

Feydha Vindariel. Ich (bin ein Elf und) heiße Vindariel.

Taladha Alrik. Ich (bin ein friedlicher Mensch und) heiße Alrik.

Telordha Ragnar! Ich (bin ein Mensch und) heiße Ragnar (und wenn du weiter so hochnäsig bist, gib't eins drauf!)

Nura'dhao! Gedehin mit dir! (Dankesformel)

Eorla. Es soll Recht sein. / So soll es sein. (Rituelle Bekräftigung einer Entscheidung)

A'dao bhanda. Ich werde (darüber) nachdenken.

A'dao valea iama. Ich verwandle mich in mein Seelentier. / Ich werde sterben.

E kahrijanda a'dao fey val'dhanra. Mein Schicksal ist erfüllt.

Andhin erin. Ich danke dir / euch.

Bha'iyal! Vorsicht! (Warnruf)

VOKABULAR

Af: Ja (Geste: Lächeln)

Ar: Nein (Geste: Zähne blecken)

(i)ama: Freund/in, Geliebte/r, Bruder, Schwester, Gabe, gut, Seeleninstrument, Seelenlied ...

-sa, -ra: Verneinung, Gegner, Feind (je nach Schärfe)

mandra: 'Seelenkraft', (elfische) harmonische Zauberei, natürlicher Fluss der Magic

taubra: unelfische / hochmütige / unharmonische Magic, die Zaubereffekte mit der Macht des Geistes herbeizwingt

zertaubra: verderbte und zerstörerischen Zwang ausübende Magic

nurdra: Lebenskraft, Wachstum, Werden

zerza: Zerstörung, Vernichtung, Ende

dha:za: 'das-das-Eins-zerstört', 'das-das-Sein-bekämpft', der / das

Namenlose

ba:oc: allgemein der Wirklichkeit verhaftet; unelfisch, des Elfischen beraubt, unrein, von der Wirklichkeit verführt, nach Macht strebend, von Gier erfüllt

dha, dao: Leib, Verkörperung, Schicksal, Sein, Selbstverständlichkeit, Beständigkeit, eins; Nordstern

na, nha: (Lebens)weg

mha: Traum, Eingebung, Plan

bha: Verstand, rationelles Denken, Acht geben

gra: Wut, Zorn, Ärger

kai: Tat, Angriff, Überfall

sanya: Gruß, Einladung, Ginst

iamanda: Harmonie, Wohlklang, Lied

la: (tiefer) Wald

dír: (lichter) Wald, Hain

bian: (Elfen-)Haar, Gras

aha, a(l)wa: Wasser, Bach, Fluss, Zeit

lír, lyr: (unheimliches) Meer, Welle

sha: (strahlende) Sonne

mada: Mond

say'dhaba: 'geformtes Hausgewächs', prächtiges Baumhaus

sala: Heim, Sicherheit, Gemeinschaft

sala mandra: 'Versammlungsplatz der Magiebegabten', die Salaman-dersteine

salasandra: 'Heim / Tanz der Seelen', Seelenvereinigung

salaza: 'ohne Heim und Sippe', allein, einsam, verlassen (seelischer Zustand eines Elfen außerhalb seiner Sippe)

var, val: Hüter, Bewahrer

thar(a): Waffe, Kämpfer

yar(a): Bogen, Schütze

fey, fae: Elf / Elfe, ich, elfisch

fey'e: Mehrzahl von *fey*

feya: Volk der Elfen

feysala: elfische Sippengemeinschaft, auch: wortlose Verständigung der Elfen

fenvar: heutige Bezeichnung für die Hochelfen

tala: 'Rosenohr', (freundlicher) Mensch

telor: (potentiell feindlicher) Mensch

feytala: 'Elfmensch', Halbfelf

boroborinoi: 'kleiner Bartmurmler', Zwerg

fjalgr: 'Wildpelz', Ork

gobian: 'struppiges Rothaar', Goblin, Grobian

zara: Echsenmenschen, auch: *isdragr* 'Unausprechliche'

gen, sei es, dass sich einige hundert Auelfen zusammengehörig fühlen, deren Name das Wort 'Farn' enthält. Bei vielen Elfen enthält der Zweitname die Bezeichnung des Seelentiers, mit dem sich die Elfe verbunden fühlt und dessen Gestalt sie annehmen kann. Ebenso häufig ist der Zweitname ein ganz persönliches Attribut, das die Elfe erst während ihres Lebens erwirbt, Spitzname, Kosenamen, eine Art Berufsbezeichnung innerhalb der Sippe, oder Erinnerung an ein ungewöhnliches Ereignis.

»Athavar, der große waldfelfische Freizauberer, heißt Friedenslied, weil dieser Zauber, den er beherrscht wie keiner, seiner ganzen Lebensweise entspricht. Eldarion, der beste Speerfischer seiner Sippe, wird respektvoll stillwie-die-Uferwiese genannt, denn so täuschend er seine Beute.«

—Salandriorn Farnion Finkenfarn, als Lehmeister an der Puniner Magierakademie, etwa 1003 BF

Der Zweitname eines Elfen wird im Laufe eines langen Lebens möglicherweise öfters gewechselt, insbesondere wenn er eine Art Spitzname

me ist oder wichtige Taten beschreibt, die sich mit wachsender Erfahrung ändern können.

WAHRE NAMEN

Elfen glauben daran, dass jedes Lebewesen und alle natürlichen Dinge einen Wahren Namen besitzen, der die vollkommene Beschreibung des Wesens eines jeden ist. Einen Wahren Namen zu ergünden ist jedoch schwer. Eine Elfe erfährt ihn manchmal in einem Weistraum, im Augenblick erster Lebensgefahr, auf einer mystischen Queste – oder auch im ganzen Leben nicht.

»Seinen Wahren Namen zu teilen bedeutet, sich völlig auszuliefern, das Ich zu verschenken, jedes Geheimnis des eigenen Seins zu entdecken. Nur in einigen wenigen Liebesliedern wird davon berichtet, dass ein Paar wechselseitig den Wahren Namen teilt, eine 'Seelenhochzeit', die auch bei den Elfen nur alle hundert Jahre vorkommt. Alle derartigen Lieder erzählen denn auch von einem gleichzeitigen Tod der Liebenden, selbst wenn Hunderte von Meilen zwischen ihnen liegen.«



—Salandron Farnion Finkenfarn, als Lehrmeister an der Puniner Magierakademie, etwa 1003 BF

»Unser Wahrer Name ist [...] der letzte Funken jenes Lichtes, aus dem wir alle gekommen sind. Bei der Astralen Meditation, beim Singen der Alten Lieder, insbesondere bei der Erschaffung persönlicher magischer Artefakte und in intimsten Augenblicken wie der größten Trauer, der Todesstunde oder der Selbstauflebung ist der Wahre Name Leuchtfeuer, Kristallisationskern oder Anker für jenen filigranen Augenblick zwischen den beiden Welten von Sein und Traum.«

—überetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elton Carhelan, um Bosparans Fall

BEISPIELE FÜR ELFISCHE NAMEN

Männliche Erstnamen: Aelindir, Alarion, Alancel, Albion, Amariel, Amariyllion, Aranel, Ardarel, Arikarion, Avaralion, Biundralar, Calhenheri, Calomiriell, Ciryaniil, Deläma, Delayar, Dendayar, Diündriell, Eber(c)ion, Elbrenell, Eldariell, Eldarion, Elsurion, Faëlandel, Faelindel, Feyarion, Fiankoën, Fianloën, Farnion, Felarian, Feysiriel, Floriel, Gilion, Hamaryel, Ilcoron, Ilmariel, Imalayan, Imion, Imrayon, Jyvindar, Lemandrion, Laryllan, Lellindor, Lindariell, Lorindion, Lorian, Mandavar, Mandrion, Marnion, Merdarion, Nadyawin, Navarion, Nindariell, Oiodin, Olidir, Ranarion, Sanyadriell, Sanyarin, Valandriell, Valara, Vindariell, Visalyar

Weibliche Erstnamen: Adailana, Ada(i)loë, Alaniel, Alari, Allacaya, Amariel, Arallian, Asamandra, Belimonë, Biundrala, Calenleya, Ciryaniil, Daleonë, Darindel, Dialya, Eiliniel, Eloyaë, Eldalië, Faelindel, Feyarion, Fiankoën, Fianloën, Filyana, Floriendel, Gwcn(dala/del/la), Haleon(ë/ya), Himiyana, Ilmariel, Ivrinel, Lauriel, Liasanya, Lielil, Liloë, Lorindel, Lorindië, Lynissel, Mandara, Mayahafia, Mayana, Meloanë, Milalite, Milmiria, Miriyama, Miriel, Nindariell, Odania, Ohaia, Olimonë, Rhiaannon, Rileona, Safiriel, Sahanya, Salinyomë, Sanyadriell, Shanaha, Shayariel, Silmariel, Teleria, Ufündel, Valaria, Valeriana

Typische Elemente elfischer Zweitnamen: Abend, Ahorn, Apfel, Atem, Au, Auge, Bach, Baum, Bausch, Berg, Biene, Blau, Blitz, Blume, Blut, Boden, Braune, Braun, Brombeere, Buche, Busch, Butterblume, Dämmer, Donner, Dorn, Efeu, Eibe, Eiche, Einhorn, Eis, Ente, Erdbeere, Erde, Erle, Erz, Esche, Espe, Eule, Farn, Feld, Feuer, Fichte, Fingerhut, Firm, Flamme, Flieder, Flöte, Flügel, Fluss, Frühling, Funken, Fuß, Gipfel, Gletscher, Gold, Gras, Grille, Grün, Haar, Hain, Hand, Harfe,

«Alvida die Schülerin: "Was hat ewig Bestand, Meister?"

Rohal der Weise: "Nichts kann zur Gänze getilgt werden: Ein Mensch hinterlässt Nachkommen, eine Lehre Schüler, eine Pflanze Ableger, ein Volk hinterlässt Ruinen und eine Idee Nachahmer."»

—Gespräche Rohals des Weisen, Band IX, um 522 BF

Auch wenn die Elfen sich schon vor langer Zeit von ihren hochelfischen Vorfahren abwandten, haben diese doch bis heute ihre Spuren hinterlassen, die sich im Alltagsleben der Elfen wiederfinden.

ELFEN UND HOCHFELFEN

Der Großteil der Elfen steht ihren hochelfischen Ahnen und deren Hinterlassenschaften ablehnend gegenüber, sie betrachten sie als Ergebnisse der Entwicklung zum *badoc*. Vor allem der Pragmatismus, mit dem sich die Hochelfen einst die Welt untertan gemacht haben, stößt bei Elfen auf Ablehnung. Auch der Machtwille, Expansionsdrang

Hasel, Hauch, Heidelbeere, Hemd, Herbst, Herz, Himbeere, Himmel, Horn, Hügel, Käfer, Kirsche, Klec, Kleid, Klinge, Königskerze, Kralle, Kristall, Kupfer, Land, Laute, Lavendel, Leier, Libelle, Licht, Lilie, Linde, Locke, Lotos, Löwenzahn, Luif, Mammut, Mantel, Minze, Mistel, Mittag, Mohn, Mond, Moor, Moos, Morgen, Nacht, Nebel, Nordlicht, Ohr, Pfeil, Pilz, Quelle, Rauch, Regen, Regenbogen, Reif, Reiher, Rose, Rot, Schachtelhalme, Scharlachkraut, Schatten, Schnee, Schwalbe, Schwamm, Schwanz, Schwarz, Schweiß, Schwinge, See, Silber, Singvogel, Sommer, Sonne, Speer, Spinne, Stein, Stern, Strauch, Sturm, Tag, Tanne, Tau, Teich, Träne, Traum, Ulme, Veilchen, Wald, Waldmeister, Wasser, Wasserfall, Weide, Weiß, Welle, Wiese, Wiesel, Wind, Winter, Wolke, Zahn, Zauber, Zunge

Abschlüsse: -blatt, -blick, -blüte, -bringer, -flug, -freund, -glanz, -gruß, -hüter, -kind, -klang, -lachen, -lauf, -lied, -mut, -pfad, -reiter, -ruf, -rufer, -sang, -sänger, -sinn, -sucher, -tanz, -tänzer, -träumer, -weber, -weg, -zeit, -zweig

Natürlich ist der Zweitname ebenfalls in Isdira gehalten, für Übersetzungen ist an dieser Stelle allerdings kein Platz. Viele Tier- und Pflanzennamen des Isdira finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf Seite 290.

ISDIRA IN DEN OHREN ANDERER VÖLKER

Insbesondere bei den gutdänländischen Siedlern abstammenden Menschenvölkern ist an das Isdira seit den ersten Begegnungen mit Elfen eine starke Faszination geweckt. Im Garethi (insbesondere im albernschen Dialekt und in Weidener Mundart) gibt es erstaunlich viele Lehnwörter und lautmalersiche Anleihen aus dem Isdira, vor allem in der Dichtung und der Benennung von Tieren und Pflanzen: 'Weide' von *vaydyha* ('Jagdversteck'), 'Efeu' von *fy* ('Elf') als die wichtigste Pflanze der waldeffischen Baumhäuser oder 'Druide' von *dirryda* ('Weiser des Waldes') sind prominente Beispiele unter vielen mehr. So horychen viele Menschen im nördlichen Mittelreich, die des Isdira nicht mächtig sind, beim Klang elfischer Stimmen auf, weil ihnen der Klang einzelner Worte bekannt vorkommt.

Elfische Lyrik gilt – selbst in Übersetzung – bei mittelländischen Dichtern und Bardinnen zudem als große Kunst, die schwer zu erreichen ist.

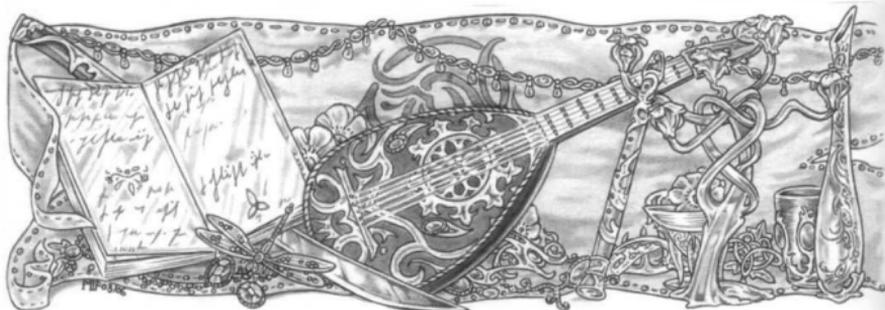
Auch Menschen anderer Herkunft sowie Goblins lassen sich oft vom harmonischen Klang der elfischen Sprache 'verzaubern'. Dagegen ist Orks der elfische Gesang ein Graus, während Zwergern gern über die 'hohlen Seufzer' spotten.

RELIKTE DER HOCHFELFEN

und der grenzenlose Schöpfergeist ihrer Ahnen ist ihnen unverständlich. Der Fall der Hochelfen wurde (gerade von den Firnelfen) in Liedern gefärbt und mit Propaganda versehen, um ihren Nachkommen als Ermahnung und Warnung zu dienen.

Und dennoch kennen und nutzen die Firn-, Au- und Steppenelfen noch viele Bräuche, Zauber und kunsthandwerkliche Erzeugnisse der Hochelfen, wenn sie diese auch mitunter für ihre Zwecke verändert und an die Harmonie der Welt angepasst haben. Zudem werden (seit der Wiederentdeckung Simalyas) von manchen Außensippen auch wieder wehmütige oder stolze Lieder gesungen, die die Zeit der Hochelfen preisen.

Firnelfen verachten insbesondere den 'Götterwahn' der Hochelfen, haben aber einige Zauber und Handwerkskünste beibehalten, die für ihr Überleben notwendig sind, wie das Formen von Eis und Kristall. Viele **Außelfen** lehnen das hochelfische Erbe als *badoc* ab, es gibt aber hier und da auch faszinierte Nachahmer. Die **Steppenelfen** kennen ebenfalls noch einen gewissen Stolz auf ihren Ursprung als hochelfische



Reiterkrieger, auch wenn sie die beengenden Mauern der Städte für immer hinter sich gelassen haben. Weitgehend unberührt von hochelfischen Einflüssen sind die **Waldelfen**, die ihre Geschwister einst wieder das Leben mit der Natur lehrten. Sie wollen möglichst wenig über die Hochelfenzeit wissen und stehen ihren Relikten ablehnend gegenüber. (Weitere Informationen zum Verhältnis der Elfen zu den Hochelfen finden Sie in den Völkerkapiteln.)

HINTERLASSENSCHAFTEN DER HOCHELFEN

„Das einzige, was uns die Alten hinterlassen haben, sind Fehler, aus denen wir lernen mussten.“

—der Fischer Arwallon Morgentau zu norbardischen Händlern, 1018 BF

BRÄUCHE

Auch wenn die Elfen götterverehrende Kulthandlungen vor Jahrtausenden aufgegeben haben, ist es bei manchen Auelfensippen durchaus noch üblich, die halb verwitterte Nurti-Statue in ihrer Siedlung stets geschmückt zu halten oder Flammentänze aufzuführen, die einst eine Ehrung Pyrs darstellten. Viele Sippen der Firnelfen bringen zu Ehren Emetiels, der einst ihre Vorfahren aus dem Hümelsturm führte, Speisepfer dar, indem sie kleine Teile ihrer kostbaren Beute im Schnee



zurücklassen. Eine Steppenelfensippe am Nordrand der Salamandersteine bindet in Erinnerung alter Hippogriffenreiter-Tage örtliche Hippogriffen in ihr Salasandra ein und ist dafür in deren folgender Fohlenzeit sicher vor Raubflügen.

ZAUBER

Noch immer nutzen die Elfen Zauber und Lieder, die ursprünglich von ihren hochelfischen Vorfahren aus den Liedern der alten Elfen entwickelt wurden oder gar echte Neuschöpfungen waren. Manch einer dieser Sprüche hat sich zwar nach dem Fall der Hochelfen verändert und wurde von den Elfen wieder an die Harmonie der Welt angepasst, dennoch lassen sich Zauber wie FLIM FLAM, WEISSE MÄHN, SOLIDIRID, die METAMORPHO-Varianten, ARMATRUTZ, VISIBILL, ATTRIBUTO und SILENTIUM auf hochelfische Wurzeln zurückführen. Es mag aber sein, dass auch diese Zauber in der hochelfischen Variante viel mächtiger waren. Den Waldelfen, die nicht von den Hochelfen abstammen, wurden solche Sprüche durch den Austausch mit ihren auelfischen Nachbarn zugänglich gemacht.

KUNST

Auch heute noch existieren viele uralte Instrumente, die auf hochelfische Fertigung zurückgehen und auch unter Elfen als kostbare Erbstücke gelten. Ähnlich verhält es sich mit anderen Erzeugnissen des hochelfischen Kunsthandwerks: Schnitzereien aus Bein und Kristall, aber auch geschmiedete Stücke aus Edelmetall. Viele dieser Werke entstanden mittels des METAMORPHO FELSENFORM oder ähnlicher Formeln. So tragen einige Auelfen überlieferte Diademe und Ringe oder besticken ihre Kleider mit vor Jahrtausenden geschliffenen Edelsteinen, die immer wieder neu verwendet werden. Solche Stücke sind von einer Kunstfertigkeit, wie man sie mit noch so feinen Werkzeugen nicht erreichen könnte.

Unter den Standbildern alter Hochelfengötter, die man bei manchen

SIMYALA UND

DIE ELFEN DES REICHSFORSTS

Gerade die Wiederentdeckung Simyalas hat bei den Auelfen des Reichsforsts zu vielen Konflikten geführt. Einige wenige dieser Elfen sehen nunmehr ihren Platz im neuen Zeitalter als Erben der Hochelfen, weil für ihre alte Lebensweise kein Platz mehr zu sein scheint. Ihrer Ansicht nach müssen die Elfen entweder die Welt verlassen oder sich zu neuer Größe (und auch Macht) aufschwingen – durch die blaue Simia-Flamme, die im Herzen Simyalas brennt, fühlen sie sich ermutigt, Neues zu wagen. Andere behalten ihre tief verwurzelte Skepsis gegenüber den hochelfischen Hinterlassenschaften, blicken aber dennoch mit einer gewissen Wehmut auf die Geschichte ihrer Vorfahren zurück. Die meisten aber sehen gerade die Wiederentdeckung Simyalas als Gefahr, dass ein neuer Hochelfenwahn um sich greift und würden am liebsten jede Erinnerung an die Stadt tilgen.

Derweil liegt Simyala jedoch wieder vom Spiegebann verborgen und scheint für alle diese Gruppen unzugänglich (siehe auch das Mysterium dazu auf Seite 122).



Sippen noch finden kann, sind insbesondere die ständig ihre Gestalt wandelnden Nurti-Statuen bemerkenswert. Auch kleine Anhänger mit farbwechselnden Kristallen oder ihre Form verändernde Broschen haben die Jahrtausende überdauert.

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Einige der Metallwaffen heutiger Elfen werden seit der Hochelfenzeit weitergegeben, nur Bestandteile aus Holz, Leder oder Bein müssen von Zeit zu Zeit ausgewechselt werden. Sogar die Waldelfen nutzen zuweilen hochelfische Wolfsmesser und Jagdschwerter, die über ihre auelfischen Verwandten in ihre Hände gelangt sind. Die Steppenelfen besitzen hingegen uralte Speerspitzen, die einst schon von Lariels Reitern verwendet worden sein sollen. Und manch eine Auelfspitze greift in Kriegszeiten zu *larzus* und anderen Klingen, die bereits vor Jahrtausenden eine hochelfische Bastion verteidigt haben. Extrem selten sind metallene Rüstungen – feine Kettenhemden oder leichte Lamellen-Rüstungen – aus Legierungen, die das Magiewirken nicht beeinträchtigen.

WEITERE RELIKTE

Verzettelte auelfische Siedlungen wurden auf den Fundamenten



hochelfischer Bauten errichtet oder integrieren gar erhaltene Säulen, Türsteine oder Fensterbögen. Und auch die firmelfischen Eissegler gehen auf eine hochelfische Erfindung zurück. Tragbare Lampen mit Immerlichtern stammen meist aus alten Zeiten, und Nicht zuletzt wurde das *Asdharia*, die komplexe Sprache der alten Elfen, von den Hochelfen überliefert.

HOCHFELNRELIKTE IM SPIEL

Wählt ein elfischer Held den Vorteil *Besonderer Besitz*, so kann er eine hochelfische Waffe, ein Instrument, Schmuckstück oder Ähnliches in Absprache mit dem Spielleiter wählen, über das er schon zu Beginn verfügt. (Dies gilt in diesem Fall auch für die *Kämpfer* und *Wildnisläufer*-Profession.) Solche Stücke können bei Menschen Neid oder Habgier, bei anderen Elfen durchaus auch Ablehnung hervorrufen. Sie sind weder magisch, noch unterscheiden sie sich in ihren Werten sehr von 'gewöhnlichen' Ausfertigungen.

Wertvollere und mächtigere, in jedem Fall Jahrtausende alte (und vielleicht sogar magische) Artefakte der Hochelfen können im späteren Spielverlauf als Belohnung für eine Queste oder als besondere Auszeichnung für einen Spielerhelden dienen. Informationen zu Hochelfen-Relikten, die als Abenteuer-Aufhänger dienen können, finden Sie auf Seite 125.

DIE MAGIERPHILOSOPHIE

Eine geistige Errungenschaft der Hochelfen, die heute noch unter menschlichen Philosophen bekannt ist, war die so genannte *Magierphilosophie* des Omethoon (um 4000 v.BF) mit ihrer Behauptung, dass magische Macht der göttliche Funke in derischen Wesen ist und dass die Macht der Götter allein an die Intensität des Glaubens ihrer Verehrer gebunden ist – dass also auch derische Zauberkundige zu Göttern aufsteigen können, wenn sie nur genug Gläubige finden (siehe auch **GKM 99**; Weiteres zu Omethoons Theorie und ihren Konsequenzen finden Sie ab Seite 18).

Die drei prägenden Grundsätze der Magierphilosophie, wie sie auch noch heute bisweilen gelehrt werden, lauten:

1. Die Götter (der Hochelfen) sind durch Verehrung entstanden und existieren durch sie.
2. Magie ist das Göttliche in Elfen (beziehungsweise Menschen).
3. Auch Elfen (bzw. Menschen) können Leben erschaffen.

Berühmte Vertreter zumindest einzelner dieser Lehrsätze waren *Elon Carhelan* (um Bosparans Fall), der ihre Grundsätze erstmals schriftlich festhielt und den heute gebräuchlichen Namen prägte, *Noleander Kupferstein* mit seiner *Objektivitätstheorie* (um 450 BF) und wohl auch *Rohal der Weise* unter seinem Pseudonym *Manu al-Planet*. Moderne Vertreter sind *Firlionel Nachtschatten* und *Aleya Ambareth*.

Die Magierphilosophie ist das von der Praios-Kirche am heftigsten bekämpfte Gedankenkonstrukt, sämtliche befürwortende Veröffentlichungen – von Carhelans ursprünglicher *Philosophia Magica* bis hin zum *Tractatus Septelementaricum* des *Aleya Ambareth* – stehen auf dem Index. Alle anderen Kirchen stehen der Magierphilosophie zumindest ablehnend gegenüber.

Die meisten heute lebende Elfen interessieren sich schlicht nicht für diese Thesen oder halten sie für ebenso gefährlich wie den Götterglauben.



VON DEN VÖLKERN DER ELFEN

AUELFEN

Eigenname: *bianfey'e*

Gebiet: Die meisten wildlebenden Auelfen bewohnen die Flussauen nördlich der Salamandersteine, von den Brinasker Marschen bis zum Alavi-See; kleine Gruppen leben verstreut in den Mittellanden. Menschennahe, zivilisierte Auelfen findet man am Yaquir und Neunaugensee, in Städten wie Donnerbach, Lowangen und Punin sowie verstreut in Dörfern in den Mittellanden und im Norden.

Anzahl: etwa 12.000 Auelfen insgesamt, davon über die Hälfte in der Wildnis (was der Kultur *Auelfische Sippe* entspricht), der Rest in Städten und Dörfern (Kultur *Elfische Siedlung*)

Herkunft: Nachkommen der Hochelfen. Nach deren Fall kehrten einige zum Leben in der Wildnis zurück. Andere bewahrten Reste der Zivilisation oder suchten später die Nähe der Menschen.

Bedeutende Angehörige: Allechandriel Quellentanz (Gräfin von Waldstein), Ellinar Sternreue (Höfling in Gareth), Golodion Second (Maler), Salandriön Finkenfarn (ehemals Magister in Punin)

Auftreten: je nach Umfeld der Sippen verschieden, von aufgeschlossen und neugierig (etwa einige Sippen bei Donnerbach) über scheu und zurückgezogen (zum Beispiel am Alavi-See) bis abwehrbereit und kämpferisch (bei Uhdenberg oder am Svellt)

Selbstbeschreibung: Eine Fischerin am Kvilt: »Wir haben zurückgefunden. Die Auen sind unser Heim, wir sind Teil ihres Liedes – wild und frei, so soll es sein.«

Ein Imker in Garetien: »Unser Platz ist hier, wo wir schon immer waren. Wir bleiben wir selbst und weichen nicht, aber wir teilen Land und Wissen mit dem jungen Volk der Menschen auf dem Weg ins neue Zeitalter.«

Volkes Stimme: »Auelfen sind ein vertrauter Anblick. Sie leben hier und da in unseren Dörfern und Städten, züchten Obst oder singen und malen an Adelshöfen. Man kann mit ihnen auskommen, auch wenn sie mit ihrer Magie etwas unheimlich sind. Oben im Norden soll es welch geben, die völlig verwildert sind. Die leben wie Raubtiere und fallen arme Wanderer an, denen sie das Gold in den Flüssen nicht gönnen. So tief kann man sinken. Kein Wunder, verrehen sie doch allesamt nicht die guten Götter.«

Die Beschreibung an dieser Stelle bezieht sich vornehmlich auf die Auelfensippen in der Wildnis. Ergänzende Angaben über jene Elfen, die in den Städten der Menschen leben oder in Dörfern unter menschlichem Einfluss, finden Sie im Abschnitt *Elfen fern der Heimat* ab Seite 82 sowie bei den einzelnen Städten. Der Übergang zwischen diesen Kulturen ist allerdings fließend, und Sie werden im folgenden Text viele Aussagen finden, die für beide gelten.

HERKUNFT

Die Auelfen sind Nachkommen der Hochelfen. Nach dem Untergang ihrer Städte mussten die Überlebenden zu einer neuen Lebensweise finden, häufig bedroht von Orks und Goblins. In Mooren und Sümpfen, die von den Hirtenvölkern gemieden wurden, verbargen sich die Flüchtlinge und wurden zu den Elfen der Auen. Manche Sippen hielten, so gut sie konnten, an hochelfischen Traditionen fest (etwa der Zucht nützlicher Bäume) und bewahrten Bruchstücke alten Wissens (etwa Töpferei und Metallbearbeitung). Andere wandten sich unter waldfelischer Anleitung bewusst vom 'hochelfischen Irrweg' ab und



kehrten als Sammler, Jägerinnen und Fischer zum Leben in der Wildnis zurück. Von ihnen stammen die heutigen wilden Auelfensippen ab. Mit den einwandernden Menschen aus dem Güldenland fanden die Auelfen im Großen und Ganzen zu einem friedlichen Neben- und Miteinander. Das ging so weit, dass nicht wenige Elfen der Mittellande heute etwas Menschenblut in den Adern haben, während sich umgekehrt bei manchen Menschen ein elfisches Urelterteil in der Ahnenreihe findet.

»Wie alle, die die Freiheit wirklich lieben, gewähren sie sie auch anderen – und wenn es ihre Feinde sind, meist zuviel davon. So haben die Elfen nach und nach das ganze Mittelland des Kontinentes, soweit es ihnen die Ork nicht ohnehin streitig machten, an die Menschen verloren.«

—Ancoron Katzenorn, Ausgestoßener und Ogerschlacht-Veteran, etwa 1011 BF

EIGENHEITEN DES VOLKES

Das meiste von dem, was Elfen allgemein nachgesagt wird, fiel den Menschen zunächst an den Auelfen der Mittellande auf: die Liebe zu Kunst, Musik und Tanz, die Ablehnung von Rauschkräutern und vergorenen Getränken, die intuitive Magie, die Gleichbehandlung der



—der Rote Pfeil, achtmaliger Sieger des Bogen-Turniers von Gareth, etwa 1010 BF

Geschlechter und der enge Zusammenhalt der Sippen. Darüber hinaus heißt es, die Auelfen seien ein kämpferisches Volk, denn von ihnen lernten die Magier viele Zauber, die im Kampf nützlich sind (und die vielleicht noch aus jener Zeit stammen, als die Hochelfen die Ebenen in Besitz nahmen). Das Auwolk kämpft jedoch keineswegs gern. Wenn es möglich ist, ziehen die Sippen sich zurück. Gerade in der Wildnis des Nordens, wo noch Platz zum Ausweichen ist, geben sie sich schau und meiden Störenfriede, statt sie anzugreifen.

WELTSICHT UND GLAUBE

Für die Weltsicht der Auelfen gilt das ab Seite 38 Gesagte; sie achten das *nardra* und *zeraa* des Weltenlaufs. In der Regel wissen sie aus Liedern und Sagen noch vieles über die alten Götter, auch wenn sie sich von ihrer Verehrung abgewandt haben.

Besonders in den Randgebieten gibt es jedoch auch Sippen mit einem anderen Weltbild und anderen Bräuchen. Manche Elfen der Mittellande verehren *Simia* und *Orima* zwar nicht mehr als Götter, achten sie aber als immer noch wirkende weise Anführer ihres Volkes. Albernische Sagen erzählen von Totenschiffen auf dem Großen Fluss, mit denen die Elfen des Westens ihre Verstorbenen zu einem Reich unter den Wellen schicken. Und am Yaquir beginnen sich einige Elfen wieder für den Drachenkult ihrer Vorfahren zu interessieren.

LEBENSRAUM

Wild lebende Auelfensippen, die ohne nennenswerten Kontakt zu Menschen von Fischfang, Jagen und Sammeln leben, gibt es in Mittelaventurien nur noch an wenigen Orten, etwa am Neunaugensee und seinen Zuflüssen. Die meisten leben in Nordaventurien an den Flüssen der Taiga. Am flachen Oblomon mit seinen waldeichen Ufern, ebenso an Kvill und Amper, findet man ihre Siedlungen abwechselnd mit den Behausungen der Waldelfen. Am und im Alavi-See stehen zahlreiche auelische Pfahlbauhöfe im Schilf. Sogar entlang des kalten Frisund bis hinauf zur Eismerkürle leben vereinzelt Auelfen, obwohl dort nur noch niedrige Birken und Lärchen wachsen. Die Sippen am Sweltl und in den Brinasker Marschen, die seit langem den Orks die Stirn bieten, wurden in jüngster Zeit durch Elfen verstärkt, die wegen des Eisreichs ihre Heimat an der Letta verlassen mussten. Im und um den Reichsforst, an den Seen Albernias, bei Uhdenberg im Gebirge, an Dergel und Ochsenwasser sowie vielerorts in Weiden, Gartien und entlang des Yaquir leben Elfen, die zumindest in losem Kontakt zur Menschenwelt stehen.

LEBENSWEISE

JÄGER UND FISCHER

»Den ganzen Tag, von den Morgennebeln, wenn wir durch das tauunase Reihgergras wandern, bis zur Abenddämme, die ihre letzten Strahlen durch die Birkenblätter sendet, spüren wir, das es gut ist, dass unser Volk für seine Au zu kämpfen bereit ist. Wir sind eins mit der Au, wenn wir auf die Jagd gehen. Unsere Stimmen singen die alte Melodie, die das Zaubern erleichtert, unsere Herzen singen von der Freiheit, begegnen ihnen Au und Elfen von unserer Stärke. Trollblumen und Schwarzwästiche grüßen uns, aber auch die Enten und die Elche, die wir erlegen, wissen, dass wir nicht ihr Feind sind. Wenn wir im Frühjahr die Salme zu Tausenden aus den Flüssen ziehen, um sie zu trocknen, dann ist kein Hass in uns. Wenn alle paar Jahre die Brände durch Wald und Steppe rasen, begegnen ihnen Au und Elfen mit demselben Gleichmut. Doch wenn ein missmutiger Waldschrat Zornworte brüllt, wenn ein gieriger Baumdrache über der Au lauert, wenn blutdürstige Orks durch die Haine trampeln, dann wird es wieder Zeit für den Kampf. Zeit, dass wir unsere Gefährten und sie uns mit der Seelenkraft stärken oder ermutigen. Zeit, dass wir unseren Bogen bespannen, die besten Pfeile auswählen und die Waffen aus Metall hervorholen. Die Auelfen leben nicht, um am besten zu kämpfen – aber sie kämpfen am besten, um zu leben.«

Die Sippen in der Wildnis leben von dem, was die Natur ihnen bietet. Beeren, Pilze und Nüsse reifen unter ihren Händen zu jeder Jahreszeit. Mit WASSERATEM von der Luft unabhängig und manchmal zugleich unsichtbar spielen die Auelfen im Wasser wie die Fischotter und stellen mit bloßen Händen Wasservogel und Fischen nach. Lachse werden in Mengen mit dem Köcher gefangen, stattliche Hechte und Welse harpuniert. Im Herbst, wenn alle Tiere fett sind und viele ihr dichtes Winterfell haben, jagt man die kleinen wie die großen, vom Birkhuhn über Biber, Schwan und Wildgans bis zum Elch.

GÄRTNER UND HANDWERKER

Je weiter man nach Süden kommt, desto häufiger gehen die Elfenhöfe für der Landseite in Obstgärten über, betreiben die Elfen Bieneenzucht und bauen gar Heilkräuter und Blumen für den Verkauf an, während die Jagd an Bedeutung verliert. Den Mutterboden mit dem Pflug aufzubrechen, um Getreide zu säen, oder Haustierte zu versklaven und in stinkende Ställe zu zwingen lehnen jedoch selbst die vernenschlichsten Elfen bei Gareth und am Yaquir überwiegend ab.

»Die Weisen meiner Sippe haben uns gelehrt, dass wir in unserem Dorf im Yaquirtal nur Gast sind. Da wir unsere Nahrung nicht nur aus eigener Kraft erwerben, sondern auch die Lebenskraft des Tales für uns fließen lassen, müssen wir dafür einen Teil unserer Seelenkraft geben. Darum scheint es, dass unsere Haine und Gärten immer Frucht tragen. Doch es ist unsere Seelenkraft, die Frucht trägt. Unsere Hand lockt Äpfel und Birnen, aber auch Pfirsiche, Aprikosen und Kirschen aus den Bäumen, Trauben und Brombeeren aus den Sträuchern, Baldrian und Erdbeeren aus den Beeten, Lauch und Kürbis aus dem Boden, Bausch und Sonnenblumen aus den Wiesen. Darum scheint es, dass die Tiere zu uns kommen. Doch es ist unsere Seelenkraft, die sie rufen. So kommen die Enten und Gänse aus dem Yaquir, die Hirsche und die Rehe aus dem Wald. Wir füttern sie, und sie dulden, dass wir dann und wann von ihnen speisen. Auch die Bienen folgen dem Ruf unserer Alten, doch reiben wir auch Immenblatt und Zuckernuss in die neuen Bienenstöcke, um sie anzulocken. Sogar der Boden selbst bringt seine Gaben. Aus dem gelben Lehm des Yaquir formen wir unsere Töpfe und Schalen. Diese Erde, auf der wir leben, zu brennen, um ihr Härte zu geben, wie ihr Menschen es tut, erscheint uns grauam.«

—Dimelot Sonnenlocke, Heldin der Oggerschlacht, 1003 BF

ESSEN UND TRINKEN

Auelfen verwerten alles, was See und Fluss hergeben: Frösche, Ringelnattern, Schnecken, Flusskrebse, Wasservogel und natürlich Fische von der Gnitze über Aal und Karpfen bis zum Stör. Im Frühling und Sommer wandern die Lachse. Die Elfen fangen sie in großen Mengen und trocknen sie für den Winter. Großwild und Pflanzen werden nicht verschmäht, spielen aber eine geringere Rolle.

Je weiter man nach Süden kommt, desto üppiger wird das Angebot an pflanzlicher Kost. Man sammelt Nüsse, Bucheckern, Holunderbeeren, Traubenkirschen und Trollbirnen oder züchtet Äpfel, Kirschen und Quitten. Das Jagdrecht wird in den Mittellanden von Adel beansprucht. Gewürzt wird mit Petasil, Basilikum und Lavendel, bitter mit Gactrausch und Eberaure, scharf mit Brunnenkresse und Drachenkräutlein, süß mit Honig oder Birkenensaft. Um das modrige Wasser der Seen und Flüsse (und so mancher städtischer Brunnen) genießbar zu machen, behandeln die Elfen es mit ABVENENUM und aromatisieren es mit Minze; auch Blüten- und Früchtetees sind beliebt. Salz steht nur dort zur Verfügung, wo Handel mit Menschen betrieben wird.

KLEIDUNG, SCHMUCK UND KÖRPERPFLEGE

»Überaus liebreizend sind die Auelfen anzusehen, wenn sie sich schmücken und putzen. Gemeinsames Bad und Pflege von Haar und Haut nimmt viel



Platz in ihrem Leben ein. Das Badewasser in Bach, See und Haus veredeln sie mit vielerlei anregenden Kräutern, die sie selbst ziehen, wie Lavendel, Minze und Salbei. Sodann bärsen und kämmen sie einander das Haar und salben es mit mancherlei Blütenölen und Harzinkturen. In die von Sonne und Wind getrockneten, duftenden Locken flechten sie bunte Bänder in allen Losfarben und Perlen aus Holz und Glas. Dazu stecken sie Kämme aus Holz und Horn und die schönsten Blüten aus Peraines Garten. Vielfältigen Schmuck für ihre seltsamen Ohren haben sie, doch werden selbige nie durchbohrt, sondern mit Bändern und Kettchen umbunden. Daran findet man Edles und Natürliches, das sie auch am Halse oder an den Gelenken tragen: durchsichtig-blauen Opalit aus den Salamandersteinen, Gold aus Oblomon und Kivill, edles Glas aus Kuslik, feinste Schnitzereien aus Hirschbein, Blutulme und Eibenholz, glitzernden Tand aus Quarz und Kiesel, duftende Zapfen von Tanne und Kiefer und die schönsten Vogelfedern. Zum Fest legen sie wie alle Elfen Gärtelschmuck an, der ein wenig Werkzeug, ein wenig Zierrat, ein wenig Taschuert ist: kleine Messerchen, Ahlen und Feilen, Stielkämmlchen und Spiegelchen, Tiegelnchen und Fläschchen mit bunten Tränken, Fuchschwänze, Kräuterbeutelchen, aufgefädelte Silberaler.»

—Gewandungen der Völker, Freiherr Gunar von Stitzenbrück, Festum, 1007 BF

Die meisten Kleidungsstücke der Auelfen werden aus Bausch hergestellt, einem leichten, baumwollartigen Stoff. Die Auelfen der Wildnis legen Wert auf Zweckmäßigkeit. Im Sommer werden Hemden und Hosen aus einer einzigen Lage Bausch getragen, die eng anliegen und so vor Blutegeln und Steckmücken schützen. Grüntöne tarnen die Jäger in Schilf und Unterholz. Hohe, eng auf den Leib geschnittene Lederstiefel mit dünnen Sohlen erlauben es, jede Unebenheit des Bodens zu ertasten und trockenen Fußes durch Bäche zu waten. Dazu wird ein Bauschmantel getragen, ein ärmelloser Umhang, der in der Wildnis als Schlafdecke und Regenschutz dienen kann, sowie meist noch ein Bauschumt die Hüfte geschlungen. Die Winterkleider sind aus weißem Bausch und Pelz. Man trägt mehrere Hemden übereinander oder dicke Wintersachen aus gefüttertem und gestepptem Stoff, ergänzt durch Schals, die mehrfach um Kopf und Hals geschlungen werden. Winterstiefel sind mit Bausch gefüttert. Die Elfen der Städte und der Elfenörter in Menschennähe lieben einen großzügigeren Schnitt und prächtige Farben. Männer wie Frauen tragen gern Röcke, am liebsten kurz und manchmal mehrere übereinander, überlappend wie Blütenblätter. Wenn es kalt ist, zieht man eine Hose darunter. Die Hemden sind tief ausgeschnitten, die Ärmel weit, die Farben leuchtend: Weiß, Blau, Grün, Gelb und Rot fröhlich durcheinander. Die Füße stecken in halbhohen Stiefelletten mit kelchartigem Schaft. Gern werden auch Stoffe der menschlichen Nachbarn verwendet und Anleihen bei deren Kleidungsstil genommen. Alle Kleider werden über und über bestickt; das Auge kann stundenlang über die bunten Muster gleiten und stets Neues entdecken. Zuweilen findet man auch Pelzbesatz, etwa aus den weichen Fellen von Fischotter und Nerz. Perlen aus Flussmuscheln werden auf Schuhe, Beutel und Gürtel genäht, Federn in die Haare geflochten. Der schönste Festschmuck jedoch sind lebende Pflanzen: Von einem Beutelchen mit feuchter Erde aus, das am Gürtel befestigt wird, kann Geißblatt, Efeu oder wilder Wein seinen Träger tagelang umranken, mit Blüten krönen und Triebe in sein Haar flechten. Später pflanzt man die Ranken zurück ans Haus.

PFÄHLBAUTEN UND WIPFELNESTER

Angesichts des großen Verbreitungsgebiets der Auelfen überrascht es nicht, dass sie recht unterschiedliche Behausungen bewohnen. Viele Sippen errichten Pfahlbauten, denen der Auwald Tarnung und das umgebende Wasser Schutz vor Angreifern bietet. Pfähle aus totem, bearbeitetem Holz werden in den Uferschlüch gerammt. Darauf legt man mit Balken, Brettern oder Zweigwerk Plattformen an, die von keinem

Hochwasser erreicht werden. Nach Möglichkeit werden Baumstämme verwendet, die die ungebändigten Ströme entwirzelt und angeschwemmt haben. Viele Sippen sind aber auch bereit, Bäume zu fällen, was Bibler schließlich ebenfalls tun, ohne die Au zu verwüsten. Man könnte meinen, dass Pfahlbaudörfer weithin zu sehen seien. Jedoch bauta die Elfen sie in Auwäld hinein, wo die Rankenpflanzen zwischen Pappeln und Weiden ein fast undurchdringliches Dickicht bilden, und die natürlich gewachsenen Formen der Häuser mit dem Pflanzenbewuchs tun ihr Übriges.

Denn auf den Plattformen wird Erdreich verteilt, das zahlreichen Pflanzen Boden bietet. Kletterrosen, Brombeerranken und Efeu umgeben die Pfähle, die Brücken und Wände aus Flechtwerk und überwuchern die Dächer aus Reetgras oder Birkenrinde. Blumen und heilende Kräuter sprießen allerorten aus Beeten und Körbchen. 'Strickleitern' aus lebendem Efeu oder Zweigen der Trauerweide führen hinab zu den Booten, mit denen die Elfen auf schmalen Pfaden durchs Teichrosengewirr fahren. Das Innere eines Pfahlbaudorfes ist für Fremde ein Labyrinth. Jede der grünenden Hütten kann mehrere Etagen und Halbstockwerke haben, versteckte Ausgänge, Fenster und Falltüren sowie Strickleiter-Aufgänge zu Zweignestern und Efeu-Brücken weiter oben in den umstehenden Bäumen.

Jedoch bauen manche Sippen auch ganz andere Behausungen. In Yaqurien und Garetien stehen etliche Dörfer auf festem Land inmitten von Obstgärten; in seltenen Fällen beziehen die Häuser sogar Überbleibsel hochfeisler Gebäude aus magisch geformtem Fels mit ein. An Kivill und Oblomon ist der Übergang zum waldelfischen Baustil fließend. Am kalten Frisund schätzt man kugel- oder tropfenförmige Nester aus gewachsenen Zweigen in den Wipfeln der Birken, die mit dicken Lagen von Bauschlocken ausgestopft werden wie die Nester der Beutelmeisen.

HANDWERK UND HANDEL

Nur wenige Auelfensippen in der Wildnis des Nordens sind dem Handel mit anderen Völkern abgeneigt. Die meisten schätzen es, Tücher, Musikinstrumente oder Korbwaren, die sie zum Zeitvertreib herstellen, gegen Salz, Zucker, Metallewaren, Kochgefäße oder Zierrat eintauschen zu können. Viele Elfen der Mittellande (und erst recht die der Städte) sind vom Warenaustausch abhängig und können sich gar nicht mehr selbst versorgen. Sie sind zu spezialisierten Kunsthandwerkern, Webern, Ikmern oder derlei geworden und kaufen Lebensmittel auf den Märkten.

MUSIK

Auelfen stellen eine Vielzahl an Musikinstrumenten her. Wie bei anderen Elfenvölkern dominieren die Blasinstrumente: langstielige Flöten aus Mammut- oder Lindenholz, Hirtenflöten aus bis zu zwölf Schilfpfeifen, bauchige Okarinas aus Ton in Gestalt von Vögeln, Unken und Fröschen. Daneben bringt das Auwolk die unbestritten besten Harfenbauer Aventuriens hervor. Große Standharfen sprießen durch Magie aus lebenden Baumstämmen heraus und bleiben oft mit diesen verwachsen, zu jedem Wetterwechsel neu auf die Melodie des Baums gestimmt. Kleinere Handharfen werden aus Holz, Mammut- oder dem Panzer einer Schildkröte geschnitzt und grundsätzlich mit den Haaren des Musikers selbst bespannt. Auch Lauten sind beliebt, und am Yaqur kennen auch die Elfen die tulamidische Zither.

»Der Elf ist, von seinem Wesen her, ins Tierreich einzuordnen. Man trachte nur einmal den Balztanz der Auereifen. Im Efferd in den Leuthansnächten kommen sie auf den Lichtungen zusammen, in Federn und bunten Kleidern. Das ist ein Tanzen und Fußstempeln, Kollern und Flügel schlagen, gleich wie beim richtigen Niederwäld. Wer am höchsten in die Luft springt und am lautesten trillert, dem geben sich die anderen hin. Also wie bei den Singvögeln.«

—Boisupajew von Sjepengurken, Von den Sechs Völkern, Festum, 895 BF



BAUSCH UND TÜLL

Die Bauschbinse oder Waldbaumwolle (isd.: *bianbalse*, 'Gras der gesammelten Wolke') wächst nur wild in feuchten Auwäldern vom Yaquir bis zum Kvil. Die wolligen Samenstände der Binsen kommen von Natur aus in den Farben Weiß, Rot und Blau vor, können aber auch eingefärbt werden (bei Elfen zumeist in Grüntönen). Nur den Elfen gelingt es, durch Zupfen mit den Fingern den echten 'Elfenbausch' herzustellen, der im Sommer leicht und im Winter warm ist, jahrzehntelang hält und so dicht ist, dass man Wasser darin transportieren kann, ohne andererseits unter der Bauschkleidung zu schwitzen. Vermutlich verdankt der Elfenbausch seine Eigenschaften dem *Bauschlied*, einer Variante der MELODIE DER KUNSTFERTIGKEIT, das bei der Herstellung gesungen wird. Die eigentliche Webkunst mit Webstuhl oder -rahmen ist den Auelfen zwar auch bekannt, wird aber selten angewendet.

„Statt Dröler Spitzen sei auch elfischer Tüll empfohlen, um das Kostüm von Herr und Dame zu vollenden. Dies ist feinste Klöppelware aus Bausch, die vor allem im Bosquiral von den Auelfen gefertigt wird. Wo die Spitzen vor allem dem Auge genehm sind, schmeichelt der halb durchsichtige Tüll zuvörderst der Haut. Zu den allerfeinsten Stoffen jedoch gehören die elfischen Silbergespinste. So wie Seide durch eingestickten Goldwurm zu Brokat veredelt wird, so wird Tüll durch Fäden aus Edelmetall zu Silbergespinst.“

—Vom Tanzte — Höfische Tanz- und Benehmsregel, Gräfin Cherina Tegalliani, Grangor, 966 BF

Bausch wird auch 'Elfenhaar' genannt, denn es hält sich der Aberglaube, die Elfen machten den Stoff aus ihrem eigenen Haar. Der Bausch dient den Auelfen nicht nur zur Herstellung von Kleidern und als Tauschware, sondern für vielerlei Gebrauchsgegenstände: Decken, Kissen, Laken, Vorhänge und Raumteiler, hängende Vorratsbehälter sowie bei Bedarf Zelte. Sogar leichte Boote lassen sich aus Elfenbausch herstellen, wenn man ihn über einen Rahmen aus Zweigen spannt und zusätzlich mit Wachs abdichtet. Aber nicht nur zu praktischen Zwecken werden die Fäden der Binsen gesammelt. Legenden, Träume und wichtige Ereignisse werden auf einer *bianja* (einem Bauschbild) festgehalten. Manche Weber-Sippen bewahren noch *bianja*'a aus der Rohalzeit auf; andere fügen der Sippen-*bianja* jedes Jahr ein Stück hinzu.

KÖRBE UND BOOTE

Wie nicht anders zu erwarten, stellen die Auelfen vielerlei Dinge aus Binsen, Schilf, Birkenrinde und Weidenruten her, die sie so überreichlich vorfinden. Körbe, Matten und Korbstühle weisen subtile Muster auf, und oft werden verschiedenfarbige Gräser verflochten. Weiße Birkenrinde wird zu Vorratsschächeln zusammengenäht und entsprechend ihres Inhaltes bemalt. Breite Streifen der zähen Rinde eignen sich aber auch zum Abdichten von Dächern und Wänden und sogar zum Bau federleichter Kanus. Die eigentümlichsten Boote der Auelfen sind jedoch die lebenden Einbäume (isd.: *auwasela*). Aus einem Erlener oder Weidenstamm gewachsen, trägt eine *auwasela* Erde in ihrem Innern und reckt belaubte Zweige in die Höhe, die – als willkommenen Nebeneffekt – bei der Vogeljagd Deckung bieten. Wurzeln im Wasser stabilisieren die *auwasela* wie ein Kiel oder Ausleger. Die Boote der Auelfen werden zumeist gestakt oder gepaddelt; Segel sind weniger üblich.

DIE WAFFEN DER AUelfEN

Für die wild lebenden Auelfen ist die *yara*, der Elfenbogen, die Hauptwaffe, ein leichter Kompositbogen: Zwei Lagen aus Ulmen- und Eschenholz werden mit Harz aufeinander geleimt, in der Mitte mit feinem Rindenbast umwickelt und mit der Sehne eines Hirschs bespannt. Fischer benutzen Speere, Harpunen und Käschner. Netze und Reusen, in denen sich allzu leicht ein Tier verfängen kann, auf das man es gar nicht abgesehen hatte, sind unüblich. Fechtwaffen, Kurzschwerter und lange Dolche werden vor allem von

den Kämpfern des Auwulks benutzt. Diese Waffen sind umso häufiger vorzufinden, je weiter man nach Süden kommt. Bei den wilden Sippen im äußersten Norden ist dagegen manch eine Pfeil- oder Speerspitze aus Knochen oder Geweih gemacht, Metall ist eine Seltenheit. Rüstungen werden selten angelegt und bestehen dann meist aus Leder oder aus dicken Lagen gesteppten Bauschs in der Art eines Gambesons. Schuppenpanzer aus überlappenden Plättchen von Mammuton kennen selbst die meisten Former nur noch aus alten Liedern; metallene Rüstungen werden gar nicht getragen.

AUSGEWÄHLTE SIPPEN

ALWALEÉZA'A

Am Dornwasser unweit von Tjolmar lebt seit alten Zeiten eine Fischer-Sippe zurückgezogen und heimlich. Seit jedoch Flüchtlinge von der Letta die Sippe verstärkt haben, fühlt man sich so kühn wie seit Jahrhunderten nicht mehr. Immer öfter stoßen Elfen den Nuran Rorwhed hinauf vor, um orkische Bergleute zu überfallen, oder wagen sich in die Ebene, um Waffen und Vieh zu stehlen. Die Zeit des Versteckens ist vorüber; die Elfen machen sich auf, die Orks zurückzutreiben.

GOLDREGENGLAZ

Unweit der Bosquir-Mündung in den Yaquir pflegt die Goldregenglanz-Sippe ihre Obstgärten und Korkiechenhaine. Durch halbverfallene, von Flieder und Malven überwucherte Mauern aus hochelfischer Zeit vor Perkina-Angriffen geschützt, weben die Elfen Bausch und Tüll, oft mit Silber- und Goldfäden durchflochten, so dass das edle Gewebe fällt und glänzt wie die Blüten des namensgebenden Baumes. Was die Elfen verkaufen, wird (für bis zu 10 Goldstücke pro Rechschritt Silbergespinnt) bis nach Fasar und Unau gehandelt, woher im Austausch Porzellan, Glas und Teppiche kommen. Der Unauer Stil der Porzellanmalerei hat bereits auf die elfische Kunst abgefärbt; schon sieht man Klöppelware, die Palmen, Pferde oder Geparde bei der Antilopenjagd abbildet. Sicher wird es eines Tages junge Elfen hinausziehen, solche Motive mit eigenen Augen zu sehen oder den Gerüchten um spitzohrige Dschinne in der Wüste nachzuspüren.

GÄNGIGE ANSICHTEN DER AUelfENSIPPEN ÜBER...

... **Waldelfen:** Sie sind dem Licht immer nah geblieben, haben nie den Wald verlassen. Als unser Volk den Irweg verließ und in die Auen zurückkehrte, waren sie unsere weisen Lehrer. Wir sollten so sein wie sie.

... **Finrlfen:** Unsere Geschwister im Eis, sie sind zu bedauern. Wie kann man leben im ewigen Weiß, ohne das Grün der Blätter, den Tanz der Libellen und die Farbenpracht des Elfenommers?

... **Stuppenelfen:** Unsere Geschwister in der Steppe; gegen Orks und Goblins halten wir zusammen.

... **Elfen in Städten:** Sie haben nichts aus der Vergangenheit gelernt. Aber es ist nie zu spät, umzukehren – auch wir waren einst wie sie.

... **Zwerge:** Sie leben eigentlich unter der Erde. Wenn sie dort auch bleiben würden, um Steine zu betrachten, wie es ihre Gewohnheit ist, dann wäre mit ihnen auszukommen. Aber sie füllen Bäume in den Wäldern, wenn man sie nicht daran hindert. Wie gut, dass sie das Wasser scheuen, so sind wenigstens die Auen sicher.

... **Orks, Goblins:** Die Wildhaarigen waren schon immer die Feinde aller *feya*, aber wir wissen uns zu wehren.

... **Nivesen:** Sie leben dort draußen in der Steppe, wir leben in der Au. Unsere Wege kreuzen sich nur selten.

... **Norbarden:** Freundliche Menschen; sie bringen Salz und Zucker. Gut ist auch, dass sie nie lange bleiben.

... **Menschliche Siedler und Städter:** Sie sind fremd in der Au.



hören nicht das Lied der Landschaft. Statt sich einzufügen, zerstören sie. Darum sorgt das Land nicht für sie, und ihr Leben ist voll Mühsal. Wir müssen sie fern halten.

... **Herrscher der Menschen:** Die Sprecher der Menschen sind oft grob und unfreundlich. So sind sie nicht nur zu uns, sondern sogar gegenüber ihren eigenen Leuten. Es ist ein großes Rätsel, warum sie als Sprecher ausgewählt wurden.

AEUFLEN ALS ABENTEUERER

Auelfen bieten eine große Bandbreite an Charakteren. Ein Held aus einer Sippe im hohen Norden mag ähnlich weltfremd sein wie eine Waldelfe aus den Salamandersteinen: ein reines Kind der Wildnis, das die Wege aller Tiere kennt, aber noch nie von Menschenstädten gehört hat. Demgegenüber kennt und versteht ein Auelf, der im Elfenviertel einer Menschenstadt aufwuchs, die Sitten und Gebräuche der 'Rosenohren', auch wenn er über einige davon nur den Kopf schütteln kann. Viele Dörfer und Sippen liegen zwischen diesen Extremen, so dass Sie frei auswählen können, wie naturnah oder kultiviert Ihr auelfischer Held sein soll und wie viel er über die Menschen weiß. Ähnliches gilt für die Einstellung Ihres Helden gegenüber seinen hochelfischen Vorfahren. Viele Sippen (vor allem in der Wildnis des Nordens) bedauern den 'Irreweg' der Hohen Elfen als *badoc* und versuchen zu vergessen. Andere sind voll der Bewunderung und bemühen sich, verlorenes Wissen wiederzugewinnen.

Entsprechend verschieden sind die Motivationen, auf Abenteuer auszuziehen, und die Reaktionen beim Kontakt mit anderen Völkern. Ein Barde aus Punin mag sich freudig ins Abenteuer stürzen, nur um neues Liedgut zu erhalten. Die Kämpferin am Svell dagegen zieht eher aus, um einen Großangriff der Orks auszukundschaften.

Am Rand der Salamandersteine geht die auelfische Kultur in die walddelfische über; am Frisund haben Auelfensippen sich dem ei-

sigen Klima angepasst und stehen mit Firnelfen in Kontakt. Mit Auelfen aus diesen Randbereichen stehen Ihnen Helden zur Verfügung, die einen ähnlichen Hintergrund haben wie Wald- oder Firnelfen, aber etwas zugänglicher und gemäßigter sind.

Obwohl viele Auelfen die Zivilisation kennen, sind sie noch lange keine Menschen mit spitzen Ohren. Sinnlose Grausamkeit – selbst gegen erklärte Feinde – ist den meisten von ihnen zuwider. Persönlicher Besitz und Geld sind ihnen vielleicht bekannt, aber selten wichtig. Gehorsam gegenüber Göttern oder weltlichen Herrschern lehnen sie im Allgemeinen als würdelos ab.

Wenn Sie Ihren Auelf mit der Gelassenheit eines Wesens spielen, das Jahrhunderte des Lebens vor sich hat und dank Zaubern und Liedern wie ELFENSTIMME, *Sorgenlied* und *Windgeflüster* nie völlig getrennt von seiner Sippe sein muss, können Sie ihn in fast jedes Abenteuer einbinden.

BADOC IM DEN AUGEN DER AEUFLENSIPPE

Anders als die Waldelfen haben die Auelfen ihre Unschuld bereits verloren. Sie haben aber auch gelernt, dass man umkehren und wieder *fey* werden kann. Dennoch fürchten viele, alte Fehler könnten wiederholt werden oder seien noch gar nicht ganz überwunden. Manche warnen vor der Versuchung; andere versuchen, zu vergessen. Sie heissen viele Auelfen nicht, in welche Welt sie gehören. Manche träumen von der Rückkehr ins Licht, fürchten sich aber vor dem Ungewissen oder davor, sie könnten in diesem Streben wieder – ohne es zu merken – einen falschen Weg einschlagen. Sie zweifeln daran, dass sie *badoc* erkennen würden, wenn es sich bei ihnen einschleichen sollte. Andere sind in der Wirklichkeit angekommen und damit zufrieden, in Aventurien zu leben. Diese verstehen unter *badoc* oftmals nur gewöhnliche Übel wie Habgier, Neid, Machtstreben und Mordlust. Die Zufriedenheit und Lebensfreude beeinträchtigen.

WALDELFFEN

Eigenname: *dhaio fey'e* ('Elfen des selbstverständlichen Seins'); auch: *lairfey'e* (Waldelfen)

Gebiet: Salamandersteine und angrenzende Waldgebiete, bis etwa Gerasim und Lemon-Tal im Norden

Anzahl: etwa 6.000 (davon etwa 4.000 in den Salamandersteinen)

Herkunft: Wälder der Salamandersteine (die Waldelfen sind keine Erben der Hochelfen)

Bedeutende Angehörige: Rallion Regenflieger (Bewahrer der Freundschaft im Silberbuchenwald), Mandarion Schattenräumer (wichtige Stimme im *Zug der Sehrenden*), Mondglanz Eichenfeld (Hüterin des *Vermächtnis' der Völker* in Gerasim)

Auftreten: oft distanziert, selbstbewusst, eher weltfremd und mystisch

Selbstbeschreibung: »Wir haben die ewigen Wälder der *sala mandra* nie verlassen, denn nur hier gelingt es wirklich, den Traum vom Licht in der Wirklichkeit zu leben.«

Volkes Stimme: »Waldelfen leben tief im Wald, wo Zivilisation und Götterglaube noch nicht hingedrungen sind. Mit Zauberei machen sie sich die Natur gefügig, damit sie kaum noch eine Sorge haben und den ganzen Tag mit unnützer Singerei verbringen können.«

»Ehe ein Mensch hoffen kann, die Waldelben zu verstehen, muss er erst versuchen, die Wälder selbst zu verstehen. Doch wie soll man sie verstehen, wenn man sie nicht gesehen hat, und wie soll man sie finden, wenn man sie nicht versteht?«

—Zauberkräfte der Natur, *Tamara, Gerasim, um 623 BF*

»Waldelfen sind rätselhafte Wesen. Sie wollen sich der Welt nicht gänzlich hingeben, können sie aber auch nicht ohne weiteres hinter sich lassen.«

—*Elcarina von Hohenstein, Ermagius aus Louwangen, zu einem Kollegen, 1014 BF*

Von allen Völkern der Elfen haben sich die Waldelfen – zumal jene, die seit jeher zurückgezogen in den Salamandersteinen leben – ihre ursprüngliche Lebensweise am stärksten bewahrt. Als einziges der Elfenvölker waren sie weder am Aufstieg noch am Fall der hochelfischen Zivilisation beteiligt. Bis heute haben sie sich dadurch eine besondere Nähe zur Lichtwelt erhalten, während ihnen die 'wirkliche' Welt oft noch immer ein ebenso großes Rätsel ist, wie sie es dieser umgekehrt selbst sind.

DIE EWIGEN WALDER...

Die besondere Natur der Salamandersteine (siehe Seite 90) ist in Aventurien einzigartig – nirgendwo sonst verschwimmen die Grenzen zwischen wirklicher, unwirklicher und geträumter Welt so häufig und bei-



läufig wie hier. Für die Waldelfen sind diese Übergänge seit ihrem Heraustrreten aus dem Licht ebenso ein Teil der Natur gewesen, wie sie sich selbst als solcher betrachten.

„Dieser Wald ist unsere Heimat, doch er gehört uns nicht, wie er niemandem gehören kann. Dennoch werden wir nur solche als unsere Nachbarn dulden, die verstehen, mit dem Wald zu leben und nicht gegen ihn.“

—Rallion Regenflüder zu den ersten Menschen im Silberbuchenwald, um 600 BF

In die Salamandersteinwälder haben sich gerade in den letzten Jahren der wachsenden Bedrohung durch die Dämonenhorden auch manche vorher verstreute Sippen der Waldelfen (und auch einige der anderen Völker) zurückgezogen. Als erste und letzte Heimat werden die Wälder von ihren Bewohnern gegen äußere Feinde notfalls erbittert verteidigt – vor allem gegen aus dem Sveltland vorstoßende Orks, die Goblins der Roten Sichel oder aufdringliche Menschen. Elfen, die sich dem *badoc* zu sehr ergeben haben, werden jedoch ebenso wenig geduldet.

... UND DARÜBER HINAUS

„Einige Male habe ich die Waldränder der sala mandra gesehen und gelauscht, was mir der Wind aus den Ländern, die dahinter liegen, zutragen mag. Und einmal habe ich mir vorzustellen versucht, was wäre, wenn ich sie selbst erforschen würde. Doch dann hörte ich die warmen Stimmen der Ältesten, dass alles, was mich dort erwartete, mich nur immer weiter hinfortziehen und gefangen nehmen würde, bis ich selbst den Weg zurück nicht mehr fände – und bin erschrocken zurückgewichen.“

—Quiarhara Sternentanz zu ihrer Tochter Derayvame, neuzetlich

Die heimischen Wälder der Salamandersteine zu verlassen, bedeutet für die meisten Waldelfen, einen Teil ihres eigenen Wesens aufzugeben. Dennoch sind manche Abenteuerer und sogar einige Sippen diesen Weg gegangen, ohne sich von sich selbst zu entfremden. Vor allem am mittleren und unteren Kvill sowie am oberen Oblomon und Selserbach finden sich noch einige hundert Waldelfen, die die Lebensweise ihres Volkes bewahrt haben – auch wenn sie in den Augen ihrer meisten Verwandten aus den Salamandersteinen den ersten Schritt des *badoc* bereits getan haben. In Kvirasim, Gerasim und Donnerbach haben die Waldelfen sogar den Menschen erlaubt, sich in ihrer Nähe niederzulassen, und sind der Welt weitaus zurück zugewandt.

„Es gehört zum Wesen unseres Volkes, eine ständige Sehnsucht nach den Bergen der sala mandra zu verspüren, wenn wir an einem anderen Ort weilen – und es unterscheidet uns von den Elfen der übrigen Völker, dass diese Sehnsucht nicht mehr ständig oder so stark wie wir spüren. Dem Verlangen zur Rückkehr zu begegnen, ohne es zu vergessen, erfordert viel Stärke, die nur die Mutigsten für ihre Sippe aufbringen.“

—Dialya Goldwind, Wipfellauferin aus dem Silberbuchenwald

SELBSTVERSTÄNDNIS UND WELTSICHT

Die Überzeugung der Waldelfen, dem Wesen ihrer einst aus dem Licht getretenen Vorfahren bis heute am nächsten zu sein, wird schon in ihrem Eigennamen deutlich: *Dhao foye* lässt sich am ehesten als 'selbstverständliche Elfen' oder 'Elfen des selbstverständlichen Seins' übersetzen und trägt unter anderem der Tatsache Rechnung, dass sie sich nie dem Streben der Hochelfen angeschlossen haben. Dies führt bisweilen sogar zu einer gewissen Arroganz selbst den anderen Elfenvölkern gegenüber, da man deren Fehler in der Vergangenheit nicht geltend hat.

Innerhalb des Weltgefüges sehen sich die Waldelfen heute am ehesten als Bewahrer, die vor allem die Salamanderwälder vor der wachsenden Gier der kurzlebigeren Völker zu beschützen versuchen. Ebenfalls verbreitet ist jedoch die Ansicht, dass man als aus der Lichtwelt stammendes Volk mit Dere ohnheit nicht viel zu tun hat und sich deshalb nicht übermäßig daran binden sollte. Es sind insbesondere die sich in die

Lichtwelt *Sehnenden*, die diese

Meinung vertreten (siehe auch Seite 32). Wenige

Waldelfen sehen ihre Rolle in der Welt bislang darin, den anderen Rassen ein Vorbild zu sein und sie anzuleiten, doch ihre Zahl mag sich in den kommenden Jahren vielleicht noch erhöhen.

Das das Zeitalter der Elfen auf Dere mittlerweile zu Ende gegangen ist, wissen die wenigsten Waldelfen genau zu sagen, geschweige denn, dass sie dies anhand eines bestimmten Konzeptes wie dem Karmakorhän (der Weltzeitwende) festmachen könnten. Das Gefühl, dass die Welt im Wandel ist, haben aber die meisten von ihnen bereits seit einigen Generationen. Im Inneren der Salamandersteine gibt es Sippen, die nie mit Götterglaube oder Dämonenwirken in Berührung gekommen sind. Waldelfen, die solche Phänomene kennen, scheuen in der Regel vor jeder Beschäftigung damit zurück, fürchten sie doch, dass es sie auf den Pfad des *badoc* führt. Missionare begegnen sie deshalb feindselig, und Dämonen bekämpfen sie als harmlosfeindlich.

LEBENSWEISE

„Die Waldelfen haben sich dem Leben in den Wäldern vollständig angepasst. Sie nehmen, was die Natur ihnen bieten kann, doch stets nur so viel, dass sie dadurch keinen bleibenden Schaden anrichten. Eine Kultivierung der Landschaft kommt ihnen dagegen nicht in den Sinn, da sie alleine durchs Jagen und Sammeln ihren Bedarf abdecken können und für manche anderen Tätigkeiten auf ihre Magie zurückgreifen. Innerhalb ihrer Umgebung verstehen sich die Waldelfen durchaus als Raubtiere, die die Vermehrung ihrer Beute beschränken – und gelegentlich ihr Revier gegen fremde Eindringlinge verteidigen müssen.“

—Alessandrian Arivores, hesindgeweihter Derograph, in einem Vortrag in den Hallen der Weisheit zu Kuslik, 1010 BF





Aller elfischen Kunstfertigkeit und Zauberei zum Trotz handelt es sich bei den Waldelfen tatsächlich in erster Linie um Jäger und Sammler, die sich die reichhaltige Natur der Salamandersteine zunutze machen. Selbst die Rohstoffe für ihr Handwerk entstammen entweder der Jagd oder direkt den Wäldern. Bei allem, was sie nehmen, achten sie jedoch darauf, das Gleichgewicht von *nurdra* und *zerra* ihrer Umgebung zu bewahren.

Wie die anderen Völker leben die Waldelfen in Sippenverbänden, die bei ihnen eine Größe von drei Dutzend Mitgliedern selten überschreiten. Innerhalb der Sippe ist der Zusammenhalt üblicherweise sehr groß, was aber nicht an äußeren Feinden, sondern vor allem an der Zurückgezogenheit der meisten Waldelfen liegt.

SELEEN- UND SIPPENTIER

Besonders bei den Waldelfen kommt dem Seelen- und Sippentier (die nicht übereinstimmen müssen, es aber häufig tun) eines Elfen eine hohe Bedeutung zu, viele Waldelfen identifizieren sich stark mit ihm und zeigen häufig durch das Tier geprägte Charakterzüge.

Die Herausforderung, das eigene Seelentier zu erforschen, muss der Beherrschung des ADLERSCHWINGE vorausgehen. Die erstmalige Verwandlung in das Seelentier ist im Leben eines Waldelfen ein denkwürdiger Augenblick und wichtiger Schritt zum Erwachsensein. Sollte das eigene Seelentier von dem der Sippe (in dem sich die vorhersehenden Eigenschaften aller Mitglieder abbilden) abweichen, wird oft zusätzlich die Verwandlung in das Sippentier erlernt. Die Bindung zum eigenen Seelentier geht bei manchen Waldelfen so weit, dass sie kein Exemplar seiner Art jagen oder gar verzehren könnten.

WOHNEN MIT DEM WALD

Die Behausungen der Waldelfen, aus lebendem und grünendem Holz geformt und in die umliegende Fauna eingefügt, lassen sich mit keinen anderen vergleichen. Sie sind ein wenig Nest, ein wenig Pfahlbau, ein wenig Biberburg, ein wenig Baumhaus; vielmehr sind sie aber Pflanze und Kunstwerk zugleich.

Schon Elfenkinder können innerhalb einer Woche ein oder zwei Bäumchen dazu bringen, anmutig geformt und voll frischer Blüten den Wald zu zieren, Kletterbaum und Spielnetz in einem. Wie viel mehr vermag erst eine ganze Elfensippe, wenn sie gemeinschaftlich daran geht, eine neue Wohnung zu gestalten! Zunächst werden zwei oder drei große Bäume ausgewählt. Am liebsten ist ihnen eine mächtige Rottanne, deren Stamm den Hauptpfiler des Gebäudes und deren dicke Äste das regenfeste Dach bilden werden, daneben ein Laubbaum, bevorzugt Ahorn oder Steinische, dessen weiche Blätter vorzügliche Wände und Böden abgeben. [...]

Schließlich singen sie gemeinsam die alte Zauber Melodie, die jedes Zaubern erleichtert, und manch anderen Zauber, der ihnen von Nutzen sein mag. Das eigentliche Werk scheint fast mehr Zeitvertreib denn Arbeit. Jeder Handbewegung und jedem lockenden Wort eifern die Pflanzen nach, als wäre es ihr ureigenster Sinn, und das hundertfach schneller. Große Äste legen sich übereinander wie verflochtene Hände, bilden Mulden, Schalen, Nester. Junge Äste, zuweilen auch mitgebrachtes Klaubholz werden als eine Art Spalter anstelle der Wände hochgezogen. Samen werden ringsum auf den Boden oder gar in erdgefüllte Baumlöcher ausgestreut, schnell wachsende Kletter- und Rankpflanzen, Winden, Wickeln, wilder Wein und Ulmenwürger wuchern am Gitterwerk hoch und bilden dicke, lebende Wände. Junge Erlen, Weiden und Haselruten, eben noch Schößlinge, schießen viele

Schritt hoch, durchbrechen Stockwerke und Dächer, bilden Stützen, Leitern und Brückenpfeiler aus. Schon gegen Mittag geht die Familie an die Einrichtung ihrer Wohnung. Wo Natur und Magie verweigert haben, wird Weidenflechtwerk oder ungegerbtes Leder eingewoben, mit Schratmoos gestopft oder kurz entschlossen ein Fenster geformt. Hängematten, die Enden an einem Deckenast zusammengehängt, bilden baumelnde Nester wie die der Webervögel. [...]

Gegen Nachmittag schon gilt ihr Bemühen nur noch Schönheit und Kunst ihres Heimes. Die Kinder bringen Königskerzen, Himmelschlüssel und Akeleien, zärtlich mitams der Zwiebeln und Wurzeln ausgehoben, und setzen sie rings um die Bäume ein, mancherorts gar in Beeten im Baum. Efeu, Flieder, Holunder und Brombeere werden in den folgenden Tagen gepflanzt, ihre kletternden Ranken weben blühende Schleier um das Haus. [...]

Zuweilen gilt es noch, Brücken zu anderen Bäumen, Häusern oder gar Wäldern zu gestalten [...].
—der Halbfelz Talorion Tannensang, über seine heimatische Sippe im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt, 1008 BF, bearbeitet

Bei der Errichtung ihrer Wohnstätten bedienen sich die Waldelfen vor allem des Zaubers HASELBUSCH (oder selten) älterer Lieder von ähnlicher Wirkung – und vereinen dazu die Astralmacht der ganzen Sippe, um binnen eines oder weniger Tage eine lebende Wohnung zu erschaffen.

Das Äußere dieser Behausungen kann je nach den örtlichen Gegebenheiten, aber auch der Tradition der Sippe stark variieren. Geräumige Wohnkuppeln in Bodennähe finden sich ebenso wie hoch sprieelnde Turmwohnungen oder von Mammutbäumen herab hängende Wohnnester. Gemein ist ihnen meist, dass sie durch viele Fenster lichtdurchflutet, durch Brücken mit den anderen Behausungen der Siedlung oder eigenen Nebenräumen verbunden und im Inneren durch zahlreiche liebevolle Details prachtvoll ausgeschmückt sind.

»Welch Wunder bargen die Wohnbäume der Elben da in ihrem Inneren noch: Hängematten aus dünnsten Zweigen, doch so tragfähig wie ein großes Gespinnst; künstlerisch ausgestaltete Haken, an denen ihr weniger Beizt seinen Platz fand; inmitten von Astgebirgen Beete, die leuchtend blühende Blumen gedeihen ließen; vom Glühwürmchen oder teurem Gwien-Petryl erhellte Lampions aus hauchdünnem Blattwerk und noch vieles mehr.«
—Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, am 623 BF

»Gemeinsam legten Ninnial und ich unsere Hände auf das lebende Holz des mächtigen Baumes, den die Sippe als Wohnstätte erkoren hatte. Die Melodie unseres Zaubertiedes weckte die alte Kastanie aus ihrem Schlaf. Bäume schlafen viel, und man muss ihnen Geschenke machen. Unser Geschenk floss durch unsere Hände, einige bräunliche Blätter fielen herab, altes Laub, von dem wir die Kastanie reinigten. Das mochte sie. Vorsichtig fassten unsere unsichtbaren Finger die Zweige, der alte Baum war jetzt wach und wir baten ihn, uns zu helfen.«

»Kinder ...«, schien er zu denken und tat uns den Gefallen. Ein leises Knarren und Seufzen ging durch die Kastanie, als sie sich regte und formte, aber Bewegung tut jedem Wesen gut, und unser Geschenk wurde gern angenommen.«

—Bericht über die im Salasandra vermittelte Erfahrung einer Baumformerin, 1029 BF

ESSEN UND TRINKEN

»Der Wald alleine vermag dich zu ernähren, wenn du zwischen dem Genießbaren und Ungenießbaren zu unterscheiden weißt. Oder





wenn du zumindest weißt, wann du dein mandra nutzen solltest und wann du darauf verzichten kannst.»

—Quiarihara Sternentanz zu ihrer Tochter Derayame, neuzeitlich

Die Salamandersteine bieten den Waldelfen eine Unzahl verschiedenster Speisen, vor allem Obst und andere Früchte, die überall wild wachsen.

Von den Bäumen nehmen sie Kastanien und Eicheln (die ob ihres leichten Gifts mit ABVENENUM behandelt werden), Haselnüsse und Bucheckern sowie Tannenzapfensamen; sie sammeln Walderdbeeren, Brombeeren, Heidelbeeren, Himbeeren und wilde Kirschen; von Schachtelhalm und Waldmeister zupfen sie die jungen Triebe; Elfenkraut, Lavendel, Brennnessel und Brunnenkresse werden komplett verzehrt. An essbaren Pilzen kennen sie vor allem Pfifferling, Dukatenstempel und Riesensättelröhrling. Als Delikatessen gelten Honig (von wilden Bienen, ein Rest wird stets zurückgelassen) und aus Ahornsafte gekochter brauner Zucker. Mit dem HASELBUSCH ist es kein Problem, Pflanzen auch außerhalb der Saison Früchte tragen zu lassen.

Daneben essen sie das von ihnen selbst erjagte Fleisch, sei es vom Kaninchen, Igel, Auerhahn oder Kronenhirsch, und den in den klaren Flussläufen gefangenen Fisch wie Wandersalm oder Regenbogenforelle.

»Wer sich darauf versteht, legt seinen Baumsmantel an eine klare Stelle im Teich, wartet, bis sich alles beruhigt hat, und zieht den Mantel dann voll Fischechen und Kaulquappen heraus. Dann braucht man die gleichermaßen nahrhafte wie durstlöschende 'Suppe' nur noch handtellerweise austrinken.«
—der Halbelj Talorian Tannensang, über einen Besuch bei seiner heimatischen Sippe im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt, 1008 BF

Mit Basilikum und Eberraute wird herb, mit Drachenkräutlein und Scharlackkraut scharf gewürzt; frische Waldminze dient zum Aromatisieren und Haltbarmachen des unterwegs stets mitgeführten Wassers. Um Bärlauch und Knoblauchrauke machen die Elfen dagegen einen großen Bogen. Salz muss erhandelt werden – wenn es den Elfen überhaupt bekannt ist und sie nicht darauf verzichten wollen.

KLEIDUNG UND SCHMUCK

Das traditionelle Gewand der Waldelfen ist das Jagdhemd aus dem feinen Wildleder des rotbraunen Kronenhirsches, des Weißhirsches oder des schwarzen Waldwolves. Das roh gegerbte Leder wird mit der Fellseite nach außen auf den Leib geschneidert und reicht bis zur Taille, zum Oberschenkel oder gar zum Knie. Kunstvolle Stickereien sind zur Verzierung üblich. Schultern, Ellenbogen, Brustpartie, Hüfte und Saum werden mit ledernen Fransen, prachtvollen Schwungfedern oder den Schwänzen des erjagten Wilds betont, in seltenen Fällen auch mit den beeindruckenden Schultermähnen der gefährlichsten Raubtiere des Waldes (hellweiß beim Waldlöwen, braunschwarz beim Bären, silbrig beim säbelzahnbewehrten Silberlöwen). Dazu wird meist ein Paar eng anliegender Beinlinge aus weichstem Leder oder Bausch getragen.

Die berühmten Elfenstiefel sind blütenkelchförmig ausgeschnitten und mit einem weichen Innenfutter versehen, das sich binnen weniger Tage vollständig dem Fuß anpasst. Die Sohle der Stiefel ist einfach und ohne zusätzliche Lederverstärkungen gehalten, damit die Elfen den Boden unter ihren Füßen noch spüren und ungehindert klettern und schleichen können. Die Innenseite der Stiefel ist meist mit einer Scheide für das Jagdmesser oder einem Futter für die persönliche Flöte ausgestattet.

»Die Ausrüstung der waldfischen Jäger ist bis auf wenige Kleinigkeiten von der Erfahrung von Hunderten von Generationen bestimmt. Zweckmäßig, einfach und niemals störend muss sie sein.

Der Köcher aus besticktem Leder schmiegte sich an Schulter und Kreuz, das Dutzend gefiederter Pfeile ruhte in einem Rost. Auch der kurze Bogen aus gedrehtem Horn oder feinsten Hölzern findet – beim Marsch niemals be-

spannt – neben dem Köcher am Rücken Platz. Auch im dichtesten Tannicht verheddert sich kein Riemen, keine Feder, keine Spitze, alles gleitet ungehindert durchs Unterholz wie die langen geschmeidigen Haare.

Eine weitere Utensilien haben sich im Zeitalter bewährt: Stets führen wir einige Riemen aus weichem Hirschleder sowie ein Halbtuch aus Bausch oder geschorenem Pelz mit uns, um Handgelenk, Wade oder Stirn geschnallt. Mit ihnen kann man Wunden abbinden, Brüche schienen, Kleidung reparieren, Jagdbeute verzurren und hundertlei andere Werkzeuge improvisieren. Baumharz, stets griffbereit, dient als Klebstoff. Kitt, Knetmasse und Dichtung. Und ein ellenlanges Schilfrohr im Köcher ist letzte Rettung als Schnorchel, wenn man sich im Wasser verbergt, oder um Raubtieren und Feinden betäubenden Lotostaub ins Gesicht zu blasen, um Feuer anzublauen, oder als Blasrohr für federlose Pfeile, wenn der Bogen gebrochen ist.

Aus den Bälgern von Biber und Wildkatze fertigen wir schmucke Beuteltaschen sowie Schläuche für das geminzte Wasser, die man so um den Leib schnüren kann, dass sie bei der Jagd und im Unterholz nicht behindern.»

—Dialya Goldwind, Wipfellauferin aus dem Silberbuchendwald

Wenn es Waldelfen in die Fremde zieht, der Winter Einzug hält oder ein besonderes Fest zu feiern ist, legen sie oft einen Überwurf an. Weiße, meist ärmellose Mäntel aus Leder, Fell oder reinem Pelz, mit Fransen oder Pelzbesatz verziert, sind nicht nur nützlich, sondern auch prachtvoll gehalten. Noch beeindruckender sind die seltenen Federhemden, die den Elfen wie einen Vogel erscheinen lassen, oder die geheimnisvoll geflochtenen Nesselhemden aus lebenden Pflanzen, die den Träger für einige Tage fast unberührbar machen. Als Schmuck dienen auch allerlei Kleinigkeiten, die am Gürtel baumeln oder im Haar getragen werden – Kämme und Beinnesser ebenso wie Rohrflöten, Holzperlen, Tannenzapfen oder Federn.

KUNST UND HANDWERK

»Im Gegensatz zu ihren Verwandten aus den Auen scheinen sich die Elben der Wälder allein auf ein Musikinstrument zu beschränken. Ich sah zumindest noch keinen, der nicht die Flöte – sei sie nun aus Löwen- oder Hirschbein, Blutulmen- oder Eibenholz oder gar dem wertvollen Elfenbein selbst gefertigt – zu seinem Seeleninstrument erwählt hat. Die kleine Harfe, so schön ihr Klang doch ist, wird den Elben im Wald aber wohl auch zu hinderlich sein, als dass sie wirklich erwägen könnten, sie zu ihrer Iama zu machen.«
—Zauberkräfte der Natur, Tamaru, Gerasim, um 623 BF

Die Musik der Waldelfen ist ihre höchste Kunstform und ihr beliebtester Zeitvertreib. Neben dem Gesang wird dabei als Instrument fast nur die Flöte eingesetzt. Die Lieder der Waldelfen zeichnen sich durch Wildheit und Natürlichkeit aus, die durch eine Vielzahl nachgeahmter Tierlaute entsteht.

Auch Stickereien auf der Kleidung oder Verzierungen von Behausung und Gegenständen wirken oft ungezähmter und organischer als die anderer Völker – denn die hochelfische Ästhetik hat die Waldelfen nie erreicht.

WILDEDER UND LEBENDES HOLZ

Die bedeutendsten, alltäglichen Handwerke der Waldelfen sind die Kürschnerei und die Holzbearbeitung. Während sie bei Ersterer aber etwa hinter den Fimreln noch zurückstehen, sind sie in Letzterer wahre Meister geworden, die in Aventurieren ihresgleichen suchen. Vor allem die Flechterei ist sehr beliebt, und aus Weidenruten werden gleichermaßen Körbe, Windschirme, Matten und Möbelstücke gefertigt. Oft wird dieses Flechtwerk noch mit Blüten und grünen Trieben verziert, die durch die Elfenmagie überaus lange am Leben erhalten werden können.

Seine Vollendung erfährt dieses kunstvolle Handwerk in Verbindung mit dem verbreiteten HASELBUSCH jedoch in den lebenden Ein-



bäumen und Rindenbooten, mit denen manche Sippen die Flussläufe ihrer Heimat befahren – sowie natürlich in den bereits vorgestellten lebenden Behausungen.

HANDEL MIT ANDEREN VÖLKERN UND RASSEN

Zum Handel mit anderen Völkern dienen den Waldelfen meist die Siedlungen Kvirasin, Gerasim und Donnerbach. Dabei fragen sie vor allem Metallwaren, Salz, Bausch (von den Auelfen), Keramik und manchmal kunstvoll gearbeitete Schmuckstücke aus Glas nach, während sie im Gegenzug von ihrer vorzüglichen Kürschnerware, den Heilkräutern der Salamandersteine (etwa dem nur hier vorkommenden Nothilf) oder den ebenfalls im Gebirge besonders häufigen Gwenn-Petryl und Blaustein geben. Viele abgeschieden lebende Sippen treiben nur über andere Waldelfen seltenen Handel, da sie fast alles, was sie an alltäglichen Gütern nutzen, aus ihrer direkten Umgebung zu beziehen verstehen.

JAGD UND WAFFENKUNST

Die Waffenkunst der Waldelfen ist vor allem auf die Jagd ausgelegt, denn insbesondere innerhalb der Salamandersteine sind bewaffnete Auseinandersetzungen aufgrund der Abgeschiedenheit und des Fehlens von potentiellen Feinden eine absolute Seltenheit. Werden die Waldelfen dennoch zu einem Kampf gegen andere Kulturschaffende gezwungen, hat auch dieser eher die Züge einer Jagd: Den Feind aus dem sicheren Hinterhalt niederzuschießen ist für sie in keinster Weise ehrenrührig oder unmoralisch.

Bei der Jagd bedienen sich die Waldelfen vor allem des hervorragend gearbeiteten Bogens (isd.: *yara*). Jede Waffe ist dabei ein Einzelstück, gefertigt für einen bestimmten Träger und auf dessen Maße angepasst. Die Waldelfen verwenden Holz, Horn oder gar Mammutaus als Materialien. Häufig wird auf den HASELBUSCH zurückgegriffen, um den Pfeilen die perfekte Form zu verleihen.

«Vor einigen Jahren bin ich selbst für würdig befunden worden, in den Besitz so eines Wunderwerkes elbischer Bognerkunst zu gelangen. Technisch muss man die Waffe als Hornbogen bezeichnen, jedoch besteht mein Exemplar aus reinem Elfenbein – oder Mammutaus, wie die Elfen sagen! Die Waffe wurde in gewohnter Weise aus zwei Hälften, den so genannten Schwinglingen, zusammengesetzt. Üblicherweise benützt man für solche Bögen die Hörner eines Salamanderstein-Weißhirsches oder einer Halmar-Antilope, doch müssen die Schwinglinge schon ungewöhnlich lang und ebenmäßig gewachsen sein; ein solches Tier wird nur alle paar Jahre geschossen. Das Herz ist die wichtigste Stelle des Bogens, laufen doch alle Kräfte hier zusammen. Meist wird ein Zapfen aus Eichenholz in die Höhlungen der Hörner gefügt. Anschließend wird die Nahtstelle mit Bast oder Sehnen umwickelt und mit einem Peltz verziert, der als Griff dient.

Die Sehne eines Elfenbogens ist häufig die Fersensehne eines Steppentigers oder Hirsches. Sie muss, sobald sie aufgelegt wird, einen ganz typischen schwingenden Klang haben. Die Pfeile, genau eine Handspanne kürzer als der zugehörige Bogen, werden aus dem harten und doch elastischen Holz der Eibe gefertigt. Die meisten der achtzehn Pfeile, die man mir mit dem Bogen überreichte, habe ich noch immer. Wenn ich sie mit denen vergleiche, die ich mir von unserem besten Pfeilmacher nachmachen ließ, ist mir bis heute nicht klar, was der elbische Meister getan hat. Es gibt keine Schnitt- oder Schleifmale, fast sieht es aus, als ob der Pfeil einfach lebend aus dem Herz eines Elbenastes gezogen wurde! Die Pfeilspitzen wurden aus Hirschbein geschnitten. Einige habe ich verloren und durch eiserne ersetzten lassen, aber ich wage nicht zu behaupten, dass die Pfeile dadurch besser geworden wären. Auch geht von den winzigen Verzerrungen auf dem Hirschbein so ein Zauber aus, dass mir ein absichtliches Auswechslern wie ein Frevel erscheint.

Die Befiederung der Pfeile ist das vielleicht schönste daran überhaupt. Die sechs schärfsten Pfeile tragen das Schwarz-Weiß des Königsadlers, jene sechs

*für die lautlose Jagd das Braun der Eule, und bei den übrigen könnte ich das Silberblau des Falken, das Schwarz des Keill-Storches und das Rot des Eichelhäfers erkennen. Abgerundet wird diese wichtigste Waffe der Elfen schließlich durch den Köcher. Etwas unter einen Schritt lang, wird er meist am Rücken getragen, zuweilen aber auch an der Hüfte. Der meine wurde – *Travia vereizh' mir* – aus dem feinen Balg einer Wildgans gefertigt, aber auch zartes Leder von Reh oder Wiesel wird zuweilen verwendet. Die Köcherstickerieen aus Luchshaar und Bast, mit Lotos und Nelken gefärbt, sind typische elbische Ornamente, so verschlungen, dass man ihrem Lauf eine Viertelstunde folgen kann, ohne an den Ausgangspunkt zurückzukehren.»*

—der Geweihte Rondrian Donnerhall von Donnerbach an seinen Tempel, um 985 BF, bearbeitet

Ein einzelner Elf auf der Pirsch jagt vor allem Kleinwild wie Rotpöschel, Feh, Fasan oder Auerhahn. Die Jagd auf größere Beute vom Wildschwein bis zum Elch wird dagegen im Sippenverband durchgeführt, wobei neben dem Bogen auch der elbische Jagdspieß zum Einsatz kommt.

«Die meisten Städter denken, dass Elfen stets nur mit Pfeil und Bogen pirschen. Doch verbringen wir ebenso viel Zeit mit Netz und Schlinge und Speer. Wenn ein Elf unbeweglich am Flusse steht, den Holzspieß wartend erheben, gleicht er einer Weide. Die Zeit fließt durch ihn hindurch. Doch sobald das trügerische Bild vollkommen ist und der Fisch hervor kommt, stößt der Jäger in einer einzigen Bewegung zu. Ähnlich ist es bei der Netzjagd, wenn wir den Vögeln nachstellen.»

—Dialya Goldwind, Wipfelläuferin aus dem Silberbuchenwald

Neben dem Bogen oder dem Jagdspieß gehört noch das elbische Jagdmesser zur Ausrüstung der Jäger. Mit ihm wird die Wildbeute ausgeweidet und alles Verwertbare voneinander getrennt. Im Kampf kommt es nur in Notfällen zum Einsatz.

Da Metallwaffen vor allem in den inneren Salamandersteinen selten sind, verwenden die Elfen dort oft Klingen aus kunstvoll geschlagenem Obsidian oder Feuerstein und Pfeilspitzen aus Geweih oder Knochen. Ansonsten beziehen sie ihre Metallwaffen meist von den menschlichen Nachbarn aus Kvirasin, Gerasim und Donnerbach oder von den Auelfen. Von letzteren haben die Waldelfen auch das schlanke Wolfsmesser (*die larza*) übernommen, eine elegante Stichwaffe mit markanter Dreikantklinge, die jedoch weniger bei der Jagd als tatsächlich beim Kampf gegen Feinde zum Einsatz kommt.

In solchen Fällen tragen manche Waldelfen auch Rüstungen, die jeweils eigens für diesen Zweck angefertigt werden. Dabei greifen sie entweder zu Wildschweinfeder, das mehrlagig genäht und in Wasser und Feuer gehärtet wird, oder sie formen die Rinde und Borke einer Stein-eiche noch am Baum, um sie dann abzunehmen und wie eine zweite Haut anzulegen.

AUSGEWÄHLTE SIPPEN

KRÄHENRUF

Die Krähenruf-Sippe aus den inneren Salamandersteinen ist selbst vielen Waldelfen, die seit Jahrhunderten in ihrer Nachbarschaft leben, noch unheimlich. Ihre Sippenmitglieder sind stets Raben- oder Gespenspenkrähen ihrer Umgebung einen starken Kontakt. Am Salasandra sind immer auch einige der klugen Tiere beteiligt. Das eigentlich Unheimliche an der Krähenruf-Sippe sind aber ihre Träume und Ahnungen, die von einer Zerstörung der Salamandersteine kündigen. Immer wieder machen sich deshalb einzelne Sippenmitglieder – meist in ein dunkles Gewand aus Rabenfeder gemüllt – auf, um den anderen Sippen des Gebirges ihre Befürchtungen mitzuteilen und vor zu viel Hinwendung zur wirklichen Welt zu warnen.



TRÄNENTANZ

Seit vor mehr als 400 Jahren erstmals Menschen im Silberbuchenwald siedeln durften, lebt die Tränentanz-Sippe in deren ständiger Nachbarschaft. War das durch Rallion Regenlieder (siehe Seite 104) vermittelte Verhältnis zunächst von Misstrauen geprägt, haben sich die Mitglieder der Sippe und ihre menschlichen Nachbarn vorsichtig zu schätzen gelernt – ohne dass die Elfen ihre Zurückhaltung der fremden Kultur gegenüber je aufgegeben hätten. Innerhalb der Salamandersteine zählen die Tränentänzer mittlerweile zu den größten Fürsprechern für einen friedlichen Umgang mit den Menschen – durchaus zum Missfallen mancher anderer Waldelfen.

GÄNGIGE ANSICHTEN DER WALDELFFEN ÜBER...

... **Auelfen:** Ihr Streben nach einer Verwirklichung ihrer Träume hat sie aus den Wäldern getrieben – und uns davor bewahrt, denselben Fehler zu begehen.

... **Stuppenelfen:** In alle Winde verstreut, suchen sie bis heute nach ihren Wurzeln – doch wer vom Wind getragen wird, kann keine Wurzeln schlagen.

... **Firnelfen:** Es heißt, weit im Norden sei ewiges Eis, und manche sagen, dort lebten auch noch Elfen – Nachkommen der gefallenen Hochelfen. Sie sind zu bedauern.

... **Elfen in Menschenstädten:** Sie haben sich der unheimlichen Faszination der menschlichen Kultur hingeeben und ihr *fey* verloren.

... **Menschen:** Von der Hast aller kurzlebigen Völker erfüllt, geben sie sich dem Streben hin, ohne sich im Träumen zu bescheiden – auf das zumindest ihre Werke sie überdauern mögen.

... **Orks:** Sie achten die Wälder nicht und nehmen mehr als ihnen zusteht. Wenn sie sich zum Raubzug zusammenrotten, rüsten auch wir uns zum Kampf, denn eine andere Sprache verstehen sie nicht.

... **Goblins:** Mit List und Hinterhältigkeit versuchen sie sich gegenüber allen Stärkeren zu behaupten. Solange sie die Grenzen unserer Heimat beachten, haben wir keinen Grund, sie als Feinde zu betrachten.

WALDELFFEN ALS ABENTEUERER

Seine Heimat zu verlassen – und sei es vorübergehend, um später wieder zurückzukehren – stellt für einen Waldelfen stets einen der wichtigsten Wendepunkte in seinem Leben dar. Außerhalb der Salamandersteine findet er eine gänzlich veränderte Umwelt vor, in der vor allem die fehlende Präsenz von Madayas Träumen auffällt und ein Gefühl der Leere und Schaltheit aufkommen lässt. Selbst die mit ihren Sippen außerhalb der Salamandersteine heimischen Waldelfen verspüren dies, je weiter sie sich von ihnen entfernen.

Nichtsdestotrotz finden sich gerade in jüngster Zeit immer wieder

Waldelfen, die sich der Gefahren der Fremde zwar bewusst sind, sie jedoch in Kauf nehmen, um das noch immer spärliche Wissen ihres Volkes über die Welt zu mehren. Die Erschütterungen im Spährengefüge, die mit der Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad einhergehen, sind bis in die Salamandersteine deutlich zu spüren gewesen und haben dem Volk der Waldelfen vor Augen geführt, dass ihnen die Welt nicht egal sein kann, wenn sie noch länger in ihr leben wollen.

Neben konkreten Szenarien, die einen Waldelfen die Heimat mit einem sehr bestimmten Ziel (etwa der Erringung eines Artefakts oder dem Lernen eines Liedes für einen bestimmten Zweck) verlassen lassen (und für das Abenteuererleben meist nur kurzfristig plausibel sind), sind deshalb auch allgemeinere Zielsetzungen durchaus denkbar. Die unbekannte Welt *verstehen* zu wollen, ohne sich ihr gänzlich zu unterwerfen und anzupassen, ist eine solche Möglichkeit. Schiere Abenteuerlust oder Neugier sind aber fast unbekannt und mit *badoc* behaftet.

Manche Waldelfen, die einmal in die Welt hinausgezogen sind, beschließen jedoch auch, niemals zurückzukehren, um das *badoc* der Welt mit ihren eigenen Erfahrungen nicht nach Hause zu tragen und die Sippe in ihrer Reinheit und Unberührtheit zu schützen.

BADOC IN DEN AUGEN DER WALDELFFEN

»Es fällt schwer, mit euch Rosenohren zu leben. Mit Feuer und Eisen kommt ihr, und was immer lebt, das müsst ihr seiner Freiheit berauben. Ihr versteht so wenig und ihr lebt so kurz, aber es gibt einfach so viele von euch. Wenn man einem von euch erlaubt, sich niederzulassen, kommen hunderte hinzu. Wo man einen von euch vertreibt, fallen zehn vom Himmel. Und wenn wir über den Fluss in den nächsten Wald ziehen, kommen schon eure Kinder hinterher.«

—Rallion Regenlieder, nach dem Untergang der Bergbausiedlung Thunatia, aufgezeichnet im Travia-Tempel zu Hillhaus, um 900 BF

Der *badoc*-Begriff erfährt bei den Waldelfen eine allgemein strengere Auslegung als bei den übrigen Völkern, die sich jedoch oft noch nach der jeweiligen Umgebung und den Erfahrungen vor allem mit Menschen unterscheiden kann. Einige Waldelfen der Salamandersteine betrachten bereits ihre Verwandten außerhalb des Gebirges als mit *badoc* beledet, andere sehen erst den direkten Umgang mit Menschen als gefährlich an. Dass die anderen Völker die ständige Sehnsucht nach den Salamandersteinen und ihren magischen Wäldern weniger stark spüren, verleiht manche zur Vermutung, diese Elfen seien in ihrer Gesamtheit *badoc*. Manchen zurückgezogenen Elfen ist der Begriff des *badoc* jedoch auch gänzlich unbekannt, weil sie noch nie mit ihm konfrontiert wurden – und entsprechend wenig können sie die Gefahr einschätzen, die ihrem *fey*-Sein etwa durch die Kultur der Menschen droht.

DIE FIRNELFFEN

Eigennamen: *firnya fey'e* ('Elfen der Eisküste'); auch: *grinfey'e* ('Firnelfen')

Gebiet: Das ewige Eis: Grimmfrostöde, die Eiszinnen, das Gebiet entlang der Brecheis- und der Bernsteinbucht, die Nebelzinnen, einzelne Sippen auch auf Yetiland und am Rande der Klirrfrostwüste

Anzahl: etwa 2.000

Herkunft: Nachfahren jener Hochelfen, die vor 5.000 Jahren vor

Pardona aus dem Himmelsturm fliehen konnten

Bedeutende Angehörige: Elodiron Kristallglanz 'die Jägerin' (Meisterschützin), Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln (Lehrmeisterin an der Akademie Belhanka), Ayalamone Silberstreif (Gefährtin des Geoden Xenos)

Auftreten: Fremden gegenüber kühl und abwartend, warmherzig gegenüber Freunden und Verwandten



Selbstbeschreibung: »Wir *firnya feya* tragen das Erbe der Hochelfen, unsere ganze Existenz ist ein Mahnung für alle Völker, den Verführungen der Höheren Wesen, den Einflüsterungen Pardonas niemals wieder Glauben zu schenken.«

Volkes Stimme: »Ein Winterelf ist immer eine befremdlich-traurige, bisweilen gar unwirkliche Begegnung, doch mit viel Glück mag er in der Einöde des ewigen Eises auch die letzte Rettung in höchster Not sein.«

»Wir leben noch immer so, wie die Ersten unter Emetiel es gewünscht haben: ein Leben in feydhala, in Klarheit und Reinheit, frei von bhardona, von allem, was Begehren auslöst, was uns badoc werden lässt. Nichts ist reiner als die Irdra, die große Wüste aus Eis und Schnee, die ihr als Grimmfrotide kennt, und nichts ist klarer und eindeutiger als nhasalaza – der Tanz mit dem Tod: das, was ihr so unwissend einen Überlebenskampf nennt.«
—Mandaloe Winterhauch, Jägerin der Kristalltau-Sippe zu norðardischen Pethändlern in Farlorn, 1017 BF

Die *firnya fey'e* (Firnelfen, bisweilen auch *Schnee-, Eis-, Winter- oder Grimmelfen* genannt) bewohnen den hohen Norden, das ewige Eis, eine der lebensfeindlichsten Regionen Aventuriens. Kein anderes Volk der Elfen verbindet man so sehr mit Tragik und immerwährendem Überlebenskampf. Für die meisten Menschen und sogar viele Elfen ist es ein Geheimnis, wieso die Firnelfen ausgerechnet diesen Lebensraum bewohnen. Dennoch würden sie ihre eisige Heimat nie aufgeben, ganz so, als wollten sie sich selbst für ihre Verfehlungen der Vergangenheit bestrafen oder ermahnen.

HERKUNFT UND GESCHICHTE

»Dem Lied des Emetiel zufolge stammen wir Firnelfen von zwölf Ältesten ab. Deren Ahnen hatten unter Einsatz all ihrer Macht eine kristallene Eissäule errichtet, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Doch in ihrem Hochmut wurden sie blind und lauschten den Einflüsterungen der bhardona, und diejenigen, die nicht vollends verdarben, fielen jenen zum Opfer, die ihr verfallen waren. Als ihre Kinder dessen einsichtig wurden, griffen die badoc-Elfen sie an. Bis heute erinnert an jenes Massaker das rote

Erdenblut, das kochend auf die Gletscher sprudelt. Den zwölf Ältesten gelang es in diesem Augenblick, als sie von ihren Göttern verlassen und verraten standen, nur durch die Macht ihrer Gemeinschaft – und nicht irgendwelcher obskurer Götter –, eine mächtige Lichtbrücke zu erschaffen, und sie stolzen mit Eisseglern hinaus in die Eiszüste. Nur dort fanden und finden wir die Reinheit, die uns vor dem Wahn unserer Vorfahren bewahrt.«
—Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Lehrmeisterin an der Akademie Belhanka, 999 BF

Das Lied des Emetiel, jenes ersten Sprechers der Flüchtlinge des Himmelsturms, ist allen Firnelfen wohlbekannt. Es erzählt von der Entstehung des Turms, Pardonas Intrigen, dem Bruderkrieg zwischen Ometheon und Emetiel und der Flucht aus dem Himmelsturm und damit der Entstehung der ersten Firnelfen. (Zur Geschichte der Firnelfen und zum Himmelsturm siehe Seite 18 und 122.)

EIGENHEITEN DES VOLKES

Firnelfen sind in der Regel etwas kleiner und robuster gebaut als andere Elfen. Bei ihnen dominieren helle Haarfarben von blond über silbern bis weiß. Auch ihre Haut ist oft sehr hell. Firnelfen verfügen über einen geradezu untrüglichen Orientierungssinn, große Zähigkeit und Ausdauer. Sie bringen ausgezeichnete Jägerinnen und Firnläufer hervor, ihre Handwerker befassen sich vor allem mit der Kürschnerlei sowie der Formung von Eis und Kristall.

Die gerade einmal 2.000 Vertreter dieses Volkes leben in vergleichsweise kleinen Sippen verstreut im ewigen Eis zwischen Klirrfrostwüste und Nebelzinnen.

WELTSICHT UND GLAUBE

»Irgendein äonealter Fluch liegt wohl über dieser Rasse. Ihre Überlieferungen lehren die Firnelfen nichts als Verachtung für die Götter. Wo Auelfen Götter noch bemerkenswert finden, Waldelfen über die Verehrung für sie lächeln, da reagieren Firnelfen mit offenem Widerwillen. Und es gibt kein Wesen, das so einsam im Weltenall ist wie ein einzelner FirnelF.«
—Inolain Schwanentochter, Leiterin des Ifirn-Tempels von Festum, 1001 BF



Da einst die Verehrung von Göttern beinahe zum Untergang ihres Volkes geführt hat, stehen die Firnelfen jeglicher Anbetung höherer Wesen misstrauisch, sogar feindselig gegenüber. Firnelfen glauben nur an die eigene Stärke sowie den Zusammenhalt und die Gemeinschaft ihrer Sippe – hat doch schließlich allein ihr Zusammenhalt einst das Überleben der Flüchtlinge des Himmelsturms gesichert. Sie verneinen die Existenz der Götter nicht, bringen ihnen aber auch keine Geduld entgegen: Im Überlebenskampf des ewigen Eises sind Höhere Wesen schlichtweg unerwünscht (und missionierende Geweihte ebenso). Von einer Gottheit abhängig sind ihrer Auffassung nach nur die Lebensuntüchtigen. Die meisten Firnelfen vermeiden sogar schlichtweg jede Berührung mit Glaube und Gläubigkeit, um nicht der Verführung zu erliegen, die ihre Vorfahren ins Unglück stürzte.

Die Kunde vom Zeitalterwechsel hat nur die wenigsten Firnelfen erreicht, und in einer Welt, wo der tägliche Überlebenskampf das Wichtigste ist, würde daran auch kaum ein FirnelF Interesse zeigen. Und so ist es auch unwahrscheinlich, dass eine FirnelF auf die



BHARDONA

„Auch varra dioy, der Öffner der Tore, ist nur die jüngste Kreatur der bhardona; bhardona, welche Jahrtausende lang schlief und nun wieder erwacht ist, um uns erneut heimzuziehen. Stets versucht sie éona, das Gesetz, den Weltenlauf, so zu verändern, dass die Welt die feya, die Elfen vergisst. Wenn die Welt uns vergisst, sind auch wir nicht mehr.“
—Teliriyon Kristallpfeil, neuzeitlich

Die Elfe Pardona (im Isdira *bhardona* – 'Begehrenauslöserin') gilt allen Firnelfen als Personifizierung des Bösen. Ihr verdanken sie ihre tragische Existenz im Überlebenskampf des ewigen Eises. Schon den Kleinsten wird stets beigebracht, sich vor Pardona, ihren Kreaturen und Geschenken (den 'Pardonasgaben') zu hüten. Aus diesem Grunde bringen die Firnelfen auch den Göttern Verachtung entgegen – war es doch einer der Götter ihrer Vorfahren, *Py*, der ihnen die Verführerin sandte. Und nicht zuletzt hat auch Pardona selbst sich zur Göttin erhoben. Um zu verhindern, dass sich die Ereignisse von damals wiederholen, haben die Überlebenden Fakten mit Legenden und gezielter Propaganda vermischt, die bis heute in den Liedern der Firnelfen weiterleben. Nicht selten bringt ein Firnelf deshalb alles Schlechte, das ihm widerfährt, mit Pardona in Verbindung, sei es der Sturm, der die Schneehäuser der Siedlung davonfegt, oder ein Schwinden des jagdbaren Wildes. Bisweilen führt dies zu einem geradezu fanatisch-paranoiden Weltbild. (Weitere Informationen zu Pardona finden Sie auf Seite 120.)

Idee kommen würde, in die Salamandersteine und damit zu den Wurzeln der Elfenvölker zurückzukehren (so sie denn überhaupt von deren Existenz weiß) – ganz davon abgesehen, dass die Firnelfen sich ohnehin geradezu fanatisch an ihr (Über-)Leben und damit an diese Welt klammern und ihre gewohnte Lebensart nicht aufgeben würden.

TALISMANE

„Fast alle Firnelfen tragen (außer mehreren Talismanen aus Bernstein, Kristall oder geschnitztem Mammut) noch ein augenförmiges Amulett aus schwarzem Edelstein wie Onyx. Ein altes Lied erzählt, dass du dich vor dem Frostwurm retten kannst, wenn du einen schwarzen Gegenstand hinter dich wirfst. Denn das Ungeheuer hortet alles, was schwarz ist, weil dies die Farbe Pardonas und all ihrer Artefakte ist. Darum erhält jedes Neugeborene mit seinem Namen und seiner Flöte auch so ein schwarzes Auge, auch wenn es aus den Ländern jenseits des Firns eingetauscht oder geholt werden muss. So eine Suche ist auch einer der wenigen Gründe, warum ein Firnelf seine Sippe verlässt.“
—Erzählungen der Elodiron Kristallglanz, aus den fürstlichen Archiven, Havana, 983 BF

Kein Firnelf würde sich ohne einen schwarzen Talisman in das ewige Eis hinauswagen und auch sicher gehen, dass seine Begleiter entsprechend vorgesorgt haben. Zwar ist diese Taktik nur bei Frostwürmern von Erfolg gekrönt, die tatsächlich schwarze Gegenstände horten, doch auch andere Kreaturen hoffen Firnelfen damit ablenken zu können. Einem Nordbarden, der seinen firnelfischen Freund einst fragte, ob das schwarze Amulett vielleicht nichts weiter sei, als schon den Kleinsten die Angst um den Hals zu hängen, soll der Elf wie geantwortet haben: „Angst macht wachsam. Der Wachsame überlebt.“

TOTENBRAUCHTUM

Tote werden von Firnelfen zumeist in Grabanlagen oder Grotten im Eis bestattet, traditionell sitzend oder stehend, das Gesicht nach Norden gerichtet – trotz der Feindin Pardona entgegen blickend. Von den Toten, die auf ewig von der Kälte konserviert werden, lässt sich

nicht sagen, ob sie erst vor wenigen Tagen oder schon vor Jahrtausenden gestorben sind.

Und auch ein Firnelf, der weit im Süden mit Menschen umherzieht, wird darauf bestehen, dass seine Gefährten ihn am Ende mit offenen Augen und das Gesicht nach Norden gewandt beisetzen werden.

Ewiges Eis

„Die Gletscher und Dauerfrostböden der Grimmfrostöde, eiskalt und sturmgepeitscht, sind umgeben von unerklümmbaren Steilküten. Wer hier nicht heimisch ist, muss tagelang wandern, segeln oder rudern, ehe er in dem phantastischen Gewirr aus Eis und Felsen einen Zugang ins Innere findet. Während der bitteren Winter, in denen die farbenprächtigen Vorhänge des Nordlichtes am Himmel hängen, schiebt sich das Puckeis von Yoti-Land in die Firunstraße und bis in die Bernstein-Bucht. Firuns Atem ist fast ständig aus Norden zu spüren. Die Schneewehe erreichen zuweilen Höhen von fünfzehn Schritt. Wenn im Frühling die Gletscher kalben, ist die Bernsteinbucht meilenweit ein brodelndes, tobendes, mit Eisbergen und Eisblöcken gefüllter Hexenkessel. Im Sommer verwandeln sich die Senken zwischen dem ewigen Eis für kurze Zeit in eine öde Marschlandschaft, doch auf den Anhöhen flirrt dir im gleißelnden Tageslicht der Atem. Kurz: Die Grimmfrostöde ist wohl nur für Firnelfen und Yetis bewohnbar.“

—Grosser aventurischer Atlas – Neue Kunde und getreulich Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifrims Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge, *Capitel 1: Auflage Kuslik, 1004 BF*

Die Firnelfen haben sich einen Lebensraum auserwählt, den kaum ein anderes kulturschaffendes Volk für bewohnbar halten würde. Die meisten Sippen findet man noch immer im Hochland der Grimmfrostöde, andere Firnelfen leben an der Küste der Bernstein-Bucht und in den Nebelzinnen. Einzelne Sippen haben sich sogar auf Yetiland niedergelassen, am Golf von Riva, südlich des Blauen Sees und hoch im Norden zu Füßen des Ehernen Schwertes, am Rande der Klirrfrostwüste. Dort sind die Tage kurz und die Polarnacht endlos. Allein das Nordlicht vermag dann die bedrückende Finsternis über der Eiswüste zu erhellern.

„Die Lichter des Himmels schreiben hoch im Norden, sichtbar für jeden, der es versteht, über das nächtliche Firmament, was war, was ist und was sein wird. Doch du kannst sie nicht lesen wie die Schrift auf einem Pergament. Du musst sie sehen und die strahlende, sich bewegende Schönheit und ihre unhörbaren Klänge in deinem Herzen bergen. Du musst davon träumen, um zu spüren, was die Lichter dir sagen. Und weil jedes Wesen anders ist, gibt es nicht nur einen Traum, sondern viele. Und jeder davon ist wahr.“

—firnelfische Deutung des Phänomens der Nordlichter

ÜBERLEBEN IN SCHNEE UND EIS

Jahrtausende der Erfahrung haben die Firnelfen das Überleben gelehrt. Mit untrügerischer Sicherheit sind sie in der Lage, eine Eisfläche und deren Triftfestigkeit einzuschätzen. Sie kennen in ihrer Sprache mehrere hundert Wörter für Eis: Vom *fir'dra*, dem milchig-weißen, gerade erst begehbar gewordenen Festeis, bis hin zu *tar'firya*, dunkelblauen trügerischen Eisschollen, die über das Wasser treiben.

Der Weg über das Eis, das in Bewegung gerät, wenn die gigantischen Gletscher sich meerwärts schieben, ist gefährlich: Auf ein Meer aus Eisschollen, die sich ständig heben und senken, sich aneinander reiben oder plötzlich auseinander klaffen, wagt sich nur ein Firunsbär oder ein Firnelf. Ähnlich ergeht es ihnen mit Schnee, der als zerstörerische Lawine oder gar als *bha'izar*, als Blizzard über Wanderer in dieser Öde kommen kann. Aber auch bei gutem Wetter ist der Boden stets trügerisch, warten unter der weißen Decke doch Spalten oder Schneelaurer auf Unvorsichtige.

Die Nächte unter dem funkelnden Sternenzelt sind hell, klar und von tödlicher Kälte erfüllt.



Gastfreundschaft ist den Firnelfen, die selbst beständig um ihr Überleben kämpfen müssen, fast unbekannt, immerhin ist Nahrung schwer zu beschaffen und jeder Bissen wird für die eigene Sippe benötigt. Sie können es sich einfach nicht leisten, etwas mit Fremden zu teilen. Zwar mag auch ein Firnel Verirrten oder Schiffbrüchigen zunächst helfen, doch selbst einen anderen Elf wird man so bald als möglich wieder loswerden wollen.

FEINDE IM EIS

»Der Schnee und unsere Träume hatten uns gewarnt: nargrä für, der Winter des Schneeläufers, zog von Osten heran. Die Winter wurden noch kälter, die Stürme noch schrecklicher und Jagdwild wurde noch seltener. Zerfärra, das Schwarze Eis, kam über uns und erdrückte das Wenige, was im Eis lebte, und unsere Träume.«

—Bericht der Jägerin Allacary Gletscherfreundin, Frisov, 1021 BF

Obwohl der Lebensraum der Firnelfen so unwirtlich ist, müssen sie ihn doch bitter verteidigen – nicht nur gegen Nahrungsmangel, mörderische Kälte, gelegentliche Angriffe durch Yetis, Fjarningere oder Schneecorks, sondern vor allem gegen die Ausbreitung des dämonischen Eisreiches und die Bedrohung durch Pardonas Kreaturen. Die meisten firnelnischen Sippen sind bei der Ausbreitung Gloranas zurückgewichen und haben noch abgelegene Orte aufgesucht. Geblieben sind nur wenige Sippen und einzelne Hüter oder Bewahrer, die dem Eisreich den Kampf angesagt haben oder aber wichtige Orte vor Nagrachs Zugriff zu schützen versuchen.

Denn dem Schwarzen Eis folgten Gloranas Häscher und Daimonide, so dass um manchen Kristallpalast, den die Besitzer nicht kampflös aufgeben wollten, erbittert gerungen wurde. Die meisten von ihnen sind heute zerstört oder verlassen, der eine oder andere dient Gloranas Dienern als Basis. Allein die Sippe der Tränensucher lebt noch immer in ihren Kristallgrotten im glorianischen Teil der Grimmfrostöde.

SCHNEEKUGELN UND KRISTALLPALÄSTE

»Die wundersamen Behausungen der Winterelfen sind unverkennbar, doch recht unterschiedlich. Im Hochland der Grimmfrostöde, vor der Schnee zumindest in zwei Monaten im Jahr schmilzt, werden Halbkugeln aus Schnee und Eis zusammengetragen und ausgeformt – jedes Jahr aufs Neue. Im ewigen Eis dagegen entstehen echte Paläste, die fast unbegrenzt bestehen; nur in der Nähe der Eiszinnen zerstört zuweilen ein Vulkanausbruch eines der Gebäude. Sie werden in auf freiem Feld errichtet. Über die Generationen sind oft gewaltige Anlagen entstanden. Wie es scheint, bevorzugen sie kegelförmige oder tropfenförmige Türme, die oben spitz zulaufen, im Inneren aber kuppelartige Räume haben. Diese Form hat sich als besonders widerstandsfähig, wärmespeichernd und elegant bewährt. Der Winterelf hat keine Schmiedekunst, kaum Brennstoff, keine nennenswerten Werkzeuge. So ist es völlig unverstündlich, vermisst welcher Technik diese Türme (aus einem Stück), und womit die fingerdicken Reliefs und Verzierungen, die man von weither sehen kann, geformt werden.«

—Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich, Garetter Abschrift, ins moderne Gareth übertragen

Die beeindruckenden Kristallpaläste, die von Meistern des METAMORPHO GLETSCHERFORM aus Eis und Schnee geschaffen werden, sind natürlich trotz der ewigen Kälte (und der bisweilen eingesetzten permanenten Variante des Zaubers) den Naturgewalten ausgeliefert und wandeln so immer wieder ihr Aussehen, da sie stets neu geformt werden müssen. Viele Paläste bestehen übrigens nicht gänzlich aus Eis: Oft sind die untersten Etagen und Räume aus Stein geschlagen und geformt (bisweilen mit dem METAMORPHO FELSENFORM).

Ihre Behausungen beleuchten die Firnelfen mit Tranlampen, Leuchtleuchten, Gwen Petryl-Steinen oder der Immerlicht-Variante des FLIM

FLAM. Kristallpaläste und Höhlenwohnungen werden schon durch die Körperwärme ihrer Bewohner (für firnelnische Verhältnisse) ausreichend beheizt, also bis knapp über dem Gefrierpunkt – Temperaturen, die Besucher immer noch frösteln lassen. Kristallpaläste sind aus Eis, einmal klar wie kalte Morgenluft, dann wieder bläulich-weiß wie Gletschereis. In ihnen bricht sich das Licht in allen Farben des Regenbogens, und die Erbauer verstehen es, bestimmte Farberscheinungen hervorzurufen, die sich mit den Tages- oder Jahreszeiten wandeln, und mit Licht, Schatten und Reflexion zu spielen.

Bisweilen sind Türme und Verzierungen so geformt, dass der hindurch streichende Wind dem Palast wie einer Harfe oder Orgel zauberhafte Klänge entlockt. Einer der ältesten und größten Kristallpaläste ist *Shanasala*, die Heimat der Lichthüter (siehe Seite 113).

Seit Entstehung Gloranas haben sich viele Sippen, die aus ihren Palästen vertrieben wurden, darauf verlegt, weniger leicht aufzufindbare Behausungen zu schaffen, und bewohnen heute verborgene Grotten und Höhlen. Mehrere Beispiele für firnelnische Bauten mit ausführlichen Beschreibungen finden Sie in dem Abenteuer **Schwinger aus Schnee**.

BEIN UND KRISTALL

»Unser Volk kennt vier Waffen. Der kurze Wurfispeer wird gegen große Gegner und zum Fischeispeer am Eisloch verwendet. Die mamra – das heißt Robbenötter – dient dazu, kräftigen Gegnern den Garau zu machen. Das Jagdmesser ist Werkzeug für alle Fälle und letzte Waffe, wenn alle anderen verloren sind. Die yara, der Kurzbogen, wird seltener einmal anstelle des Speers getragen.«

Wir haben nur zwei Stoffe, um daraus Waffen, Musikinstrumente und Werkzeug zu machen: Bein und Kristall. Bein ist zumeist Fischbein von der Makrele oder vom Hai, aber auch Knochen vom Bär oder vom Wal. Selten finden wir Mammuto oder Karenhorn. Anstelle von Metall nehmen wir Kristall. Manchmal finden wir Obsidian, das gefrorene Blut der Eiszinnen. Meist jedoch sind es die kristallinen Stacheln des Eisigels. Das ist ein Halbweiss, das seinen Kristallamen in magisch angezogene Opfer legt. Seine Stachel sind einen Schritt lang und sehr fest. Daraus fertigen wir Spitzen für Speer und Pfeil und die Klingen für mamra und Jagdmesser. Einige von uns können daraus sogar einen Kristallbogen machen. Keine von diesen Waffen wirst du in Händen eines Fremden finden, wenn er nicht einen Firnelfen getötet hat.«

—Erzählungen der Elodivon Kristallglanz, aus den fürstlichen Archiven, Havena, 983 BF

Metall und Schmiedekunst sind den Firnelfen nahezu unbekannt, nur wenige Sippen tauschen bisweilen bei menschlichen Händlern ihre Erzeugnisse gegen Metallgegenstände ein. Ihre Waffen fertigen sie stattdessen aus Obsidian (Vulkanglas), vor allem aber aus dem organischen Kristall der Eisigel. Die Verarbeitung jedoch ist allein mit dem erzformenden METAMORPHO FELSENFORM möglich, den viele erfahrene Waffenbauer meisterhaft beherrschen.

Äußerst selten sind die legendären Kristallbögen der Firnelfen, die bei menschlichen Händlern Preise von mehreren hundert Dukaten erreichen können. Auch unter Firnelnen werden diese nur selten und dann meist auf ihren Träger zugeschnitten gefertigt. Sehr selten werden auch vollständige Kristallpanzer hergestellt.

Kristall wird allerdings nicht nur für Waffen verwendet: Auch Gebrauchsgegenstände, Rumpfe von Eisseglern und anderes wird daraus gefertigt. Wahre Meister der Eis- und Kristallformung können sogar kunstvolle Formationen erschaffen, die bei richtigem Lichteinfall Szenen aus dem Leben der Elfen oder ihren Liedern abbilden.

EISSEGLER

Ein Eissegler kann der Stolz einer ganzen Sippe sein. Dieses Gefährt, das einem kleinen Segelschiff auf ausladenden Kufen gleicht, dient ihnen zur Fortbewegung und zur Jagd. Das Holz dazu müssen sich



die Firnelven mühsam bei menschlichen Händlern eintauschen oder in gefährlichen Expeditionen aus südlicheren Gebieten herbefahren. Bisweilen wird aber noch ein ganzer Eissegler aus Kristall und Bein geformt – ein Vorhaben, das viele Jahre dauern kann. Die Kufen selbst sind in jedem Fall aus Kristall und lassen das Gefährt schneller über das Eis gleiten als ein Segelschiff über das Meer. Ein Eissegler besitzt meist nur ein einziges Dreieckssegel aus eingetauschten Bausch oder Thorwalter Tuch, manchmal aus fein geschabten Fellen. Selbst über Wasser könnte man damit fahren, doch wagen es nur die wenigsten, das fragile Gefährt einer solchen Gefahr auszusetzen. Auch die Häscher Gloranas haben die Vorteile dieser Gefährte erkannt und bauen ihre eigenen Eissegler, mit denen sie in den Weiten des Eisreiches unterwegs sind.

ALLES, WAS LEBT, IST NÄHRUNG

»Den Firnelven als Jägern kann jeder Mensch nur Bewunderung zollen. Doch sind es vor allem ihre Sinne, die sie Nahrung finden lassen, wo auch der gewandteste menschliche Jäger versagen muss. Sie scharren im tiefsten Schnee und wühlen gelbe Brombeeren und rote, bitter süße Moosbeeren hervor, die auf den nächsten Sommer warten. Ihr Auge erspäht in himmelhohen Klippen und im eintönigen Weiß die Nester der Vögel mit den wertvollen Eiern. Eine Kolonie kreischender Mäwen kann einer ganzen Elfenstippe das Leben retten. Und dann plötzlich horehen sie in das Durcheinander aus Vogelgekreisch und dampfem Dribhnen des Eises: Wo wir Menschen nur mühsam das Blasen der Wale erahnen, hören die Elfen Kunde vom Wetter, von Fischschwärmen in der Bucht, und von einem alten Wälbullen, der auf die Speere der Sippe wartet.«

—Iloinen Schwunentochter, Leiterin des Ifirn-Tempels von Festum, 1001 BF

Firnelven ernähren sich (in einer Welt, in der kaum essbare Pflanzen gedeihen) fast ausschließlich von Jagd und Fischfang. Dabei verachten oder verschmähen sie keinerlei Beute; sie können es sich schlichtweg nicht leisten, ein Tier laufen zu lassen. Überschuss wird eingefroren und kann noch lange Zeit später aufgetaut werden. Nahrung wird oft roh verpeist, seltener einmal gegart oder gedünstet. Das wenige Brennmaterial (meist Flechten oder Sträucher) wird bevorzugt genutzt, um Teacafüsse zu erwärmen. Das eiskalte Wasser bietet vielen Fischen wie Ölporter Hering, Blaudorsch und Tintenfisch einen Lebensraum. Diese werden mit Angel, Speer oder Reuse gefangen. Fischer, die nicht direkt am Ufer oder von Eisschollen aus jagen, verwenden kleine Boote, die aus Treibholz und Leder gefertigt wurden. In Ifirns Ozean leben auch zahlreiche Walarten sowie Robben, Meerkälber und Seetiger. Solche großen Beutetiere werden über das Eis hinweg verfolgt, mit Speer und Bogen verletzt und schließlich mit dem Robbentöter erschlagen. An Land werden Schneehuhn, Sturmente und Boronskuttentaucher mit dem Bogen gejagt, wie auch Pfeilhase, Murmeltier, Mäwe und Marder. Um manche Beutetiere muss der Firnelf bisweilen mit dem Firnsbär oder dem Ifirnschai streiten, ist in der Grimmfrostode doch jeder Jäger auch gleichzeitig ein Gejagter.

Im Frühjahr schließlich, wenn die Lachse flussaufwärts schwimmen, um zu laichen, versammelt sich die ganze Sippe, um mit Speeren und Netzen Beute zu machen.

Auf Firnyaks und Mammuts macht ebenfalls die ganze Sippe Jagd und erlegt nebenbei vielleicht noch einen Rauwolf, der den Tieren gefolgt ist. Es kommt sogar vor, dass sich manche Firnelven mit entsprechenden Seelentier in Wölfe oder Säbelzahniger verwandeln, um auf die Jagd zu gehen oder ihre Sippenmitglieder zu unterstützen.

Allein wenn ein Frost- oder Gletscherwurm hervorkommt und sich sein Pfad mit dem eines jagenden Firnelven kreuzt, bleibt auch dem Elf nur noch die rasche Flucht.

»Mit den an und für sich friedfertigen Yetis kommt es selten zu Schwierigkeiten, sofern ein einzelner Firnelf nicht gerade Beute gemacht hat. In der Grimmfrostode kann sich kein Jäger diese Gelegenheit entgehen lassen. Wenn so ein vier Schritte großes Ungeheuer angetobt kommt, überlegt sich auch ein Elf, dass ein Wurf mit seinem unfehlbaren Speer vielleicht nicht genug ist. Doch auch die Firnelven haben etwas von den Raubtieren des Nordens in sich. Wenn es vermeintlich um das Überleben der Sippe geht, werden sie geradezu bösartig. Mehrfach kam es mit den Nordbarben zu Auseinandersetzungen, zuletzt wegen der Silberfische, die von den Händlern fast bis zur Ausrottung gejagt wurden. Vor einigen Jahren machten die Firnelven eine ganze Nordbarbfamilie nieder, deren Männer sich an einer Firnelfe vergreifen hatten.«

—aus den Lebenserinnerungen des Weißen Mannes, des Firun-Hochgeweihten von Bjaldorn, 998 BF

DAUVEN UND PELZ

In der Kürschnerci sind die *firnya fey'e* unübertroffen. Die Felle ihrer Beute verarbeitet sie dabei meist zu wärmender Kleidung. Im Winter tragen sie schwere, langfellige Pelze vom Firnsbär. Das Gesicht wird dabei mit einer Kapuze und einem Schal geschützt. Die Robbenlederhose, meist mit Blaufuchs oder Hermelin besetzt, ist gefettet, so dass weder Kälte noch Wasser eindringen können. Die Füße stecken in festen Pelzstiefeln.

Die kurz geschorenen, anschiemgsamen Sommerpelze, die man andernorts nur im tiefsten Winter tragen würde, werden in den wärmeren Jahreszeiten für sich, im Winter unter den langfelligen Pelzen angelegt. Stets werden dazu nerzene Fingerlinge getragen, darüber im Winter noch gefüllte Daunenhandschuhe.

Inzwischen verarbeiten die Firnelven auch das Fell des Schneelauers – um dessen dämonische Herkunft sie wohl wissen. Doch auch hier können sie es sich einfach nicht leisten, irgendetwas Verwertbares zu verachten.

HANDEL MIT DEN MENSCHEN

Es finden sich immer wieder Firnelven, die ihre Heimat verlassen, um in den Siedlungen der Menschen, wie zum Beispiel Frisov, Farlorn und Leskari, Handel zu treiben. Dann werden die kostbaren Felle und Pelze der Sippe gegen Waren eingetauscht, die im ewigen Eis nicht zu finden sind: Metall, Holz, Salz, Tuche und Honig.

Manche Händler nehmen weite Reisen auf sich, um ihre Waren gegen einige Ellenpelze einzutauschen und diese dann im Bornland und im Mittelreich gegen ein Vermögen in Gold wieder zu verkaufen. Es handelt sich dabei vor allem um die Pelze der kleinen Schneemarder und Hermeline, die beim Adel beliebt sind, aber auch um Nerz, Zobel und Silberfuchs. Daneben handeln die Firnelven auch mit Bernstein, Elfenbein von Mammuts und Seetigern (mal unbearbeitet, mal zu kunstvollen Schnitzarbeiten verarbeitet) und Ambra aus Seetigern oder Wälen (als Parfümbasis).

AUSGEWÄHLTE SIPPEN

WOGENTANZ

Die Wogentanz-Sippe, die am Ufer der Bernsteinbucht lebt, pflegt seit jeher ein freundschaftliches Verhältnis zu Wälen. Jeden Sommer, wenn die Riesen der Meere ihr Gebiet passieren, schwimmen sie gemeinsam mit ihnen (häufig in Delphingestalt) und halten mit den Wälen Zwiesprache. Die Mitglieder der Wogentanz-Sippe sind wohl die einzigen Firnelven, die niemals auf Waljagd gehen würden, bisweilen jedoch mit den Wälen gemeinsam in der Tiefe nach Kraken jagen.





Die Sippe lebt verborgen in ihrem Gletscherpalast an der nord-westlichen Steilküste der Bucht. Dort haben auch die Häscher Gloranas sie noch nicht aufspüren können. Bekanntestes Mitglied der Sippe ist die Elfe *Ayalamone Silberstreif* (siehe Seite 110).

TRÄNENSUCHER

Die Sippe der Tränensucher, ehemals Meister der Stein- und Kristallbearbeitung, hat als einzige ihr Gebiet im Herzen der Grimmfrostöde nicht verlassen, als das verfluchte Eisreich sein Einflussgebiet auf ihre Jagdgründe ausweitete. Die Tränensucher – etwa dreißig Erwachsene und Kinder – ernähren sich immer noch von der Jagd, auch wenn das Jagdwild seltener und aggressiver geworden ist. Glorana und ihren Anhängern bieten sie stolz die Stirn, obwohl sie aufgrund ihrer geringen Anzahl sehr vorsichtig vorgehen. Möglich ist dies nur, weil ihr Kristallpalast, der tief in den Fels gebaut wurde, von einem uralten Zauber vor Entdeckung geschützt wird und zur Gänze aus Erz und Kristall besteht, also nichts, was von dem verderbenden Einfluss des Schwarzen Eises zerstört werden könnte.

Die Tränensucher sind harte, ausdauernde und geduldige Kämpfer, die sich geschworen haben, die Anhänger Nagrachs bis zuletzt zu bekämpfen.

GÄNGIGE ANSICHTEN DER FIRNELFEN ÜBER...

... **Stuppenelfen:** Unseren Brüdern und Schwestern, die mit dem Wind ziehen, begegnen wir bisweilen an den Grenzen unserer Gebiete. Wie wir schätzen sie den Zusammenhalt der Sippe und ihre Unabhängigkeit.

... **Au- und Waldelfen:** Diejenigen von uns, die die Heimat verlassen, erzählen oft von anderen *fej'e*, die weit im Süden zu Hause sind. Manche leben in grünen Wäldern und haben nie erfahren, was es heißt, tief zu fallen. Andere sehen sich als Erben der Hochelfen, gehen mit dieser Bürde aber viel zu sorglos um.

... **Glorana und ihre Anhänger:** Die Eisherrin und ihr Gefolge haben uns das Schwarze Eis gesandt. Sie streben nicht nur danach, uns zu vernichten, sie schaden der Welt. Doch wir sind bereit, auch diesem Feind die Stirn zu bieten.

... **Nachtalben:** Die *fejra*, die Nicht-Elfen, die unsere Züge tragen, sind lebendes Zeugnis für Pardonas Wirken. Sie sind nicht von dieser Welt, sie sind unser Feind seit unzähligen Generationen – in einem Krieg, der nie erklärt werden musste und der nur mit der Auslöschung einer Seite enden kann.

... **Menschen:** Die Rosenohren haben reichlich Wild und blühende Wiesen in ihren eigenen Ländern. Dennoch kommen sie zu uns und gieren nach unseren Fellen, unserer Beute und unserem Schritzwerk. Stets nehmen sie mehr, als die Natur herzugeben vermag. Wir müssen vorsichtig sein, beweist dies doch, dass Pardonas Einfluss weit reicht und auch die Menschen berührt hat.

FIRNELFEN ALS ABENTEUERER

Eine Firnelfe absieht des ihr vertrauten ewigen Eises und der Schutz versprechenden Sippe ist, auch wenn sie diese Entscheidung willentlich getroffen hat, einsam, ein entwurzeltes Wesen voller Sehnsucht nach den Ihren und den endlosen, versteinerten Weiten ihrer Heimat. Eine *firnyfej*, die in einmal die Ferne gezogen ist, wird aus der Sicht ihrer Verwandten niemals mehr die, die sie einst war, hat sie doch ein elementares Prinzip ihres Seins aufgegeben, den Schutz und die Geborgenheit der eigenen Sippe. Und doch mag es Grund geben, die eine Firnelfe aus der Heimat fortziehen: Sei es, um Onyx für das Schwarze Auge eines Neugeborenen zu finden, Handel mit den Menschen zu treiben oder weil die Sippe der Elfe ausgelöscht wurde. Es mag auch sein, dass sie die anderen Elfenvölker kennen lernen möchte oder ihr Lebensziel in der Bekämpfung von Pardonas Kreaturen sieht und erkannt hat, dass deren Einfluss nicht nur auf den hohen Norden beschränkt ist.

Hat die Elfe ihre Sippe durch Gefolgsleute Gloranas oder Pardonas verloren und diesen Schicksalsschlag überlebt, wird sie bis zu ihrem letzten Atemzug auf Rache sinnen und zugleich all ihre Kraft aufwenden, um die Rachsucht aus ihrem Herzen zu verbannen – was ihr ohne die Kraft, die das Salasandra spendet, sehr schwer fällt.

Es mögen viele Jahre und Jahrzehnte vergehen, bis eine Firnelfe zaghaft versucht, ihre neuen Gefährten als Sippenersatz zu wählen, auch wenn sie diesen niemals im Salasandra nah sein kann. Und es mag sein, dass den anderen Helden gar nicht vollends bewusst wird, was es für die Elfe bedeutet, eine Gruppe (und nicht nur sich selbst) mit grimmiger Entschlossenheit gegen Feinde zu verteidigen oder für sie mitzujagen.

Eine Firnelfe fern der Heimat weiß, dass es nur die Härte gegen sich selbst ist, die es ihr ermöglicht, in einer Welt voller Wunder und Begehrlichkeiten – wie der Welt, auf die sie außerhalb des ewigen Eises stößt – nicht dem *badoc* zu verfallen.

BADOC IM DEN AUGEN DER FIRNELFEN

Für die Firnelfen geht *badoc* in erster Linie von Pardonas, der Begehrenbringerin, ihren Kreaturen und falschen Gaben aus und damit zusammenhängend auch von Götterverehrung und Selbstvergöttlichung. Das Leben in der Reinheit des ewigen Eises und die Sippengemeinschaft gelten ihnen als Schutz vor dem Wahn ihrer Vorfahren und damit auch vor dem *badoc*. Firnelfen sehen deshalb vor allem solche Elfen als *badoc* an, die sich von ihrer Sippe abgewandt haben und/oder der Verehrung von Höheren Wesen zugewandt haben. Ein firnelfischer Held, der seine Sippe und das ewige Eis verlassen hat und unter Menschen wandelt, wird sein Dasein als *fej* vor allem in der Abkehr von seiner Sippe bedroht sehen.

STEPPENELFEN

Eigenname: *vindha'a* (Kinder des Windes); auch: *diundafey'e* (Steppenelfen)

Gebiet: Grüne Ebene; Hochland und Tundra zwischen unterem Obblomn, Frisund-Ebene und Letta (teils an Glorania verloren); Einhorngras (Hochland zwischen Kvill und Brinask)

Anzahl: etwa 500

Herkunft: Nachfahren hoch- und auelfischer Flüchtlinge

Bedeutende Angehörige: Lariel (Sternenträger, mythischer Urahn),

Aras Sommerwind (Legendsänger und Windeuter), Ariana Einhorngruß (Teilnehmerin am 75. Donnersturm-Rennen)

Auftreten: kämpferisch, stürmisch, ungebunden

Selbstbeschreibung: »Du kannst den Wind jagen, doch du kannst ihn weder beschönigen noch bezwingen.«

Volkes Stimme: »Sei ihnen gegenüber ehrlich und respektiere ihr Gebiet, heißt es. Sagt mir, wenn Ihr einen gesehen habt.«



VOM EIPHORIGRAS

BIS ZU DEN BRUDA-AUEN

Die Kinder des Windes, wie die Steppenelfen sich selbst nennen, sind ein nomadisches Reitervolk, das sich aufgrund seiner sehr geringen Zahl in den weiten Ebenen des aventurischen Nordens nahezu verliert. Die meisten Menschen haben kaum je von ihnen gehört oder wüssten einen Unterschied zu den wilden Sippen der Auelfen zu machen, zu denen sie auch meist gezählt werden. Die Steppenelfen beanspruchen ein sehr großes Gebiet als ihre Heimat (zumindest, solange ihre Pferde dort grasen und ihre Zelte dort stehen), stehen dabei jedoch in teils blutiger Auseinandersetzung mit den Goblins, karentreibenden Nivesen, mittelreichischen, Svelltaler und bornischen Siedlern und nicht zuletzt der Eishexe Glorana.

Die beiden größten Stämme der Kinder des Windes, die jeweils etwa hundertfünfzig Elfen zählen, ziehen durch die Grüne Ebene und die weite Frisund-Ebene, doch leben auch einige Sippen zwischen Kvill und Rorwhed. Ihre Wanderungen folgen dem jagdbaren Wild, den Jahreszeiten und Gesetzen, die wohl nur die Elfen selbst verstehen, so dass Reisende im gesamten Norden durchaus überraschend auf sie stoßen können.

DIE ELFEN DER STEPPEN

Äußerlich unterscheiden sich die Steppenelfen nicht wesentlich von ihren Verwandten in Au und Wald. Die sprichwörtliche Makellosigkeit und der schlanke, hohe Wuchs des 'Schönen Volkes' geraten bei ihnen jedoch oft zu eher herber Schönheit, schmächtiger Gestalt und rauem Charme. Viele Steppenelfen wirken eher wettergegerbt als zart oder gar ätherisch.

Wie andere Elfen lehnen auch sie die Selbstverletzung durch Schmuck ab, verzichten also auf die Haut durchbohrende Ringe und Ziernadeln oder eingestochene Hautbilder. Die meisten Kinder des Windes tragen ihre Haare lang, oft mit eingeknoteten Federn und Schnüren geschmückt. Vor einem langen Ritt oder einem bevorstehenden Kampf werden die Haare jedoch oft zu Zöpfen oder einem Knoten gebunden, der weniger hinderlich ist. Ihre Kleidung besteht aus robustem Leder und gewebtem Pferdehaar und ist oft mit Stickereien und Fransen verziert. Wer sein Haar ganz in dunkle Tücher hüllt, zeigt, dass er derzeit dem Pfad der Rache folgt.

FLUCHT UND KAMPFESMUT

Die Steppenelfen leiten ihre Herkunft vom Hochelfen Lariel und seinen Reitern ab, die Tie'Shianna auf Elfenrössern verteidigten und nach dem Fall der Gleißenden die Sieger mit Vergeltung heimsuchten (siehe auch Seite 30). Lariel selbst soll sich geopfert haben, ein Teil seiner Schar jedoch floh vor dem Heerbann des Rattenkindes weit in den Norden. Aus vertriebenen Hoch- und Auelfen wurden mit der Zeit die Kinder des Windes, die fortan immer in Bewegung blieben, eins mit den Pferden, de-

nen sie ihr Entkommen und ihre Stärke verdankten, kein festes Ziel mehr für ihre Feinde. So weit sie aber auch geflohen waren, so entschlossen waren und sind sie, sich nie endgültig besiegen zu lassen. Sie verteidigen ihre Jagdgründe verbissen mit Klinge, Speer und Magie, denn sie sind ihre letzte Zuflucht.

PFERDEHERDEN UND HÜGELZELTE

Ein steppenelfisches Dorf wird aus der Entfernung oft übersehen, denn die runden Zelte werden mit Soden aus lebendem Gras (oder wehrhafteren Gewächsen) bedeckt und im Salasandra der Sippe mit einem Zauber belegt, der die Tarnung verstärkt und sogar den Rauch der Feuerstellen maskiert.

Weniger zu übersehen sind die Firnponys, die frei in der Nähe des Dorfes grasen. Die Pferde der Steppenelfen scheinen fast zu klein geraten für ihre hoch gewachsenen Reiter. Ein Eindruck, der sich jedoch verliert, wenn man sie, ohne Sattel und mit einem schlichten Lederrücken anstelle von Zaumzeug geführt, im Kampf oder im gestreckten Galopp erblickt.

»Dies ist Elaoa, tala. Sie ist Nachkomme der Nebelbrüser, die Lariels Reiter beim Fall der Gleißenden in den Kampf trugen, und der treuesten jener





Tiere, die ihr Puavipony nennt und die meine Ahnen einst erwählten. Ein leichter Schenkeldruck, ein Gedanke nur, und Elaan fliegt mit mir über die Ebenen, tanzt mit mir über den Fluss, lässt Feind und Kummer lahm zurück. Wenn wir reiten, sind wir eins. Unser urdrta ist im Einklang, mein mandra durchdringt uns beide, und der Wind verleiht uns Flügel. Kannst du das verstehen, tala? Du selbsternannter Herr über Sattel, Zaumzeug und dieses biundaká [Wollnashorn], das du Pferd nennst? —Der Steppenelf Shallanus verteidigt sein Firpony gegenüber dem amüsierten Reiter eines Talloper Riesen.

Alle Steppenelfen erwählen sich aus der Herde ihrer Sippe für gewöhnlich einen Gefährten, mit dem sie von da an ein starkes magisches Band und tief empfundene Freundschaft verbindet, was eine Zähmung oder gar Dressur des Pferdes erübrigt. Die Firponys bleiben jedoch kurzlebige Kreaturen, so dass die Elfen gelernt haben, sich nach ihren ersten Tierbegleitern neue Gefährten unter deren Nachkommen zu erwählen. Hengstivalitäten und Stutenbissigkeit sind bei den halbzahmen Firponys verhältnismäßig selten, so dass sie relativ problemlos als lockere Herde bei den Elfen leben. Zum Mysterium der Elfenponys finden Sie auf Seite 118 weitere Erläuterungen.

JÄGER UND SAMMLER

Die Kinder des Windes legen als Nomaden keine Felder oder Gärten an, auch wenn einige Sippen ihre Hügelzelte da und dort mit ein paar geschätzten Kräutern bepflanzen. Sie leben überwiegend von der Jagd und den wenigen nahrhaften Pflanzen der Steppe. Mit Minze wird das Trinkwasser frisch gehalten, Wind und Rauch machen Fleisch haltbar. Salz jedoch fehlt ihnen, da sie kaum mit den menschlichen Eindringlingen in ihr Gebiet Handel treiben. Ihre Magie, durch die Pflanzen in besonderer Menge oder vor der Zeit Früchte tragen und eigentlich giftige Nahrung genießbar wird, lässt sie auch in besonders kargen Landstrichen Zuflucht finden oder harte Winter überstehen.

Die Herden der Nivesen stellen für die Elfen natürlich eine große Verlockung dar, auch wenn viele Jäger gelernt haben, Karene mit bunten Bändern im Geweih und damit Scherereien mit deren Hirten zu meiden. Die Hatz auf Steppenrinder, Firnyaks oder gar Wollnashörner und Mammuts fordert die ganze Sippe, während manch ein Wildschwein weniger gejagt als mitsamt Goblinreiter im Kampf erlegt wird. Doch die Gefahren in der Steppe sind vielfältig: Mähnenwölfe reißen Fohlen, Trichterameisen und Rempelkäfer lassen Ross und Reiter straucheln, Drachen und Steppentiger sehen die Jäger ihrerseits als Beute. Messergras und Feuerdisteln führen häufig zu Verletzungen, und zuweilen wird sogar das seltene Jagdgras in die Hügelzelte eingeschleppt. Große Mückenschwärme sind mehr als nur lästig und werden zuweilen mit dem AEOLITUS fortgeweht, wenn etwa die Ponys nicht durch ARMATRUTZ geschützt werden können.

STÄRKE AUS DER GEMEINSCHAFT HERAUS

Die Härte, die viele Außenstehende den Steppenelfen nicht zu Unrecht unterstellen, wird vom zärtlichen und hingebungsvollen Umgang innerhalb der Sippe, selbst den Firponys gegenüber stark kontrastiert. Die Steppenelfen verlassen sich auf diesen Zusammenhalt. Die Verantwortung für den Rest der Sippe wird jedem Kind des Windes schon in jungen Jahren durch die alten Lieder, die Erfahrungen des Salasandra und das tägliche Leben vermittelt. Wenn die Zelte auf- und abgebaut werden, Feinde das Dorf bedrohen oder Unwetter aufziehen, wissen alle, was sie zu tun haben. Doch die Steppenelfen sind auch frei: In Zeiten ohne akute Bedrohung zerfallen die größeren Stämme in kleinere Sippenverbände von ein paar Dutzend Reitern, bis Sorgenlied, Windgeflüster oder GEDANKENBILDER die Verwandten wieder zusammenrufen.

Wenn es nötig ist, einigt sich die Sippe ohne großes Protzedere auf einen, der für die gesamte Gruppe spricht. Dies sind oft erfahrene Kämpferinnen, Pflanzensucher oder Wetterdeuterinnen, selten sogar Kinder, die noch nicht auf 'ausgetretene Pfade' festgelegt sind. Diese Führerschaft endet in der Regel, sobald der aktuelle Anlass vergangen ist. Ein Häuptlingsamt kennen die Steppenelfen nicht, es gibt jedoch natürlich einige Weise, die gern um Rat gefragt werden.

Verfehlungen werden je nach Schwere geahndet. Die Verantwortung für die Sippe hat zur Folge, dass oft selbst unbeabsichtigte Unglücke von ihren Verursachern ohne Aufforderung zugegeben werden. Geschiedt dies nicht und kann der Schuldige herausgefunden werden, wird von ihm eine Wiedergutmachung verlangt, die dem Schaden entspricht. Ein Firpony zählt als Opfer hierbei fast sowie jedes elfische Mitglied der Sippe, wobei es gleichbedeutend ist, ob der Reiter für das Tier

spricht oder die TIERGEDANKEN direkt gehört werden. Leib- oder Haftstrafen kennen die Kinder des Windes untereinander nicht, allerdings sollen einige von ihnen schon Orks und Menschen zur Abschreckung verstümmelt und zu den Ihren zurückgeschickt haben. Wenn ein Elf für die Gemeinschaft zur Bedrohung geworden ist, wird er schlimmstenfalls verbannt, wobei nur wenige Steppenelfen noch die alten Zaubrierlieder kennen, die eine Sippe für den Verbannten unauffindbar und ihn für sie unsichtbar machen sollen. Die Sippe trägt das Leid der Zurückweisung ebenso wie die Schuldigen.

PFERDEHAAR UND BILDER AUS STAUB

Die Kinder des Windes besitzen nicht viel und hängen ihr Herz an noch weniger. Ihre *iamá*, die Seeleninstrumente, sind meist Flöten, seltener Handharfen, die leicht mitzuführen sind. Neben Waffen und Zelten sind sie der wichtigste Besitz. Gebrauchsgegenstände und Kleidung sind robust und praktisch. Holz und Bein, verschiedene Leder und Pelze sowie das meist schwarze Haar der Ponys sind ihr Materialien. Der Zauber elfischer Kunstfertigkeit liegt jedoch auch im Schaffen der Steppenelfen: Sie verwenden viel Zeit auf die Verzierung ihrer





Werkstücke, stecken Lieder des Windes auf die Decken, die ihnen den Sattel ersetzen, prägen verschlungene Ornamente auf lederne Rüstungen oder ein Namenszeichen auf die erste Beinfläche eines Kindes. Ihre Former verstehen es, Holz, sehr selten auch Stein und Eis nach ihrem Willen Gestalt zu geben, doch wissen die meisten Kinder des Windes auch Schnitzmesser und Knochen-Ahle zu gebrauchen. Die Steppenelfen fertigen wenig Unnützes. Offenbar eine Ausnahme bilden neben einigen Schmuckstücken die vergänglichsten *Sand-Mandalras*, möglicherweise ein Erbe der steinfernenden Hochelven aus *Tie'Shiana*, heute Meditationshilfe und fast bittere Erinnerung an die Vergänglichkeit des allzu Festen.

»Dies ist das mandrala, Erbe meiner Ahnen, Ausdruck des Jetzt, vergessen im Morgen wird es sein. Ich habe, was ich brauche: heller Sand aus der Ebene, Kiesel aus dem Fluss, blauer und gelber Staub aus Sala Mandra, rotes Gestein aus den Goblin-Bergen, eine Sternenträne. Sie soll der Mittelpunkt des Bildes sein, schwarzer Stein für die Dunkelheit meiner Gedanken. Blauer Staub rinnt durch meine Finger um die Sternenträne, tiefer See meines mandra. Gelber Staub rinnt darüber, während der Sonnenball seine Bahn weiter zieht. Sternenfunkeln, jedes einzelne glitzernde Korn. Sorgfältig suche ich den Kiesel ihren Platz im Bild. Träume, fest gefügte Gedanken. Sie ragen aus dem blauen Meer des mandra. Wellen aus rotem Staub folgen, Sandkorn für Sandkorn rinnt aus meiner Hand wie Tropfen meines Blutes, das ich vergießen werde. Widerschein meines urdra, Rahmen für das Bild. Ein Kreis. Was hätte es anderes sein können als dies? Es ist vollendet, und ich sehe. Wahrheit sehe ich und Schönheit. Mein Herz ist leicht, als ich das eo'la dao winya'bha singe. Der Wind fährt durch mich und in das Bild. Staub wird verweht, Kiesel rollen, das Bild vergeht. Warum erschrickt das, bedauert den Verlust? Hast du denn nicht begriffen?«
—Die Zauberweberin Elerion wirkt, erklärt und zerstört ein mandrala.

Die Waffen der Steppenelfen sind vor allem *yara* (Bogen) und *akuiya* (Wurfspeer und Spiel), wobei letzterer entweder ganz aus Holz gefertigt oder mit beinerener, selten eiserner Spitze versehen ist. Metallwaffen, vor allem Jagdmesser und *larza* (Wolfsmesser, eine Art des Jagdrapiers), sind alte Erbstücke oder werden bei auelfischen Sippen eingetauscht. Zuweilen finden auch die Fledermaus oder von Menschen erbeutete Klängen Verwendung.

Schmuck besteht bei den meisten Steppenelfen aus vergleichsweise einfachen Materialien: Ketten und Armbänder aus hölzernen oder beinerenen Perlen und Plättchen, Krallen und Fänge, Schwungfedern oder wilde Bauschinsinen, die ins Haar geknotet werden, eingetauschte oder erbeutete bunte Tücher, die um Arm, Stirn oder Taille geschlungen werden. Metall findet nur dann Verwendung, wenn ein Kind des Windes ein Stück Flussgold als interessanten Kiesel aufgelassen hat oder sich aus den Münzen der Menschen eine Kette aufteilt.

Die wenige Habe der Steppenelfen wird auf ihren Wanderungen auf reiterlosen Ponys oder einfachen Pferdetragen transportiert – deren Fahrt zu verkehren ist eine Herausforderung selbst für Meister des SPURLOS TRITTLLOS.

VON GÖTTERN UND WINDEN. SEIN UND WERDEN

»Woran ich glaube, telor? Ich will es dir sagen: an mich und die Meinen. Was gelten mir die Götter, denen du deine Freiheit geopfert hast? Meine Ahnen rufen Nurti an, das Werden und Gedeihen, und Zerzal, das Vergehen und Zerstören, in der törichten Hoffnung, sie seien tatsächlich Wesen, die ihnen Gnade versprechen könnten. Doch sie sind nur der Lauf dieser Welt, Kommen und Gehen, und die Hoffnungen der Alten sind nun Staub im Wind. Ich werde leben, mit den zwölf freien Winden reiten, und dereinst werde ich ins Licht eingehen, wo Frieden sein wird. Doch mein Licht wird auch trauern, denn ich werde dann jene zurücklassen, die ich schützen muss, also möge dieser Tag fern sein. Wir haben vom Öffner der Tore geträumt, telor, wir haben Athavars Seelenlied vernommen, das unvollendet blieb. Manche sagen, der Gefesselte Wind, den wir zu fürchten wissen wie das

Rattenkind selbst, wehe wieder und flüstere von Tod. Soll ich mich deshalb in den Staub werfen? Wir mussten stets reiten und kämpfen – und überleben. Eorla!«

—ein misslungener Missionierungsversuch, Travingen, 1027 BF

AUSGEWÄHLTE SIPPEN

ERDSÄNGER

Im Einhorngras findet man die Lager einer Sippe, in der sich aus Kontakt mit den nahen Waldelfen (oder als ein Erbe von Flüchtlingen aus Simalya?) eine beachtliche Tradition der Arbeit mit grünem Holz entwickelt hat: Former der Erdsänger-Sippe schaffen und erhalten wundersame Artefakte wie lebende Wagen, die die Erde, in der sie wurzeln, selbst umschließen und mit sich führen. Die Erdsänger sind damit vermutlich auch die einzige Steppenelfensippe, die über eine Art leichte Streitwagen verfügt (einer davon erregte beim Donnersturmrennen 1006 BF einige Aufmerksamkeits). Das Holz für diese kunstvollen und beständig auf das *mandra* ihrer Erschaffer angewiesenen Gefährte jedoch stammt aus den Salamanderwäldern, und die Elfen achten darauf, nicht mehr vom Wald zu nehmen, als dieser auch frei geben kann. Und bisweilen erhalten sie eine freundliche Erinnerung daran von den Verwandten aus den inneren Wäldern.

SILBERHUFE

In der Grünen Ebene kann man auf die etwa drei Dutzend Steppenelfen der Silberhufe-Sippe stoßen, die zumeist von dem uralten *Aras Sommerwind* angeführt werden. Die Silberhufe sind zwar gering an Zahl, aber entschlossen, sich wenn nötig auf dem Rücken ihrer Pferde gegen jeden Eindringling in ihr Gebiet zu behaupten. Sie beobachten die menschlichen Händler und Pilger auf ihren Wegen nach Norburg oder Travingen mit wachsender Sorge, und oft senden sie Kundschafter aus, die die Rundohren im Auge behalten. Man sagt, die Silberhufe-Sippe wache schon seit langem im Schatten von Dagal's Thron über alte Geheimnisse, doch orakelt der alte Aras listig, Geheimnisse seien am besten dort aufgehoben, wo man sie nicht vermute.

Zu einem Besuch bei den Silberhufen lädt das Abenteuer **Der Basiliskenkönig** ein.

GÄNGIGE ANSICHTEN DER STEPPENELFEN ÜBER ...

- ... **wildlebende Auelfen**: unsere lieben Verwandten am Fluss.
- ... **Waldelfen**: Sie blieben, wo und wer sie waren. Sie sind sicher. Aber sind sie auch frei?
- ... **Firefeln**: Sie überleben, dafür achte ich sie hoch. Aber kein Elf sollte so weit fliehen müssen wie sie, um zu überleben.
- ... **menschennahe Auelfen**: Narren ohne Erinnerung
- ... **Nivenschen**: Sie ziehen mit Wolf und Dachs und Karen durch das weite Land, fast wie wir. Sie sollten sich nur davor hüten, den gleichen Weg wie wir zu nehmen.
- ... **Mittelländer**: Alles nehmen sie gefangen. Aber nicht den Wind. Nicht uns! Niemals!
- ... **Norbranden**: laut und aufdringlich wie Bienen. Ich habe keinen Nektar für sie.
- ... **Goblins**: Ich brauche mehr Pfeile.
- ... **Orks**: Nicht immer jagt der Auerochs das Einhorn. Die Schwarzpelze mussten schon manches Mal erfahren, dass unsere Pferde schneller wie der Wind und unsere Pfeile scharf wie die Zähne des Steppentigers sind.
- ... **Achaz**: In Lariels Lied ist von Grünschuppigen ohne Zahl die Rede, und auch Serfen stritt gegen sie. Waren die Drachen denn einst so zahlreich?



STEPPELFELEN ALS ABENTEUERER

Durch die in ihrer Geschichte begründete (und bis heute oft beständige) Abneigung der Kinder des Windes gegen die Menschen sind steppenelfische Helden eigentlich nur schwierig in eine menschlich dominierte Gruppe zu integrieren. Doch gerade in einer Zeit, in der die Erben des Dämonenmeisters Aventurien zu verderben drohen, rücken selbst alte Feinde näher zusammen, um der Gefahr zu begegnen. Mancher Elf mag sich als Kundschafter oder durch Wahrträume und Einflüsterungen des Windes gelockt zu einer Queste aufmachen, die ihn in die Menschenwelt führt. Einige Steppenelfen treibt tatsächlich die schlechte Neugier – der Wind, wie sie wohl sagen würden – hinaus in die Ferne, mancher will sich allein in der Welt beweisen und sich einen Namen in den Liedern machen. Solche Steppenelfen werden sich sicher zunächst sehr schwer mit der Begleitung durch Rosenodien tun, sich mit der Zeit aber eingestehen, dass es auch unter diesen aufrechte und achtenswerte Streiter gibt.

Halbelfen sind bei den Kindern des Windes ausgesprochen selten, aber manches tragische Lied erzählt von ihnen, Kindern der Gewalt oder der aussichtslosen Liebe, die ihren Platz erst finden müssen. Ein Halbelf wäre, ob nun von Elfen oder Menschen aufgezogen, nahezu problemlos auf Abenteuerfahrt zu schicken, dürfte aber stets mit der subtilen oder offenen Ablehnung durch die Steppenelfen zu kämpfen haben.

Steppenelfische Helden sollten anfangs mit einer guten Portion Misstrauen und Arroganz auf ihre Umwelt reagieren. Die Enge menschlicher Siedlungen macht ihnen mehr noch als anderen

Elfen zu schaffen, weil sie es nicht ertragen, eingesperrt zu sein. Gegen erklärte (zumeist auch gewartete) Feinde sind sie gnadenlos, fast grausam, aber sie achten auch Ehrenwort und Opfermut. Das starke Band zum Reittier ist ihnen außerhalb der Sippe Halt und Trost, und es gilt ihnen manchmal mehr als ein menschlicher oder zwergischer Begleiter.

BADOC IN DEN AUGEN DER STEPPELFELEN

»Die Alten nahmen, besaßen, wollten, horteten. Sie sperrten alles ein, was ihnen kostbar war: die Wälder, das Feuer, die Sternentränen und das wilde Wasser in ihre Städte, das mandra, die Musik und sogar ihre Träume in feste, tote Dinge. Alles zählten und zügelten sie und schlossen es ein – sich selbst aber verloren sie dabei.«

—Aras Sommerwind, steppenelfischer Legendenjäger

Den Kindern des Windes gilt die Freiheit als Kern ihrer Wesenheit. Wer Dinge und Wesen einsperrt, nimmt ihnen ihr ureigenes Sein, eine Strafe, die einzig beim *Hauch des dhaza*, der selbst alles Sein verderben wollte, und der Elfenmörderin Ranarië (die für ihre Freveltat in eine Weide gebannt wurde) schauernd akzeptiert werden konnte. Diese Sichtweise mag angesichts der halb-zahmen Firnpomys widersinnig erscheinen, doch wird die Verbundenheit mit ihnen nicht mit Vereinnahmung gleichgesetzt. Feste Mauern, Viehwirtschaft und Ackerbau oder gar die Unterwerfung unter Vorgesetzte, Adlige und Sphärenwesen sind den Steppenelfen Ausdruck des *badoc*.

HALBELFEN

Eigenname: *fejstala* (Menschelf), von den Elfen so genannt
Gebiet: überall, wo Menschen und Elfen aufeinander treffen
Anzahl: etwa 1.500 in ganz Aventurien, über ein Drittel davon in Gerasim, Kvirasim und weiteren elfisch-menschlichen Siedlungen
Herkunft: Vereinigung zwischen Elf und Mensch
Aufreten: abhängig von der Kultur, in der sie aufgewachsen sind, und der Akzeptanz, die man ihnen entgegengebracht hat
Selbstbeschreibung: »Unsere Herkunft ist eine Gabe, die uns das Beste aus zwei Welten eröffnet. Wir müssen unseren Platz in der Welt erst finden, aber das heißt, dass wir ihn uns auch aussuchen können.«
Volkes Stimme: »Ein Schuss Elfenblut in den Adern: Das kann Segen oder Fluch sein.«

*»Ich sah den Fluss mäandern durch das Hügelland
 Ich sah die Weiden wogend in des Windes Spiel
 Ich hörte Zauberstimmen, die mir nicht bekannt
 Als eine Träne von der Wange fiel*

*Ich sah Kultur und Kunst aus Stein gebaut
 Ich sah die Herrscher voller Pracht und Stil
 Aus den Tavernen schwellte Lachen laut
 Als eine Träne von der Wange fiel*

*Der Menschen Lieder klingen fest und rein
 Der Elfen Stimme klingt so tief und fein
 Für mich klingen beides nicht nach meinem Sein
 Das Lied, das mir wohl singt, das ist nur mein.»*

—Tavvara Boldeling, auch Tavvara Glut-im-Gefeder, halbelfische Bänkelsängerin, neuzzeitlich

DIE ABSTAMMUNG DER HALBELFEN

Der Begriff 'Halbelf' bezieht sich normalerweise auf ein Kind von Elfen und Menschen. Es werden aber auch alle anderen Abkömmlinge nach dieser ersten Generation so genannt, bis hin ins dritte Glied. An einigen Orten haben sich Elf und Mensch schon derart vermengt, dass man den Anteil des jeweiligen Volkes im Halbelfen kaum errechnen kann. Gerade in Städten wie Gerasim, Oblarasim, Donnerbach oder in Almada sind solche Vermischungen zu finden. Meistens stammen Mutter und Vater aus den Mittelländern und dem Volk der Auelfen, wobei es keinen Unterschied macht, wer von elfischem Blut ist. Viele Halbelfen sind die Frucht einer einzigen Nacht oder einer flüchtigen Liaison zwischen diesen Rassen, wobei fast immer der Mensch von der Schönheit des Elfen angezogen wird und der Elf von der Fremdartigkeit des Menschen. Seltener gehen Elfen und Menschen eine längere Verbindung ein, die meistens daran krankt, dass einer von beiden aus seinem Volk gerissen wird. (Dieses Problem tritt nur dort in geringerem Maße auf, wo beide Völker in direkter Nachbarschaft leben und gleichermaßen zumindest akzeptiert werden.) Zusätzlich wird eine solche Beziehung zwischen Elf und Mensch aber durch die unterschiedliche Lebensdauer der beiden Rassen erschwert. Die den Elfen zu eigene Kontrolle ihrer Fruchtbarkeit ist in Verbindungen mit Menschen nur unzuverlässig wirksam – was aber die meisten Elfen gar nicht ahnen. Und so sind jene Halbelfen, die nicht aus liebenden Verbindungen entstanden sind, manchmal Kinder von Vergewaltigungen, erzwungenen Liebschaften oder kurzweiligen Verführungen, die dann meist bei ihrer Mutter aufwachsen.

»Verwischt sich mit der Zeit mein Elfein bei den Menschen von der Zugehörigkeit zu einer ganz anderen Rasse immer mehr zu einem Kuriosum, das mich in ihren Augen zu etwas Besonderem erhebt, so bleibt mein



72177

71717

717

Menschein bei meinen Brüdern und Schwestern immer greifbar. Die Menschen kümmern sich nicht um Klänge und die Verständigung jenseits ihrer Sprache und nehmen mich daher in ihre Reihen auf, wenn ich es ihnen gleich mache. Die Elfen aber fragen sich jedes Mal, was ich beabsichtige, denn sie können mich nur zum Teil verstehen, den Teil des Icy in mir, nicht aber den Teil des tala. Können sie nicht verstehen, wie man beides zusammen zu einer Einheit verbinden kann, so können die Menschen nicht verstehen, dass meine Seele in zwei Farben leuchtet. So ist es keinem der Völker möglich zu erkennen, dass ich in beiden meinen Platz habe. Doch ich erkenne, dass ich die Möglichkeit habe, die beiden Welten in mir zu verbinden und so auch meinen Völkern als Bindeglied dienen kann, um das Alte im Jungen zu retten.»

—Traviara Boldeling, auch Traviara Glut-im-Gefieder, halbfelfische Bänkelrangerin, neuzeitlich

VOM WUCHS DER HALBELFEN

Halbelfen sind vielen Fällen solche zu erkennen. Ihre leicht spitzten Ohren, die Augenform, der schlanke Wuchs und die hohen Wangenknochen zeigen einem Menschen das elfische Blut, wohingegen die Elfen die kleineren Augen, die kantigen Gesichtszüge und die untersetzte Gestalt dem menschlichen Blut zuordnen können.

Die Kinder mancher Verbindungen aus Elf und Mensch weisen zudem körperliche Auffälligkeiten auf, insbesondere ihr Haar weist manchmal eine Strähne andersfarbigen, seidig glänzenden Elfenhaars auf oder ist gar zweifarbig. (Bartwuchs ist bei männlichen Halbelfen äußerst selten.) Auch unterschiedliche oder seltsame Augenfarben kommen hin und wieder vor: Blau und violett, oder braun und bernsteingolden weisen auf beide Völker hin, während silbern oder opalfarben beiden Völkern fremd vorkommt. Elfen sehen diese Andersartigkeiten oft als das *badoc*, das dem Halbelfen auf den Leib geschrieben steht. (Regeltechnisch bedeutet das, dass unter Halbelfen *Stigmata* im Wert von 1 bis 2 GP keine Seltenheit sind – aber natürlich auch nicht alltäglich.) Halbelfen verfügen in den wenigsten Fällen über die Fähigkeit des zweistimmigen Gesangs, was für sie in der Welt der Elfen eine echte Behinderung darstellt. Das Singen der magischen Elfenlieder und vor allem die Teilnahme am Salasandra sind ihnen damit verwehrt.

VOM WESEN DER HALBELFEN

Alle Halbelfen tragen die Gabe der Magie von Geburt an in sich. Wird sie in der Ausbildung durch menschliche Zauberkunde oder im Austausch mit Sippenangehörigen gefördert (wegen der fehlenden Zweistimmigkeit notgedrungen ohne Salasandra), so reift sie zu ihrem vollen Potenzial heran. Kümmert sich niemand um die magischen Fähigkeiten des Kindes, was gerade bei elfischen Sippen wegen der erwähnten Unfähigkeit zum Salasandra oft vorkommt, wird aus dem Halbelfen ein Magiedilettant.

Halbelfen werden selten älter als 100 Jahre, können bis kurz vor ihrem Tod ihr jugendliches Aussehen bewahren und durchleben ein Greisenalter nur in den letzten Jahren ihres Lebens. Ob Halbelfen ein

Lebensschicksal haben, ist nicht gewiss – viele verspüren oder erkennen es jedenfalls nicht, einige sind ihr Leben lang auf der Suche danach, während andere sich ein solches Schicksal kurzerhand selbst erwählen und nach elfischer Art zu erfüllen trachten.

«Geschwätzt, Geschwätzt. *Badoc* höre ich von den einen. Ich soll mich der Melodie öffnen, die ich zwar hören, aber nicht fühlen kann, und mitsingen, wo sie genau wissen, dass es mir nicht möglich ist. Und egal, wie sehr sie meine elfische Seite sehen, sie ist für sie nichts wert, sondern verloren. „Elfenbrut“, höre ich von den anderen. Egal wie sehr ich mich ihnen öffne und ihre Kultur übernehme, sie sagen mir, ich würde es in meinem Drang, ein Mensch zu sein, übertreiben und so ewig ein Icy bleiben. Bei den Elfen bin ich Mensch und bei den Menschen bin ich Elf und für mich bin ich der Einzige, der zählt und es wert ist, dass man sich um ihn kümmert.»

—Elirail Tautanz, Vagabund und Kundschafter, kurz bevor er in den Dunklen Landen untertauchte

HALBELFEN IN DER MENSCHENWELT

An Orten der Verständigung zwischen Menschen und Elfen kann sich ein Halbelf glücklich schätzen. Er wird zumeist geachtet und in die Gesellschaft aufgenommen, vielleicht sogar von beiden Elternteilen aufgezogen, von den Verwandten geliebt und von seinem Umfeld als normales Mitglied der Gesellschaft behandelt. Solche Halbelfen sind sich zwar ihres eigenen Erbes durchaus bewusst, jedoch sehen sie darin kein Problem, sondern eher noch einen Vorteil.

Anderswo haben es Halbelfen jedoch schwer. In der Menschenwelt, vor allem in Almada, dem Lieblichen Feld und in Albernia, wird elfisches Blut im besten Fall als Veredlung des Stammbaumes angesehen, bei der die als modisch oder für Intellekt und Kunstsinne erstrebenswert geltenden Charakteristika dieser Rasse den Menschen unter seinesgleichen zu etwas Besonderem machen. So wird das Kind vom menschlichen Teil der Eltern auch anerkannt, muss aber sein „elfisches Talent“ ständig beweisen.

Viel öfter aber stellen sich die Vorurteile gegen ein solches Schicksal, denn allgemein heißt es, dass Halbelfen Unglück an Heim und Herd bringen, dass Schiffe sinken, wenn Halbelfen an Bord sind, und dass sie den Göttern zu fern sind, als dass diese ihren Segen auf sie legen könnten. So werden viele Halbelfen von ihrer menschlichen Familie so bald es geht aus dem Haus gegeben (an eine Magierakademie, zu Kunsthandwerkern oder anderen Lehrmeistern) oder verstoßen, so dass sie schon in jungen Jahren zu heimatlosen Vagabunden werden.

Die Halbelfen, die in der menschlichen Gesellschaft bleiben, verstehen ihre Besonderheit oft als Chance und schlagen sich unter Gauklern, Dieben, Musikanten oder anderem Volk durch, bei dem ihre Herkunft wenig Bedeutung hat; oder sie verstehen es, die Faszination, die ihre elfische Seite bei Menschen oft auslöst, für sich zu nutzen. Andere versuchen manchmal ihre Herkunft zu verleugnen oder durch Alkohol und Rauschkräuter zu vergessen.

«Der Elf in mir? Ich trage keinen Elfen in mir. Ich habe durch meine Mutter Magie errungen und kann Dinge, die kein anderer Mensch vollbringt. Aber einen Elfen trage ich nicht in mir. Meint Ihr, er würde an meinen spitzen Ohren herauschauen? Ihr irrt, Euer Gnaden. Als Elf muss man geboren sein. Mensch kann man werden. Und daher bin ich Mensch.»

—Gerobert vom Fluss und Berg, Scharlatan und Budenzauberer, neuzeitlich

«Meine Großmutter hat noch am Hof des Elfenkönigs gelebt! Du würdest nie glauben, was...»

«Ich? Spitze Ohren? Das sind typisch tobirische Blumenkohlöhren!»

«Ob ich zaubern kann? Als Kind bin ich in den Dunklen Brunnen gefangen, ich bin lebende Magie!»

—Pheslyn 'Zaubersang' Kloppendrosch, Hochstaplerin aus Festum, neuzeitlich



HALBELFEN UNTER ELFEN

Wenn die Elternliebe stark genug ist und die Sippe sich geduldig zeigt, werden Halbfelfen von Sippe ihres elfischen Elternteils aufgezogen. Dann kommt es jedoch oft vor, dass die Halbfelfe die elfische Heimat mit dem Erreichen ihrer Selbstständigkeit verlassen muss – bei den Firn- und Steppenelfen, aber auch bei den meisten Waldelfensippen der Salamandersteine eine übliche Vorgehensweise (obwohl bei all diesen Völkern Halbfelfen sehr selten sind). So zieht sie dann auf der Suche nach einem neuen Platz in der Welt durch Aventurien.

ES FEHLT DAS LIED

Mögen Mutter- oder Vaterliebe oder ihre Taten sie für die anderen Elfen auch zu einem echten Sippenmitglied machen, so können Halbfelfen trotzdem nur in den seltensten Fällen am Salasandra teilnehmen, weil den meisten von ihnen die Gabe des zweistimmigen Gesangs fehlt. Abgesehen von den Lernschwierigkeiten entgeht ihnen dadurch das tiefgehende gegenseitige Verständnis, der Zugang zur wahren Bedeutung des Sippenliedes und die Möglichkeit, sich bei den wichtigen Entscheidungen der Sippe einzubringen. Kein anderes Sippenmitglied kennt das Wesen der Halbfelfen, so wie es bei den 'Voll-elfen' untereinander ist, und sie selbst haben das Gefühl, dass ihre Bindung zu den anderen nur höchst oberflächlicher Natur ist und sein kann.

So können die meisten Halbfelfen auch nicht intuitiv das *eo* (das allgemeine Gerechtigkeitsempfinden) erlernen, sondern müssen durch Aufmerksamkeit und Ausprobieren herausfinden, was das Gruppenempfinden und die Einheit der Sippe stört. So werden viele Halbfelfen gute Imitatoren, und ihre Sehnsucht nach Aufmerksamkeit macht sie zu Spaßmachern, Streichspielern – oder Störenfriedern. Wenn sie nicht von der Sippe aufgefordert werden, diese zu verlassen, so bemerken Halbfelfen mit Bewusstsein für ihre menschliche Hälfte meist schnell selbst, dass ihre für Elfen ungenügenden Fähigkeiten bei Menschen oft geschätzt werden oder zumindest nützlich sind.

Nur die wenigen Halbfelfen, die mit dem zweistimmigen Gesang geboren wurden, werden meist geduldiger als vollwertige Mitglieder der Gemeinschaft anerkannt und ausgebildet.

«Ein Mensch? Es mag sein, dass in meinen Adern das Blut eurer Rasse fließt, telor. Doch ich habe nichts von euch. Ich singe mit meinen Brüdern und Schwestern und lebe am Licht, wie es keiner von euch je verstehen würde. Meine Heimat ist hier. Ihr solltet also nicht vom Äußeren ausgehen, sondern auf die Melodie hören. Die Melodie ist das, was zählt.»

—Sivilla Nebelgrille, Späherin und Auentläuferin zu einem Händler aus Donnerbach

DAS *BADOC* IM INNEREN

Doch auch wenn der Halbfelf mit der Sippe mitsingen kann, bleibt sein *fey* befeckt durch seine menschliche Seite. Im schlimmsten Fall sehen einige Sippenmitglieder ihn als Störung im Lied und Kuckucksei, aus

dem jederzeit das *badoc* ausschlüpfen und die gesamte Sippe 'vergiftet' kann. Selbst wenn der Halbfelf diesen Makel gar nicht spürt, so wird er unter Umständen durch die Vorurteile der Älteren an den Rand der Sippe gedrängt.

HALBELFEN AUF WANDERSCHAFT

Einige setzen sich daher irgendetwas von der Sippe ab und suchen ihren eigenen Ursprung und ihr Lied in der Fremde, viele geraten dabei auch auf dunkle Pfade, weil sie nicht in sich gefestigt oder einfach ziellos sind. Andere verlassen die elfische Heimat, weil ihre menschliche Seite sie neugierig auf 'die Welt da draußen' macht und auf das fremde Volk, dessen Blut in ihren Adern fließt. Einige Sippen ermutigen erwachsene Halbfelfen sogar, auf Wanderschaft zu gehen – nicht um sie auszustossen, sondern damit sie endlich ihre richtige Heimat finden.

HALBELFEN ALS ABENTEUERER

Spieler, die einen halbfelfischen Charakter wählen, sollten sich zunächst überlegen, welchen Hintergrund dieser hat. Stammt er aus einer elfischen Siedlung und war dort gemocht und akzeptiert? Warum hat er die Sippe verlassen? Wie reagiert er auf die Menschenwelt? Oder ist eine halbfelfische Heldin unter Menschen aufgewachsen? Findet sie ihre elfische Seite praktisch oder peinlich? Sucht sie auf der Wanderschaft nach dem, was sie sich unter *fey* vorstellt?



Halbfelfen sind oft einfacher zu spielen als 'richtige' Elfen, da sie anpassungsfähiger und vielseitiger sind. Wenn sie aus einer Elfensippe stammen, bieten sie sich als elfische Charaktere an, die durch ihre menschliche Seite aber weniger Schwierigkeiten mit dem typischen Abenteuerleben haben. Als Außenseiter wiederum haben sie häufig auch eine Außenperspektive, die ihnen den leichten Umgang mit anderen Kulturen ermöglicht. Das Ausmaß des Zwiespalt ihrer Herkunft erlaubt aber auch jede Schattierung anspruchsvollen Charakterspiels: Sieht die Halbfelfe sich als noble Vermittlerin zwischen den Kulturen oder als fröhliches Kind mit dem Besten zweier Welten, als ungeliebtes Kuckuckskind voller Selbstzweifel oder als düstere Einzelgängerin, die jede echte Zuneigung für Schwäche hält? Auch zukünftige Entwicklungsmöglichkeiten gibt es viele, und vom Spielleiter kann ein solcher Held auf vielerlei Art angespielt werden. Vielleicht entdeckt der städtische Halbfelf im Kontakt mit Elfen erst die wahren Mysterien der Welt und seine elfische Seite, oder die in der Sippe aufgewachsene Halbfelfe verfällt in der Menschenwelt immer mehr dem *badoc*, bis ihre Freunde ihr helfen, das Gleichgewicht zu finden.

ELFEN FERNE DER HEIMAT

Ein großer Teil des Elfenvolkes lebt in den Mittellanden und den Städten des Nordens unter Menschen oder in ihrer nächsten Nachbarschaft. Die meisten dieser Elfen stehen Menschen offener gegenüber als ihre Verwandten aus der Wildnis und haben sich über die Jahrhunderte an menschliche Eigenarten gewöhnt.

Manche sind hingegen unfreiwillich Nachbarn, weil sie ihre Pfahlbauten oder Wohnbäume nicht verlassen wollten, als die menschlichen Siedler sich nahebei niederließen. Sie alle kämpfen häufig mit Vorur-

teilen, Aberglauben und ihnen unvertrauten Umständen des menschlichen Zusammenlebens.

ELFISCHE SIEDLUNGEN IN DER MENSCHENWELT

«Zahlreiche Siedlungen der Elfen liegen nicht nur im Dunstkreis der menschlichen Zivilisation, sondern auch innerhalb der Grenzen ihrer Rei-



che. Der rechtliche Status solcher Elfenhöfen ist sehr unterschiedlich. Für einige Gemeinden wurden beeindruckende Sonderregelungen als Freistätten, Exarchien oder Enklaven geschaffen, also praktische Unabhängigkeit, meist in Folge des Talloper Vertrages: 'Über die Unantastbarkeit des Elfenreiches' mit Kaiser Muraq-Horas (31 v.BF). Bis heute hat es Hundertschaften von boiparanischen und garethischen Rechtsgelahrten den Schlaf geraubt, wie wohl die Elfen damals dem Horas das Bild eines Elfenreiches vermitteln konnten – aus einzelnen Dörfern, die sich 'wie Blumen über eine Wiese' verteilten! So kommt es immer wieder zu Szenen, wo ein erbotener Elf einem jungen Offizier, Beamten oder Regenten ein halbzerfallenes Schriftstück vorweist mit den Worten: "Wieso müssen wir schon wieder darüber streiten? Eben erst hat mir das Euer Großvater unterschrieben!" Andere Elfenhöfen unterstehen durchaus einem Landesherren. Oft, auf altem Rohalschen Recht beruhend, gehören sie zu den Kaiserlichen Latifundien wie der Reichsforst und viele Gutshöfe. Andersfalls gelten der Herzog der Provinz oder der örtliche Graf als Landesher. Diese Dörfer liefern meist einen oder zwei Zehnte in Wild, Fisch, Obst und Honig und anderen Naturalien. [...] Alle Elfenhöfen haben durch den Talloper Vertrag das Marktrecht, so dass die Elfen ihrem gewohnten Tauschhandel nachgehen können. Die benachbarten Bauern schützen diese zusätzlichen festen Märkte sehr, den Bürgern der umliegenden Märkte und Städte dagegen sind sie ein Dorn im Auge.

—Expertise der Magisterin Tilmaða Edle von Bergenhof, Kanzlei für Rechtsangelegenheiten, Gareth, um 1008 BF

Die Waldelfen in Gerasim, die Firnelfen Olports und Keamonmunds und viele Auelfen in der Yaquir-Region haben sich einen Großteil ihrer Kultur trotz der direkten Nachbarschaft zu den Menschen bewahrt. Sie leben im Wesentlichen in rein elfischen Sippenverbänden, eigenen Pfahldörfern oder Waldgebieten, gehören aber nichtsdestotrotz einer arbeitsteiligen Dorfkultur an und sind nicht mehr autark: Werkzeug und insbesondere Metallwaren sowie Steinzeug und Nahrungsmittel werden auf den nahen Märkten getauscht oder (seltener) mit Geldwährung gehandelt. Dafür bringen die Elfen hochwertige Handwerks-erzeugnisse und Luxusartikel wie Bauschstoffe und Stickwerk, Pelz-

waren, Holzschnitzerei, Musikinstrumente, Pflanzenfarben, Heilkräuter (auch fertige Salben oder Kräuter- und Fruchteeismischungen), Honig, Nüsse und Wildobst und anderes mehr, das von menschlichen Händlern aus kleineren Dörfern meist in größere Städte verfrachtet wird.

Noch zivilisiertere Auelfen Garetiens oder Almadas unterscheiden sich kaum von menschlichen Freibauern, unterhalten Obsthaine, die oft für kunstvoll veredelte Früchte bekannt sind, betreiben Gartenbau oder hüten sogar Kleinvieh – was naturverbundener Elfenvölker ablehnen. Diese Sippen besitzen oft keine oder stark eingeschränkte Jagd- oder Fischrechte, so dass sie Lederwaren und Fleisch auf dem nächsten Markt erwerben müssen. Weil diese Waren den elfischen Sinnen meist minderwertig erscheinen, kleiden sie sich vor allem in Bausch und ernähren sich mitunter vegetarisch aus den eigenen Gärten. Das hochelbische Erbe kann man in den südlichen Elfenstellungen noch erahnen, wenn Pfahlbauten mit schlanken Marmorstützen oder filigranen Torbögen aus den alten Elfenstädten verstärkt sind oder wenn in einem Winkel der Siedlung eine sich ewig wandelnde Nurti-Statue zwischen Eiferankern und Moos steht.

ELFEN IM MENSCHLICHEN SIEDLUNGEN

Die Lebensweise von Elfen in Menschenstädten kann sehr verschieden sein: Manche leben in elfischen Gemeinschaften innerhalb einer Menschenstadt, andere im Familienkreis oder als einzige ihrer Art mit unter den 'Rosenohren'.

BERUFE UND TÄTIGKEITEN

Nur wenigen Elfen wird das Bürgerrecht zugestanden, und so dürfen sie nicht nur innerhalb der Stadtmauern keinen Grund und Boden erwerben, sondern sind auch in der Berufswahl eingeschränkt. Städtische Elfen sind ebenso selten Jäger, Pfadfinder oder Wildhüter wie städtische Menschen, sondern sie gehen meist typisch elfischen Handwerken nach. Allerdings bekämpfen die Zünfte und Gilden ihre Konkurrenz erbittert, vor allem die Bogner, Kürschner, Tucher, Färber und Apotheker, daher müssen die Elfen in den meisten Städten Berufe wählen, die nicht in Zünften organisiert sind. Außerdem gibt es verhältnismäßig viele Gaukler, Kurtisanen und Diebe unter den Stadtelfen.

Manche ihrer Broterwerbe jedoch sind, nicht zuletzt dank des Talents und der Magie, angesehener als die zünftigen Berufe. Beispiele sind Lehrmeister für Bogenschießen und Handwerk sowie Heiler, Kräuterkundige und viele Künstler, etwa Barden, Dichter, Maler oder Schauspieler.

Jene Elfen, die die Bürgerrechte einer Stadt durch Verdienste, Heirat in eine Bürgerfamilie oder aus eigenem Vermögen erwerben konnten, steigen gelegentlich sogar in Ränge und Ämter auf oder verdienen sich ihren Lebensunterhalt gar als Beamte der Provinz.

LEBENSWEISE

Kleidung, Behausung und Ernährung von Elfen in menschlichen Siedlungen entsprechen weitgehend denen der Menschen, haben aber durchschnittlich eine höhere Qualität, auf welche die Elfen nicht verzichten wollen oder können. In Städten wie Lowangen oder Punin hat sich das menschliche Handwerk ein Stück weit auf elfische Bedürfnisse eingestellt: Die Straßen und Brunnen werden besonders rein gehalten, Woll- oder Leinenstoff und Leder werden möglichst schonend gefärbt und gebeugt (wegen des Geruchs der sonst üblichen Laugen), Fruchtsaft wird statt Wein oder Bier in Amphoren abgefüllt, und beim Häuserbau wird auf leichte und 'organische' Bauweise geachtet.

Die Elfen ihrerseits entlohnen die aufwändigere und teurere Herstellung solcher Dinge mit ihren hochwertigen Handwerks- und Kunstgütern, durch Dienstleistung (eine menschliche Obstbäuerin schützt die Pflege ihrer Haine mittels HASELBUSCH genauso wie der Schneider ein IMMERLICHT – einen permanenten FLIM FLAM – über

DIE KULTUR ELFISCHE SIEDLUNG

Die Bezeichnung *Elfische Siedlung* umfasst eine Gemeinschaft von Elfen, die im direkten Kontakt zu einer städtisch-dörflichen Menschenkultur lebt und ihren Lebensunterhalt ganz oder zum Teil mit Zivilisationstechniken bestreitet. Dazu gehören solche Elfen Sippen, die selbst – wie in AZ 37 genannt – mit Menschen zusammen in Städten und Dörfern leben, aber auch solche, die in rein elfischen Verbänden nur in direkter Nähe von Städten und Dörfern wohnen, sich aber nicht mehr überwiegend aus der Natur heraus als Jägerinnen und Sammler ernähren, sondern auf Gartenbau und Warenaustausch angewiesen sind.

Nicht zur Kultur *Elfische Siedlung* gehören die rein städtisch und nur in sehr losen Familienverbänden lebenden Elfen in Gareth, Al'Anfa und einigen anderen großen Städten – sie werden mit einer elfischen Rasse und der passenden menschlichen Kultur generiert.

DER NACHTEIL ELFISCHE WELTSICHT

Elfen der Kultur *Elfische Siedlung* unterwerfen sich in der Regel nicht dem hastigen Lebensrhythmus ihrer menschlichen Nachbarn. Ihre hohe Eigenständigkeit sowie bestimmte Passagen des Talloper Vertrages bewahren sie zudem weitgehend vor finanziellen Abhängigkeiten, Schuld- oder Fronverhältnissen – also den schlimmsten Auswüchsen von Zivilisation und Geldhandel. Daher können sie sich ihre elfische Lebensinstellung trotz der Nähe zu Menschen bewahren und erfahren damit die regeltechnischen Modifikationen des Nachteils *Elfische WELTSICHT* (siehe AZ 149E).



der Werkbank, die Jägerin einen Satz Elfenpfeile oder der Krämer eine Isdira-Stickererei auf der Weste) oder mit gutem Silber, das sie durch solche Arbeiten verdient haben.

»Etlche Tausend Elben hausen Tür an Tür in unseren Städten und Dörfern, doch kaum jemand ahnt, welche geheimen Verbindungen diese Rasse pflegt. Zuweilen kann man ihre Häuser erkennen, die sie zum Ärger der Bürger geradezu aus dem Boden wachsen lassen: baumartige Türmchen, mit weichen, unregelmäßigen Rundungen, aber spitz zulaufend, meist aus ungeschältem Holz, je nach örtlichen Materialien aber auch aus Lehm oder Torf, nie jedoch aus Ziegel oder Bruchstein, stets von Blumen, Unkraut und Ungeziefer umgeben. Meist jedoch haben die Elben sich in Häusern der Menschen eingestist, und dies ist wörtlich zu verstehen. Hinter Steinwand und Holztür eines zivilisierten Hauses wuchert ein Knäuel aus Strauchwerk, Kräutern und Unkraut, allenthalben ergießen sich Erdreich, Lehm und sogar künstliche Bäche und Teiche über den Boden – Letztere oft gar zum Bade genutzt! In solchen Behausungen nehmen Mäuse und Ratten natürlich überhand, obwohl die Elben kein Brot, kein Korn und kein Mehl lagern. Daher halten sie sich oft mehrere Hexenkatzen, die sie wie ihre Verwandtschaft behandeln. Ja, sie wurden gar schon belauscht, wie sie mit ihnen sprechen und ihnen Grüße und Nachrichten an Elben an fernem Orten mitgeben! Kein Wunder, dass sich alle zwanzig Jahre die Bürger zusammenrotten und mit Brandfackeln vor die unheimlichen Hexenhäuser ziehen, wo die Elben ihren unehrlichen Gewerben und ihrer unheiligen Hesidererei nachgehen. Und das Wohlwollen der Barone und Grafen, von dem diese Schädlinge des Bürgertums meist Nutzen ziehen, währt nicht ewig.«

—Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex, *Maffia Veltia*, um 470 BF überarbeitet

GRADE DER ANPASSUNG

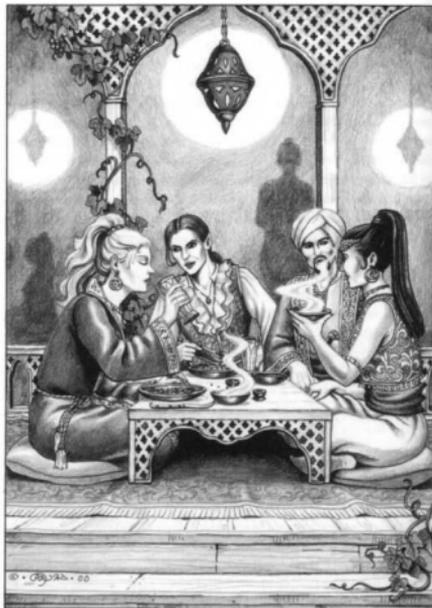
Kleinere elfische Gemeinschaften fällt es im Laufe der Zeit immer schwerer, ihre elfische Identität und Lebensweise inmitten von Menschen zu bewahren, einzelne Elfen tendieren umso mehr dazu, sich anzupassen. Damit geht in vielen Fällen auch ein Verlust der inneren Harmonie und ein Fortschreiten auf dem Pfad des *badoc* einher (siehe dazu auch Seite 42).

Etlche Beispiele zeigen zwar, wie Elfen auch jenseits ihres Lebens in der Sippe zu einem erfüllten Leben mehr oder weniger nach ihres *sey* gefunden haben: *Noiona Abendwind*, die berühmte Bognerin in Punin; *Mondglanz Eichenfeld*, die Leiterin der *Schule des direkten Weges* zu Gerasim; *Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln*, Lehrmeisterin in der *Halle der Geistreisen* zu Belhanka; der Zaubermaler *Goldoton Seemond*, dessen Werke von menschlichen Mäzenen geschätzt werden, und viele andere. Doch andere entfernen sich immer weiter vom Elfein: So haben sich die Elfen in Lowangen oder Gareth zum Teil ein ausgeprägtes merkantiles Denken und Handeln zu Eigen gemacht, leben in steinernen Häusern und haben ihr Gespür für das *nurdra* und *zerza* der Welt nahezu verloren. In Uhdenberg verdingen sich Elfen gar als Soldner, und in Gareths teuerstem Bordell finden sich elfische Liebbediener und -dieneninnen, die sich aus reinem Geschäftssinn als Firnelten ausgeben. Und die Menschenwelt bringt immer wieder auch jene Elfen hervor, die dem *badoc* nicht widerstehen konnten, ihm vollständig verfielen und ihr elfisches Wesen ganz verdrängten.

»Wenn Elfen sich jedoch der Welt hingeben, wenn sie badoc werden, dann kann dies ins Extreme gehen, die Ablehnung kann geradezu ins Gegenteil umschlagen.«

—Salandrin Farnion Finkenjarn, als Lehrmeister an der Puniner Magierakademie, etwa 1003 BF

Traurige Beispiele für solche Elfen sind *Dolgoruk der Schwarze*, der in seiner Gier nach magischer Macht Dämonen anheim fiel, bis zum Henker herabank und sich letztlich zum tyrannischen Sultan über Thalusa aufschwang; *Arela Weißblatt*, die ehemalige Kaiserliche Bot-



schafterin in Vinsalt, deren Intrigen alles übertreffen, was sich ihre menschlichen Zieheltern und Lehrmeister ausdenken könnten; *Farririol Krähenchwinge*, der sich mehr aus Lust und Langeweile dem Drogenrausch hingab und im Moghulat Oron die Folter zur Kunstform erhob; *Ola Nachruf*, die das Undenkbare tat und ihre eigene Schwester erschlug; und *Azaril Scharlachkraut*, die als tiefreligiöse Borbaradianerin ihre elfische Gabe für Poesie zu Lobpreisungen ihres finsternen Meisters missbraucht.

»Und vielleicht kennt Ihr ja selbst den einen oder anderen Elfen, der sich in unzähligen Jahren der Wanderschaft gewandelt hat, dessen ehedem weise und geheimnisvolle Katzenaugen den gehetzten, gierigen Blick der Menschen angenommen haben. Doch es ist ein hoher Preis, denn die gefallenen Elfen für die Macht bezahlen müssen: der Verlust ihrer Unschuld. Je mehr sie sich gefangen nehmen lassen, desto mehr welkt ihr Gemüt dahin. Und auch ihr Leib verliert seine elfische Kraft: Sie leben nur ein Menschenalter, und sie sterben einen Menschentod.«

—Salandrin Farnion Finkenjarn, als Lehrmeister an der Puniner Magierakademie, etwa 1003 BF

Dass Menschen sich aber auch ein Stück weit an elfische Lebensweise anpassen und dass Elfen in ihrem eigenen Lebensraum Geduld und Verständnis mit Menschen haben können, zeigt das Beispiel Gerasims, wo seit den Ereignissen um das Vermächtnis der Völker (nachzulesen im gleichnamigen Abenteuer, siehe auch das Mysterium auf Seite 113) eine starke Bindung zwischen Elfen und ihren Mitmenschen aufgebaut wurde, die feste Grundlage für ein harmonisches Miteinander zwischen den Völkern ist. Kvirasim dagegen ist wohl der einzige Ort, wo Menschen unter Elfen leben – und nicht umgekehrt die Elfen unter Menschen. Genaueres über die Elfen ausgewählter Siedlungen erfahren Sie im Abschnitt *Städte mit relevanter elfischer Bevölkerung* ab Seite 96.



ANSEHEN UND RECHTLICHE SITUATION VON ELFEN IN DER MENSCHENWELT

„Kommt ein Elf und grüßt er dich, dann sei wachsam, hüte dich. Halt den Mann, das Weib, das Huhn, bring ihm Salz und Zucker nun. Frag um Rat und lache nicht, weißt doch nicht, wie wahr er spricht.“

—mittelaventurisches Volksgut

„Das Wesen der Menschen ist das Streben, das Wesen der Elfen ist das Sein.“
—Vorwort des *Tralloper Vertrag* über die Unantastbarkeit des Elfenreiches mit Kaiser Murak-Horas, 31 v. BF, übersetzt aus dem Spät-Booparano

Aus dem der Menschen-Kulturen sehr verschiedenen elfischen Besitz- und Rechtsverständnis ergeben sich oftmals ernste Probleme, wenn Elfen erstmals mit dem menschlichen Rechtsdenken in Berührung kommen. Eine Elfe greift nach einem Apfel am Baum des Peraingartens, wenn sie Hunger hat, und käme nicht auf die Idee, damit Unrecht zu tun; ein elfischer Jäger schießt die Beute für seine Sippe im Wald der Baronin, ohne zu wissen, dass ihr das Wild gehört; eine elfische Flötenschnitzerin tauscht ihre Ware auf dem Dorfmarkt, und weiß nicht, dass sie damit den örtlichen Instrumentenbauer schädigt. Je nach Region können solche kleinen oder größeren Vergehen in drakonischen Strafen resultieren.

Diese Problematik ist seit dem ersten Zusammentreffen von Elfen und Menschen bekannt, weshalb bereits im Jahre 31 v.BF der *Tralloper Vertrag* aufgesetzt wurde. Das Werk sichert den Elfen ein gesondertes Ständerecht innerhalb der menschlichen Gesellschaft.

„Der Elf ist prinzipiell und per se als Rechtsfremder zu betrachten. Seine Persönlichkeit ist ipso facto außerstande, menschliches Rechtsempfinden zu teilen. Daher ist nihil nisi bene auch von einer Rechtsverfolgung abzuweisen, wo immer dies möglich ist. Der Tralloper Vertrag von Kaiser Murak-Horas, ratifiziert durch Rohal und Kaiser Esalm I., sichert dem Elf die jure ein gesondertes Ständerecht und bietet ihm dadurch de facto innerhalb der menschlichen Gesellschaftsordnung einen gewissen Freiraum: Wo ein Elf ergriffen wird bei einer Tat gegen die guten Sitten oder gegen ein Eigentumsrecht, da soll man ihn (über das Recht) aufklären, und er möge ziehen. Auch darf ein Elf seinen (persönlichen) Bogen mit sich führen innerhalb der Stadtmauern, sofern er ihn nicht benutzt.“

Keinesfalls ersetzt dieses Privilegium aber das Bürgerrecht. Wie jeder Leibeigene oder Reichsfremde ist er vom Rechtsverkehr ausgeschlossen, es ist ihm selbst nicht erlaubt, vor den Richter zu treten, Klage zu führen, Dokumente zu unterzeichnen, Grundbesitz zu erwerben, zu heiraten oder zu erben. Wie jedem Bürgerrechtslosen steht es ihm aber frei, einen Bürgen zu erwählen, der für ihn in die Schranken tritt und den Rechtsverkehr übernimmt.“

—Kommentar zu Rohals Codex Pax Aventuriana (475 BF), Magisterin Pvaiane von Hauberach, Rechtsseminar zum Greifen, Beilunk, 984 BF

Elfen werden also prinzipiell nur durch den Tralloper Vertrag geschützt, der offiziell nach wie vor im Horasreich und in den neuereichischen Provinzen gilt. Im Bornland wird der Vertrag meist berücksichtigt, offiziell bestätigt ist er aber nicht – genauso wenig in den Freistädten Lowangens, Donnerbach, Uhdenberg oder den Siedlerstädten des Nordes. Dort sind die Elfen allerdings oft so zahlreich, dass sie ihre Rechte selbst setzen, politisch verteidigen oder wenn nötig bewaffnet erkämpfen können.

Die meisten Adligen Garetins, Weidens, Albernias und Almadas tradieren in ihrer Rechtskunde auch den Inhalt des Tralloper Vertrags. Im Streitfall hält sich aber nicht jeder Baron daran, und die einfache Landbevölkerung weiß noch nicht einmal von seiner Existenz. So sind seltene Fälle bekannt, in denen Elfen an Bäumen aufgeknüpft wurden, nachdem sie sich den Zorn der Bauern zugezogen hatten. In den größeren Städten sind Elfen etwas sicherer – ein Richter oder ein Mitglied

des beratenden Gremiums hat in der Regel Kenntnis vom Tralloper Vertrag. Ob sich diese Instanzen daran halten wollen oder ob sie einen advokatischen Winkelzug bemühen, um den Elfen doch bestrafen zu können, entscheidet sich aber auch hier von Fall zu Fall. Der Vertrag entbindet Elfen von der Zehnpflicht, was oft für Neid bei menschlichen Nachbarn sorgt, und von Wehrdiensten. In Kriegszeiten verteidigen die Elfen ihre Heimat aus eigenem Willen an der Seite der Menschen oder ziehen sich tiefer in die Wildnis zurück.

Während die wild lebenden Elfen nur sehr selten einmal vom Tralloper Vertrag wissen, tradieren menschennah lebende Elfen meist die sinn-gemäße Kenntnis (wenn auch nicht den Wortlaut oder gar das Schriftwerk selbst) jener konkreten Aspekte des Vertrags, die ihnen die für die Sippe wichtigen Dinge erlauben, verbieten oder anraten: Darf ich hier fischen oder jagen? Wie verhalte ich mich auf dem Markt? Zu wem muss ich gehen, wenn ein Mensch mich um Geldwerte betrogen hat?

Insgesamt muss gesagt werden, dass der Vertrag die Elfen in der Praxis weit weniger geschützt als der Aberglaube, den die meisten Menschen ihnen entgegenbringen.

ELFENMAGIE

Elfisches Zauberverwirken wird im Zweifelsfall nach dem *Codex Albyricus* abgeurteilt (siehe *MWW 192ff.*), aber unter Hinzuziehung des Tralloper Vertrags häufig gnädig behandelt. Dass man Menschen besser nicht mit einem *bian bhu la da'in* (BANNBALADIN) begrüßt, weil man sonst allzu schnell des Betrugs und der Schwarzzauberei bezichtigt wird, haben die meisten Elfen mittlerweile gelernt und wahren gerade bei Tauschgeschäften lieber eine förmliche Distanz (die ihnen oft genug wiederum als Arroganz ausgelegt wird).

AUSGEWÄHLTE SIPPEN

REGENFÄNGER

Diese aufleisiche Sippe lebte einträchtig in der Nachbarschaft des garetinschen Weilers *Wildenquell* an einer Reichstraße (die genaue Lage kann von Ihnen als Meister frei bestimmt werden), bis eine reiche Händlerin das Stück Land mit Dorf und Elfensiedlung pachtete, um Lagerhäuser und Werkstätten zu bauen, die ihr in Gareth verloren gegangen waren. Die Dörfler wurden umgesiedelt, die Elfen jedoch wollten nicht weichen. Seitdem werden sie mit Drohungen und gesiegelten Erlassen bedrängt, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis die Händlerin gedungene Söldner und Feuer einsetzt, um die Regenfänger zu vertreiben. Diese indes wappnen sich und schicken vielleicht ein einzelnes Mitglied zum örtlichen Baron oder zu befreundeten Sippen, um ihre Rechte durchzusetzen.

DORNTANZ

Die große waldelfische Dorntanz-Sippe aus Kvirasim hat die reisenden Nordarden schon früh willkommen geheißen und hatte kaum Berührungspunkte, so dass es in ihrer *sala* ganz selbstverständlich gemischte Familien und etliche Halbfelben gibt. Ihre Mitglieder zeichnen sich durch besondere Lebensfreude und ein nach außen gerichtetes Interesse aus, so dass ihre Karawanenführer, Kundschafterinnen und Händler bis nach Enqui, Riva oder Gerasim reisen – nicht selten gemeinsam mit befreundeten Nordardensippen.

GÄNGIGE ANSICHTEN DER SIEDLUNGSELFEN ÜBER...

... **wild lebende Elfen:** Sie scheuen uns und die Menschen gleichermaßen, dabei misshatten sie, dass wir gemeinsam viel Gutes und Schönes schaffen können.

... **Zwerge:** Sie sind bei den Menschen genauso fremd wie wir,



schade, dass ihre Sitten so unerträglich sind. Wenn du im Fluss einen Kristall findest, spar ihn auf: Von einem Zwerg kannst du ein Messer oder eine Nadel dafür bekommen, besser als alles Menschenwerk.

... **Herrscher:** Sei höflich zu jenen mit Gold und Silber auf der Stirn, aber beuge niemals dein Knie, sonst lassen sie dich nicht mehr gehen.

... **Magier:** Das lebendige *mandra*, das wir sie lehrten, haben sie getötet, in Tinte aufgelöst, auf Pergament gepresst, und in staubigen Zimmern voller Bücher verstaubt – und nun glauben sie, besser darüber Bescheid zu wissen als wir selbst. Von manchen kann man aber auch nützliche Dinge lernen.

... **menschliche Künstler:** Sie sind es, die uns haben spüren lassen, dass man mit Menschen leben kann: Sie verstehen, was es heißt, ein Schicksal zu haben, auch wenn sie oft grausam mit ihrem eigenen umgehen.

... **menschliche Handwerker:** Sie verstehen selten, dass in jedes Werk ein Teil des eigenen Selbst einfließen muss. Und das ist eigentlich ganz gut so, denn wenn sie es könnten, würden die Menschen unsere Werke nicht mehr kaufen.

ELFEN FERJ DER HEIMAT IM SPIEL

Die Elfen fern der Heimat bieten sich gerade für unerfahrene Spielerinnen und Spieler an, weil ihnen viele menschliche Konzepte sehr vertraut sind: Sie kennen den Umgang mit Geld und wissen, wie man die Baronin oder den Stadtvogt standesgemäß anredet, auch wenn sie deshalb nicht das Knie vor diesen Personen beugen. Elfen, die unter Menschen groß geworden sind, sind einerseits leichter in Gruppen integrierbar, andererseits auch aufgeschlossener und seltener melancholisch, so dass sie problemlos spielbar sind als ihre Verwandten aus der Wildnis. Ab und an beschleicht aber auch diese Elfen das Gefühl, dass ihnen etwas

fehlt oder dass ihnen eigentlich ein anderes – elfischeres – Leben bestimmt ist.

Wenn Sie als Spielleiter Ihrer Gruppe einen Elfen in der Menschenwelt begegnen lassen wollen, haben Sie ein großes Spektrum an der Hand: vom freundlichen Siedlungsjäger, der nur zum Handeln in die Stadt kommt, über die einigermaßen 'vermenschlichte' Kundschafterin bis zum seltsamen (skrupellosen, gefühllos-kalten, zielstrebigem – nicht unbedingt 'bösem') *badoc*-Elfen oder gar einer gefallenen 'Schwarzelfe' als Gegenspielerin. Gerade auch Spielercharaktere aus den ursprünglichen Elfenkulturen können elfische Mentoren in der Menschenwelt finden – oder an Täuscher geraten, die die Neuankömmlinge gezielt zu manipulieren versuchen.

Orientieren Sie sich bei der Ausgestaltung von Weltsicht und Bräuchen an der jeweiligen elfischen 'Mutterkultur' und binden Sie je nach Hintergrund mehr oder weniger menschliche Eigenheiten mit ein (menschlich kann dabei neben mittelländisch auch nordardisch, nivesisch, thorwalsch oder – in Südalma – gar tulamidisch bedeuten).

BADOC IN DEN AUGEN DER SIEDLUNGSELFEN

Die Elfen fern der Heimat haben oft ein wesentlich toleranteres *badoc*-Verständnis als ihre wildlebenden Verwandten. Die menschliche Schaffenskraft, ihr Streben und Werden erschreckt sie manchmal, aber genauso oft können sie das Positive darin sehen. Manche fühlen sich an die Zeit ihrer eigenen Hochkultur erinnert und möchten die Menschen eines Besseren belehren, andere eifern selbst wieder hochelfischen Bräuchen nach. Einige Sippen lassen die Menschen und ihre eigene Abhängigkeit vom nächsten Dorfmarkt; weil vor vielleicht tausend Jahren noch unberührte Jagdgründe lagen, wo heute das Dorf steht. Die meisten Siedlungselfen möchten aber einfach nur ein friedliches Auskommen mit den Menschen haben und gehen dafür auch Kompromisse ein.





DAS AVENTURIEN DER ELFEN

DIE KERNLANDE

Als Kernlande des elfischen Siedlungsgebiets gelten die Salamandersteine (siehe Seite 90), die sich nördlich anschließenden Auwälder und Steppen sowie das ewige Eis. Die einstige Ausdehnung der Hochelfen über Mittelaventurien hat jedoch auch südlich der Salamandersteine ihre Spuren hinterlassen. Zu den bedeutendsten, vorwiegend auelfischen Siedlungsgebieten jenseits der heutigen Kernlande finden Sie weitere Informationen ab Seite 94.

DIE AUWÄLDER

Gebiet: Flussniederungen und Seen am mittleren Kvill, am Oblomon und oberen Frisund, Alavi-See, westliche Taiga
Elfische Bevölkerung: etwa 7.000 Auelfen, einige hundert Waldelfen (vor allem am Kvill und um Gerasim)
Wichtige Orte: Gerasim, Kvirasim, Oblarasim, Riur'lara

»Die Auen des Nordens sind bis heute so ursprünglich geblieben, wie es die mittelländischen zuletzt vor der Ausbreitung eurer ersten Siedler waren. Zwischen Schilf und Seerosen sind wir dort über viele Meilen ungestört. Keine steinerne Brücke wirft lange Schatten auf den Flusslauf, und kein ratterndes Mühlennrad übertrönt das sanfte Plätschern des Wassers. Selbst auf den Uferpfaden, die eure Siedlungen im Norden miteinander verbinden, kommt nur selten ein Reisender vorbei.«

—Dimeloë Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, 1003 BF

Die Pfahldörfer der nordaventurischen Auelfen finden sich an beinahe allen größeren und etlichen kleineren Gewässern der westlichen Taiga. Die breiten, aber flachen Ströme des Kvill, Oblomon und Frisund schlängeln sich hier – an den meisten Stellen noch von jeglicher menschlichen Zivilisation unberührt – durch brettebene oder nur sanft hügelige Auenlandschaften. Neben dem eigentlichen Flusslauf umfassen diese oft noch viele Meilen entfernte Seen und Tümpel, zwischen denen sich weitere Bäche oder weitläufiges Moorland erstrecken.

DIE KVILLWÄLDER

Die Kvillwälder schließen sich nördlich an die Salamandersteine an und bilden den Übergang zwischen den magischen Urwäldern des Gebirges und den flachen Auen der Taiga. Der namensgebende Strom, dessen Quelle selbst in den Salamandersteinen liegt, fließt etwa ab der Mündung des Amper immer ruhiger durch sanfte, abfallende Hügelandschaften. An seinen noch recht dicht bewachsenen Ufern finden sich vor allem mächtige Tannen und Fichten.

Neben den Auelfen leben in den Kvillwäldern fast ebenso viele Waldelfen, und zwischen beiden Völkern bestehen seit langem enge Beziehungen. Nachdem die Zahl der Auelfen in den letzten Jahren spürbar gestiegen ist – durch Flüchtlinge aus den Letta-Auen und dem Bornland ebenso wie durch verhinderte Rückkehrer in die Salamandersteine, die bereits am Rand des Gebirges zurückgewiesen wurden –, ist das bislang friedliche Nebeneinander mittlerweile jedoch nicht mehr ungetrüb, und die Spannungen zwischen den beiden Völkern werden häufiger.

Die bekannteste Siedlung der Kvillwälder ist **Kvirasim** (siehe Seite 99). Am Amper liegt mit **Kvillquell** eine rein menschliche Siedlung, die seit dem Überfall durch einen Riesenlindwurm vor einigen Jahren allerdings fast ausgestorben ist.

Riur'lara

»Das Rauschen des Wasserfalls war wie perlendes Lachen, um das die Elfen mit ihrer Musik eine Melodie der Heiterkeit strickten. Wo das war? Das habe ich vergessen, fürchte ich. Ich kann mich nur noch an den Wasserfall und die Elfen erinnern.«

—Dana aus Krivquell, zu einem Abenteurer, neuzeltlich

Wenige Meilen oberhalb der Mündung des Amper fällt der Kvill in mehreren Stufen die Klippen eines erhöhten Plateaus herab. An dieser natürlichen Wegscheide haben die Auelfen vor einigen Generationen **Riur'lara** gegründet, die perlende Siedlung am Wasserfall. Ihre Pfahlbauten, die sie im See vor den Katarakten und teilweise brückenartig über diesen errichtet haben, beherbergen mittlerweile fast 150 Einwohner, die zumeist von den Waldelfen der Salamandersteine als zu stark dem *badoc* verfallen auf ihrem Weg ins Licht zurückgewiesen wurden. Vor allem Einzelne sowie kleineren Gruppen, die kaum mehr eine Sippenstruktur besaßen, landeten hier, und viele blieben für immer – wenngleich manche die Hoffnung, irgendwann doch in die Salamandersteine gehen zu können, nie aufgegeben haben. Die Siedlung selber scheint dabei aber den entgegengesetzten Weg zu nehmen: Sie entwickelt sich – unter dem Einfluss der früher oft an den Umgang mit Menschen oder gar an ein städtisches Leben gewohnten Einwohner – langsam und unbemerkt zu einem Ort, der immer stärkere hochelfische Züge trägt.

AM OBLOMON

Der Oblomon ist der große Strom der Taiga, und so verwundert es nicht, dass sich an seinen Ufern und in den umliegenden Auen ein großer Teil der nordaventurischen Auelfen niedergelassen hat. Lichte Wälder aus den charakteristischsten, weißstämmigen Birken sowie aus Lärchen und Kiefern dominieren hier das Bild.

Die Pfahldörfer der Auelfen verteilen sich über ein großes System von Nebenflüssen und -armen, Seen und Tümpeln und liegen oft versteckt abseits der größeren Wege. Denn am Oblomon ist auch der Einfluss der Menschen in den letzten Jahrhunderten stetig angestiegen. Neben den Nivesen, die auf dem Weg zwischen ihren Winter- und Sommerlagern regelmäßig die Region durchqueren, und den Norbardern, die als fahrende Händler über das Land ziehen, haben sich auch zahlreiche Mittelländer in Siedlungen niedergelassen – nicht selten auf der Suche nach dem Gold, das sich aus dem Ufersand des Oblomon herauswaschen lässt.

Es gibt aber nicht nur Elfen, die den Umgang mit den Menschen meiden, sondern auch solche, die mit ihnen seit langem in direkter Nachbarschaft leben. Vor allem die großen Siedlungen **Gerasim** (siehe Seite 96) und **Oblarasim** (siehe Seite 100) besitzen einen großen Anteil elfischer Einwohner. Rund um Gerasim, am Selerbach und am Lemon haben auch noch einige hundert Waldelfen ihre Heimat.

FRISUND UND ALAVI-SEE

Von der übrigen Taiga bereits durch einen breiten Streifen tundrischer Steppe getrennt, gehören auch der Frisund und der von ihm durchflossene Alavi-See zum Lebensraum der Auelfen. Beide Gewässer sind sehr flach – den See säumt ein einige Meilen breiter Schilfgürtel – und sie bieten in ihren Uferbereichen nur noch wenigen kargen Birkenwäldern sowie windgepeitschten Kiefern ausreichend fruchtbaren Boden.

Im Gegensatz zum Oblomon ist der Einfluss der Menschen hier weniger stark zu spüren, da es um den Fluss und den See zunehmend kal-



ter wird und viele Nivesenstämme ihre Sommerlager südlich und westlich des Stroms aufschlagen. Aus dem Osten weht dagegen bisweilen der eisige Hauch Nagrachs aus Glorania herüber, und gelegentlich folgen ihm verderbte Söldner, die den Einfluss der Eishexe bis an die Ufer des Frisund auszudehnen versuchen.

DIE STEPPEI

Gebiet: Grüne Ebene, Tundra, Einhorngras
Elfische Bevölkerung: etwa 500 Steppenelfen
Wichtige Orte: Travingen (menschliche Siedlung in der Grünen Ebene)

„An keinem anderen Ort spürst du den Wind der Freiheit so stark wie in den Steppen des Nordens. Jeder Weg ist dort so gut wie der andere. Keine Straße zwingt dich, in eine bestimmte Richtung zu gehen; kein Fluss hält dich an seinen Ufern auf; kein Berg lässt dich Umwege machen, weil du ihn nicht besteigen kannst; und kein Wald verhindert, dass du reiten oder einfach nur zum Himmel sehen kannst. Doch um diese Freiheit zu fühlen, musst du dich selber erst der Steppe stellen – und jeden Tag lässt sie dich mit ihrer Unerbittlichkeit spüren, wie hoch der Preis der Freiheit wirklich ist.“
—Ariana Einhorngruß, Teilnehmerin am 75. Donnersturm-Rennen, 1006 BF

Die Heimat der Steppenelfen ist ein eintöniges Land: überwiegend flach, mit dünnem Gras bewachsen, selten von kleinen Birkenwäldern oder Tümpeln durchbrochen und die meiste Zeit einem scharfen Wind ausgesetzt, der den Reisenden die Tränen in die Augen treibt. Neben den Steppenelfen finden sich nur wenige andere Überlebenskünstler dauerhaft in dieser Umgebung zurecht, darunter die Nivesen und manche Norbarden, aber auch einige Goblinsippen.

DIE GRÜNE EBENE

Die Grüne Ebene im Nordosten der Salamandersteine wird von den Elfen auch Goblin-Wiese genannt. Denn aus der im Südosten ebenfalls angrenzenden Roten Sichel drängen immer wieder Goblins in die noch recht fruchtbare Steppe vor, und einige Sippen haben sich wie die Steppenelfen zu einem dauerhaft nomadischen Leben entschlossen. Seit langem besteht deswegen schon ein ständiger Konflikt zwischen den beiden Rassen, in dem die eine jeweils der anderen den Lebensraum streitig zu machen versucht und beinahe jede Begegnung in der weiten Steppe zu einer Eskalation führt. Die zahlenmäßige Überle-

genheit der rotpelzigen Wildschweinreiter wird von den Steppenelfen mit Magie, den schnelleren Firponys und weiter reichenden Bögen ausgeglichen.

Daneben dient die Grüne Ebene auch den Nivesen und ihren Karenerden als Winterlager, wenn die Tundra im Norden vereist ist und kaum noch Nahrung bietet. Bis zum Entstehen des Eisreichs war es zumeist nur der Stamm der *Rika-Lie*, der am Nordrand der Roten Sichel überwinterte, doch mittlerweile ziehen auch die Nivesenstämme aus dem Bornland auf dem Weg zu ihren Sommerlagern durch die Grüne Ebene. Die Steppenelfen sehen dies mit Sorge und teilweise wachsender Ablehnung, die gelegentlich auch zwischen Nivesen und Elfen blutige Auseinandersetzungen heraufbeschwört.

Weitgehend ignoriert wird von ihnen dagegen die einzige Siedlung in der Steppe: **Travingen**, von mittelländischen Siedlern um einen Travia-Tempel herum errichtet, ist ein wichtiger Handelsposten auf dem Weg vom Roten Pass (zwischen Salamandersteinen und Roter Sichel) nach Norburg. Da die Siedler keine Absichten haben, sich in der Steppe weiter auszubreiten, werden sie bislang auch von den Elfen in Ruhe gelassen.

Nördlich der Grünen Ebene befindet sich, durch das kleine Gebirge der Gelben Sichel getrennt, eine weitere Steppe, die sich jedoch kaum von der größeren Ebene im Süden unterscheidet und manchmal sogar zu dieser dazugezählt wird.

DIE TUNDRA

Die Tundra besteht eigentlich aus zwei Teilen – der Steppe zwischen Obblomen und Nebelzinnen im Westen sowie der Ebene zwischen Nordwalser Höhen und Eiszinnen im Osten. Ersterer nennen die Nivesen *Jonsu*, letztere *Brydia*; während die Steppenelfen eher nach der Jahreszeit zwischen *diundy* ('trockenes Grasland') und *tundra* ('gefährliches trockenes Grasland', im Sommer, wenn der Boden teilweise aufweicht und schlammig wird) unterscheiden. Tatsächlich ist die Tundra allgemein noch etwas unwirtlicher und kälter als die Grüne Ebene – und weniger dicht besiedelt.

Die Brydia ist mittlerweile zu einem Teil des Eisreichs geworden, so dass die einst über beide Steppen verteilten Steppenelfen, aber auch die Nivesenstämme, sich nun allein auf das Jonsu beschränken müssen. Die Grenze zwischen den beiden Teilen der Tundra wird vom Blauen und dem Alavi-See sowie dem Oberlauf des Frisund gebildet. Hier tobt der Kampf der Steppenvölker gegen die Söldner Glorantias seit Jahren unvermindert, auch wenn er auf beiden Seiten stets nur einige Dutzend Streiter umfasst.



DAS EINHORNGRAS

Im Flachland zwischen Riva und Rorwehd liegt das letzte der großen Siedlungsgebiete der Steppenellen. Das Einhorngras ähnelt von der Vegetation her der Grünen Ebene, statt der Goblins findet man hier jedoch eher Orks. Seit diese das angrenzende Swelltal eroberten und sich im Rorwehd niederließen, ziehen regelmäßig kleinere Trupps von ihnen durch das Einhorngras – sei es auf dem Weg ins Hinterland der reichen Handelstadt Riva oder in Richtung der Salamandersteine. Dabei geraten sie ebenso regelmäßig mit den Steppenellen oder dem Nivenstamm der *Lieska-Lie* aneinander.

DAS EWIGE EIS

Gebiet: Küsten, Hochländer und Gebirge der Grimmfrostöde, der Bernstein- und nördlichen Brecheisbucht, der Eis- und Nebelzinnen, Yetilands und des nördlichen Ehernen Schwerts, Klirrfrostwüste

Elfische Bevölkerung: etwa 2.000 Firnelfen

Wichtige Orte: Firnyasala, Shanasala; Glyndhaven, Frisov (Menschensiedlungen an der Bernsteinbucht)

„Das Weiß ist im Hohen Norden allgegenwärtig, sei es der Schnee, der das Land bedeckt, das Eis, das die Meere und mächtig sogar die Flüsse zufließen lässt, oder der Pelz, der Firunbär, Yak und Elfigleichermaßen wärmt. Doch wer es für eintönig hält, sieht es nicht mit den Augen der Firnelfen, denn anhand geringster Farbnuancen kann man hundertlei Dinge erkennen – etwa ob der Schnee, durch den man wandert, sicher ist, oder ob an der Flanke eines Gletschers in den nächsten Augenblicken, in den nächsten Stunden oder erst in einigen Tagen eine Lawine niedertret. Durchbrochen wird das Weiß nur vom Blau des Himmels und der tiefen Meeress.“

—Bigeisa Schnee-auf-den-Gipfeln, Lehrmeisterin der Elfenmagie zu Belhanka, neuzeitlich

Obwohl beinahe überall von Eis und Schnee bedeckt, ist die Heimat der Firnelfen im hohen Norden Aventuriers äußerst abwechslungsreich. Zwischen den hohen Gipfeln der Eis- und Nebelzinnen, den Hochländern der Grimmfrostöde und Yetilands, den Steilküsten und Stränden an die Firns Ozean sowie der unermesslichen Weite der Klirrfrostwüste tun sich bedeutende landschaftliche Unterschiede auf. Dennoch ist jede Region auf ihre Weise lebensbedrohlich, und nur wenige Lebewesen haben sich neben den Firnelfen hier niederlassen können.

GRIMMFROSTÖDE UND EISZINNEN

Die im Hochland der Grimmfrostöde und in den südlich davon gelegenen Eiszinnen lebenden Firnelfen stehen sowohl im Kampf gegen das Eisreich der Hexe Glorana wie auch gegen die Nachtalben Pardonas in vorderster Front. Vor allem die Grimmfrostöde ist das älteste Siedlungsgebiet der Winterelfen und wird deshalb erbittert verteidigt. Dennoch weht der eisige Hauch Nagrachs mittlerweile nicht nur über die östlichen Eiszinnen, sondern auch über den südöstlichen Teil des Hochlands. Wo die Firnelfen weitgehend vertrieben oder vernichtet wurden, hat Glorana in der Grimmfrostöde ihr zu Treue verpflichtete Fjarningar Barbaren angesiedelt. In den östlichen Eiszinnen liegt dagegen eines der größten Lager der 'Sammler': gloranischer Soldner, die im Dienst des Eisreichs Förderstellen für Theriak (das 'Blut Sumus'), eine kondensierte Form schierer Lebensenergie) überwachen und entlaufene oder neue Sklaven einfangen.

Eine größere Gefahr für die Firnelfen der Eiszinnen stellen aber noch die weißpelzigen Orks der *Scharachai* dar, denn diese verfolgen die Elfen auch in die unzugänglichsten Täler im Innern des Gebirges.

Firnyasala

Zwischen hohen Berggipfeln verborgen befindet sich inmitten der nördlichen Grimmfrostöde der älteste und vermutlich größte Eispalast der Firnelfen. Nach dem Auszug aus dem Himmelsturm errichteten die Ersten des Volkes hier ihre neue Heimat, von der aus sie sich über den gesamten hohen Norden ausbreiteten. Heute werden die weitläufigen Kammern nur noch von der *Gletscherherz*-Sippe bewohnt, der mit etwa 100 Mitgliedern zwar einer der größten der Firnelfen ist, aber dennoch kaum die Hälfte der einstigen Räumlichkeiten bewohnen kann. In den ungenutzten Hallen sollen noch immer Relikte aus der Zeit der Hochelfen schlummern.

NEBELZINNEN UND YETILAND

In den Nebelzinnen und auf Yetiland sind die Firnelfen – verglichen mit ihren östlichen Nachbarn – beinahe unbeliebt. Die Nebelzinnen sind die eigentliche Heimat der Fjarningar. Dem stehen diese hier nicht unter dem Einfluss Gloranas. Und so gehen sich Menschen und Elfen nach Möglichkeit aus dem Weg – zumindest solange die einen den anderen nicht die Jagdbeute streitig machen wollen. Yetiland ist dagegen die Heimat der namensgebenden Schneeschrate. Diesen drei Schritt großen Untertanen stellen sich auch die wenigen Firnelfen der Insel nicht in den Weg.

DIE KLIRRFROSTWÜSTE

Nördlich des aventurischen Festlands und noch etwa 150 Meilen von Yeti-Land entfernt liegt die Klirrfrostwüste. Einem riesigen Eispanzer gleich bedeckt sie Ifrns Ozean und bleibt selbst im Sommer stets zugefroren. Gewaltige Eisplatten türmen sich hier übereinander und bilden eine zerklüftete Landschaft, die kein Ende zu haben scheint. Selbst den an die unerbittliche Kälte angepassten Firnelfen (doch auch den Tieren, von denen sie leben müssen), fällt es in der Klirrfrostwüste zunehmend schwerer, überhaupt noch zu überleben. Ihre Anzahl ist hier äußerst gering, auch wenn am Rand des Ehernen Schwerts noch das sagenhafte *Shanasala* liegen soll, neben dem *Firnyasala* einer der größten Paläste der Firnelfen (siehe Seite 113). Immerhin ist die Zahl der Feinde der Bewohner dieser Region – vor allem Nachtalben, die aus den Tiefen Städten oder dem inmitten der Eiswüste gelegenen *Himmelsturm* stammen – ebenfalls sehr niedrig. Was sich nördlich der Klirrfrostwüste noch befinden soll, das wissen nicht einmal die Firnelfen.

DIE KERNLÄNDE IM SPIEL

Die Auwälder, Steppen und Eisgebiete des hohen Nordens sind vor allem als klassische Heimat der Au-, Steppen- und Firnelfen bekannt. Gerade die beiden letzteren Völker leben nur hier im Sippenverband, doch auch für die Auelfen gilt manches in der Kulturbeschreibung Gesagte ungeschminkt nur für die Auwälder nördlich der Salamandersteine.

Innerhalb der Lebensräume der einzelnen Völker bestehen – wie aufgezeigt – noch weitere Unterschiede, die durchaus einen Einfluss auf das Wesen der Elfen haben. Am Rand des Eisreichs Glorania lebt es sich etwa sehr viel gefährlicher als in den relativ friedlichen Auen am Oblomon oder auf Yetiland. Diese Unterschiede sollten sowohl bei der Charaktererstellung als auch bei Reisen in die entsprechenden Regionen eine Rolle spielen. Gemein ist den Elfen der Kernlande zumeist noch das Selbstbewusstsein, in 'ihrer' eigenen Landschaft zu leben – im Gegensatz zu den Elfen jenseits der Kernlande, die sich innerhalb stark menschenbesiedelter Regionen lediglich noch ihre Rückzugsräume bewahren.



VERLORENE GEBIETE

Die Ausbreitung der kurzlebigeren Rassen – vor allem der Menschen – in Nordaventurien hat die Elfen etliche Male vor die Entscheidung gestellt, ob sie die Zuwanderer in ihrer Nähe dulden, sie vertreiben oder sich selbst aus bestimmten Gebieten zurückziehen sollten. Dabei sind den Elfen einige Landstriche, die in der Vergangenheit ebenfalls zu ihren Kernländern zählten, verloren gegangen – manchmal auch dann, wenn die Elfen sich eigentlich zum Bleiben entschlossen hatten. Heute leben dort jeweils nur noch wenige zurückgezogene Sippen.

Als *biundavar* ('das bewachte Land') kennen die Auelfen das große Quellgebiet des Svell zwischen Thaschbergen, Rorwhed und Nebelmoor, das sie über Jahrtausende gegen die Schwarzpelze des benachbarten Orklands verteidigten. Doch dann breiteten sich dort (zunächst unter Duldung) die Menschen aus, die immer zahlreicher wurden, bis sich die meisten Elfen aus dem ihnen fremd gewordenen Land zurückgezogen hatten – und damit den Orks, die sie ursprünglich fernhalten wollten, ermöglichten, die Herrschaft an sich zu reißen.

Das Alderhag im Westen der Brinasker Marschen ist schon länger verloren, und außer einigen dort verbliebenen Elfen finden sich nur noch die Überreste uralter hochelfischer Bauwerke.

Die größten Verluste brachte jedoch erst in der jüngeren Vergangenheit die Ausbreitung des dämonischen Eisreichs Glorania mit sich. Die Letta-Auen zählten bis dahin zu den wichtigsten Siedlungsgebieten der Auelfen; das Normja-Tannicht nördlich und östlich der Nordwarve Höhen war die Heimat mehrerer Waldelfensippen; die östliche Tundra (oder Brydia) gehörte zum Lebensraum der Steppelfelken; in den östlichen Eiszinnen und der südlichen Grimmfrostöde waren (und sind) die Firnelven von der Expansion des Eisreichs betroffen. Wo sie das Land nicht fluchtartig verlassen haben, sind viele Elfen im Kampf gegen Dämonen und Dämonendiener gefallen. Einige Sippen führen in dem besetzten Land jedoch noch immer ein abgeschiedenes Leben oder leisten sogar versteckten Widerstand. Zu den *biunvara* des Bornlands, das am Rande des Eisreichs ebenfalls von dessen Ausbreitung betroffen ist, siehe Seite 94.

SALA MANDRA – DIE SALAMANDERSTEINE

GESCHICHTE DER SALAMANDERSTEINE

vor sehr langer Zeit: Die Elfen 'treten im Herzen der Salamandersteine aus dem Licht'. Der Legende nach gibt bald darauf *Madaya* ihre Wirklichkeit auf, um die Salamanderstein-Elfen vor der Verführung der Wirklichkeit zu bewahren und ihnen die Kraft zu geben, ihr Schicksal zu träumen.

um 8500 v.BF: *Simia* führt eine große Schar aus den Salamandersteinen heraus; ursprünglich, um die Heimat der Elfen zu schützen. Aus diesen Ausziehenden entwickeln sich die *Hochelfen*, die kaum mehr von *Madaya*s Traum erreicht werden.

um 7500 v.BF: Die Waldelfen brechen den Kontakt zu den Hochelfen ab, da sie spüren, wie stark das *badoc* bereits an jenen zerrt. *Éibhavalvan*, die Alte Wacht, wird errichtet.

ab etwa 6500 v.BF: Die Salamanderstein-Elfen schotten sich vollkommen ab. Spätere Flüchtlinge aus den fallenen Hochelfenstädten werden abgewiesen oder beim Versuch, die sicheren Wälder zu betreten, niedergemacht.

um 2500 v.BF: Gründung *Mindrawa*'oyas als letzte Zuflucht

ab 2100 v.BF: Unter Anleitung der Waldelfen wenden sich viele Überlebende des Hochelfenreiches von der Hohen Magie ab und beginnen ein neues Leben in den Auen, Steppen und Wäldern des nördlichen Aventuriens. Umgekehrt werden die Waldelfen stark von der Sprachzauberei der Rückkehrer beeinflusst.

um 2050 v.BF: Im ersten *Zug der Sehrenden* (siehe Seite 22) versuchen einige weltverdrossene Elfen den Weg zurück ins Licht.

522 v.BF: Das *Jahr-als-die-Himmel-kreischen*: *Mindrawa*'oya fällt beinahe einer Intrige *Parodnas* zum Opfer. Der zweite *Zug der Sehrenden* ins *Herz der Sala Mandra* findet statt, doch viele Elfenseelen vergehen unwissentlich im 'Schwarzen Licht' des Namenlosen.

um 500 v.BF: Erstmalsige Begegnung zwischen güldenländischen Siedlern und den Waldelfen der südlichen Salamandersteine

um 1010 BF: Viele Elfen träumen vom *varra dioy* (Öffner der Tore); Kundschafter der Salamandersteine werden ausgesandt und berichten vom wiedergekehrten *Barborad*. Viele Sippen der *Salanyana* (Heimkehrer) werden in den folgenden Jahren am Rand der Salamanderwälder angesiedelt, einige aber auch abgewiesen.

ab 1023 BF: Der *Legendensänger Mandarion Schattenräumer* initiiert einen dritten *Zug der Sehrenden*. Andere Waldelfen wollen sich unter dem Einfluss einiger *Salanyana* jedoch wieder verstärkt der Welt zuwenden.

1029 BF: *Mandarion* überwirft sich mit *Calaya Nebelied* und *Mondglanz Eichenfeld*, die zusammen mit einigen Menschen in *Gerasim* das *Vermächtnis* der Völker begründen wollen.

»Wir alle träumen von der sala mandra, so wie sie uns träumt – sala mandra ist alles, was wir sind. Eines Tages werden das auch die letzten unseres Volkes tief in ihrem Jey erkennen, und dann werden sie heimkehren und Frieden finden, und Madayas Traum wird Erfüllung kennen, und das Licht wird uns wieder aufnehmen.«

—*Mandarion Schattenräumer, im Rat von Mindrawa*'oya, 1026 BF

Sala mandra – das Wort bedeutet so viel wie Heimat oder Versammlungsort der Magiegebanten, und tatsächlich sehen die meisten Elfen die bewaldeten Berge im Herzen Aventuriens als ihren Ursprung und ihre wahre Heimat an. Hier schlägt der Puls der Elfenrassen, und hier werden einige ihrer größten Mysterien gehütet. Hier haben die Waldelfen zurückgezogen den Aufstieg und den Fall der Hochelfen beobachtet, haben die Ansturm der Horden des Namenlosen überlebt, haben die Menschen kommen gesehen. Hier haben auch viele

Elfensippen Zuflucht gesucht, als das Wirken *Barborads*, des 'Öffners der Tore', finstere Schatten über aventurische Lande warf, denn sie sehnten sich nach dem Herz der Elfenheit zurück.

»Für uns Menschen aber bleiben die Salamandersteine annehmbar, bleiben ein Symbol für die Hoffnung, einen Blick auf jenes elfische Wesen zu erhaschen, das von unserer romantischen und philosophischen Lyrik seit zwei Jahrtausenden besungen und verbrämt wird. Kein Wunder, dass wir dort nicht willkommen sind, wo die ältesten Augen des Elfenvolkes uns als greinende Kinder wahrnehmen müssen, die zerweifelt über ihre eigene Unreife hinauszuwachsen versuchen und doch das gesuchte Andere immer wieder sich selbst gleich machen.«

—*Pranigund von Balabath, ehemalige Bardin der Penningvoss-Schule, sesshaft in Donnerbach, neuzeitlich*



DAS GEBIRGE VON LICHT UND TRAUM

»Die Salamandersteine und ihre Wälder sind von einer ganz besonderen wilden Schönheit, wie man sie nirgendwo sonst in Aventurien findet. Smaragdgrün schimmern die runden Berggipfel, die sich in Nebelschleier kleiden und von Regenbogen gekrönt werden. Wie ein schützender Gürtel liegen die geheimnisvoll und undurchdringlichen Tannenwälder um das Gebirge, ziehen sich bis in die tiefen Schluchten hinein, die die fischreichen, schäumenden Bäche im Lauf der Jahrtausende in den Schiefer gegraben haben. Weiter oben gehen die Wälder in grüne Bergmatten über, von einzelnen Lärchen, Kiefern, wilden Kirschbäumen und Firun-Föhren durchsetzt. Bunt blühen diese Almen, die nie ein Hirte gesehen hat: Blauer, Gelber und Roter Enzian, Eisenhut und Adlerklau, Disteln und Heidelbeeren. Mächtige Steinböcke wandern über unsichtbare Saumpfade, Auerhähne und blaue Birkhühner schreiten balzend über die Wiesen. Smaragdmatern und goldene Felschleichen sonnen sich auf warmen Felsen, ganz selten auch ein Rubin salamander. Schwalben, Dohlen und Hummeln tanzen über die Felsen, braune Bergadler mit weißen Häuptionen und sogar einige Königsadler mit blauschwarz schimmerndem Gefieder ziehen majestätisch hoch oben ihre Kreise. Zuweilen erinnern die zersplitterten Knochen eines Berglöwen,



Schwarzbären oder Säbelzahn Tigern daran, dass es hier sogar den einen oder anderen Riesensindwurm gibt. Hier sind die Elemente im Einklang. Die Sonne kühlt umgeben Nebel aus den Tälern. Über den Wäldern stehen silbrig-glänzende Regenschleier und ein vollständiger Regenbogen. Karmesinrot versinkt die Sonne jenseits des Lorol, während die letzten Wolkenfetzen mit einer Tobrischen Brise ins Bornland verwehen. Am nächtlichen Firmament stehen, nirgendwo anders so klar, die ewigen Sterne und grüßen die ewigen Wälder der Salamandersteine.»

—aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach, 990 BF

Bis auf 3.000 Schritt Höhe ragt das Salamanderstein-Gebirge am Nordrand des Neunaugensees auf und erstreckt sich von den letzten Ausläufern der Roten Sichel im Osten fast bis zum trutzigen Rorwhed im Westen. Bis in die Gipfelregion bewaldete Bergriesen wechseln sich mit tiefen Tälern und Schluchten ab.

Zum Neunaugensee abfallend, lassen die Berge einen breiten Streifen fruchtbarer Auen und lichter Wälder, in denen einige Sippen der Auelfen leben. Nur die etwas vorgeschobene Berggruppe, von den Elfen *Salasanvar* (»Wächter des freundlichen Heimes«) genannt, reicht mit ihren Ausläufern nahe Donnerbach bis an den See heran. Im Nor-

den lehnt sich das Gebirge gegen die heranbrausenden Eiswinde und schützt so das Weidener Land vor den todbringenden Winterstürmen. Die Salamandersteine bestehen zumeist aus weichem Tonschiefer, unter den sich Schichten härterer Gesteine mischen. In den zahlreichen Bächen findet man hin und wieder vom Wasser glatt geschliffene Brocken Blaustein und Gwen Petryl, an flachen Stellen sogar Goldkie und Eisenerze. Nur die größten dieser Wasserläufe tragen den Menschen bekannte Namen.

Der *Mandlaril* und der bekannteste von ihnen, der *Donnerbach* entspringen auf der Südseite der Salamandersteine. Letzterer bricht sich an einer harten Felskante am berühmten Donnerbachfall und ergießt sich in den Neunaugensee. Der *Lorol* hingegen entspringt im Westen der Salamandersteine im *Silberbuchenwald*, der *Amper* im Osten im *Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt*. Irgendwo soll sich in den Bergen auch der *Dunkle Brunnen* befinden, dessen Wasser aus reiner Magie den Neunaugensee oder den *Keill* speisen soll. Und tatsächlich zeichnet sich das Wasser des *Kvill* durch eine schwache magische Aura aus.

Ganz deutlich bilden die Salamandersteine die Grenze zwischen dem zivilisierten Mittelland und dem unerforschten Nordaventurien. Noch heute gibt es nur zwei Wege nach Norden: die miserable Bergstraße über den Roten Pass, durch die westlichen Ausläufer der Roten Sichel, und den gefährlichen Saumpfad von Gashok bis Kvirasim durch den Silberbuchenwald. Das Zentrum der Berge haben außer den hier lebenden Waldelfen nur Wenige jemals gesehen, doch Namen wie *Fanglans Tränen*, ein viele hundert Meter hoher Wasserfall, das *Aschental*, wo Riesensindwürmer seit Jahrtausenden in Brand und Kampf Hochzeit halten, der *Kreis der Einfühlung*, wo Elfen (und einige Menschen) ihre Zauberkräfte üben (siehe AZ 128f), *Nandazala*, der Friedhof der Einhörner, *Eißhavalvan*, die Alte Wacht, oder das verborgene Tal *Mindrauwo'oyas* sind auch bei anderen Elfenvölkern von Sagen und Legenden umgeben (letztere beiden werden ab Seite 115 genauer beschrieben).

POTILIF UND TARDLE

»In den Elfenwäldern der Salamandersteine gedeiht alles, was der Heilkundige braucht, um sein Volk bei Gesundheit zu halten, und dies zudem in Mengen, die Neid erwecken müssen. Um ihre Abwehrkräfte zu stärken, menden die Elfen *Belmar*-Blätter und *Zwölfflat* fast wie *Salat* unter ihre Kost. *Schönhaube*, die wir nur für *Charisma*-Elixier und teuerste *Kosmetik* nutzen, essen sie wie *Wälderbeeren*. Die heilkräftigen, blauen *Beeren des Vierblattes* findet man öfter als irgendwo sonst. Gegen die wenigen *Fieberkrankheiten*, die sie befallen, wachsen ihnen *Truschbart* und *Ulmenswürger* zuhauft.»

—aus den Schriften des Heilmagiers *Elcarna*, Leiter der Akademie der Verformungen zu *Louewangen*, 1009 BF

Uralte Wälder, durchzogen von zahlreichen Wasserläufen und stillen, dunklen Waldteichen, reichen bis in die tiefsten Schluchten hinein und bedecken selbst die höchsten Berggipfel. Hoch im Gebirge ist der Wald stellenweise unterbrochen von saftigen Bergwiesen und sonnigen



Schutthalden aus blauschwarzem Tonschiefer. An den Berghängen wachsen Birken, Wildkirschen, prachtvoll Ahornbäume und kräftige Buchen. Einige der erstaunlich häufigen Blutulmen (die Elfen nennen sie *mandia*) sollen schon seit Elfengedenken über Tälern und Hängen thronen, und waldelfische Zauberweber suchen sie gelegentlich auf, um bei ihnen Rat einzuholen und etwas über die Welt früherer Jahrtausende zu lernen.



In den höheren Lagen dominieren mächtige Blautannen und Rotfichten, Föhren und Eichen (isd.: *aigya*, 'wehrhafter Wohnbaum') die Berghänge. An Bachrändern und Seen bilden Espen, Weiden und Birken undurchdringliche Dickichte. Tief in den Salamandersteinen ragen kolossale Mammutbäume (isd.: *sequoia*, 'heimeliges Knarren') aus dem Wald und dienen den Waldelfen als Wohnung und Aussichtsposten.

Geheimnisvolle rote Blüten leuchten im Halbdunkel des Waldes: Scharlachkraut und Roter Fingerhut, grellrote Thonny-Winden, der Rote Löwenzahn (isd.: *tarmele*), und die mohrorote Lulanie und mischen sich an Bachrändern und Bergweiden mit andere Heilkräutern. Das potente Nothilf, eine Schmarotzerranke, kommt sogar ausschließlich in den äußeren Salamanderwäldern vor.

Im Spätsommer verfärben sich die Laubbäume: Goldgelbes Birkenlaub, roter Ahorn, sonnengelbe Espen und Lärchen wetzern in ihren Farbnuancen. Für einige Wochen scheinen die Hänge in rotgelben Flammen zu stehen, der 'Elfensommer' ist angebrochen.

EIFENHORN UND SILBERWOLF

In den Bergwäldern und Matten findet man Raubtiere wie Bären, Raubkatzen (vor allem Silberlöwen) und Silberwölfe, die sich von den hier häufigen Firnshirschen, Wildschweinen und anderen wilden Huftieren wie Steinböcken und Rehen ernähren. In den Bächen tummeln sich so viele der verschiedensten Fische, dass man glaubt, sie mit der Hand fangen zu können. Der Rubinsalamander ist die einzige Salamanderart, die man hier antrifft. Im Schatten der Bäume gibt es gewaltige Ameisenhaufen, große Schirmpilze, von denen jeder fünf Elfen nähren kann, und Schmetterlinge von unvergleichlicher Farbenpracht.

Auch einige Riesensindwürmer hausen auf den höchsten Gipfeln; sie leben von der reichhaltigen Fauna und sind weniger aggressiv als ihre Verwandten in anderen Gebirgen. Der bekannte und umtriebige Riesensindwurm *Sternenfeuer* tauscht gar Neuigkeiten und erbeutete Güter mit ausgewählten Waldelfensippen gegen Schmuckstücke und kostbare Handwerksarbeiten für seinen Hort.

Doch die Zauberwälder der Salamandersteine sind auch Heimat für

allerlei wundersame Kreaturen: Einhorn sind keine Seltenheit, Waldschrate wachen über Täler und Wälder, und majestätische Hippogriffe (ZBA 109) kreisen mit Adlern am Himmel.

Insgesamt sind die Tiere der Salamandersteine außergewöhnlich intelligent, manche Wollsrudel, Rabenschwärme oder einzelne Waldlöwen schließen gar Bündnisse und Generationen überdauernde Pakte mit lokalen Elfensippen.

ZAUBERHAFTES SALA MANDRA

Die Salamandersteine sind von Magie so sehr durchdrungen wie kaum ein anderer Ort Aventuriens dieser Größe. Wo Außenstehende nur ein von Waldelfen bewohntes Gebirge sehen, existieren die Lichtwelt, Dere und Madayas Träume nahe beieinander, vermischen sich teilweise und wirken aufeinander ein. Kreaturen einer Welt wechseln leicht in die anderen, teils ohne es selbst zu bemerken oder ohne sich daran zu stören. Der unbedarfte Wanderer wird aus Dere in Madayas Träume stolpern, ohne sich orientieren zu können, oder mag im Funkeln eines Sees oder im Spiel des Sonnenlichts in den Blättern einen Abglanz der Lichtwelt zu erahnen. Die Waldelfen gehören in keine der drei Welten und doch in jede von ihnen. Sie entstammen der Lichtwelt, Leben im Sein Deres, während sie jedoch Madayas Träume als Wahrheit höher schätzen.

Dieser Zauber sorgt dafür, dass die Salamandersteine für alle nicht-elfischen Besucher unwirksam und schwer fassbar bleiben müssen: Benachbarte Täler kennen zur

gleichen Zeit verschiedene Jahreszeiten, Pflanzen wachsen ungewöhnlich groß und stattlich, Tiere außergewöhnlich prächtig, das Durchqueren eines Flusses oder Nebelfelds kann Wanderer meilenweit vom Weg abbringen. Und wer mit böser Absicht oder ohne Einladung in die Salamanderwälder eindringt, findet sich verwirrt am Waldrand wieder – oder wird nie mehr gesehen.

»Wie Mutterarme nimmt dich das Tannicht auf, nach hunderten Schritten hat dich das Unterholz verschlungen. Vorbei an mächtigen Rottannen, deren Stamm sechs Menschen nicht umfassen können, pruchtvollen Ahornbäumen und vom Wetter gezeichneten Buchen führt dein Weg, den deine Füße wie von selbst wählen.

DIE ALTEN

»Über die inneren Wälder und ihre Sippen kann auch ich euch wenig sagen. Schon im Wald-wo-Licht-durch-die-Tannen-fällt leben Elfen, die uns meist nur aus der Ferne zuwinken und wieder verschwinden. Zuweilen mischen sie sich unter uns und lauschen unseren Erzählungen, aber sie selbst schweigen. Und noch nie ist einer von ihnen zu uns gekommen, um Salz, Eisen oder andere Güter der Ebenen und Berge einzutauschen. Im Herzen der Wälder von Sala Mandra aber sind die Lichtelfen, die für uns Waldelfen das Geheimnis sind, das vermutlich wir Waldelfen für euch Menschen sind.»

—Erläuterungen des Jägers Aratahon lässt-Elche-tanzen für die ersten menschlichen Siedler, Priesterkaiser-Zit, überarbeitet

Dort, wo Madayas Träume ihre Kraft aus der Lichtwelt schöpfen, leben jene Alten Elfen, die dem Licht näher stehen als der Wirklichkeit. Dabei machen die Waldelfen der äußeren Wälder wenig Unterschied zwischen jenen Sippen, die noch nie Menschen zu Gesicht bekommen haben und von der Welt außerhalb der *Sala Mandra* fast nichts wissen, und jenen entrückten Lichtelfen, die den Schritt ins Sein nie getan haben. Mehr zu den Lichtelfen finden Sie ab Seite 10.



MADAYAS TRÄUME

Einzelheiten zu den Mythen, die die legendäre Gestalt Madaya umranken, finden Sie ab Seite 44. An dieser Stelle sollen die Auswirkungen von Madayas Träumen auf die Salamandersteine beleuchtet werden, wie sie in einem Abenteuer vor Ort relevant sind.

Prinzipiell können sich in den gesamten Salamandersteinen – umso stärker, je näher man dem *Herz der Sala Mandra* kommt – Lichtwelt, Traumwelt und derische Wirklichkeit nach Belieben des Spielers abwechseln, durchmischen oder überlagern. Beachten Sie dabei, dass Madaya eine Entität mit Bewusstsein ist und sehr genau darauf achtet, was in ihrem Einflussbereich geschieht – nicht aber vollständige Macht darüber ausüben kann. Wie Madaya in Einzelfällen vorgehen kann, ist in den Abenteuren *Stein der Mada* und *Das Vermächtnis der Völker* nachzuspüren.

Menschen erleben Madayas Träume vor allem in Gestalt eines wirksamen Schutzes gegen Eindringlinge: Unüberwindliche Schluchten und Felswände, reißende Bäche und undurchdringliche Dickichte tun sich vor Wanderern auf, wo Elfen (und Tiere) kein Hindernis sehen. Diese Ausprägungen von Madayas Träumen durchziehen die ganzen Salamandersteine und verschwinden auch nicht, sobald man sie durchschaut (eine Analyse ergibt Spuren von Verständigungszauberei).

Knisternde Tannennadeln und raschelnde Farne verraten dir, dass du gehst, wo seit Jahren kein lebendes Wesen war, und doch spürst du Atem und Herzpochen hinter jedem Baum, in jedem Geräusch, unter jedem Blatt. Sanfter Wind weht dir klebrige Spinnweben ins Gesicht, zweifelhafte Abornsamens drehen sich wirbelnd zu Boden.

Der Urwald nimmt überhand. Mammutbäume, älter als deine Heimatstadt, liegen von Sturm, Blitz und Wurzelfraß gefällt. Hexenpilze, Baumschwämme, Farne, ja, ganze Erlen gedeihen auf dem noch immer lebenden Stamm.

Wo der Sturz so eines Riesen eine Lichtung gerissen hat, fällt Sommersonne warm auf deine Haut. Fingerlange Libellen surren durch die Luft, Schmetterlinge tanzen über Seidelbäse und Greifschnebel, die Wollgrille zirpt liebevoll im Riedgras. Ein milder Wind bringt einen Hauch von Waldmeister, Harz und Liebeslust zu dir.

Espen, leise im Abendwind zitternd, umringen dunkle Waldteiche, auf denen gelbe und weiße Teichrosen mit quakenden Fröschen und magische Lotosblüten in allen Farben treiben. Der Ruf eines Nachtkauzes erinnert dich, wie spät es geworden ist. In einer hohlen Blautanne kuschelst du dich in deinem Mantel, es erscheint dir wie ein Frevler, Feuer zu machen auf dem Teppich aus Tannennadeln.

Je weiter du vordringst, desto mehr verlierst du das Gefühl für Wirklichkeit. Du marschierst tagelang, ohne dass die majestätischen Berggipfel näher rücken. Satinap und selbst Los haben hier nur wenig Macht. Zeit und Raum scheinen nur eine Erfindung der Menschen. Sumpfdotterblumen und Erlen kündigen dir einen klaren Waldbach an. Seinem Lauf folgend findest du einen breiten, trägen Fluss, von Weiden und Schwertlilien gesäumt. Weit mehr als einen Bogenschuss entfernt erahnst du das andere Ufer. Ein letzter Rest deines Verstandes sagt dir, dass im Umkreis von hundert Meilen kein Fluss dieser Größe liegen kann.

Von einer eigenartigen Unrast ergriffen brichst du zurück durch das Dickicht. Brombeeren zerkratzen dein Gesicht, Kletten heften sich in deinen zerzausten Bart, deinen Mantel hast du irgendwo verloren. Immer hastiger wird dein Schritt, eine fremdartige Sehnsucht klingt in dir, eine lauernde Angst jagt dir Schauer über den schweißnassen Rücken.

Die Elfen! Du bist hundert Jahre alt, und du wirst sie nie finden. Und der Wald wird dich nicht mehr freigeben. Mannshohe Brennneseln peitschen dir entgegen, Schlingengewächse umklammern dich. Dein Atem geht stoßweise, der wilde Schrei eines unbekanntes Tieres treibt dich voran, obwohl du weißt, dass du selbst es bist, der schreist.

Dal Eine letzte mächtige Schwarztanne, dahinter das freie Grasland de-

REGELTECHNISCHE BESONDERHEITEN

◆ Die magische Aura der Salamandersteine ist fast überall so stark, dass Magiebegabte pro Nacht 1 ASP zusätzlich regenerieren.

◆ Zauber mit Merkmal *Verständigung* und solche in elfischer Repräsentation sind grundsätzlich um 1 Punkt erleichtert.

◆ ODEM, ANALYS, OCULUS und Liturgien zur Magieerkennung werden von der starken astralen "Hintergrundstrahlung" stark beeinflusst (nach Meisterentscheid bis zu 10 Punkte erschwert).

◆ Dem Astralgeflecht selbst sind Strukturen vollendeter Verständigungszauberei zu Eigen, die an Elfenmagie erinnern, jedoch weit kunstfertiger sind. Der *BLICK DER WEBERIN* offenbart auch die Verbundenheit von Traum, Wirklichkeit und Lichtwelt.

◆ Die *TRAUMGESTALT*-ähnliche Wehrt von Madayas Traumwelt kann dort, wo sie am stärksten wirkt (jeweils nach Maßgabe des Meisters), eine Realitätsdichte von bis zu 30 haben.

◆ Die Liturgie *AURAPRÜFUNG (AG 108)* offenbart Geweihten, dass dort, wo Madayas Träume sehr intensiv wirken, ein schwacher Hauch des Göttlichen weht.

ner Heimat. Du taumelst gegen den Stamm, die Borke bohrt sich unter deine Fingernägel. Ein letzter Schritt. Du brichst in die Knie, schlägst hin, vor dir orangefrot die Abendsonne. Salzige Tränen tropfen über deine zerschundenen Wangen. Du hast es nicht gefunden, und dennoch: Die selige Müdigkeit eines erfüllten Menschenlebens umfängt dich, und du bist unbeschreiblich glücklich.

—aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach, 990 BF

DIE SALAMANDERSTEINE IM SPIEL

Ein Mensch mag ein Dutzend Mal auf demselben Weg in diese Berge ziehen und kann doch jedes Mal einen völlig fremden Wald betreten, in dem die Gesetze von Zeit und Raum aufgehoben scheinen – die Freiheiten bei der Ausgestaltung von Abenteuern in den *Sala Mandra* sind also groß. Doch wenn Sie nicht eine Kampagne planen, die sich ganz um das Schicksal und die Geschichte der Elfenvölker dreht, sollten Sie die Salamandersteine als Tummelplatz für menschliche Abenteurer vorsichtig behandeln, um ihnen den Zauber nicht zu nehmen.

Am besten eignen sich für eine Erkundung der Region Gruppen, die in Gerasim oder Donnerbach bereits mit Elfen zu tun hatten und deren Vertrauen erworben haben, mit einer möglichen Führerin befreundet sind oder Kontakt zum *Kreis der Einfühlung* haben. Auch wenn ihnen die Mysterien der Walddelfen größtenteils verborgen bleiben werden, können auch solche Abenteurer eine Zeit der Wunder erleben und von freundlichen Walddelfen viel lernen.

Am geeignetsten sind rein elfische Gruppen, die Abenteurer in ihrer Heimat erleben. Dabei bietet sich der *Zwist zwischen Sehenden und Wanderern* an, den es vor einer Eskalation zu bewahren gilt, aber auch ein erneuter Versuch *Pardonas*, die Walddelfensippen mit Lüge und Verrat zu vergiften, und ein altes Artefakt aus hochelfischem Erbe, das es zu bewahren oder für einen bestimmten Zweck einzusetzen gilt, können adäquate Motivationen liefern.

HELDEN AUS DEN SALAMANDERSTEINEN

Elfen-Charaktere aus den Salamandersteinen werden meist mit der Rasse *Walddelf* und der Kultur *Walddelfische Sippe* generiert. Sie



sind noch entrückter und fremdartiger als ihre Schwestern und Brüder aus anderen Wäldern, leben sie doch von Kindheit an in einem Reich aus Magie und Traum, das mit der umgebenden Welt wenig gemein zu haben scheint. So erscheinen ihnen die Menschenlande schnell stumpf und ohne harmonische Ordnung, verrückt und ohne erkennbaren Sinn.

Waldelfen aus den Salamandersteinen gehören zu den schwierigsten Spielercharakteren überhaupt, und sie eignen sich kaum für lange Questen in fremden Ländern, für Seefahrten oder Schatzsuchen. Am ehesten kann man sie in Abenteuerum im näheren Umkreis der Sala-

mandersteinen spielen, die direkt die elfischen Völker betreffen – als Kundschafterin oder Wipfläufner mit einem konkreten Auftrag zum Beispiel.

Da aber in den letzten beiden Jahrzehnten viele Sippen aus anderen Regionen den Heimweg in die Berge angetreten haben, ist auch eine Kombination der Rasse *Auelw* mit der Kultur *Waldelfische Sippe* nicht selten. Gerade die jungen Elfen 'zugezogener' Sippen machen sich häufiger auf die Suche nach ihren Wurzeln oder entschließen sich, den Kampf um ihre verlorenen Siedlungsgebiete wieder aufzunehmen.

ELFEN JENSEITS DER KERPLANDE

Außerhalb ihrer Haupt-Siedlungsgebiete zwischen Salamandersteinen und ewigem Eis finden sich Elfen vor allem im südlichen und zentralen Mittelreich, während sie das Bornland verlassen haben (mit Ausnahme der geheimnisvollen *biunvara*).

DIE *BIUNVARA* DES BORNWALDS

Ich träumte, ich jagte in den Wäldern; meine Beute maß sich mit mir in unbeschwertem Wettstreit. Sie gibt mir Nahrung, oder wird, so sie entkommt, eine neue Sippe starker Tiere hervorbringen, die mich und die meinen ernährt. Die Bäume umgeben mich und geben mir Sicherheit, der Wald grüßt mich mit warmem Licht und sanfter Stimme. Dies ist der Weg der Elfen, das Lied der Wälder, das immer neu geungen wird und doch stets das alte bleibt.

Doch plötzlich endet das Lied, weicht dem Klirren von berstendem Eis. Ich sehe jemanden – einen Menschen, das weiß ich, doch kann ich ihn nicht erkennen. Er ist ein riesenhafter Schatten. Der Wald um mich herum stirbt. Die Melodie der Wälder zerrinnt in grauischem Mistklang. Die Bäume erstarren zu stumpfem Eis, der Himmel wird grau, und alles Leben flieht, denn er hat das zertaubra gerufen.

Ich sehe den Wald vergehen und weiß, dass mein Lied hier nie mehr erklärt wird.

—Erinnerung der Elfe *Valyara Goldmut* an die Zeit vor dem Fortgang ihrer Sippe, Donnerbach, 1019 BF

Bereits um 1017 BF begann im Bornland eine seltsame Veränderung. Konnte man Elfen des Auvolks früher bisweilen in der bornischen Wildnis antreffen, verließen die meisten Sippen und Elfen ihre Dörfer und zogen davon – von den Menschen zunächst unbemerkt. Schon seit längerem hatten die Elfen des Bornlands von Borbarads Rückkehr und der drohenden Entstehung des vom dämonischen Nagrach verfluchten Eisreichs geträumt. Die meisten kehrten nun zurück in die Salamandersteine, die Heimat ihrer Vorfahren. Nur diejenigen blieben zurück, die bereits *badoc* genug waren, um von dem Schatten, der auf das Bornland fiel, unberührt zu sein – und die *biunvara*, die 'Hüter der Auen'.

Die *biunvara* leben im Bornwald, der Heimat des Riesen *Milzenis*, die von allen Menschen gemieden wird, geschützt durch Elfenzauber, dichtes Unterholz und tückische Moore. Von dort entsenden sie Kundschafter, die – mit der strengen Auflage, sich den Menschen nicht zu zeigen – die Lande außerhalb des Waldes erforschen sollen.

Ihre Aufgabe besteht auch heute noch darin zu erkunden, ob die Gefahr noch besteht, die von Borbarads Erben und den damit einhergehenden Veränderungen der Natur und der Welt an sich ausgeht, und wie sie sich bekämpfen lässt. (Weitere Informationen zum Bornland und den dortigen Elfen finden sich in dem Band *Das Land an Born und Walsach* aus der Box *Raues Land im Hohen Norden*.)

DIE *BIUNVARA* IM SPIEL

Eine Kundschafterin der *biunvara* kann überall zwischen dem südlichen Gloriana und dem nördlichen Tobrien 'angetroffen' werden; wenn man sie auch kaum jemals zu Gesicht bekommen wird. Die *biunvara* schützen das Geheimnis ihrer Existenz und ihrer Zuflucht im Bornwald mit allen Mitteln. Ein Eindringling, der sich dennoch in den Wald wagt und auch nicht verjagen lässt, kann schnell ein Opfer gut gezielter Pfeile aus dem Hinterhalt werden.

Eine *biunvara*, die auf eine Mission in die Welt der Menschen geschickt wurde, eignet sich als Spielerheldin, wenn sie auch anfänglich lange Zeit brauchen wird, um sich in eine Heldengruppe einzufügen und ihren Gefährten zu vertrauen. Auch dann wird sie eine beispiellose Gnadenlosigkeit gegen Anhänger der Dämonenreiche und ein gewisses Misstrauen gegen Fremde an den Tag legen.

Für *biunvara* eignet sich zum Einstieg natürlich vor allem ein Abenteuer in den oben erwähnten Regionen. Mögliche Missionen könnten darin bestehen, Informationen über Vorgänge in den Schwarzen Landen einzuholen. Ebenso könnte die Aufgabe lauten, herauszufinden, wie sich die anderen (alten) Völker angesichts der Gefahr verhalten oder als Reaktion auf einen warnenden Traum den Menschen im Kampf gegen diese Gefahren beizustehen.

Später wird eine solche Spielereife möglicherweise feststellen, dass sie gemeinsam mit einer Heldengruppe durchaus mehr erreichen kann als alleine – und dass die Gefahr von den Schändern der Welt nicht nur im Bornland und im hohen Norden droht.

Biunvara wählen die Kultur *Auelfische Sippe*, dazu oft die Profession *Kämpfer* oder *Wildnisläufer*.

ELFEN IM MITTELREICH

Im Mittelreich, gerade in den nördlichen und zentralen Provinzen, leben heute die meisten Elfen außerhalb der Kernlande. Weitere nennenswerte Elfenpopulationen finden sich in *Nostria* und *Andergast* (im *Tommeltal*) und in manchen abgelegenen Regionen *Thorwals*.

ELFEN IN WEIDEN

In der Provinz *Weiden* und damit in der Nähe der Salamandersteinen leben verständlicherweise recht viele Elfen, wenn auch nicht mehr so viele wie früher, bevor die Menschen das Land besiedelten.

In den frühen Tagen der menschlichen Besiedlung pflegten die Herzöge *Weidens* noch enge Kontakte mit den Elfen, ganz sich elfische Namen und holteln sich Elfen an den Hof. Erst mit zunehmender Ausbreitung der Menschen kam es zu Zerwürfnissen, und heute blickt man auf eine jahrhundertalte Rivalität zwischen Landbesitzern und



freien Jägern zurück. Das Verhältnis zwischen Weidener Menschen und Elfen ist von Argwohn und Aberglaube geprägt.

Doch noch immer gibt es in Weiden abgelegene Weiler und unberührte Wälder, wo zumeist Auelfen, aber auch einige wenige Waldelfensippen leben: vor allem am Neunaugensee und seinen Zuflüssen, so wie im Bärnwald. Einzelne Waldelfensippen leben sogar in den Wäldern zu Füßen des Finsterkamms. Hier ist es in der Vergangenheit mehrfach zu Auseinandersetzungen mit Orks gekommen, in denen sich mal die eine, mal die andere Seite behaupten konnte.

Der Weidener Adel kennt noch immer viele Legenden und Geschichten über die 'Alfen' und glaubt auch, viel von den elfischen Nachbarn zu verstehen. Man erinnert sich noch gut an Herzog *Galdur*, der im Jahre 31 v.BF den *Trallopier Vertrag* zwischen Kaiser *Murak-Horus* und dem Elfenkönig *Aralion Sommettau* vermittelte; jenes Gesetzeswerk, das bis heute die Rechte der Elfen in den meisten nördlichen Menschenreichen festlegt.

DIE ELFEN DES REICHSFORSTS

Der Reichsforst, der auch heute noch große Teile Garetiens bedeckt, hütet so manches Geheimnis, vor allem natürlich die kürzlich wiederentdeckte Hochelfenstadt *Simyala* (siehe Seite 122). In dem ausgedehnten und unzugänglichen Waldgebiet leben fast ausschließlich Auelfen; viele Sippen siedeln schon seit Jahrhunderten oder noch länger dort. Manche eine Sippe mag tief in den unerforschten Weiten des Waldes sogar noch nie Kontakt mit Menschen gehabt haben, andere treiben regen Handel mit den umliegenden Siedlungen Garetiens. Und nicht zuletzt ist die Grafenschaft Waldstein, auf deren Grund der Großteil des Reichsforstes liegt, an eine Elfe, Gräfin *Allechandriel Quellenanz* (siehe Seite 104) vergeben.

Seit der Wiederentdeckung *Simyalas* und der Aktivierung des Humusschlüssels (siehe das Abenteuer **Der Basiliskenkönig**) ist mit dem Reichsforst eine (für Menschen) kaum wahrnehmbare Veränderung vor sich gegangen: Es scheint so, als würde die Natur erstarren, sich mitunter gar gegen Rodung und Holzschlag wehren. Die Elfen der Region haben dies gespürt, und manch eine Sippe hat diesen stummen 'Ruf' zum Anlass genommen, ihren angestammten Siedlungsraum zu verlassen und sich im Reichsforst anzusiedeln. Auch der 'Letzte Sommer' sowie die Kriege und Wirren der letzten Jahre haben manche Sippen des zentralen Mittelreichs dazu bewegen, in den Reichsforst zu ziehen (wenn sie sich nicht sogar ganz aus dem Reichsgebiet in die Salamandersteine zurückgezogen haben).

Manche dieser Sippen betrachten sich als Wächter, die dafür zu sorgen haben, dass *Simyala* weiterhin vor dem Zugriff der Menschen geschützt wird – sei es, weil sie die Relikte ihres Volkes nicht in die Hände der gierigen Rosenrohren fallen lassen wollen, sei es, dass sie es gar als ihre Aufgabe ansehen, die Menschen vor den 'Pardonasgaben', die noch heute in der Stadt liegen, zu schützen.

Andere Gruppen sehen gar ihren Platz im neuen Zeitalter im Glanz *Simyalas* und sehnen sich nun, weitab von jeder menschlichen Nie-

derlassung, nach den Zeiten der Hochelfen zurück. Zwischen diesen und den Wächtersippen des Reichsforsts kommt es durchaus zu Konflikten, wenn es auch bisher noch nicht zu bewaffneten Auseinandersetzungen gekommen ist.

ELFEN IN ALBERNIA

Vor langer Zeit, vor der Besiedelung durch die güldenländischen Einwanderer, sollen in den Auen des Großen Flusses sehr viele Elfen gelebt haben. Heute sind nur noch wenige Sippen übrig geblieben (die alle dem Auwolk angehören). Unter diesen finden sich vor allem zurückgezogene lebende Sippen, die in abgeschiedenen Gegenden leben, aber auch einige aufgeschlossenerere, die regen Handel mit den Menschen treiben.

Die Albernier begegnen den 'Alben' zumeist abergläubisch und mit einer gehörigen Portion Misstrauen (oder verwechseln sie bisweilen auch mit Feenwesen).



DIE ELFEN ALMADAS

„Ein Land der Dschinne, Effendi, ist Al'Mada, das Reich jenseits des Yaquir! Ich sah sie leibhaftig zwischen den Menschen wandeln, kein Tag verging, an dem sich nicht eines jener Zaubervesen erblickte. Melefer stand neue Bogensehnen bei einem Dschinn auf dem Markt von Punin. Eines Abends ließ mir eine Magd, die wohl aus der Verbindung einer Dschinni mit einem Sterblichen entstanden war, in unserer Herberge ein Bad ein. Wie mächtig müssen die Herren dieses Landes sein, wenn diese Zaubervesen überall die Arbeit für sie verrichten?“
—Bericht des jungen Karawanenbegleiters *Hamed* nach seiner ersten Reise nach Almada, 1025 BF

In Almada lebt erst seit vergleichsweise kurzer Zeit eine nennenswerte Anzahl Elfen: Etwa um 900 vor BF – und von den Menschen fast unbemerkt – zogen viele Auelfensippen in das damals noch kaum besiedelte Land und mussten sich zunächst mit den streitlustigen Ambosszwergen auseinandersetzen, was zum Ausbruch der 'Elfenkriege' führte (siehe Seite 23). Die Stadt *Taladur*, heute mehr für ihren zwergischen Bevölkerungsanteil bekannt, war gewissermaßen eine gemeinsame Gründung von Elfen und Menschen.

Die zunehmende Besiedelung durch die Menschen hat aber auch hier die Elfen zurückgedrängt, und heute leben in dieser Region nur noch wenige Sippen in ihren Pfahldörfern und Siedlungen. Sie haben sich vor allem die Quellen des *Valquir*, den Unterlauf des *Bosquir* sowie die Auen und zahlreichen Zuflüssen des *Yaquir* als Heimat erwählt. Die meisten Sippen leben recht nahe an den menschlichen Siedlungen und treiben mit ihren Nachbarn regen Handel. In den abgelegeneren Gebieten gab und gibt es dagegen oft Gebietsstreitigkeiten mit Ambosszwergen oder *Perkinas*.

Gerade in Almada haben sich Menschen und Elfen sehr häufig vermischt, so dass man hier viele Halbelfen und Menschen mit Elfenblut in den Adern finden kann. Der Anblick eines (halb-)elfischen Fischers oder Künstlers ist in vielen Orten keine Seltenheit; in der Hauptstadt *Punin* leben über 200 Elfen (siehe Seite 103).



DIE ELFEN DES MITTELREICHS IM SPIEL

Die unterschiedlichen Regionen und Provinzen des Neuen Reiches beherbergen jede denkbare Ausprägung an Elfen: solche, die in abgelegenen Gegenden als Jäger und Sammler leben, solche, die sich den menschlichen Nachbarn vollkommen angepasst haben (und demnach unzweifelhaft *badoc* geworden sind), aber auch jede Schattierung dazwischen. In Weiden mag es Elfen geben, die nicht gut auf die feindseligen Rosenohren zu sprechen sind, in Almada pflegt man jedoch einen freundlichen Umgang miteinander. Die Entwicklungen im Reichsfort haben neue Gruppierungen hervorgebracht, von denen manche gar versuchen, zu ihren hochelfischen Wurzeln zurückzufinden.

Entsprechend viele Möglichkeiten gibt es auch für Spielerelfen. Diese können sich selbst im Kernland menschlicher Siedlungen

noch viel von ihrem Elf-Sein bewahrt haben, oder aber sie sind den Umgang mit Menschen gewöhnt und passen sich leichter in eine Heldengruppe ein als 'wilde' Elfen. Entsprechend groß ist auch die Bandbreite an Kulturen, Kulturvarianten und Professionen, aus denen der (Au-)Elf wählen kann – bis hin zu einem gänzlich *Verweltlichten Elfen*. Mehr Informationen zu menschenähnlichen Elfen finden Sie auch ab Seite 82.

Einen Elfen, der im Mittelreich aufgewachsen ist, könnten Neugier oder Sorge in ein Abenteuerleben treiben: Wie ergeht es anderen Sippen, die sich bereits in ihre Stammgebiete zurückgezogen haben? Was hat es wirklich mit den Entwicklungen um die Wiedereindeckung Simyals auf sich? Ebenso kann auch der Entschluss, nicht wie viele andere einfach auszuharren, sondern aktiv an der Seite der Menschen gegen die Erben Borbarads vorzugehen, einen solchen Elfen zum Helden werden lassen.

STÄDTE MIT RELEVANTER ELFISCHER BEVÖLKERUNG

GERASIM

Einwohner: 950 (45 % Waldelfen, 15 % Halbelfen, 40 % Menschen)
Bedeutung für die Elfen: bedeutsames Symbol des friedlichen Zusammenlebens und der Verständigung zwischen Menschen und Elfen

Herrschaft: keine offizielle Herrschaft, aber *Mondglanz Eichenfeld*, die elfische Leiterin der Magierakademie, übt einen starken Einfluss aus und wird von den meisten Menschen und Elfen als Autorität respektiert.

Tempel: Travia, Hesinde, Firun-Schrein
Gasthöfe: Herberge 'Waldesruh' (Q5/P5/S12*)

Besonderheiten: Magierakademie 'Schule des direkten Weges' (Eigenschaften, Telekinese, grau), viele Bauhäuser im walddelfischen Stil

Stimmung in der Stadt: geprägt vom Willen zum gemeinsamen Zusammenleben, aber auch von der Ungewissheit darüber, was die neuen Zeiten Menschen wie Elfen bringen werden.

Was die Gerasimer über ihre Stadt denken:

"Gerasim ist unsere Heimat in der neuen Zeit, und wir lernen von den Menschen ebenso wie diese von uns. Eine Verständigung beider Völker ist möglich, ohne dass wir uns selbst dafür aufgeben müssten."

"Wir leben hier mit den Elfen besser als anderswo nur unter Menschen. Wir werden beweisen, dass Menschen vom alten Volk lernen können, und schauen in eine gemeinsame Zukunft."

HISTORISCHER ÜBERBLICK

343 BF: Gründung Gerasims

um 623 BF: Tamara gründet die *Schule des direkten Weges*.

ab etwa 1012 BF: Das Verhältnis zwischen Menschen und Elfen in der Stadt verschlechtert sich zunehmend. Viele Waldelfen schotten sich ab.

Efferd 1029 BF: *Calaya Nebellied* und *Mondglanz Eichenfeld* erschaffen die *Salanur tala'u'feya*.

"Die harstduftenden Wälder sind unser Heim. Die Mammutbäume sind seine Pfeiler, die Tannennadeln sein Dach und sein Boden. Farn und Schachtelhalm sind seine Türen, Brombeer und Dornröschen seine Wände. Wo Erdbeere, Elbenkraut und pethasil wachsen, ist unsere Speisekammer. Wo Feuerelie, lavendernd und Druidenpilz blühen, da tanzen wir. Unser Heim formen und gestalten wir, doch über alles hüten und bewahren wir es. Wer würde Feuer legen an seine Hütte? Wer würde mit der Art wüten in der Stadt?"

Ihr seid gekommen, um zu bleiben, und darum werdet ihr leben wie wir. — Erläuterungen des Elfenweisen Delayar wo-Regenbogen-sprüche für die ersten menschlichen Siedler, Priesterkaiser-Zeit, überarbeitet, aufbewahrt im Hesinde-Tempel zu Gerasim

GESCHICHTE

Gerasim wurde 343 BF von Bornländern und Norbarden gegründet, die vor den Priesterkaisern aus dem Bornland geflohen und am Obblomon auf Waldelfen getroffen waren.

Vom schuldlosen Leid der Vertriebenen berührt, erklärten sich drei der Elfen bereit, sie aufzunehmen und ein neues Leben zu lehren; der *Weise Delayar wo-Regenbogen-sprüche*, die *Zauberbarbin Darivauida Lerchenliebe* und der *Jäger Aratahoh löst-Elche-tanzen*. Die Bedingung der drei war: "Ihr müsst alles vergessen – was ihr wart und was ihr sein wolltet."

Verschiedene Verträge wurden unter den menschlichen Siedlern und den Elfen ausgehandelt, die das Zusammenleben und den Schutz der Wälder, Auen und Flüsse, von denen sie lebten, sichern sollten. Nie sollte ein Baum gefällt werden, um Platz für ein Wohnhaus zu schaffen, kein Bewohner der Stadt sollte mehr besitzen, als er wirklich brauchte, und Menschen wie Elfen sollten am *Platz der Verständigung* zusammenkommen, um miteinander zu sprechen, ehe sie handelten.

Um 623 BF gründete die Magierin *Tamara*, die im Norden die Magie der Elfen und Nivesenschamanen erforschte, in Gerasim die 'Schule des direkten Weges', eine Magierakademie grauer Ausrichtung. Um 693 BF wurde die Waldelfe *Calaya Nebellied* die erste elfische Leiterin der Schule, und bis heute hat sich die Tradition einer menschlichen und einer elfischen Spektabilität gehalten. Spätestens seit dieser Zeit ist die Schule stets Bindeglied und Vermittlungsinstanz zwischen Elfen und Menschen in Gerasim gewesen.

*) Q und P stehen für Qualität und Preis eines Gasthauses, die auf einer Skala von 1 bis 10 eingeordnet werden, wobei 10 für 'hochwertig' bzw. 'teuer' steht. Nur wenn die Werte von Q und P etwa gleich sind, ist der Preis angemessen. Die Zahl S steht bei Gasthäusern für die Anzahl an Schlafplätzen.



Seit 1008 BF leitet Calayas Tochter *Mondglanz Eichenfeld* neben dem Magier *Anastasius Silberhaar* die Akademie.

Bei allen Bemühungen beider Seiten wurde doch über die Jahrhunderte aus der Zuflucht im Eifenwald die Menschenstadt Gerasim. Viele der Waldelfen zogen sich immer weiter zurück, von dem einstigen fruchtbaren Austausch beider Völker war nicht mehr viel zu spüren, stattdessen griffen Vorurteile und Missgunst um sich.

Um diese Entwicklung aufzuhalten, schufen *Mondglanz Eichenfeld* und *Calaya Nebellied* im Eifer 1029 BF mit der Hilfe einiger Helden in Gerasim einen mystischen Verständigungsort für Menschen und Elfen, die *Salanur tara a'feya* (das 'Vermächtnis der Völker', siehe auch Seite 113 sowie das gleichnamige Abenteuer). Seitdem bessert sich das Verhältnis beider Völker merklich: Der Wille, gemeinsam zu leben und voneinander zu lernen, ist wieder deutlich zu spüren.

Im Jahr 1029 BF wurden knapp vier Dutzend Flüchtlinge aus der veruchten Goldgräberstadt Oblasirim in Gerasim aufgenommen, die sich hier auch mit Hilfe der Elfen und nach den Regeln der Siedlung neue Heimstätten errichtet haben. Wer allerdings auf der Suche nach dem Gold des südlichen Obломon nach Gerasim kommt oder um Frieden zu bringen, wird vehement abgewiesen, denn die Furcht vor einer Entwicklung wie in Oblasirim (siehe 100) sitzt tief bei den Bewohnern Gerasims.

WOHNBÄUME UND HOLZHÄUSER

Das zwischen den Armen des Auenflüsschens Selserbach und des größeren Obломon gelegene Gerasim ist eine der ungewöhnlichsten Menschenstädte Aventuriens. Von Norden aus Richtung Oblasirim kommend, passiert die wichtigste Handelsroute Nordaventuriens, die Riva mit dem Bornland verbindet, den Selserbach durch eine flache Furt (10), die fast immer auch für Karren gut passierbar ist. Der dahinter liegenden Siedlung bieten weder Mauer noch Palisade Schutz vor der umliegenden Wildnis. Die Behausungen sind daran mit der Wildnis verbunden, dass Ankömmlinge zuweilen gar nicht bemerken, wo Baum und Strauch der Wälder aufhören und die mit zahlreichen Kletterpflanzen geschmückten Wohnbäume der Gerasimer Elfen anfangen. Tatsächlich besteht der größte Teil der Behausungen Gerasims aus den typischen walddelfischen Wohnbäumen, aus deren Ästen mit elfischer Zauberkraft Geländer und Böden, Regale, Leitern und Brücken geformt wurden. Dichte Vorhänge aus Efeu und anderen Rankenpflanzen sind in diese Bauweise eingebettet und bilden Raumteiler, Windschutzwände oder Überdachungen, die sogar starken Regen abhalten können. Besonders im nördlichen Teil der Siedlung, in die nur für das geübte Auge erkennbare, verschlungene Pfade führen, sind oftmals gleich mehrere solcher Wohnbäume durch aus lebendigen Ästen geformte Brücken miteinander verbunden. Die wenigen Menschen, die

ein Baumhaus bewohnen, haben eher hölzerner Hütten in die Kronen der Bäume gebaut.

Die meisten Menschen leben in Holzhäusern und -hütten, deren Baumaterial aber nicht aus der unmittelbaren Umgebung Gerasims stammt. Manche dieser Häuser weisen ebenfalls Elemente des elfischen Baustils auf: Zuweilen werden lebende Bäume als Eckpfiler oder ein großer Seitenast als Dachfirst genutzt, und oft verzieren Pflanzen die Gebäude.

DER HERBST DER ELFEN

Gerade in den äußeren Bereichen der Siedlung, aber hin und wieder auch nah am Hauptweg Gerasims finden sich elfische Baumhäuser, deren Bewohner die Stadt meist nach den Ereignissen um das Vermächtnis der Völker verlassen haben. Gemeinsam ist all diesen Heimstätten, dass die Elfen kaum Einrichtungsgegenstände oder Habseligkeiten mitgenommen haben und dass diese Bäume in einem ewigen Herbst zu liegen scheinen – sommers wie winters tragen sie dasselbe Blätterkleid aus zwar oftmals schön anzusehenden rot, orange oder braun gefärbten, aber stets trockenen Blättern. Fast scheint es, als wären die Bäume im ewigen Abschiednehmen von ihren früheren Bewohnern begriffen oder als hätten sie nun, da kein elfischer Zauber ihnen mehr mit sanfter Hand neue Gestalt gibt, ihre Lebenslust verloren. Und so kommt es, dass trotz der guten Zeiten, die für das Miteinander von Menschen und Elfen nunmehr in Gerasim angebrochen sind, immer auch ein Hauch Wehmut und Melancholie über der Stadt liegt. *Feyyagala*, den 'Herbst der Elfen' nennen manche Gerasimer dieses Phänomen.

HAUSGÄRTEN UND HANDELSGÜTER

In jede Lücke zwischen den mächtigen Wurzeln der Bäume scheinen kleine Hausgärten gedrängt, in denen vor allem Kräutern, Gemüse, Bohnen und Rüben gepflanzt werden; bei den Elfen mischen sich darunter Blumen, Minze und Elbenkraut. Ansonsten sind die zahlreichen Obst- und einige Nussbäume eine wichtige Nahrungsquelle sowie der Zuckerahorn (aus dem die Elfen der Ahornléd-Sippe den Saft gewinnen, der zu einem über Gerasim hinaus beliebten Sirup eingedickt wird). Daneben werden Schweine gehalten, die die Kinder täglich in den Wald zur Mast mit Eichel- und Bucheckern treiben, sowie Ziegen, deren Milch zu Käse verarbeitet werden kann.

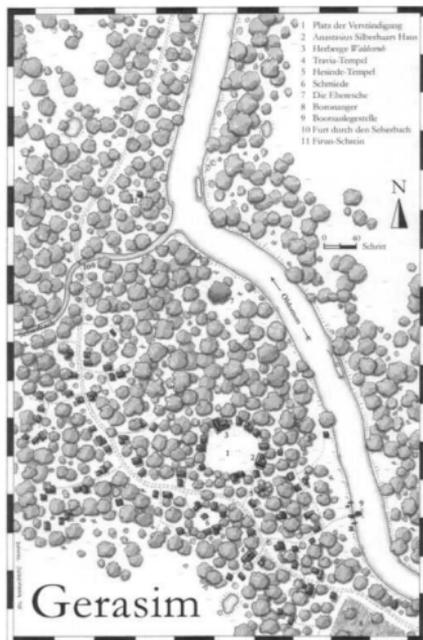
Gerasim ist ein wichtiger Stützpunkt für den Handel zwischen dem Bornland und dem Sveltall beziehungsweise Riva und Umschlagplatz für die Au-, Steppen- und Waldelfen und Nivesen, die hier vor allem Zucker, Salz und Metall gegen Fleisch, Felle, Bausch und Leder eintauschen. Der Obломon hat eine geringe Bedeutung als Handelsweg, denn er ist auf der Höhe Gerasims nur noch mit Booten oder kleineren Flößen befahrbar. Deshalb verfügt die Siedlung auch nur über einen einzelnen Anlegesteg (9). Als eigene Handelsgüter hat Gerasim neben Eibenbalsam auch Waldhonig, Ahornsirup und etliche seltsame Heilpflanzen anzubieten.

AM PLATZ DER VERSTÄNDIGUNG

Der Platz der Verständigung (1) ist die einzige größere Lichtung im Umkreis. Er ist der Mittelpunkt Gerasims, nicht nur, weil sich hier zwei der wichtigsten Gebäude – das Haus des Akademiemeisters und die Herberge *Waldesruh* – befinden, sondern auch, weil er seit der Gründung der Stadt jener Ort ist, an dem Menschen und Elfen zusammenkommen, um miteinander zu sprechen, zu verhandeln und Streitigkeiten beizulegen.

Das einzige Gasthaus Gerasims ist die *Herberge Waldesruh* (3), eine gemütliche Lokalität unter der Wirtin *Jasinde*.





Gerasim

Müde Reisende können hier solche lokalen Spezialitäten wie Holundersuppe mit Dinkelklößchen, Brennnesselsuppe mit Ziegenrahm, Salat aus Wildkräutern oder Bodirbirnenkompott mit Ahornsirup genießen.

DIE SCHULE DES DIREKTEN WEGES

Die Schule des direkten Weges zu Gerasim darf wohl als eine der unkonventionellsten Gildenakademien Aventuriens gelten: Es gibt weder ein Akademiegebäude noch einen festen Lehrplan oder Lehrkörper. Der Unterricht findet bei gutem Wetter im Freien auf dem Platz der Verständigung oder gar irgendwo in den umliegenden Wäldern statt, bei schlechtem Wetter in einem Hinterzimmer der Herberge *Wälderuh* oder im *Haus der Spektabilität Anastasius Silberhaar* (2) (wo sich auch eine Bibliothek und ein Scriptorium befindet). Neben der Waldelfe Mondglanz Eichenfeld (siehe auch 105) und dem über siebzehnjährigen Anastasius Silberhaar, die sich die Leitung der Schule teilen, lehren hier die Gerasimer Viertelelfe *Finja Sommerwind* und meist

DAS BILD AUF DER EBERSCHE

Abscets der menschlichen Pfade und elfischen Baumhäuser steht im Norden Gerasims eine alte *Ebersche* (7) mit ungewöhnlich dickem Stamm und einer weit ausladenden Krone, die seit dem Efferdmond 1029 BF Trägerin eines ungewöhnlichen Artefaktes ist: eines Bildes des berühmten Elfenmalers Golidion Semcond, das wenig mehr als einen großen, mandelförmigen Spalt im Stamm mit verzierten Rändern darstellt. Erst wer dieses Bild intensiv auf sich wirken lässt, kann sein Geheimnis enthüllen – über das Sie im Abschnitt *Mysteria et Arcana* auf Seite 113 mehr erfahren können.

weitere zwei bis vier Gildenmagier, aber zuweilen auch Hexen, Druiden oder Elfen für ein paar Wochen bis Jahre. Die Schule ist seit jeher bemüht, ihre Schützlinge im Sinne von Toleranz und Völkerverständigung zu erziehen, und nicht umsonst gilt Mondglanz Eichenfeld den meisten Gerasimern als Autorität, gerade in den Fragen des Zusammenlebens. Eine weiterführende Beschreibung der Schule des direkten Weges sowie der dort gelehrteten Zauber finden Sie in **AZ 99f**.

TEMPEL

Der **Travia-Tempel** (4) ist ein einfaches Blockhaus mit einem schlichten Tempelraum, in dessen kunstvoll gemauertem Kamin das ewige Feuer brennt. Einige kleinere Zimmer bieten dem Geweihten *Aidin Brinvaard* und zwei Novizinnen sowie wenn nötig Reisenden Unterkunft. Kleiner als der Travia-Tempel ist der **Tempel der Hesinde** (5); er wird von der Liebfelderin *Elysia Vincetta* und einem Novizen unterhalten. Das Tempelgebäude selbst hat als Eckpfeiler fünf in relativ regelmäßigem Abstand stehende Ahornbäume sowie eine Blutulme. Die sechs Wände sind innen wie außen mit vielerlei kunstvollen Schnitzereien verziert. Der Tempel beherbergt auch eine kleine Bibliothek, die vor allem durch ihre Sammlung von Aussprüchen der drei elfischen Gründer Gerasims bescheidene Berühmtheit erlangt hat.

Der einfache **Firun-Schrein** (11) liegt etwas außerhalb in dichtem Wald und wird von den menschlichen Jägern Gerasims besucht. Auf dem ebenfalls unter hohen Bäumen gelegenen **Boron-Anger** (8) bestatten nur die Menschen ihre Toten.

HANDWERK

Auf einer kleineren Lichtung steht eines der ganz wenigen teilweise aus Stein gebauten Gebäude Gerasims – die kleine **Schmiede** (6) von *Sabold Glühen-in-Händen* (ein elfischer Beiname), der hier alle in der Siedlung benötigten Gebrauchsgegenstände aus Metall fertigt. Seine Familie tauscht schon seit drei Generationen metallene Pfeilspitzen und Jagdmesser mit den örtlichen elfischen Jägern. Da der Lärm und der Qualm aus seiner Schmiede immer wieder den Unmut der Elfen sippigen erregen, ist Sabold sehr bemüht, sein Handwerk als mystische Kunst zu verbrämen und so den Elfen nahe zu bringen. Auch eine Tischlerei und Drechslerei sowie eine Töpferei gibt es in Gerasim. Für das benötigte Holz suchen die Handwerker mit Hilfe der Elfen Bäume aus der Umgebung aus, die gefällt werden dürfen.

GERASIM IM SPIEL

Auch nach dem großen Salasandra (siehe das Abenteuer *Das Vermächtnis der Völker*, das auch zu großen Teilen in Gerasim spielt) mag es Kräfte geben, die den Frieden in Gerasim bedrohen. Mit den Flüchtlingen aus Oblarasim kommt es hin wieder noch zu Konflikten, bis diese sich an die neue Lebensweise gewöhnt haben. Auch weitere Versuche von Goldgräbern, sich hier niederzulassen, sind denkbar und stoßen auf wenig Gegenliebe bei den Gerasimern.

Während die Elfen des Lemon-Tales um Hilfe gegen das verderbte Oblarasim bitten, beobachten manche Walddelfen, die Gerasim nach dem Salasandra verlassen haben, die Entwicklung in der Stadt mit Ablehnung und Misstrauen. Aber auch Kundschafter oder Botinnen aus den nördlichen Auen oder sogar den Salamandersteinen, die wissen wollen, was es mit den Ereignissen um das Salasandra auf sich hat, sind hier häufiger anzutreffen.

Obwohl die Bibliotheken der Akademie und des Hesinde-Tempels nur klein sind, mögen sie doch den ein oder anderen Schatz bergen oder sogar Hinweise auf Geheimnisse der elfischen Vergangenheit beinhalten. Auch eine von den fortgezogenen Elfen zurückgelassene Habseligkeit mag noch so manches Geheimnis bergen und die Helden auf die Spur der Fortgezogenen führen.



Ein Held aus GERASIM

Elfische Helden aus Gerasim gehören der Rasse *Waldelf* und der Kultur der *Elfischen Siedlung* an und haben sich viele Traditionen der waldfelischen Lebensweise bewahrt. Sie zeichnen Interesse an den Menschen und der Wille zur Verständigung aus, ohne dass sie dafür ihre eigene Lebensweise aufgeben wollen. Auch in einer Heldengruppe sind sie gern zum gegenseitigen Lehren und Lernen bereit. Umso größer kann für sie die Verunsicherung angesichts der Erkenntnis sein, dass die Menschen jenseits der Heimat keineswegs darum bemüht sind, nach elfischer Art im Einklang mit der Natur zu leben.

Menschliche Helden aus Gerasim (Rasse *Mittelländer*, *Nivesen* oder *Norbarben*, Kultur *Mittelreich* (Nördliche Siedlungsgebiete)) sind vor allem *Hirten*, *Jägerinnen*, *Kräutersammlerinnen*, *Händler*, *Bauern* und *Handwerkerinnen*. Sie haben verschiedene elfische Regeln des Umgangs mit der Natur und dem eigenen Besitz, aber auch manche elfische Lebensinstellung derart verinnerlicht, dass sie in vielen rein menschlichen Orten als etwas weltfremd gelten dürften. Andererseits kennen sie selbst kaum Berührungängste mit Fremden.

Elfische Menschen aus Gerasim haben wenigstens einen kleinen Schuss Elfenblut in den Adern, weshalb auch geringfügig – meist musikalisch oder handwerklich – begabte Magiedilettanten häufiger vorkommen. Daneben gibt es natürlich auch noch die 'echten' Halbelfen, die hier als normale Mitglieder einer Gesellschaft aufgewachsen sind, die die Eigenheiten ihrer Elternkulturen zu einer fruchtbaren Verbindung gebracht hat.

QUILLYANA (KVRASIM)

Einwohner: 750 (65 % Waldelfen, 20 % Auelfen, 10 % Halbelfen, 5 % Menschen)

Bedeutung für die Elfen: ein Ort des außergewöhnlich toleranten Zusammenlebens von Elfen und Menschen

Herrschaft: Probleme werden gemeinsam besprochen, jeder darf dabei mitreden.

Tempel: Peraine

Besonderheiten: Die Stadt besteht fast ausschließlich aus elfischen Baumhäusern.

Stimmung in der Stadt: geprägt durch Gelassenheit und Toleranz
Was die Kvirasimer über ihre Stadt denken: "So, wie Erle und Weide sich den Platz an Ufer teilen, können auch wir zusammenleben. Die Rosenohren mögen sich gerne eine Weile im Schatten der Stämme aufhalten. Irgendwann ziehen sie weiter, doch die Bäume bleiben bestehen."

GESCHICHTE KVRASIMS

ca. 250 BF: Die Auelfensippe Taublick lässt sich an der Mündung des Lorsol in den Kvill nieder und gründet die Siedlung Quillyana.
ca. 320 BF: Zwei waldfelische Sippen, Nebellich und Dornantanz, die aus ihren Siedlungsgebieten vertrieben wurden, kommen nach Quillyana.

ab 500 BF: Immer mehr Handelskarawanen, die das an Bedeutung gewinnende Riva erreichen wollen, passieren die Siedlung. Die ersten Menschen (vor allem Norbarben) lassen sich hier nieder.
877 BF: Ein Peraine-Geweihe errichtet erstmals einen kleinen Tempel in Kvirasim.

«Kvirasim, das von seinen Bewohnern Quillyana gerufen wird, mag einer der erstaunlichsten Orte sein, die ich auf meinen Reisen jemals erblickt habe. Als unser Führer mich darauf hinwies, dass wir die Stadt erreicht hatten, sah ich zunächst nur eine bewaldete Halbinsel im Kvill. Erst als wir die

Furt durch den Lorsol passiert hatten, erspähte ich ein Blockhaus und einige Pfahlbauten, dann schließlich auch die Bewohner des Ortes. Ein jeder war hier wie ein Elf gewandt, sprach wie ein Elf und war so zuvorkommend und doch wieder so verschlossen wie ein Elf. Erst auf den zweiten Blick bemerkte ich, dass einige der Kvirasimer ganz und gar keine spitzen Ohren besaßen. [...] Ich verbrachte einen Tag in Kvirasim und habe so manches elfische Kunsthandwerk erstellen können, doch erscheint es mir jetzt so, als hätte ich Quillyana selbst nie erblickt.»

—Bericht der Peradoker Fernhändlerin Enzia Kleiber von ihrer ersten Reise nach Riva, 1007 BF

Kvirasim, von seinen Bewohnern *Quillyana* genannt, gehört zu den wichtigsten Umschlagplätzen für elfische Waren, die von hier aus auf dem Fluss oder auf dem Landweg nach Riva oder nach Weiden transportiert werden. Ihren (menschlichen) Namen erhielt die Stadt von den Norbarben, die hier wohl als erste eine Handelsniederlassung gründeten. Seitdem haben sich immer wieder Menschen in Kvirasim niedergelassen – der Toleranz der Elfen war es zu verdanken, dass sie auch stets geduldet wurden. Dennoch sind die meisten Menschen bald wieder weitergezogen; vornehmlich, weil es ihnen nicht gelang, sich an die elfische Lebensweise anzupassen.

Die wenigen Menschen, die in Kvirasim leben, sind äußerlich kaum von den Elfen zu unterscheiden. Selbst das menschliche Streben nach Reichtum ist ihnen fremd, so dass ihnen die selten im Kvill zu findenden Goldstücke allerhöchstens als Schmuck dienen.

Die eigentliche Stadt ist nahezu unsichtbar: Die durch mit Efeu überwucherten Hängebrücken und Aststege verbundenen Baumhäuser der Elfen entdeckt ein Besucher erst, wenn er direkt darunter steht. Außer diesen gibt es nur ein einzelnes Blockhaus in Kvirasim (das den Peraine-Tempel beherbergt, siehe unten) und einige auelfische Pfahlbauten im Uferschiff.

Die Elfen und Halbelfen, die hier leben, verstehen es auf verblüffende Weise, auch ihr Leben vor Fremden verborgen zu halten. Man kann Tage hier verbringen und hat dennoch nichts über die elfischen Bewohner und ihre Eigenheiten erfahren – jedem erscheint es nach seiner Abreise so, als hätte er einfach nichts Entscheidendes wahrgenommen. Die Elfen bemühen sich zwar, autark zu bleiben, haben aber die Waren, die menschliche Händler nach Kvirasim bringen, durchaus zu schätzen gelernt.

Einem Menschen, der 'wirkliche' Elfenwälder noch nie betreten hat, muss Kvirasim dennoch voller Magie und Wunder vorkommen: Seltene Heilkräuter und Blumen wachsen zwischen den Bäumen, eine elfische Handwerkerin webt mit geschickten Fingern Bausch, und ganz natürlich fügen sich die aus lebendem Holz und Efeu geformten Behausungen in die Umgebung ein. Das Wasser des Lorsol, der den Salamandersteinen entspringt, soll zudem wundertätig oder sogar heilkräftig sein.

Zwar sind die drei Sippen, die Kvirasim bewohnen, immer noch eindeutig zu unterscheiden, mit den Jahrhunderten haben sie sich jedoch vermischt, so dass viele Einwohner miteinander verwandt sind (was auch für die Menschen hier gilt). Gibt es Probleme oder stehen wichtige Entscheidungen an, werden diese in großer Runde beratslagt. Dabei dürfen alle Anwesenden mitsprechen, auch wenn sie eigentlich fremd und nur auf der Durchreise sind.

Ein Kvirasimer Original ist der kleine **Peraine-Tempel**, der vor Jahrzehnten von einem eifrigen Priester in norbardscher Blockhausbauweise errichtet wurde. Neben einem spärlich eingerichteten Andachtsraum gibt es im Tempel nur noch einen kleinen Schlafraum, der jedoch nicht immer bewohnt wird: Lediglich alle paar Jahre versucht ein neuer Priester, die Elfen zu seinem Glauben zu bekehren – bislang hat jeder nach wenigen Jahren aufgegeben und ist in seine Heimat zurückgekehrt. Derzeit hat sich wieder einer dieser Missionare in Kvirasim niedergelassen: Der bornländische Hüter der Saat *Ugo Grimow* hat es sich in den Kopf gesetzt, auf seine alten Tage noch das Wort der Göttin unter den Elfen zu verbreiten. Auch er erhält seinen



Anteil an dem **Feld** aus wildem Hafer, das von allen Kvirasimern gemeinsam genutzt wird.

Vollkommen angepasst ist dagegen die nordbardische **'Krämerin' Jenavisa Hogatin**, deren Familie seit sechs Generationen in Kvirasim beheimatet ist und mit der Zeit wie selbstverständlich die Traditionen und Gebräuche ihrer elfischen Nachbarn übernommen hat. Von ihrem Aufleren abgesehen, lebt, verhält und kleidet sich Jenavisa auf elfische Weise und spricht Isdira besser als ihre Muttersprache. Die Norbardin sammelt in ihrem Baumhaus verschiedenste Waren, die sie bei durchreisenden Händlern eingetauscht hat und treibt auch mit den Elfen des Ortes auf diese Weise Handel. Auf Reichtümer hat sie es weniger abgesehen, nicht einmal darauf, dass die getauschten Waren im Wert gleich sind. Vielmehr schätzt Jenavisa es, mit ihren menschlichen und elfischen Kunden zusammenzusitzen und zu plaudern. Und wer Glück hat, kann bei ihr vielleicht einen unfehlbaren Pfeil oder eine kostbare Mammuton-Schnitzerei erstehen.

Der **Instrumentenbauer Saladon Sternenlied** lebt bereits seit den Gründungstagen in Kvirasim und gilt den Einwohnern seit jeher als gute Seele der Stadt, obwohl er keiner der drei Sippen Quillyana angehört. Oft kann man ihn dabei beobachten, wie er mit einem seiner Instrumente (meist einer Laute oder Flöte) am Ufer des Kvill sitzt und das Spiel der Wellen in Musik umsetzt. Immer wieder sprechen Reisende, die seinen traurigen Klängen lauschen, Saladon an. Dann scheint der Instrumentenbauer jedes Mal etwas in den Augen oder Worten seines Gegenübers zu suchen; nur um sich schließlich sichtlich enttäuscht wieder abzuwenden. Bisweilen erhält einer dieser Fremden ein Instrument von ihm zum Geschenk. Niemand weiß, auf wen (oder was) Saladon hier nun schon seit Jahrhunderten wartet.

KVIRASIM IM SPIEL

Als Handelsstützpunkt für Bausch, Schnitzereien und (seltener) elfische Waffen ist Kvirasim weithin bekannt, zudem findet auch immer mal wieder ein ungewöhnliches oder kostbares Handelsgut hier seinen Weg in menschliche Hände.

Kvirasim bietet sich für Abenteuer unter Elfen an, ohne dass man dazu eine abgelegene Sippe besuchen muss. Als Außenstehender von den Elfen akzeptiert oder zumindest längere Zeit geduldet zu werden, ist mit kleinerlei Problemen verbunden, so dass auch Fremde, die mit bösen Absichten nach Kvirasim kommen, zu nächst einmal ungestört ihrem Vorhaben nachgehen können (zum Beispiel die Elfen ihrer handwerklichen Erzeugnisse zu berauben). Auch geringe Goldsucher, die sich in dem Ort einquartieren, würden zunächst einmal mit elfischer Gelassenheit geduldet. Ist jedoch eine gewisse Grenze einmal überschritten, wird ein rüpelhafter Fremder feststellen, dass er mit seinem Verhalten plötzlich eine ganze Stadt gegen sich aufgebracht hat.

Mögliche Abenteuer-Aufhänger bieten auch die ständigen Bekkerungsversuche des Peraine-Geweihens oder ein elfisches Artefakt (entweder wundersam und segensreich oder gar mysteriös und gefährlich), das hier den Helden in die Hände fällt – sei es das Horn eines Einhornes, ein verzaubertes Musikinstrument oder Ähnliches. Das Wasser des Lorsol, das aus den Salamandersteinen herabfließt, mag zudem tatsächlich eine heilsame oder andere, gänzlich unerwartete Wirkung besitzen.

Ein Held aus Kvirasim

Für elfische Helden bietet sich Quillyana als Herkunft besonders gut an: Der Held ist zwar unter Elfen aufgewachsen, aber den Anblick von Menschen gewohnt und kennt einige von ihren Gebräuchen. Für gewöhnlich spricht er recht passabel die Sprachen der Menschen (Aaani, Nujuka und/oder Garethi). Mögliche Gründe, aus der Heimat fortzuziehen, mag es einige geben, so zum Beispiel die immer wieder durchziehenden Reisenden und Handelskarawanen.

Ein Mensch aus Kvirasim ist unter Elfen aufgewachsen (und hat

sehr wahrscheinlich auch Elfen in seinem Stammbaum), deren Gebräuche ihm näher sein dürften als die seines eigenen Volkes. Ein elfischer Held aus Kvirasim wählt (je nach Herkunft) die Rasse **Au- oder Waldfelf** und die Kultur **Elfische Siedlung**. Sowohl Elfen als auch Menschen ist eine extrem tolerante Einstellung zu Eigen; beide ergreifen meist Berufe, die man vor allem von den Elfen kennt: vor allem Fischer, Jäger, Kräutersammler oder (Bausch-)Weber.

OBLARASIM

Einwohner: 650 (65 % Menschen, 35 % Auelfen)

Bedeutung für die Elfen: früher Handelsplatz; mittlerweile verderbte Goldschrüferstadt

Ursprünglich war Oblarasim ein Handelsposten, gegründet von Norbarden, die hier Tauschhandel (Erz, Glas, Bausch, Pelze und Heilkräuter) mit einigen aufgeschlossenen Auelfen betrieben. Im Jahr 1005 BF wurde jedoch Gold im Oblomon entdeckt, und ein halbes Tausend Norbarden, Thorwaler, Bornländer und Svelltalar fielen nach und nach ins Oblomon-Tal ein, um das wertvolle Metall zu bergen.

Die örtlichen Auelfen wurden förmlich überrollt. Manche ergriffen die Flucht, die meisten versuchten sich den unruhigen Verhältnissen anzupassen und hofften für kurze Zeit, mit ihrem Einfluss die Goldfunde zum Guten für alle nutzen zu können. Einige wenige begannen, selbst nach Gold zu suchen.

Mittlerweile wühlen die Goldgräber den Flussschlamm im Umkreis von zehn Meilen auf und werfen ihren Unrat in die Auen. Die Stadt selbst besteht aus windschiefer Baracken an schlammigen Straßen und aus den wenigen anscheinlichen Häusern derer, die durch das Gold zu Wohlstand gekommen sind. Schnapsschänken, Krämerläden, Spielhäuser und Bordelle gibt es gleich ein Dutzend.

Die Auelfen der Stadt leben zum Teil noch in ihren alten Pfahlbauten am Fluss, die aber oft ähnlich heruntergekommen aussehen. Manche von ihnen wirken unter den Menschen fast wie Gespenster, die einem unbekanntem Tagwerk nachgehen und nachts dem Treiben auf den Straßen zuschauen oder einfach nur ziellos umherschleichen. Die meisten Menschen meiden sie, denn in ihren Augen sieht man Leere oder blanken Wahn. Andere Elfen, die sich abseits der Goldschrüfer niedergelassen haben, treiben weiterhin Handel mit einigen ausgewählten Oblarasimern.

Seit einem Überfall von plündernden Thorwalern im Sommer 1028 BF (siehe AB 113) est es noch schlechter um die Stadt. Einige Glorania-Flüchtlinge und Goldsucher machten sich auf den Weg nach Süden, um andernorts ihr Glück zu machen (siehe auch **Das Vermächtnis der Völker**). Die Waldfelfen des benachbarten Lemon-Tales, denen das verderbte Oblarasim seit jeher ein Dorn im Auge ist, gehen mittlerweile unbarmerzig gegen jene vor, die die direkte Umgebung der Stadt verlassen. Immer wieder verschwinden Goldgräber und Jäger, die sich alleine in die Wälder wagen, oder Holzfäller bei ihrer Tagesarbeit, Botenreiter und sogar kleinere Handelszüge von und nach Oblarasim.

An einer 'Eroberung' Oblarasims mit seiner Aura der Gier und des *badoe* haben die Elfen kein Interesse, doch sie dulden keine Menschen mehr in den Wäldern und Auen ringsum. Die Versorgungslage in Oblarasim ist daher denkbar schlecht, und die Angst vor dem unsichtbaren Feind in den Wäldern greift um sich.

OBLARASIM IM SPIEL

Oblarasim ist eine Goldgräberstadt im Ausnahmezustand. Durch die beständige Bedrohung durch die Waldfelfen, die fast schon einer Belagerung nahe kommt, gibt es für Helden in der Stadt viel zu tun. Neben Goldgräber-Szenarien wie Streitigkeiten um Goldfundstellen, Diebstahlsereien oder die Suche nach einer Person, die



angeblich hierher zum Goldschürfen kam und verschwunden ist, werden auch Bewaffnete zum Geleitschutz für Transporte aus der und in die Stadt angeworben. Gerade eine Heldengruppe um einen elfischen Spielercharakter könnte auch gebeten werden, mit den Waldelfen in Kontakt zu treten und einen Waffenstillstand auszuhandeln. Vielleicht sieht aber auch eine auelfische Familie von außerhalb in den Helden die letzte Hoffnung, einen Verwandten dem *badoc* der Stadt zu entreißen und sein Licht zu retten. Insgesamt können Sie sowohl die Waldelfen als hochgefähliche und kompromisslose Gegner verwenden als auch die verruchten Oblarasimer als die eigentlich Schuldigen an der Misere darstellen.

DOPPERBACH

Einwohner: 2.000 (25 % Auelfen, 5 % Waldelfen)

Bedeutung für die Elfen: alter mystischer Ort mit besonderer Aura, wichtiger Handelsplatz

»Das wildromantische Donnerbach empfängt den Wanderer an der Schwelle zur Wildnis des Nordens: würziger Tannenduft, das Tosen des Wasserfalls, unheimlich dräuende Gewitter über dem düsteren Neunaugensee, und dann noch der morgendlich vom Seeufer heraufziehende Nebel, der die Stadt zu verhüllen scheint. Inmitten dieser besonderen Atmosphäre leben Elf und Mensch friedlich miteinander.«

—aus dem Reisetagebuch des Gerion Welzelin, 1010 BF

HISTORISCHER ÜBERBLICK

etwa 8500 bis 8200 v.BF: Elfen vertreiben Goblins; nachfolgend Gründung eines elfischen Wachtpostens und erste Zusammenstöße zwischen Elfen und Orks in der Nähe von Donnerbach.

um 2400 v.BF: erneut Auseinandersetzungen mit Goblins
2190 v.BF: *Schweigen der Lieder:* Durch eine fürchterbare Katastrophe wird die Bevölkerung Donnerbachs stark dezimiert. Viele der alten Lieder verstummen.

343 BF: Ankunft des Rondra-Geweihten Heleon mit seinem Gefolge; Gründung des Rondra-Tempels in den Höhlen hinter dem Wasserfall. Auelfen und Waldelfen vernehmen nach langer Zeit wieder die *Melodie der Kavernen*.

542 BF: Gründung des *Seminars der elfischen Verständigung und Heilung* unter Rohal dem Weisen

1026 BF: jüngster Angriff der Orks (siehe **AB 104**): Die Orks stürmen die Tempelgrotten und rauben einige Kultgegenstände; die Stadt selbst bleibt weitgehend verschont.

GESCHICHTE

Als die Elfen vor langer Zeit erstmals die Salamandersteine verließen, entdeckten sie bald den Neunaugensee und den Wasserfall an der Mündung des Donnerbachs (isd.: *Görondariri*), den berühmten *Donnerbachfall* (isd.: *Görothir*). In den Höhlen hinter dem Wasserfall stießen sie auf Goblins, die nach zähen Kämpfen schließlich vertrieben werden konnten. Zur Absicherung wurde ein kleiner Wachtposten errichtet, und kurz darauf siedelten sich zwei Elfen Sippen hier an. Mit der Zeit passten sich die Elfen ihrem neuen Lebensraum am Wasser an: Aus Jägern und Wipfelläufern wurden Fischer und Auentänzer. Über die weitere Entwicklung Donnerbachs wird nur wenig berichtet. Doch manche alten Lieder, die die Wirren der Zeit überdauert haben, erzählen von einer bewegten Vergangenheit, erfüllt von Kampf, Zorn und Trauer.

Aus elfischer Sicht war die Ankunft der Menschen das letzte bedeutende Ereignis. Die Rondrianer regieren und prägen seitdem die Stadt. Die trutzige Feste *Donnerhall* auf dem Heleonsberg und der Rondra-Tempel in den Kavernen unter der Führung der Fürst-Erzgeweihten *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach* sind deutliche Zeichen ihrer Präsenz.



ELFEN IN DONNERBACH

Das Stadtbild wird entgegen vieler Märgen nicht von prächtigen Tempelbauten oder Elfen Schlössern geprägt, sondern von schlichten Häusern aus Holz und Bruchstein. Während die Häuser vorwiegend von Menschen bewohnt sind, liegen die elfischen Behausungen etwas abseits und geraten erst nach genauere Erkundung der Stadt ins Blickfeld. Viele Auelfen leben südlich der Stadt in einer sumpfigen Auenlandschaft am Seeufer (dem 'Stadtteil' *Elbenfeld*). Ihre Pfahlbauten sind von hohem Schilf und lichten Hainen umgeben und mit allerlei Pflanzen bewachsen. Hier leben unter anderem die beiden ältesten und größten Auelfensippen Morgentauglanz und Nebelzänzer, die immer wieder bedeutende Persönlichkeiten hervorgebracht haben. In der Stadt hat ihr Wort Gewicht und wird sogar von den Rondrianern gehört. Einer alten Tradition verpflichtet, pflegen die Zauberweber der Morgentauglanz-Sippe die Verständigung zwischen Elfen und Menschen.

Die meisten Waldelfen bewohnen einen Tannenwald am Fuß des Heleonsbergs. Ihre Baumhäuser liegen vor Blicken geschützt im Innern des Waldes. Bekannt geworden ist vor allem die junge Reifbringer-Sippe, die während der letzten Ork-Angriffe furchtlos und unerbittlich an der Seite der Rondrianer kämpfte. Die alte Tränenherz-Sippe hingegen ist von einer seltsamen Melancholie ergriffen. Seit Jahrhunderten gab es keine Nachkommen mehr, und so scheint die Sippe vom Aussterben bedroht. Manche sehen darin ein Zeichen, dass Altes vergehen muss, damit Neues entstehen kann.

Ein paar Stunden Fußmarsch von der Stadt entfernt lebt die Silberlöwen-Sippe (siehe das Abenteuer *Stein der Mada*), die noch alte Pfade tief ins Herz der Salamandersteine kennt. Den Silberlöwen wird eine fast schicksalhafte Verbindung zu den gleichnamigen Raubkatzen nachgesagt.



GEMEINSCHAFT VON ELFEN UND MENSCHEN

Nach anfänglichen Streitigkeiten zwischen Elfen und Menschen hat sich in Donnerbach eine ungewöhnliche Gemeinschaft von verschiedenen Kulturen entwickelt, die der Stadt eine eigentümliche, beinahe friedliche Stimmung verleiht, geprägt von einem sonderbar anmutenden Gemisch aus Kriegerstolz, Freiheitsliebe, Naturverbundenheit und Unbezähmbarkeit.

Die Elfen schätzen Donnerbach als Tauschplatz für Waren. Hier erhalten sie Salz, Schmiedewaren und vieles andere, das sie selbst nicht herstellen. Im Gegenzug tauschen sie Kräuter, Felle, Leder, Schnitzereien und allerlei Webwerk aus Bausch.

Doch bisweilen kommt es zu Reibereien zwischen Elfen und Menschen. Viele Waldelfen schätzen die menschlichen Pelztierjäger und Fallensteller nicht, während manche Auelfen das alleinige Recht beanspruchen, seltene Heilkräuter der Uferauen (vor allem Kairan und Thonnys) zu sammeln.

Luchs und Leuin

In mancherlei Hinsicht stehen sich die Donnerbacher Waldelfen und die Rondrianer recht nahe, beiden Kulturen ist Kampfesmut und eine gewisse Wildheit gemein. Während bei den Waldelfen bisweilen die Gnadenlosigkeit eines Raubtieres und die grimmige Entschlossenheit eines Kriegers hervorblitzen, haben sich die Ronda-Geweihten an die rauen Bedingungen der nördlichen Wildnis angepasst. Sie verehren Ronda als mystische Herrin über die Urgewalten von Blitz, Donner und Sturm und pflegen eine elfisch beeinflusste Jagdlehre. Die Elfen glauben, dass die Menschen auf ihre Weise dem *zeru* verbunden sind, auch wenn sie es in Gestalt einer Göttin anbeten.

Magie und Lebenskraft

Der verhältnismäßig enge Kontakt zwischen den Magiern des Seminars der elfischen Verständigung (siehe **AZ 89f**) und den Elfen, vor allem den Auelfen, stellt ein Gegenstück zur kämpferisch wilden Haltung von Rondrianern und Waldelfen dar. Denn hier stehen sowohl der Einklang der heilenden Magie mit den Kräften der Natur als auch die magische Verständigung als Ausformung der Harmonie im Vordergrund. Die Elfen erkennen hierin das Prinzip des *nurdra*, das als schöpferisch bewahrende Kraft den Ausgleich zum zerstörerischen *zeru* bildet.

Mit der Zeit haben einige Traditionen der Elfen Eingang in den Lehrplan des Seminars gefunden, etwa gemeinsame Lehrübungen im beschaulichen Ulmenhain oder Unterweisungen im Bogenschießen. Auch einige Elfen nutzen den Kontakt gern zur Festigung ihres *mandra*.

PERSÖNLICHKEITEN DONNERBACHS

Der meisterliche Zauberweber *Alwadirion Morgentauglanz* wird bisweilen in der Akademie gesehen, wo er sich zu langen, nachdenklichen Gesprächen mit Magiern und anderen Elfen trifft. Die einäugige Waldelfe *Laiyryna Feuerauge* lässt sich als Fährtensucherin und Führerin anwerben. Der uralte charismatische *Olvindar Nebeltänzer*, der viele düstere Legenden aus der Geschichte Donnerbachs kennt, eignet sich als geheimnisvoller Auftraggeber für gefährliche Unternehmungen in und um Donnerbach. In einem allein stehenden Pfahlbau am Seeufer wohnt der berühmte Maler *Goldoton Seemond* (siehe Seite 108) – wenn er nicht gerade auf Reisen ist. Bei der menschlichen Kräutlerfrau *Livia Okdarn* begegnet man gelegentlich Elfen, die ihre kostbaren Heil- und Gewürzkräuter gegen einfache Gebrauchsgegenstände tauschen.

DONNERBACH IM SPIEL

Donnerbach ist ein begehrtes Reiseziel, sei es für rondragläubige Pilger, für Zauberkundige, die sich für die Magie der Elfen interessieren, oder für Händler, die auf der Suche nach seltenen Kräutern, Bausch oder elfischen Waren sind. Doch die Anreise ist gefährlich, denn Banden von Goblins, Orks oder menschlichen Räu-

bern und Wilderern machen den Weg unsicher, und der Neunaugensee ist auch nicht geheuer.

Nichtelfische Helden haben in Donnerbach vielleicht das erste Mal die Gelegenheit, Elfen zu begegnen und in ihre Welt einzutauchen. Für elfische Helden aus den Salamandersteinen bietet sich hingegen eine erste Begegnung mit der Menschen-Welt an. Oftmals ist Donnerbach auch Ausgangspunkt für Unternehmungen in den rauen Norden oder in feindliche Gebiete, was gleichsam für die Sichtweise der Menschen als auch der Elfen gilt.

EIN HELD AUS DONNERBACH

Bei der Generierung eines elfischen Helden aus Donnerbach sollte Wert auf Kampf- und Wildnis-Talente gelegt werden. Das Überleben in der rauen und gefährlichen Gegend um Donnerbach macht den geübten Umgang mit Klinge und Bogen erforderlich, und immer wieder hat Donnerbach meisterliche Klingentänzerinnen und gefürchtete Bogenschützen hervorgebracht. Ein elfischer Held aus Donnerbach wählt (je nach Herkunft) die Rasse *Au- oder Waldelf* und die Kultur *Elfische Siedlung*. Da die Rassen hier miteinander, aber nicht vermischt leben, sind elfische Seminar-Magier sehr selten; es gibt aber einige Halbelfen, die eine gildenmagische Ausbildung unter Menschen anstelle des Sippenlebens gewählt haben.

SILZ

Einwohner: 500 (davon rund 250 Auelfen in der nahen Umgebung)

Bedeutung für die Elfen: Kontaktpunkt und Handelsplatz zwischen Elfen des Reichsforsts und Menschen

Auch wenn die Silzer ihren Ort aufgrund der nahen Grafenburg derer von Waldstein gerne hochtrabend als Stadt bezeichnen, ist er doch nur wenig mehr als ein gewöhnliches, wenngleich mittlerweile recht großes Waldsteiner Bauerndorf. Ungeachtet dessen finden sich in den graflichen Landen Silz wie auch den Nachbarlanden unvermutet viele Auelfensiedlungen, deren Anfänge weit vor die menschliche Besiedlung der Gegend zurückreichen. In keinem anderen Landstrich Gardetiens kommt es daher so häufig zu Begegnungen mit Elfen wie in der Umgebung von Silz.

Die Einsetzung der Auelfe *Naheniel Quellentanz* als Gräfin unter Kaiser Bardo ließ den Ort zu einem Knotenpunkt des Handels mit elfischen Waren werden, was sich auch unter der derzeitigen Gräfin *Alchhandriel Quellentanz* – der unerfahrenen Cousine und Erbin Naheniels – nicht geändert hat.

Die elfischen Einwohner von Silz wohnen eine Viertelstunde Fußmarsch von ihren menschlichen Nachbarn entfernt am Rand des wilden Reichsforsts, dafür gibt unter den Menschen aber einige, in deren Adern zumindest ein kleiner Teil elfischen Blutes fließt.

UHDEMBERG

Einwohner: um 2.500 (darunter etwa 200 Elfen, aber auch etliche Zwerge, Goblins und Orks)

Bedeutung für die Elfen: Hier scheiterte der erste Versuch elfisch-menschlichen Zusammenlebens.

Anlässlich des Talloper Vertrages wurde Uhdenberg im Jahr 31 v.BF von Elfen und Menschen als Handelsstation und höchstgelegene Stadt Aventuriens in den windigen Höhen der Roten Sichel gegründet. Doch über die Zeit wurde Uhdenberg zu einer lauten, stinkenden Bergbaustadt. Die ehemals grüne Bergflanke ist geprägt von Kahlschlag, qualmenden Kohlenmeilern, lärmenden Hammerwerken und staubigen Abraumbalden. Für die Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Goblins,



die hier leben, gilt das Faustrecht – das einzige vom regierenden Konsortium der Minenbetreiber erlassene Gesetz ist die Pflicht, eine Waffe zu tragen.

Die Uhdnberger Elfen stammen aus dem Volk der Auelfen, doch nach zweitausend Jahren haben sie ihre Identität und ihren Lebensraum fast gänzlich verloren. Noch etwa hundert Elfen der Tiljaniel-Sippe leben in dem gleichnamigen, im Osten direkt an die Stadt grenzenden Wald, der wie alle Wälder im näheren Umkreis schon längst in den Hüttenwerken verfeuert worden wäre, wenn die Tiljaniel-Elfen nicht äußerst brutal gegen die regelmäßigen Holzschlagversuche vorgehen würden. Die Elfen des Waldes versorgen sich größtenteils aus dem Fluss Rathil und betreten die Stadt nur selten.

Der andere Teil der Uhdnberger Elfen hat den Wald längst verlassen und aus Verzweiflung, wegen der Versuchung menschlichen Goldes oder in der Hoffnung, die Uhdnberger zur Vernunft bringen zu können, ein Leben unter Menschen gewählt. Diese Elfen leben im Stadtteil *Elfengrund*, haben sich stark mit den Menschen vermischt und nur noch wenig Elfisches an sich. Einige von ihnen dienen gar als Schützer oder Kundschafterinnen bei den Söldnern der *Uhdnberger Legion*.

OLPORT

Einwohner: 2.700 (davon etwa 60 Firnelfen)

Bedeutung für die Elfen: jahrhundertalter Bund zwischen der Runajasko und den Firnelfen, Handelskontakte zur Menschewelt

«Fir'dao awa, awa'dao win, win'dao nurdra. (Eis zu Wasser, Wasser zu Wind, Wind zu Leben.)»

—*Idira-Zeichen in den Katakomben unter der Runajasko*

An den steilen Kreideklippen in der Nähe der Stadt wohnen die Olporter Firnelfen hoch über dem Meer in Höhlen und Nestern aus nie tauem Eis, allem Sturm und allen Wogen zum Trotz. Die Sippe der Windlacher schloss hier einst einen Bund mit den Zauberern der Hjalddinger, und seitdem unterrichten einige von ihnen auch an der Runajasko.

Die Firnelfen leben von der Fischerei, aber was das Meer ihnen nicht gibt, erhandeln sie bei den Thorwalern, zu denen allerdings nicht immer rein friedliche Beziehungen bestehen: Wegen der thorwalischen Ablehnung der Jagd auf Wale betreiben die Firnelfen diese nur selten und heimlich – doch da ein Wal eine Sippe für Wochen ernähren kann, verzichten sie nicht ganz darauf. Gelegentlich aber, wenn in Olport wieder Gerüchte aufkommen, dass die 'Langhohren' auf Waljagd gewesen seien, kommt es zu Spannungen und Übergriffen. Offene Kämpfe kommen fast nie vor, lieber verschließen die Elfen alle landseitigen Zugänge ihrer Paläste aus Fels und Eis für ein paar Monate oder Jahre, bis der Zorn der Menschen verrauchet ist.

Warum die Windlacher einst Hunderte Meilen aus dem ewigen Eis

fortzogen und sich den Ort des späteren Olport als Heimstatt erwählten, ist nur noch in Legenden überliefert, doch berichten ihre ältesten Lieder vom *Badogra*, das ihre alte Heimat überfiel, und von einem *Schiff aus dem Nebel*, das die Flüchtlinge aus dem *Sicheren Hafen* abholen sollte. Auf dieses Schiff warten die Elfen Olports heute noch, fürchten den hohen Norden und wissen kaum etwas über ihre firnelfischen Verwandten.

Ausführliche Informationen zu Olport und der Runajasko finden Sie im Regionalband *Unter dem Westwind* und im Abenteuer *Die dunkle Halle*.

PUNIN

Einwohner: um 25.000 (darunter über 2.500 Tulamiden und Novadis, etwa 200 Elfen, ebenso viele Zwerge, einige Halbelfen)

Bedeutung für die Elfen: große und weltoffene elfische Siedlungsgemeinschaft inmitten von Menschen, zum Teil sehr vermenschlicht

Seit der Gründung Punins leben hier Elfen gemeinsam mit den Menschen. Den meisten ist es dabei gelungen, elfische Lebensweise und Eigenheiten nicht vollkommen zu verlieren. In almadanischer Leichtlebigkeit und Sinnenfreude kommen sie gut mit ihren Nachbarn aus, wahren aber auch ihre Gemeinschaft. Typischerweise leben die Puniner Elfen in Familienverbänden und kleinen Sippen in verwirrend asymmetrischen Häuserblocks oder 'verwilderten' Kleinvierteln, die aus lebenden Bäumen, Holz und Stein um einen Hofgarten oder Teich herum errichtet sind, der mit Blumen, Kräutern und bunten Flussschalen geschmückt ist und etwas Ruhe vom Treiben der Stadt bietet. Dort, wo Elfen leben, zeichnen sich die Straßen durch Reinlichkeit und die Häuserwände durch Bemalung und Schmuck aus. Gesang und Flötenspiel ertönen zu jeder Tageszeit, und in der Nacht erleuchten bunte Lichter die so genannten Elfen-Paläste. Den meisten Puninern sind diese Behausungen unheimlich. Menschlichen Besuchern begegnet man hier auch nicht immer gastlich – Neugierige und Schaulustige oder interessierte 'Elfenforscher' werden höflich, aber bestimmt abgewiesen.

In ihren Tätigkeiten und Berufen haben sich die Elfen in Punin recht stark in menschliche Gepflogenheiten eingegliedert: Im Stadtteil *Pulungawach* sind sie als Kunsthandwerker tätig, im ländlicheren *Pulangana* als Weber, Schneider, Gärtner oder Fischer, während im *Theaterviertel* zahlreiche Elfen als bildende Künstler, Sänger oder Schauspieler ihr Auskommen haben. Insgesamt sind elfische Waren und Dienstleistungen sehr begehrt (und teuer). Einige Elfen Punins haben jedoch auch eine vollends menschliche Lebensweise angenommen oder verfallen den Versuchungen des *badoc*, dienen in Bade- und Freudenhäusern oder nutzen ihre Magie für Diebereien.

Puniner Elfen können je nach Anpassungsgrad mit der Kultur *Elfische Siedlung*, mit der passenden menschlichen Kultur oder der Expertenregel zu *Verweltlichten Elfen* von Seite 137 geniert werden.





BERÜHMTE UND BERÜCHTIGTE ELFEN

Einleitend eine kurze Anmerkung zu den Wertangaben, die Sie in den folgenden Abschnitten finden (eine genaue Erklärung finden Sie in AH 130): Die Begriffe *unerfahren – erfahren – durchschnittlich – kompetent – meisterlich – brillant – vollendet* dienen nur als grobe Klassifizierung, damit Sie den einzelnen Personen weitere Werte zuordnen können. Unter den Stichworten

Beziehungen und Finanzkraft sind etwaige Einordnungen innerhalb der betreffenden Region genannt (in der Abstufung *minimal – gering – hinlänglich – ansehnlich – groß – sehr groß – immens*), so dass ein Einwohner mit 'sehr großer Finanzkraft' in Donnerbach für Vinsalter Verhältnisse eher 'hinlänglich' reich wäre.

BEDEUTENDE

RALLION REGENFLIEDER, BEWAHRER DER FREUNDSCHAFT

Rallion ist vielen Waldelfen bekannt. Seit vor mehr als 400 Jahren erstmals Menschen – einige Dutzend Flüchtlinge der Magierkriege – darum baten, sich in den westlichen Ausläufern der Salamandersteine niederlassen zu dürfen, dient er den Elfen vom Silberbuchenwald als Vermittler zwischen den eigenen Interessen und denen der menschlichen Siedler. Den Menschen wies er die Jagdgründe zweier wenige Jahre zuvor ins Orkland abgewanderter Sippen zu. Die ehemaligen Bewohner hatten begonnen, einen dämonischen Götzen anzubeten und waren dafür von ihren Nachbarn verbannt worden (siehe Ohort im Abenteuer **Das vergessene Volk**). Die neue Siedlung nannte Rallion darum *Thunata* ('erneuter Versuch'). Sie bestand 300 Jahre, bis sie durch die Machenschaften eines *Feylamias* (Elfenvampirs) vernichtet wurde (siehe das Abenteuer **Elfenblut**). Vor etwa 170 Jahren kam allerdings mit Hillhaus in den freien Gebieten eine zweite Siedlung hinzu, die bis heute besteht. In beiden Siedlungen trat Rallion von Beginn an als Berater, aber auch als Richter auf. Noch heute können die Menschen von seiner Kenntnis der Wälder lernen und profitieren. Dabei wirkt er auf sie meist abweisend, arrogant, fast gnadenlos – umgekehrt fällt es ihnen dennoch schwer, ihm nicht respektvoll oder gar ehrfürchtig gegenüberzutreten. Diese Distanz und Aura der Macht sind Rallions beste einzige Waffen gegen die verführerisch-gefährliche Lebensgeier der Menschen, und seine Kontakte mit ihnen sind vom Bemühen beherrscht, nicht zu viel Verständnis zu empfinden.

Die Waldelfen schätzen Rallion dafür, dass er für sie seit Jahrhunderten die Gratwanderung zwischen diesem Verständnis und dem *badoc* wagt. Sie wissen, dass es die Kraft eines ganzen Lebens braucht, um die schädlichen Einflüsse der Menschen von den Elfen, den Wäldern und den Menschen selbst fernzuhalten und so beiden Völkern überhaupt ein friedliches Nebeneinander zu ermöglichen.

Kurzcharakteristik: brillanter Bewahrer, meisterlicher Vermittler

Herausragende Eigenschaften: IN 17, CH 18 **Herausragende Talente und SF:** Lehren 16, Menschenkenntnis 15; Waldkundig

Herausragende Zauber: Adlerschwinge (Wildgans) 15, Blick in die Gedanken 15, Gedankenbilder 14, Sensibar 16

Beziehungen: groß (im Silberbuchenwald und den westlichen Salamandersteinen)

Verwendung im Spiel: Rallion wird mittlerweile von vielen Sippen der Waldelfen um Rat gebeten, wenn es gilt, sich mit Menschen auseinander zu setzen. Trotz seiner Erfahrung fällt es ihm wegen seiner Distanz jedoch nicht immer leicht, tatsächlich zu vermitteln, so dass er gelegentlich auf verständnisvolle Verhandlungspartner (Helden) angewiesen ist.

Zitat: »Wir haben euch Rosenrohren erlaubt, mit uns durch die Wälder zu wandern. Doch nun müssen wir euch bitten ...«

MANDARION SCHATTEINTRÄUMER

Der charismatische Elf mit den schwarzen Haaren und den smaragdgrünen Augen wurde 672 BF in den Tiefen der Salamandersteinwälder geboren. Er bewahrte als Legenden-sänger die Sagen und Lieder der Drachenflüsterer-Sippe und es heißt, sogar der Riesensindwurm *Sternenfeuer* soll sich hinzugesellt haben, wenn Mandarion sang. Seit Mandarion vor etwa hundert Jahren den *Kreis der Einführung* entdeckte, hat er gemeinsam mit der Kämpferin *Sannay Eulenschwinge* (siehe Seite 110) mehrfach längere Reisen in die Menschenwelt unternommen, Legenden aus der Geschichte seines Volkes gesammelt und neue Lieder gedichtet. Doch nachdem er 1021 BF die Dritte Dämonenschlacht erlebte, waren all seine Lieder verdorrt, sein Vertrauen in die ewigen Gesetze von *nurdra* und *zerza* im Angesicht von soviel *zer-taubra* vernichtet.

Zwei Jahre später wandte er sich endgültig ab von der Welt: Das Neue Zeitalter gehöre den Menschen oder anderen Rassen, doch die Zeit der Elfen sei vorbei – so verkündete es der Legenden-sänger von nun an auf seinen Reisen zu den Sippen um die Salamandersteine her-

um. Seine beeindruckenden neuen Lieder weckten Sorge vor der Düsternis der Welt und Sehnsucht nach dem Licht, und bald beriefen sich Elfen auf ihn, um einen neuen *Zug der Sehrenden* zu beginnen (siehe *Zwischen Licht und Wirklichkeit*, Seite 32).

Verwendung im Spiel: Mandarion ist ein unermüdlicher Verkünder, der alle Elfen aus der Welt zurück in die Salamandersteine und von dort ins Licht führen möchte – natürlich ein unmögliches Streben. Deswegen kann man ihm überall begegnen, wo es Elfen gibt. Menschen betrachtet Mandarion mittlerweile als gefallene Schreckenskreaturen ohne Verstand, die nicht sehen, was sie der Welt antun.

Zitat: »Schwarze Lande, schwarze Drachen, Feuerregen und Geisterstädte, gefallene Tempel und hilflose Götter – sieht, wie die Menschen ihre eigene Welt vernichten. Sie werden tiefer fallen, als die Hohen Elfen es taten. Kommt mit mir, der Weg unseres Volkes führt zurück ins Licht!«

ALLECHANDRIEL QUELLENTANZ, GRÄFIN VON WALDSTEIN

Die Cousine der früheren Gräfin Nahaniel ist die wohl einzige Elfe im Grafenrang eines Menschenreiches. Nach elfischen Maßstäben noch sehr jung im Amt, ist die Aelfe auf dem höfischen Parkett höchst unsicher und meidet dieses daher, so gut es eben geht. Ihre Position nutzt sie insgeheim eher zum Schutz des Reichsfürsts und der alten Stadt Simyala vor



Geb.: 583 BF

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: saphirblau



Neugierigen und Eindringlingen, während die Politik in den Händen des Grafschaftsrates liegt. Dass selbiger in der zwei Tagesreisen von Silz entfernten Reichsstadt Hirschfurt residiert und eigene Ansichten vertritt, erschwert die Regentschaft der Gräfin noch mehr, so dass ihr Amt oftmals eher von nomineller Natur denn wirklicher Herrschaft geprägt ist.

Zwischen elfischem Sein und Menschenwelt schwankend, befindet Allechhandriel sich auf einer steten Gratwanderung, an deren Abgrund das *badoc* lauert, und nichts fürchtet sie mehr als den Verlust ihrer elfischen Natur. Aus diesem Grund streift sie häufig zu Fuß oder zu Pferde (Allechhandriel ist eine Meisterin des WEISSE MÄHN) durch den Reichsforst – um ihr Licht zu schützen und getrieben von einer unbestimmten Unruhe, seit sie Zeugin der Wiederentdeckung Simyals war. Gemeinsam mit der impulsiven Zauberweberin *Simaryjel Herbstmond* versucht sie, die Geheimnisse Simyals vor Entdeckung zu bewahren, weiß sie doch nicht, ob sie sie als mögliche Zuflucht ihres Volkes oder als Pardonasgaben deuten soll. In den Jahren ihrer Herrschaft ist der Wald dichter und gefährlicher für Nicht-Elfen und Feinde der Natur geworden.

Geb.: 946 BF Größe: 1,91 Schritt

Haarfarbe: goldblond

Augenfarbe: Bernstein

Kurzcharakteristik: meisterliche Waldläuferin, unerfahrene Politikerin wider Willen

Verwendung im Spiel: Allechhandriel eignet sich als Auftraggeberin, aber auch in politischen Belangen braucht sie die Unterstützung rechtsschaffender Helden. Für manche Elfen ist sie so etwas wie eine Botschafterin in der Menschenwelt. Ihr Wissen über Simyala und die Hochelfen übersteigt das der meisten heutigen Elfen um einiges. Doch sie trachtet eher

danach, dieses Wissen verborgen zu halten und es nicht an andere weiterzugeben.

Zitate:

»Lauscht dem Gesang des Windes, dem Flüstern der Blätter und dem Plätschern der Bäche. Sie geben euch Antwort, wenn ihr nur zuzuhören bereit seid.«
»Haltet euch fern vom Reichsforst, der Wald mag keine Besucher.«

MONDGLANZ EICHERFELD, LEITERIN DER SCHULE DES DIREKTEN WEGES ZU GERASIM

Mondglanz leitet seit 1008 BF neben dem Magier Anastasius Silberhaar die Schule des direkten Weges zu Gerasim (Weiteres zur Akademie finden Sie auf Seite 98 sowie in AZ 99E).

Die freundliche und zurückhaltende Waldelfe, die aus einer Sippe aus der Nähe von Gerasim stammt, sieht ihre wichtigste Aufgabe – auch als Leiterin einer gildenmagischen Akademie – in der Verständigung zwischen Menschen und Elfen. Ihrem Bemühen ist es zum großen Teil zu verdanken, dass in Gerasim heute Elfen und Menschen friedlich zusammenleben und in fruchtbarem Austausch miteinander stehen. Die gildenmagische Ausbildung an der Schule überlässt Mondglanz denn auch eher Silberhaar und den anderen (meist) menschlichen Lehrenden, während sie selbst in Isdira und der elfischen Denk- und

Lebensweise unterrichtet. Eine tragende Rolle hat Mondglanz im Abenteuer *Das Vermächtnis der Völker* inne.

Geb.: 908 BF Größe: 1,79 Schritt

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Lehrmeisterin, kompetente elfische Verständigungszauberin

Herausragende Eigenschaften: KL 14, IN 15, CH 14

Herausragende Talente: Lehren, Magiekunde, Menschenkenntnis, Musizieren

Herausragende Zauber: Bannbaladin, Blick auf Wesen, Blick in die Gedanken, Elfenstimme, Gedankenbilder, Sensibar, Unitalo, Weiße Mähne

Beziehungen: unter Menschen gering, unter Elfen hinlänglich (aber wachsend)

Verwendung im Spiel: Als Mittlerin zwischen Menschen und Elfen kann Mondglanz als Ansprechpartnerin für beide Völker dienen, dabei aber auch Hilfe von erfahrenen Helden gebrauchen, wenn es gilt, Streitigkeiten zu schlichten. Magiebegabte können in ihrem Auftrag Kontakte zwischen Gerasim und anderen Akademien vermitteln.

Zitate:

»Die Menschen sind Andersgeborene, und uns steht es nicht zu, die Möglichkeiten, die ihnen zum Leben gegeben wurden, zu verurteilen.«

»Wir teilen die gleiche Welt und müssen lernen, miteinander in dieser Welt zu leben.«



URSPRÜNGLICHE

DIALYA GOLDWIND, WIPPELLÄUFERIN

Die schwarzhaarige Waldelfe Dialya dient ihrer Sippe nicht nur im heimatischen Silberbuchenwald, durch den sie 1003 BF auf dem Saumpfad von Gashok nach Kvirasin sogar eine Expedition des *Aventurischen Boten* führte, sondern auch Freunden in ganz Aventurien als Kundschafterin und Botin. Ihre Nachrichten seien schneller als der Wind, heißt es, und das nicht zu Unrecht: Sie besitzt einige der seltenen *Singenden Pfeile*, die fast beliebige Strecken zurücklegen, um dann neben dem Adressaten zu landen und sendend ihre kurze Botschaft wiederzugeben. Mehr noch gilt die ohnehin neugierige und abenteuerlustige Elfe jedoch als eine Meisterin der Bewegungsmagi: AXCELERATUS, MOVIMENTO und WIPPELLAUFLAUF beherrscht sie mit schlafwandlerischer Sicherheit, und mit ihren magischen Sיע-

fein und ihrer hervorragenden Körperbeherrschung scheint ihr auch sonst kaum ein Hindernis unüberwindbar – selbst in die Sümpfe von Selem ist sie derart ausgerüstet schon vorgedrungen.

Verwendung im Spiel: Dialya kann den Helden in beinahe ganz Aventurien über den Weg laufen – weil sie sich selbst gerade wieder von ihrer Neugier treiben lässt, weil sie für ihre Sippe oder andere Waldelfen einen Auftrag ausführt oder weil sie eine Botschaft überbringen soll. Helden oder deren Konkurrenz kann sie als Führerin dienen. Wer Dialya einen großen Freundschaftsdienst erweist, dem könnte sie eine Flöte überlassen, deren Melodie sie rufen kann, etwa um eine wichtige Botschaft überbringen zu lassen.

TELIRIYON KRISTALLPFEL, EHEMALS JAGDTANZ

Der magere Firnel (geb. um 920 BF), der durch die Anhänger Gloranas seinen Clan der *Himmelslichter* in der nördlichen Grimmfrostede verloren hat, lebt heute in *Shanasala*, dem Festungspalast der Lichthüter (siehe das Abenteuer *Schwinger auf Schnee*). Nachdem er zunächst gemeinsam mit seiner Schwester *Teliriy Mandrayar* (geb. um 930 BF) gegen das Nagrachreich kämpfte, erkannte er vor einigen Jahren, dass Pardonas verborgene Mächtschaften und ihre Nachtalben eine noch größere Gefahr für die Firneln darstellen, die er nun auszukundschaften versucht. Der schweigsame Elf verfolgt seine Ziele geduldig und kompromisslos, er hat Pardonas Nachtalben aus vollstem Herzen und schützt seinen neuen Clan vor den vordringenden *fyra*. Eher als an-



dere seines Volkes ist Teliryon dazu bereit, in Not geratenen Fremden Beistand gegen die Kreaturen Gloranas und Pardonas oder die Unbildden des Eises zu leisten.

Verwendung im Spiel: als Verbündeter im Kampf gegen das Eisreich oder Pardonas sowie als Führer durch das ewige Eis oder Retter in der Not.

Zitat: »Wieso fragst du mich, wieso ich euch zu Hilfe geeilt bin? Genügt es nicht, dass ich hier bin?«

ARAS SOMMERWIND

Als Ältester der Silberhuf-Sippe und Nachfolger einer seit der Zeit der Hochelfen ungebrochenen Tradition von Legenden-sängern ist Aras seinem Volk ein kundiger Lehrer und Weiser. Aus dem Windflüsterlied und dem Verhalten der Firnponys erhält der Sänger geradeweise prophetische Visionen, was ihn oft zum Führer der Sippe werden lässt. Aras weiß sich mit Nivesen und Mittelländern durchaus zu verständigen, auch wenn er ihr Eindringen in steppenelgisches Gebiet nicht gutheißt. Gerade durch seine Visionen sieht er sich zuweilen jedoch zum Kontakt mit ihnen gezwungen, wobei er seiner prophetischen Gabe so sehr vertraut, dass er jüngst gar *Lariels Jagdhorn*, ein machtvolles hochelfisches Artefakt, eine Zeit lang in die Hände von Menschen gab (siehe das Abenteuer *Der Basiliskenkönig*).

Verwendung im Spiel: Aras ist ein lebendes



Bindeglied zur elfischen Vergangenheit und Mystik. Durch seine Gabe der Prophezeiung eignet er sich als Auftraggeber in entsprechenden Abenteuern, allerdings kann er durch sein Vertrauen in sie auch getäuscht und zum unwissentlichen Helfershelfer dunkler Mächte werden.

LAROANA UND YARGRAVAL HERBSTLAUB-IM-NEBEL

In Weiden sind Elfen schnell verdächtig; die Menschen nennen sie 'götterlos' und unterstellen ihnen Verbrechen von Viehdiebstahl bis zu übler Schwarzmagie. Der Trallopier Vertrag schützt nur so weit, wie es den Richtern beliebt. So verlor die Halbfelfe Laroana (geb. 1004 BF) ihre rechte Hand auf dem Rechtsblock zu Trallop wegen Verstößen gegen das Herzoglich-Weidener Kairan-Monopol. Von ihrem Ausflug in die Welt der Menschen und Geldgeschäfte kehrte sie zu den Elfen zurück und wurde erneut enttäuscht: Die Sippe zog fort aus den Auen am Fialgralwa, und die 'Mensch-Elfe' durfte nicht mitkommen. Einzig ihr Vater Yargraval (geb. 771 BF), ein Kämpfer und Bogenschütze mit Erfahrung aus dem Orkenkrieg, blieb bei ihr, um sein Fleisch und Blut zu beschützen. Gemeinsam verteidigen sie das verlassene Elfendorf gegen Orks und Menschen und stehen unterdrückten Elfen bei.

Verwendung im Spiel: Laroana schwankt zwischen Wut auf die Menschen im Allgemeinen, die Obrigkeit im Speziellen oder gar auf die

Elfen. Zugleich sehnt sie sich nach Gesellschaft und Anerkennung. Sie kann Weidener Elfen zu einem 'Verteidigungskampf' gegen die Menschen aufstacheln oder sich wieder mit Schmugglern zusammen tun – womit sie auch Gegendner oder Lieferantin wichtiger Waren sein kann. Yargraval hingegen ist vor allem am Leben seiner Tochter interessiert und sucht Hilfe, auf sie aufzupassen, denn er selbst findet sich in der menschlichen Gesellschaft nicht zurecht.

DIUNDAVAR WO-SCHNEEGÄNSE-ZIEHEN
Wie viele Firnelnen wandelte sich auch Diundavar (geb. 926 BF) in den Jahren seit der Entstehung des Eisreichs Glorania vom Jäger zum Kundschafter und Kämpfer. Doch wo andere versuchen, die Heimat zurückzuerobern, oder sich damit begnügen, ihren Sippen am Rand des Eisreichs ein mageres Überleben zu sichern, geht Diundavar den umgekehrten Weg: Er sucht neue Jagdgründe im Westen. Von den Stränden der Bernsteinbucht über die Inseln in der Firnstrasse bis zur Ostküste des Golfs von Riva wählt er geeignete Wohnplätze aus und bietet bedrängten Firnelnessen an, sie dorthin zu führen. Ob in den neuen Jagdgebieten seines Volkes bereits irgendjemand anders wohnt, stört ihn wenig, seien es Schneegoblins, Wallfänger oder andere Nicht-Elfen. Solche Hindernisse werden unerbitlich vertrieben, ob durch Einschüchterung, Magie oder ein paar Pfeile aus dem Hinterhalt.

Verwendung im Spiel: Diundavar kann den Helden allein begegnen oder als Führer von Elfen, die eine neue Heimat suchen. Aufgabe der Helden kann es sein, Einheimische zu beschützen, die Elfen zurückzuschlagen oder einen Kompromiss auszuhandeln.

ELFEN IN DER MENSCHENWELT

SALANDRION FARNION FINKENFARN

Als junger Barde und Legenden-sänger, in den bosquirischen Auen nahe menschlicher Dörfer aufgewachsen, zog Salandrion einst selbst als Abenteurer durch die Welt. Er suchte Elfen-sippen in Alberrnia, den Salamandersteinen und im Bornland auf, um ihr Sagenut zu sammeln, besuchte Feenwelten und Menschenstädte und verfasste eine poetische Anekdotesammlung, die in Garethischer Übersetzung als *Geliebte Fee* bekannt wurde (um 990 BF). Doch als er schließlich wieder heimkehren wollte und feststellte, dass er die Pfahldörfer seiner Sippe nicht wiederfinden konnte, stürzte er in tiefe Verzweiflung, die sein Wesen wandelte.

Salandrion kehrte zurück in die Menschenwelt und bekam bald eine Anstellung als Lehrmeister für Elfenzauberei an der Akademie der Hohen Magie zu Punin, denn das System der menschlichen Wissenschaften in seiner Schärfe

und Komplexität faszinierte ihn zunehmend. Magister Finkenfarm fühlte sich ganz als Forscher, und im Bemühen der Analyse seiner eigenen elfischen Zauberei entfernte er sich immer weiter von dieser.

Seine akademische Karriere verlief steil: Von Spektabilität Prishya von Garlisgrötz-Grangor für seine dynamische Lehre und seine analytischen Fähigkeiten geschätzt, brachte er es bald zu einem angesehenen Lehrstuhl für Magietheorie. Finkenfarm tat sich mit der Analyse von Rohals *Stein des Weisen* und der hochelfischen *Harfe der Winde* hervor und wurde schließlich zur stellvertretenden Spektabilität ernannt.

Als er jedoch 1028 BF nach der Emeritierung Prishyas zur Spektabilität ernannt werden sollte, wurde er sich bewusst, wie fern sein elfisches Erbe ihm geworden war (auch die Verwandlung in sein Seelentier, den Kuhgimpel,

mag ihm kaum noch gelingen), und er haderete mit seinem Lebensweg. Hals über Kopf ließ er Punin und alle seine Ämter hinter sich. Seitdem irrt er auf der Suche nach seinen Ursprüngen an den Rändern der elfischen Kernlande entlang: In Donnerbach oder Gerasim, im almadanischen oder albernischen Hinterland kann er angetroffen werden, er auch an graumagischen Akademien, wo er in Ermangelung seiner Wildnisgewöhnung unterkommt und Vorträge hält, für die er sich mittlerweile selbst verabscheut.

Geb.: 962 BF Größe: 1,89

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: dunkelviolett

Kurzcharakteristik: kompetenter Legenden-sänger (nicht mehr aktiv), meisterlicher Magie-theoretiker und Lehrer (nicht mehr aktiv), tragische Figur zwischen den Welten; reichlich



badoc und sich dessen bewusst, aber auf der sehnsuchtsvollen Suche nach elfischem Leben

Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 14; Neugier 8

Herausragende Talente und SF: Lehren 16, Magiekunde (Magietheorie) 15, Singen 14; diverse metamagische Sonderfertigkeiten

Herausragende Zauber und Rituale: viele gildemagische Analyse-, Metamagie- und Verständigungszauber kompetent bis meisterlich, viele Elfenzauber nur erfahren bis durchschnittlich

Beziehungen: ansehnlich unter Gildemagiern, sonst gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Salandron richtet gelegentlich Expeditionen aus, die eine Heldengruppe in seiner Begleitung oder seinem Auftrag in die Salamandersteine, den Reichsforst, die Auen, Steppen und Elfenwälder des Nordens führen kann. Dabei versucht er halbherzig, einen Ansatzpunkt zu finden, sich dem Leben der dort heimischen Elfen anzuschließen – stößt aber mit seiner immer wieder durchbrechenden Forscherneugier meist auf Ablehnung. Finkenfarns Charakter ist melancholisch und getrieben. Zutiefst gespalten, hadert er mit seiner akademischen Vergangenheit, die er dennoch nicht abschütteln kann.

Zitat: „Nun, Collega, ähm ... Magister ... das kann ich Euch erklären, indem ich die Analogie der triptochäischen Astralkontinuale anwende auf ... aber na ja ... was soll das alles? Ihr werdet es beizeiten sicher selbst herausfinden, lasst mich jetzt den Sonnenuntergang genießen ... es ist so lang her ...“

LAMIADON FARWEIDE, WIRT

Der in die Jahre gekommene Halbfelf führt seine Taverne *Smaragdmatter* in Gareth unweit des Pentagon-Tempels seit nunmehr über 25 Jahren. Mit seinen (nase-)weisen Zitatzen aus *Kohals Gesprächen* und dem Dekor im 'albio-rolialistischen' Stil haben Lamiadon und seine Wirtschaft vor allem bei ansässigen Magiern, Wissenschaftlern, Künstlern und den Geweihten der Hesidine einen guten Ruf für gelehrtes Ambiente.

Und auch nach dem Jern des Feuers lädt der fröhliche Wirt noch gern Barden und Gaukler oder weit gereiste Zauberer zu Vorträgen ein. Eine seiner beiden Töchter allerdings hat ihres Vaters alten Bogen *Farnsang* ergriffen und sich einer Gruppe von Abenteuerern angeschlossen, was dem Wirt Sorgen bereitet.

Verwendung im Spiel: Lamiadon kann als Ansprechpartner für Elfen eingesetzt werden, die sich das erste Mal nach Gareth verirren, oder als Kontakt zu anderen Elfen dienen, denn er kennt die Schwierigkeiten solcher Charaktere gut. Auch könnte er eine Heldengruppe bitten, eine Warenbestellung durch

unsichere Lande zu geleiten oder seine Tochter zu finden. Letztere kann als halbellische Spielerfigur verwendet werden und wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr erwähnt.

SIRLANIA SILBERHAAR,

GUT INFORMIERTE TRÜCKBETRÜGERIN

Die unsteue Auelfe (geb. 943 BF) aus einem almadanischen Dorf war einst Kundschafterin, doch mittlerweile lauscht sie viel lieber in Elsterngestalt an fremden Fenstern und macht ihre Informationen in Erpressungen und Betrugs geschäften zu Gold. Dabei weiß Sirlania, dass sie das menschliche Spiel der Intrige nie durchschauen wird, und hält ihre Geschäfte auf entsprechend niedrigem Niveau. Das beschauliche Leben ihrer Sippe hat sie hinter sich gelassen, dafür schnorrt sie sich gelegentlich bei Elfen in menschenähnlichen Siedlungen durch, denen sie Lügensgeschichten über ihr tragisches Schicksal erzählt.

Mit Sarkasmus, Witz, ihrer Magie, etwas Fiesheit, etwas Feigheit und dem 'richtigen Riecher' hat Sirlania sich bislang noch immer an den eigenen Ohren aus dem Dreck gezogen. Dabei ist sie nicht böse, aber auch weitgehend frei von moralischen Schranken.

Verwendung im Spiel: Sirlania kann in jeder Stadt Mittelaventuriens als penetranter und anhänglicher Störenfried auftauchen. Sie kann mit ihren Betrügereien eine gewitzte Antagonistin sein, aber auch Fremden aus der Patsche helfen und danach skrupelloses Gegenleistung verlangen. Selbst ist sie oft genug in Schwierigkeiten, aus denen Helden sie retten könnten – ob sie sich über Sirlanias Dankbarkeit freuen können, sei dahingestellt. Als Informantin ist die hellhörige Elfe hervorragend und recht preiswert, da sie letztlich für das eigene Vergnügen arbeitet – doch zu diesem Vergnügen gehört auch eine boshaft vieldeutige Formulierung der verlangten Informationen.

BIGESIA SCHNEE-AUF-DEN-GIPFELN,

LEHRMEISTERIN DER ELFENMAGIE

Selbst im Völkergemisch der Akademie der Geistreisen zu Belhanka stellt die betörend schöne Firnelfe eine Besonderheit dar. Als Lehrmeisterin der Elfenmagie unterweist sie die Schüler in der elfischen Bewegungszauberei – ohne dabei deren Magieverständnis jemals gänzlich verinnerlicht, geschweige denn übernommen zu haben.

Es ist vor allem die Liebe zu ihrem Gefährten *Kiamu Vennerim*, einem Nivesen, den sie vor über vierzig Jahren in Gerasim kennen lernte, die sie in Belhanka hält. Auffällig ist auch ihre Neugier, die sie einst von ihrer Sippe fortführte, zumeist auf fremde Orte und Artefakte und weniger auf die Menschen, die sich häufig in sie verlieben, denen sie jedoch eher gleichgültig begegnet. Dadurch ist Bigesia bis heute eine weltfremde Elfe geblieben, die von dem alltäg-

lichen Geschehen um sich herum unberührt ihrer eigenen Wege geht.

Bisweilen schlägt sie noch immer gedankenverloren SOLIDIRID-Brücken über die Kanäle von Belhanka, statt den eigentlichen Straßen zu folgen. Ihren Gefährten begleitet sie auf seinen Reisen, wobei ihr liebste Ziel die vereinten Gipfel der Goldfelsen und Hohen Eternen sind.

Geb.: um 950 BF

Haarfarbe: hellblond

Augenfarbe: saphirblau

Kurzcharakteristik: meisterliche Firnläuferin, weltfremde Lehrerin

Beziehungen: gering (über Kiamu Vennerim zumindest hinlänglich)

Verwendung im Spiel: als fantastische Begegnung im städtischen Treiben des Horasreiches, als Lehrerin ausgewählter Elfenzauber oder als unwissentliches Opfer einer tragischen Verliebtheit, aber auch als Reisende und Kennerin von Orten in ganz Aventurien

ELSURION STERNLICHT,

SELBSTERBÄHNTER

'GESANDTER DES ELFENKÖNIGS'

Schon immer rührte Elsurion das kuriose Treiben, mit dem die Menschen ihr zusehe Dasein auf so unelbische Weise verschwenden. Seine Wissbegier war größer als die Furcht vor dem *badoc*, und so lebt er seit langem als selbsternannter 'Gesandter des Elfenkönigs' unter Menschen, früher in Sichtweite Norburgs, seit Borbarads Rückkehr im Festumer Hesindendorf. Durch sein Auftreten als Gesandter verschafft er sich die Möglichkeit, an der Halle des Quecksilbers, an der er ebenso lernt wie lehrt und eigene Vorträge hält, oder im Therbüniten-Spital mehr über menschliches Leben und Sterben zu lernen.

Elsurion wird häufig von Menschen um Rat gefragt, die mit Elfen in Kontakt treten oder elfische Gebräuche und Gepflogenheiten kennen lernen wollen. Auch wenn seine Auskünfte oft schwierig umzusetzen sind ("Grüße die Wipfelfläurer wie das Wispern im Laub, und sie heißen dich willkommen."), haben sie doch bereits vielen Missverständnissen zwischen Menschen und Elfen vorgebeugt.

Verwendung im Spiel: Elsurion ist ein erfahrener Heiler und undurchsichtiger Diplomat. Einflussreiche Kontakte zu 'wilden' Elfenstippen hat er aber ebenso wenig, wie er einen 'Elfenkönig' kennt.

Zitat: "Bevor ich Euch den Weg zur Mondlied-Sippe weise, veraltet mir: Was fühlt Ihr, wenn Ihr um ein weiteres Jahr gealtert seid?"

ΠΟΙΟΝΑ ΑΒΕΡΔΩΙΝΔ,

MEISTERBOGNERIN

Im Puniner Stadtteil Ingwacht bietet die schweigsame Auelfe (geb. 580 BF) mit den ebenhholzfarbenen Haaren und mitternachts-



blauen Augen ihre einmalige Handwerksware feil. Einen guten Teil jedes Jahres überlässt Noiona die Bognerei aber der Obhut ihrer Gehilfen und verlässt die Stadt mit unbekanntem Ziel – um sich ihre elfische Seite zu bewahren, munkeln manche, oder um Holz für ihre Bögen zu suchen.

Auf ihrer beständigen Suche nach Madalyas Gesichtern erfährt sie vage Ahnungen über das Schicksal anderer Elfen und gibt irritierende Ratschläge weiter, die auch sie selbst kaum zu deuten vermag ("Wandere mit der Sonne, bis du die goldenen Berge siehst, dort wird mit dem Sturm ein dunkler Traum auf dich warten").

Verwendung im Spiel: Noiona ist die Adresse, wenn es darum geht, innerhalb der zivilisierten Gegenden Aventuriens an wirklich exzellente Elfenbögen zu kommen (Meisterentscheidung: Die Bögen richten allesamt 1 TP mehr an als herkömmliche). Für die Anfertigung eines solchen Meisterstücks verlangt sie in jedem Fall eine Gegenleistung, die Aufhänger für manches Abenteuer darstellen kann – etwa Nachforschungen zu einer ihrer Ahnungen. Sie kennt so manche Helden, weil sie ihnen Bögen gefertigt hat, und kann diese ebenso an Elfen vermitteln, wie sie für Elfen Ansprechpartnerin ist, wenn diese Kontakt mit Menschen suchen.

GOLODION SEEMORD, LEGENDÄRER MALER

Der Auelf ist als Schöpfer solcher Meisterwerke wie den berühmten Porträts von Rohald dem Weisen und der geheimnisvoll lächelnden Nahema oder eines naturgetreuen Abbildes der Salamandersteine seit zwei Jahrhunderten der berühmteste Maler Aventuriens. Er war mehrmals Hofmaler der Gareth's Kaiser, ehe er sich vom städtischen Leben wieder abwandte und sich nach Donnerbach zurückzog.

Nicht nur die Kunst der realitätsgetreuen Abbildung zeichnet seine Gemälde aus, die jeden Betrachter zunächst ob ihrer Lebenschtheit verblüffen, was auch auf die besonderen, leuchtenden Farben zurückzuführen ist, die der Maler verwendet. Viel wichtiger ist die Magie, die Golodion in seine Bilder webt: Durch die Wirkung eines Elfenliedes, das möglicherweise nur ihm bekannt ist, zeigen seine Gemälde Landschaften, auf denen die Wolken stetig vorüberziehen, oder eine Lichtung, auf der alle

paar Stunden ein Einhorn zur Tränke kommt. Durch manche Bilder kann man gar, wenn man sich nur stark genug von ihrem Zauber gefangen nehmen lässt, an den dargestellten Ort gelangen. Mehr zu Golodions magischen Gemälden finden Sie auf Seite 117 sowie in **SRD 51**.

Ob es die reine Freude an der Kunst ist, die Golodion antreibt, oder ob sein Schaffen und die Auswahl seiner Motive einem tieferen Sinn entspringen, ist nicht leicht zu beurteilen, denn der Maler, der weder in der Welt der Elfen noch der Menschen zu Hause ist, schweigt dazu. Fest steht, dass er sich für kein Gold der Welt überreden lässt, eine Auftragsarbeit anzufertigen, und dass er seine Bilder niemals verkauft, zuweilen aber aus unbestimmten Gründen verschenkt.

Geb.: 777 BF **Größe:** 1,91 Schritt

Haarfarbe: blond

Augenfarbe: saphirblau

Kurzcharakteristik: vollendeter Maler, dessen magische Gemälde in ganz Aventurien berühmt sind

Herausragende Eigenschaften: FF 17, IN 16

Herausragende Talente: Alchimie, Malen/Zeichnen, Musizieren, Pflanzenkunde, Sagen/Legenden

Herausragende Zauber: Attributo, Haselbusch, Odem

Besonderheiten: Die Magie in Golodions Bildern entstammt einem Elfenlied, das derzeit nur ihm und seiner Schülerin bekannt ist.

Beziehungen: ansehnlich (darunter auch Adlige des Alten und Neuen Reiches), eher gering unter Elfen

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Gerade wenn es gilt, seltene und schwierig zu beschaffende Zutaten für seine Farben zu besorgen, kann Golodion immer wieder Hilfe gebrauchen.

MORVRAY SIEHT SCHWARZE FEDERN FALLEN, GOLODIONS SCHÜLERIN

Vor knapp einem Jahrzehnt machte sich die etwa 300 Jahre alte Waldelfe aus der Krähenruf-Sippe (siehe Seite 70) plötzlich auf, um den elfischen Maler Golodion Seemord aufzusuchen. Getrieben von intensiven, düsteren, wahnhaften oder befremdlichen Traumgesichten erlernt sie nun des Meisters Kunst, um diesen Träumen bildhafte Gestalt zu verleihen. Golodion sieht sich nicht so sehr als Lehrer der wil-

lensstarken, schweigsamen Elfe mit den tief-schwarzen Augen und Haaren, sondern eher als Gehilfe bei ihrem Tun, dessen Sinn und Ziel ihm selbst weitgehend verschlossen bleiben.

Verwendung im Spiel: Helden, die Golodion in Donnerbach aufsuchen, können auch Morvray begegnen, deren schweigsame Art und düstere Ausstrahlung im Kontrast zu dem menschenfreundlichen Maler stehen. Vor allem aber Morvrays Bilder können Aufhänger für verschiedene Abenteuer, vielleicht sogar Questen in die Salamandersteine bilden. Mehr dazu finden Sie auf Seite 117.

ELLINAR STERNTREU

Seit Jahrhunderten gehen in Gareth Streiten- de oft zu Ellinar Sterntru, einem uralten Elfen, der an einem Brunnens Zwistigkeiten schlichtet und Zürnende versöhnt – und dies ohne die Überheblichkeit eines Prais-Geweihten oder die Geldforderung eines Richters. Der fast 500-jährige, weißhaarige Elf gilt als Weise und bedacht und soll alle lebenden Sprachen Aventuriens beherrschen. Kritiker betrachten ihn als zu friedfertig und harmoniebedürftig – er ist ein wahrer Rohalsjünger. Ellinar trat zu Zeiten Rohals als Berater in den Dienst des großen Menschenreiches und stand seitdem ethischen Königen und Kaisern zur Seite. Einige Jahrzehnte stand er der Diplomatischen Kanzlei in Gareth vor, unterrichtete Diplomaten wie Storko von Gareth und handelte wichtige Verträge aus. Heute wirkt Ellinar müde, denn er ist seinem Ziel eines Friedenslandes der Menschen nicht näher gekommen und wird sich vielleicht bald eingestehen müssen, dass Kampf und Streit in der Natur der Rosenohren liegen. Dann wird er sich wohl in die heimatlichen Auen zurückziehen.

Kurzcharakteristik: brillanter Sprachenkenner, Diplomat und Verständigungszauberer

Verwendung im Spiel: Ellinar Sterntru kann eine wichtige Koryphäe bei magischer Verständigung oder der Übersetzung eines mysteriösen Textes sein, Zeitzeuge eines lang vergangenen Ereignisses oder gefragter Ansprechpartner für komplizierte diplomatische Verhandlungen mit Fremdrassen. Wenn sein Ansehen einem anderen Mächtigen Gareths ein Dorn im Auge ist, mag sich der Elf als Opfer einer Intrige wiederfinden.

ELFEN AUF WANDERSCHAFT

LINDION DUNKELHAAR, WALDLÄUFER

Der hoch gewachsene Waldelf ist ein Vertreter seines Volkes, wie Kinder ihn in Schauergerichten über das Elfenvolk zu fürchten gelernt haben. In Lindions hüftlangem Haar scheinen sich sämtliche Farben einer mondlosen Nacht verfängen zu haben, selbst die

braunen Augen blicken ihr Gegenüber alles andere als sanft, sondern voller Zynismus an. Der Jäger folgt den schonungslosen Gesetzen der Natur, dabei sind ihm jegliche Moralschranken fremd. Er nimmt sich, was er braucht, und behält es (nur) so lange, wie er es braucht – Ausrüstung und Gesellschaft gleichermaßen, wie

einst die Amazonen-Prinzessin *Gilia* von *Kurkum* erfahren musste. Menschen begegnet er mit bösem Spott, Arroganz und häufig Ablehnung.

Kurzcharakteristik: vollendeter Waldläufer und Jäger



Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 17, FF 16

Herausragende Talente: Fallenstellen 17, Wildnislieben 18

Herausragende Zauber: Adlerschwinge (Luchs) 15, Bannbalad 16, Blitz 12

Verwendung im Spiel: Lindion denkt zuerst an sich und sein Überleben, Menschen würde er nur helfen oder ihnen seine Dienste als Waldläufer anbieten, wenn es seinen Interessen entspricht – dann kann er herablassender Besehrer, irrationaler Hilfesteller oder auch willkürlicher Antagonist sein. Das Auskommen mit ihm sollte in jedem Fall eine harte Bewährungsprobe darstellen.

ARIANA EINHORNGRÜß

Beim Donnersturmrennen 1006 BF machte eine faszinierend schöne Elfe durch ihre Teilnahme von sich reden, womit Ariana die unter Menschen bekannteste Steppeneelfe sein dürfte. Die Kinder des Windes achten sie als eine Formerin der Erdsänger-Sippe vom Einhorngras, eine der wenigen Kundigen, die heute noch Gefährte aus lebenden Pflanzen zu formen vermögen. Ihr von drei Firnporns gezogener Wagen aus grünem Holz führt die Erde, in der er wurzelt, mit sich und wird durch Elfenmagie genährt.

Ariana ist keine Kriegerin, aber ein echtes Kind des Windes, eine ständig Fahrende und Suchende. Sie verlässt sich in Notlagen vor allem auf ihr *mandra* und die Geschwindigkeit ihrer Tiere, mit denen sie auch im Gespann ein starkes magisches Band verbindet. Die sonst recht unbeschwerte Elfe ist unlängst in das Mysterium der dreizehn magischen Winde verwickelt worden (siehe das Abenteuer **Der Basiliskenkönig**). Dieses Erlebnis hat in ihr viele Fragen über das Wesen der Welt und das Schicksal ihres Volkes aufgeworfen – Fragen, die sie wohl nur auf weiteren Reisen durch die Länder der Elfen und Menschen zu McGründen hoffen kann.

Geb.: 974 BF **Größe:** 1,64 Schritt

Haarfarbe: weißblond

Augenfarbe: smaragdgrün

Kurzcharakteristik: meisterliche Wagenlenkerin, kompetente Humuslormerin, unerfahrene Mystikerin

Herausragende Eigenschaften: CH 17, GE 15; Meisterhandwerk (Holzbearbeitung)

Herausragende Talente und SF: Fahrzeug Lenken 14; Steppenkundig, Tierischer Begleiter (dreifach)

Herausragende Zauber und Rituale: Haselbusch 12; Melodie der Kunstfertigkeit

Besonderheiten: profitiert auch im Wagen von der SF *Tierischer Begleiter*, allerdings wirken die Zauber (Axxeleratus, Movimento) nur auf

die Tiere, nicht auf den Wagen selbst (der beim Wellenlauf also weiterhin versinkt).

Verwendung im Spiel: als Führerin durch oder um steppenartiges Gebiet, sportliche Konkurrenz, 'Elfe in Not' oder Fluchthilfe in scheinbar ausweglosen Situationen

LAHALEE, EINE BIUNVAR

Von Träumen über den 'Öffner der Tore' geleitet, zog sich die auelfische Sonnengrüßer-Sippe einst tief in den Bornwald zurück. Die Bewahrerin Lahalee fragte sich jedoch stets, welche Gefahr tatsächlich drohte und ob es nicht ihre Pflicht sei, hinauszugehen und das Land zu heilen. Die Träume vergingen, und



auch wenn die Zauberweber der Sippe zur Vorsicht mahnen, sah Lahalee ihre Zeit gekommen: Sie hat die Ihren verlassen und durchstreift nun den Norden auf der Suche nach Wunden, die die Dämonen dem Land geschlagen haben. Sie zu heilen, würde bedeuten, ihrem Volk die Rückkehr in seine alten Stammgebiete zu ermöglichen und damit letztlich die selbst gewählte Isolation der *biunvara* nach nur einem Jahrzehnt zu beenden.

Verwendung im Spiel: Lahalee ist eine ungeuldige, aber fähige Heilerin von Land und Kreaturen. Durch ihre Heilkraft oder das *Lied der Reinheit* kann sie die letzte Rettung bedrängter Helden sein. Allerdings ist sie ihrerseits auf jede Hilfe angewiesen, die sie bekommen kann.

ELODIRON KRISTALLGLANZ, DIE JÄGERIN

Geboren wurde die Firnelte als *Asamandra* am Blauen See, wo sie ein halbes Jahrhundert mit ihrer Kristallganz-Sippe lebte. Nachdem diese von einem Gletscherwurm beinahe ausgelöscht worden war, starben die wenigen Überlebenden bald darauf aus Schmerz über den

Verlust. Allein Asamandra überwand ihre Trauer und nannte sich fortan Elodiron ('die Verlorene').

Auf ihren Wanderungen traf sie 975 BF den albernischen Fürsten *Halman* *in Bennain* (Großvater der heutigen Königin *Inhver*) und verliebte sich in ihn. Im selben Jahr trat sie Halman zu Liebe auf dem Turnier von Gareth an, gewann überraschend und war fortan nur noch als 'die Jägerin' bekannt. Nachdem Elodiron und der Fürst lange Jahre zusammen verbracht hatten, bat er sie, die Schützen der Albernischen Garde bei der Eroberung Maraskans 987 BF anzuführen. Das Gemetzel erschütterte die Elfe jedoch so sehr, dass sie danach wieder ihr ruheloses Leben als Wanderin aufnahm.

Heute kann man sie überall im hohen Norden, bisweilen auch im nördlichen Mittelreich antreffen. Gelegentlich schafft sie sich für wenige Jahre eine einsame Heimstatt, und sehr selten tritt die Jägerin überraschend auf einem Turnier an, ehe sie wieder zieht. Begleitet wird die Firnelte bisweilen von ihrer halb menschlichen Tochter *Madyra* (geb. 986 BF), die unter Menschen aufwuchs, nun jedoch von Elodiron in die Gebräuche ihres Volkes eingeweiht wird.

Geb.: 904 BF **Größe:** 1,67 Schritt

Haarfarbe: silberweiß

Augenfarbe: Bernstein

Kurzcharakteristik: vollendete Bogenschützin

Herausragende Eigenschaften: IN 17, GE 21

Herausragende Talente: Bogen (Namensbogen) 23 (25), Bogenbau 17, Sinnenschärfe 17

Herausragende Zauber: Adlerauge 17, Adlerschwinge (Blaufalke) 16, Falkenaugen 19, Firnlauf 16, Leib des Windes 13, Spurlos Trittlös 16, Visibili 16

Beziehungen: ansehlich, aber bislang nicht genutzt (Familien von Gareth, Bennain)

Verwendung im Spiel: Elodiron kann als Retterin in höchster Not auftreten, als Vorbild oder gar Lehrmeisterin eines Bogenschützen (beziehungsweise Gegnerin in einem Turnier) oder nur als mystisch-traurige Begegnung im ewigen Eis. Man sagt auch, sie hätte einige Andenken an ihre mittelreichische Zeit, etwa aus dem maraskanischen Kronschatz, mit sich genommen.

ANCORON KATZENZORN, AUSGESTOßENER KÄMPFER

Dieser Verstoßene musste seine Sippe am Oblomond aufgrund seines unbezähmbaren Jähzorns verlassen. Erschrocken über seine Wildheit und gleichzeitige Kälte sangen die Seinen das alte *Lied der Verfernung* über ihren Kämpfer und wandten sich von ihm ab. In dem Bewusstsein, dass er nie zurückkehren, ja, seine Sippe nicht einmal mehr wiederfinden konnte, verdingte sich Ancoron bei schutzbedürftigen Menschen, focht in Turnieren gegen ihre



Besten und schlug sich in den großen Schlachten der jüngeren Vergangenheit, ohne dass er selbst hätte sagen können, ob er dort den Sieg oder den Tod gesucht hatte. Nach der Ogerschlacht zog man ihn halb tot unter drei erschlagenen Menschenfressern hervor, doch noch hat er den Gegner nicht gefunden, an den er in Sieg oder Niederlage seine dunkle Wut verlieren soll.

Vor einiger Zeit geriet der Auelw während einer Mission in die Gewalt des Druiden *Archon Megalon*, der sich seines *mandra* für seine eigenen Zwecke bediente (siehe den Band *Rückkehr der Finsternis*). Ancoron hat diese Schmach nicht vergessen, und er weiß, dass eine finale Auseinandersetzung mit seinem Peiniger noch aussteht.

Geb.: 964 BF **Größe:** 1,93 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: schwarzbraun

Kurzcharakteristik: brillanter Nahkämpfer, meisterlicher Messerwerfer, kompetenter Wildnisreisender

Herausragende Eigenschaften: MU 15, GE 16; Zäher Hund; Jähzorn 11, Sippenlosigkeit

Herausragende Talente und SF: Dolche 14, Schwerter 18, Wildnisleben 10, Wurfmesser 15; Ausweichen III, Beidhändiger Kampf II, Kampf im Wasser, Kampfpreflexe

Herausragende Zauber: Armatruz 10, Blitz 12, Fulminitus 12, Movimento 9

Verwendung im Spiel: als Leibwächter und Geleitschutz im aventurischen Norden, Verbündeter gegen dunkle Bedrohungen, Herausforderer eines berühmten kämpferischen Helden oder wenig subtiler Gegenspieler Archon Megalons und seiner Helfershelfer

SANRAY EULENSCHWINGE

Die niemals lächelnde Sippenwächterin mit den weißblonden Haaren und den silbergrauen Augen wurde 884 BF in der Donnerbacher Silberlöwen-Sippe geboren. Mehr als andere erfüllte das starke *zerza* des Ortes ihr Wesen, sie wurde eine respektierte Jägerin und Kämpferin gegen die Orks. Später fand Sanray den *Kreis der Einführung*, dem sie einige Zeit angehörte, und bereiste gemeinsam mit *Mandaron Schatenträume* (siehe Seite 104) die Menschenwelt. Seit sie 1021 BF an der Trollpforte gegen Dämonenhorden focht, spürt sie, dass nur der gnadenlose Kampf gegen die Mächte, die *nurdra* und *zerza* bedrohen, die Welt retten kann. Von ihrem Geliebten *Mandaron* trennte sie sich, glaubt sie doch, dass die Rückkehr ins Licht ein Irrweg ist, der den Elfen nie bestimmt war. Das Neue Zeitalter ist Sanray herzlich egal, aber das *Vermächtnis der Völker* hat ihr Hoffnung für die Zukunft gegeben.

Verwendung im Spiel: Die grimmige Kämpferin versteht sich als Bringerin des *zerza*, und wie dieses kennt sie keine Gnade. Am Rande der Schwarzen Lande oder der Wildermark sucht

sie Anschluss an tapferere Streiter, wobei sie keine prinzipiellen Vorbehalte gegen Menschen (oder sogar Goblins) hat. Sanray kann sich als Verbündete anbieten (wobei ihre skrupellosen Methoden für Schwierigkeiten sorgen können), aber auch als gefährliche Gegnerin, denn zuweilen schätzt sie Menschen mit seltsamem Verhalten (also viele Heldengruppen) als Feinde ein.

Zitat: »Bleibt hier, *foyamá*, und wartet darauf, dass die Dämonen kommen und euer Licht auslöschen. Zieht in die *Sala Mandra*, rettet euer Licht und lasst die Welt, die ihr liebt, im Schatten zurück. Oder kommt mit mir, legt eure besten Sehnen auf, lasst euer Licht gleißen und kämpft für das, was euch lieb ist. Ihr habt die Wahl!«

AYALAMONE SILBERSTREIF

Die Firnelfe bildet zusammen mit dem Geoden *Xenos* von den *Flammen* eines der ungewöhnlichsten Paare Aventuriens – und das seit etwa 800 Jahren. Die Elfe und der Zwerg pflegen dem Unverständnis ihrer jeweiligen Verwandten zum Trotz eine tiefe Beziehung zueinander, die vor allem ihre Seelen verbindet. Selbst wenn sie gerade nicht an der Seite des anderen sind, scheinen sie stets spüren zu können, was dieser empfindet.

Ayalamone ist aber auch ohne den Geoden neben sich eine herausragende Persönlichkeit: Die weit gereiste Zauberweberin hat in vielen Jahrhunderten mehr von Aventurien gesehen als viele andere firnelfische Sippen zusammen, ohne sich dabei von ihrer eigenen Sippe je gänzlich abzuwenden. Ihre Schwestern und Brüder der Wogentanz-Sippe an der Küste der Grimmfrostöde haben ihre fern der Heimat gesammelte Erfahrung längst zu schätzen gelernt.

Dass sich die aufgeschlossene Ayalamone ihrer Verantwortung im Kampf der Firnelfen gegen die Bedrohung durch das Eisreich Gloranas nicht entzieht, wird schon daran deutlich, dass sie 1021 BF für das Firnvolk die Bürde auf sich genommen hat, Trägerin der *Simia-Flamme* des Eises zu sein. Seitdem trifft man sie häufiger im hohen Norden an, wo sie meist von ihrem langjährigen Gefährten getrennt zwischen den Palästen der verstreuten Firnelfensippe umherreist, um das vorherbestimmte Schicksal der *Simia-Flamme* zu ergründen und die einzelnen Sippen für den gemeinsamen Widerstand gegen die sich immer weiter ausbreitenden Feinde zu gewinnen. Im Gegensatz zu vielen anderen ihres Volkes schließt sie die Menschen als Verbündete dabei nicht von vorne herein aus.

Geb.: um 190 BF

Größe: 1,87 Schritt

Haarfarbe: silbern

Augenfarbe: silbergrau

Kurzcharakteristik: brillante Zauberweberin
Herausragende Eigenschaften: KL 17, IN 19, CH 18

Herausragende Talente: Lehren 14, Magiekunde 16, Singen 17

Herausragende Zauber: Adlerschwinge (Silbermöwe) 21, Bannbaladin 19, Blick in die Gedanken 18, Leib der Wogen 15, Wasseratem 17

Beziehungen: ansehnlich (unter Firnelnen)
Verwendung im Spiel: Ayalamone nimmt im Kampf gegen die Eishexe Glorana eine zunehmend aktive Rolle ein und kann so als zwischenzeitliche Verbündete oder hintergründige Unterstützerin und Auftraggeberin für allerlei Questen im hohen Norden dienen.

Zitat: »Deine Magie erinnert mich an einen anderen Zauberer aus deinem Volk, den ich vor einem halben Jahrtausend kennen lernte. Bei solchen Fähigkeiten würde es mich freuen, dich auf der richtigen Seite zu wissen.«

VANARAËL FRÜHLINGSANG

Die Auelfe aus dem Yaquirtal gehört zu den Nachkommen jener, die niemals gänzlich die hochelfische Zivilisation aufgegeben haben, um in die Natur zurückzukehren. Im Gegenteil: Sie bewundert ihre Vorfahren und möchte so viel wie möglich über die Zeit der Hochelfen erfahren. Inseheim träumt Vanaraël (geb. 967 BF) davon, dass alte Lieder neu erklingen und alte Städte neu erstrahlen – von einem neuen Frühling für die Kultur der Hohen Elfen. Bisher galt ihre Suche nur dem Yaquirtal, doch seit Gerüchte von einer Elfenstadt im Reichsforst nach Punin drangen, zieht es sie hinaus, auch andernorts nach dem Erbe ihres Volkes zu suchen.

Verwendung im Spiel: Vanaraël kann für die Helden Auftraggeberin oder Beraterin sein, wenn Überbleibsel aus der Zeit der Hochelfen





erforscht oder beschafft werden sollen. Dank der Unterstützung durch Freunde und Verwandte unter den Bauschwebern und Kunsthandwerkern im Yaquirtal verfügt sie über zwar bescheidene, doch ausreichende Mittel, um gelegentlich eine kleine Expedition auszurüsten. Vanaraël kann aber auch zur Konkurrentin oder Gegnerin der Helden werden, wenn es um den Erwerb alter Kunstgegenstände oder Artefakte geht oder wenn sie mit altem Wissen experimentiert, das besser vergessen geblieben wäre.

SERIHAYÖE SCHATTENPFAD

Selbst unter den Elfen der Salamandersteine ist es ungewöhnlich, sein ganzes Leben nur einem Traum zu widmen – zumal wenn die-

ser nicht ins Licht führen soll. Die Waldelfe Serihayöe (geb. um 950 BF) begegnete bereits in ihrer Kindheit einer Kreatur, die eigentlich nur Alpträumen entspringen kann – ob im Traum oder in der Wirklichkeit, vermag sie selbst nicht zu sagen und ist ihr auch nicht wichtig –, und befindet sich seither auf der Suche, diese (wieder) zu finden und sich ihr zu stellen. Längst hat die Legendensängerin ihre Heimat verlassen, um auch aus den Geschichten anderer Völker Fragmente und Spuren zu sammeln, die sie dereinst zu ihrem Ziel führen könnten. Auf Fremde wirkt sie gedankenverloren; der Blick ihrer dunkelblauen Augen von der Unergründlichkeit eines Bergsees scheint selbst dann in weite Ferne zu schweifen, wenn sie ihr Gegenüber direkt anspricht.

Verwendung im Spiel: Serihayöe kann als mysteriöse Begegnung im gesamten Norden Aventuriens unvermittelt auftauchen, ihrem Gegenüber mit zitternder Stimme eine Geschichte erzählen, voller Hast einige Fragen stellen und danach wieder verschwinden. Gelegentlich bittet sie Helden, Legenden nachzugehen, in denen sie ihre Kreatur wiedererkennen glaubt. Ohne dass sie es selbst weiß, stehen ihre Geschichten oft in einem Zusammenhang mit vergangenen oder zukünftigen Ereignissen der betreffenden Person und Begegnungen mit Schreckenskreaturen. Bisweilen taucht Serihayöe vorher mittels TRAUMGESTALT bereits in den Träumen der Person auf.

SELTSAME

FEYANGOLA,

EIN AUGE DES NAMENLOSEN

Die Völker der Elfen wissen um ihn und nennen nur flüsternd seinen Namen, aber man spricht nicht über ihn: Feyangola, den im Eis schleichenden und im Dunkel lauernden 'Elfenhammer' (so die Übersetzung seines Namens), eine Verkörperung des *dhazza*, das die *feya* seit Urzeiten heimsucht und zum Weg ins Verderben verführen will. Schon der Blick des Nachtalben mit den spinnfadendünnen silbernen Haaren verheißt Verdammnis: Wo das rechte Auge noch ein typisches pupillenloses Nachtblau aufweist, öffnet sich anstelle seines linken ein scheinbar endlos tiefer Schacht von purpurfarbenen Wirbeln, der den Betrachter in seinen Bann zieht. Feyangola ist eines der dreizehn Augen des Namenlosen, die als dessen höchste Diener gefürchtet werden. Seit Jahrhunderten streift er im Namen seines Herrn durch Aventurien und über das Eis ins Güldenland, um seine finsternen Werke an den Elfen, für die er nur Verachtung übrig hat, zu vollbringen und sie endgültig zu verderben. Mit Pardonna, die er möglichst meidet, verbindet ihn kaum etwas, und umgekehrt sieht er ihr Wirken als falsch und nicht aufopferungsvoll an. Am liebsten würde Feyangola das Volk der Nachtalben in die Welt hinausführen, um offen für seinen Gott zu kämpfen.



Ränke spinnen wie bei den Auelfen des Yaquirtals oder unter den Elfen der Inseln im Nebel. Immer wieder führt er Trupps von Nachtalben aus dem Himmelsturm und lässt sie auf die Welt los.

ARANTALWA LÄSST-HIMMELKREISCHEN, EIN FEYLAMIA

Vor über 1.500 Jahren endete der *Zweite Zug der Sehrenden* in der Katastrophe durch das *Schwarze Licht des dhaza*. Ein alter Zauberweber jedoch wurde vom Unlicht nicht nur angezogen, sondern ergab sich ihm, wurde korrumpiert und verwandelt, ohne zu vergehen. Er wurde *feylamia*, das Nicht-Sein in Elfen-gestalt (siehe MGS 117). Als Arantalwa lässt-Himmelkreischen kennen und fürchten ihn die Waldelfen, und bis heute ist er ein ungebeter Gast in Madayas Träumen, ein Verderber Einzelner und Vieler. Wie ein Schatten schleicht er durch die Wälder oder die Träume ihrer Bewohner, trinkt Elfenblut, um den nie mehr enden wollenen Lebensdurst zu stillen, und fürchtet nichts als den Mondschein. Er nimmt stets die Gestalt seines letzten Opfers an und ist dadurch längst selbst so gesichtslos wie sein dunkler Herr geworden. Sein 'Lebensziel' aber ist die Schaffung eines neuen Schwarzen Lichts, das die Elfen mitsamt ihrer Lichtwelt der *Glorie des dhaza* anheim fallen lassen soll. Und er fühlt, dass die Weltzeitwende die Geburtsstunde eines neuen *Zugs der Sehrenden* sein muss.

Geb.: um Bosparans Fall
Größe: 1,96 Schritt

Kurzcharakteristik: tödlich kalte Verkörperung des Bösen und vollendeter Geweihter des Namenlosen, fleischgewordener Wille seines Herrn

Besonderheiten: Feyangola kann nicht nur auf

namenlose Mirakel und uralte Hochelfenmagie zurückgreifen, sondern ist mit Streitkolben und Vollkörperharnisch jeweils aus einer Endurim-Legierung) auch ein gefährlicher Gegner im Kampf.

Verwendung im Spiel: Als ein mächtiger Gegner, der kaum zu bezwingen ist (und im Falle einer Niederlage wiederkehren kann, beleibt durch den ewigen Hass seines Herrn), kann Feyangola überall dort im Hintergrund wirken, wo die Macht des Namenlosen unter Elfen um sich greift. Er kann in Myranor ebenso seine

Verwendung im Spiel: ein uralter Schrecken, der sich nichts Geringerem als der Verderbnis des Lichts verschrieben hat. Arantalwa wirkt grausige Parodien der magischen Elfenlieder, dringt in Träume ein, stiehlt Sikaryan



und Hoffnungen und erhebt andere seiner Art. Er ist ein Meister der Täuschung und der Traummagie, so dass man sich nie ganz sicher sein kann, ihn wirklich bezuzaubern zu haben.

FWARENDIR FLAMMENHAAR, DER 'LÖWENHELF'

In den Randgebieten der Salamandersteine taucht hin und wieder ein elfischer Hüte auf, der ein seltsames Gebaren an den Tag legt. Fwarendir ist mit seinen über zwei Schritt Körpergröße, den durchdringenden goldenen Augen, der bronzefarbenen Mähne und den zahlreichen Narben am muskulösen Leib für einen Elfen ungewöhnlich groß und schwer –

eine fürchtenerlösende Gestalt. In abgetragener Leder gekleidet und mit einem Jagdmesser bewaffnet, streift er durch die Wälder, reißt seine Beute wie ein Berglöwe und hütet eifersüchtig sein wechselndes Territorium. Denn Fwarendir hat einst in bitterer Not so lange Zeit verwandelt in der Gestalt seines Selentiers verbracht, dass sein Wesen von da an nur noch wenige elfische Züge hatte. So hält er sich meist fern von anderen intelligenten Wesen, doch getrieben von einer undefinierbaren Sehnsucht und Neugier belauert er gelegentlich ein nächtliches Sippenlager oder eine Handelskarawane und schaut fasziniert dem Treiben zu, das ihm vertraut und doch fern wie ein anderes Leben vorkommt.

Verwendung im Spiel: Fwarendir kann als gefährliche Bedrohung oder auch als Retter in der Wildnis eingesetzt werden. Reisende aus sicherer Entfernung beobachten oder nachts Lebensmittel stehlen. Seine Handlungen sind wenig vorhersehbar, instinktiv und impulsiv, und die Kommunikation mit ihm sollte gewöhnungsbedürftig sein, denn Fwarendir spricht nur noch wenige Worte mit seiner grollenden Basstimme. In Gesellschaft von Elfen oder Menschen, die sein Vertrauen oder seinen Respekt errungen haben, kann er sich regelrecht verspielt geben.

WEITERE BEKANNTE ELFEN

MAGIER

Nicht unter Elfen aufgewachsen, sondern am Informationsinstitut Rommilyz zur Adepta ausgebildet, die **Arela Weißblatt**, Edle zu Ragath, viele Jahre als Gesandte des Mittelreichs am Hof zu Vinsalt. Nach ihrer Entlassung lebt sie weiterhin in der Stadt. Der gildenlose (seit er wegen Atheismus die Akademie Methemis verlassen musste) **Firionel Nachtschatten** ist einer der führenden Magierphilosophen Aventuriens und steht angeblich in der Tradition einer Lehrer-/Schüler-Dynastie mit Bezug zum Nachtschattenturm in Weiden. Von **Elon Carhelan**, dem geheimnisvollen Verfasser der verbotenen *Philosophia Magica*, heißt es, dass er uralte und zaubermächtig – heute noch lebt. Im Kreis der Einführung der nördlichen Salamandersteine (siehe AZ 128) lehren und lernen Elfen gemeinsam mit Menschen: Die uralte **Shayariel Lachen-wie-Windgeflüster** soll einst den Rohalsschüler *Asteratus Deliberus* willkommen geheißen haben, während der Wipfeläufer **Elbrenel Fliedergruß** im Kreis die Begegnung mit Menschen sucht, um sich auf eine Reise in deren Welt vorzubereiten. Der greise **Hesandor 'Sternenfreund' von Leuenfort**, ein menschlicher Magier aus Donnerbach, verbringt hier seinen Lebensabend, und die Junghexe **Amanxalyn von der Eiche** folgte in romantischer Verliebtheit dem Elfenbarden **Nahelor Windlauser** in den Kreis der Einführung.

KÜNSTLER

Eldarid Regenträume wirkt als Künstler und Restaurator in Lowangen; er füllt mit einem ganz und gar unelfischen Bürstenhaarschnitt auf, der seine abstehenden Ohren betont. Die gelenkige Auelfe **Mayaharia Morgenrot** wurde als Schauspielerin ohne Schamgefühl zum Publikumsliebbling im Horasreich und an der Garether Heldenbühne. Unter verschiedenen

Künstlernamen, oft 'die Unmöglichen', treten die Elfe **Allari** und der Zwerg **Rodox** in den mittleren und tulamidschen Landen als Gaukler und bei Schützen-Wettkämpfen auf. Ein beliebter Gast an den Adelhöfen des Lieblingfeldes ist die Harfnerin **Filyina Calleano**, eine schüchterne Halbfelfe, die nur für ihre Musik lebt und ihr Publikum mitreißt kann wie kaum eine andere Musikantin.

GEWEIHTE

Im Firun-Tempel zu Vinsalt wirkt die Halbfelfe **Lemiril Wolkenflug**; einen weiteren halbfelfischen Geweihten findet man in Punin mit Vogtvikar **Phexgeschwind Wiesenläufer**. Möglicherweise der einzige einem Zwölfgott geweihte Elf Aventuriens ist **Arvil Asroth**, Tätowierer zu Phexcaer und heimlicher Geweihter des Phex. Die Vorstherin des Lowanger Rahja-Tempels, die Halbfelfe **Elayoë Tausend-schön**, ist als Ausrichterin großer Feste bekannt.

MÄCHTIGE

Manche Elfen haben es auch in der Menschwelt zu Macht und Einfluss gebracht. Eine der finstersten ist **Azaril Scharlachkraut**, eine herausragende Gestalt in den Schwarzen Landen, Paktiererin, überzeugte Verehrerin Borbarads und langjährige Gefolgsfrau Xeraans. Höchstens **Dolguruk**, Sultan und Henker von Thalusa, Blakharaz-Paktierer und ausgestoßener Auelf, kann ihr an Niedertracht das Wasser reichen. Einst Landgraf der Trollzacken und Marschall Darpatiens, ist der Halbfelf **Golambes von Gareth-Streitzig**, ein Verwandter des Kaiserhauses zu Gareth, heute auf der Suche nach seinen Wurzeln: Seine Ahnin war **Oionil Tauglantz**, die den Menschen als 'Elfenkönigin' in der Entscheidungsschlacht gegen die Orks und in der Dritten Dämonenschlacht beistand.

ELFEN IM SÜDEN

Im Land der Ersten Sonne gibt sich der halbelfische Überlebenskünstler **Escalio von Marlesconya** als Dschinnenkönig oder mystischer Hochelf aus der Wüste Khôm aus. Und selbst in Al'Anfa gibt es Elfen und Halbfelfen: Die prominenteste ist **Amira Honak**, Tochter des Patriarchen **Amir Honak** und seiner einstigen Geliebten, die Auelfe **Saga Mondlicht**, die inzwischen in den Norden zurückgekehrt ist. Amira hat sich wie ihr Vater dem Rabengott geweiht; für ihr elfisches Erbe hat sie bisher kein Interesse gezeigt. Im so genannten 'Elfenwart', in dem mehrere Elfen unter sich sind, wartet seit Jahrhunderten der Bogenbauer **Sirlon Silberwind** darauf, dass die nächste göttliche Strafe über Al'Anfa hereinbricht.

SONSTIGE

Die Elfe **Galief Finkenfarm** betreibt die Schänke **Salamanderstein** in Lowangen, wo auch ihr eigenes Volk verkehrt, und organisiert gemeinsame Veranstaltungen mit dem Rahja-Tempel. **Eraion Schattenlauf** hingegen führt die Schänke **Zum Fröhlichen Spitzohr** in Riva nur deshalb, weil er sich nach einer schweren Kopfverletzung nicht mehr daran erinnert, was es heißt, ein Elf zu sein; er zaubert auch nur in betrunkenem Zustand. Der rabiate Waldelf **Falnokul** verließ seine Sippe; heute reist er zusammen mit dem Thorwaler **Sevn Gabelbart** und der Nivesin **Nirka** als Kopfgeldjäger durch Nordaventurien. Die Waldelfe **Racalia Meerfuchel** gelobte in einem Unwetter auf Hoher See einst 20 Jahre in Diensten des Meerherren an der Eiferschule in Havena; heute trifft man sie zuweilen beim Turm ihrer alten Wegefahrten **Ariolan Weißstab** am Oberlauf des Ingval (siehe **Unter dem Westwind 151**). Die uralte Auelfe **Galandel Yetimutter** hat es einst nach Yetiland verschlagen, wo sie sich als weise Frau um das Wohlergehen des Yeti-Stammes der Hrm Hrm kümmert.



MYSTERIA ET ARCANAE

Die folgenden Mysterien sind allesamt **Meisterinformationen**, die Ihnen beim Ausgestalten von Abenteuern oder Kampagnen rund um das **Wald der Elfen** dienen können.

Diejenigen Mysterien, bei denen eine Thematisierung in offiziellen

Publikationen unwahrscheinlich ist, sind mit einem Sternchen (*) markiert. Sie können diese nach Herzenslust nutzen, um eigene Abenteuer zu kreieren, die nicht mit der aventurischen Geschichtsschreibung in Konflikt geraten können.

GEHEIMNISVOLLE ORTE

DAGALS THRON

„Unweit des Rabenpasses in der Gelben Sichel steht Dagals Thron, von Winden erbaut, den Fels überdauernd, von Liedern umtanzt, und er ist wahr.“

Auf einer der äußeren Inseln im Nebel steht Dagals Thron, von Meer umgeben, von Geschichten unspült, niemals vergessen, niemals vergehend, und auch dort ist er wahr, muss wahr sein. Wer das versteht, versteht Dagal selbst. Ich wage es nicht.“

—Notiz in einer jüngeren Kopie des Berichts der Foggwulf-Expedition; Verfasser unbekannt

Es heißt, wer auf Dagal Badocs Thron sitzt, könne die ganze Welt schauen und Weisheit erfahren – aber auch den Wahnsinn. Lange Zeit war in einer Kluft unterhalb des Throns der Dreizehnte Wind, der Lügenbringer, eingekerkert, doch er wurde befreit.

Weitere Informationen über Dagals Thron hält das Abenteuer **Der Basiliskenkönig** für Sie bereit, Informationen zum **Lügenbringer** erfahren Sie auf Seite 118.

SHANASALA, DIE HEIMAT DER LICHTER

Der Kristallpalast *Shanasala* ('Heimat der Lichter') ist seit über 5.000 Jahren Refugium für die firmelische Sippe der Lichthüter. Der Palast (der eher die Bezeichnung Kristallstadt verdient hätte) liegt geschützt in einer Schlucht am Fuß des Ehernen Schwertes, hoch oben im ewigen Eis: ein Wunderwerk aus Schnee und Eis, das von vielen Generationen geformt und ständig erweitert wurde. Bei aller bezaubernden Schönheit darf die Wehrhaftigkeit *Shanasalas* nicht unterschätzt werden: Geschützt von flankierenden Gebirgsmassen, mit Bastionen aus Eis, Wachtürmen und Schützstellungen, sind der Palast und seine Bewohner stets auf Angriff vorbereitet. *Shanasala* hat schon mehrere Belagerungen durch *Pardonas* Kreaturen standgehalten. In den letzten Jahren kam die Bedrohung durch *Gloranas* Eisreich hinzu; *Paavi* – der Sitz der Eishexe – ist mit dem Eissegler nur eine Woche über die Klirrfrostwüste (in südlicher Richtung) entfernt.

Die Lichthüter gehören seit jeher zu den größten Firmelensippen und durch die ständige Auseinandersetzung mit *Pardonas* und *Gloranas* Kreaturen auch zu den wehrhaftesten. Sie und ihr Palast bewahren noch so manches Geheimnis aus den Anfangstagen des Firmvolks – *Shanasala* ist beinahe so alt wie der Exodus aus dem Himmelsturm. Zudem eignet sich der Kristallpalast als Ausgangspunkt für Expeditionen in den Norden oder Abenteuer im Eisreich, die Lichthüter als Verbündete gegen *Pardona* oder *Glorana*. Weitere Informationen zu *Shanasala* und seinen Bewohnern finden Sie im Abenteuer **Schwinger aus Schnee**.

DIE PFADE DES WINDES

Einige steppenelische Zaubererber hüten das Geheimnis seltener Wege, die sie 'Pfade des Windes' nennen. Sie erlauben es ihnen, auf bestimmten Routen oder mit bestimmten Winden im Rücken ganze

Wochen Reisezeit zu gewinnen, Feinden zu entkommen oder Unwetter jenseits der Welt abzuwarten. Das wahre Wesen dieser Pfade, die zu beschreiten es eines speziellen Zauberspruches der ganzen Sippe bedarf, ist jedoch auch den Elfenweisen nicht völlig bekannt. Manchmal schließt sich den Reisenden dabei unbekannt etwas an, das nicht ganz von dieser Welt ist: verbannte Feen, dunkle Träume oder Schatten ohne Namen.

SALANUR TALA'A'FEYA – DAS 'VERMÄCHTNIS DER VÖLKER'

Im Eifer des Jahres 1029 BF erschuf *Calaya Nebellied* zusammen mit ihrer Tochter und Leiterin der Schule des direkten Weges, *Mondglanz Eichenfeld* in Gerasim durch ein großes Salasandra, an dem auch Menschen teilnahmen, die *Salanur tala'a'feya* (nachzuspielen ist dies im Abenteuer **Das Vermächtnis der Völker**). Dieser Begegnungsort für Menschen und Elfen, an dem beide sich auch ohne Kenntnis der Sprache der anderen verstehen und voneinander durch Einfühlung lernen können, ist durch ein magisches Bild des Elfenmalers *Goldion Seemond* zu erreichen. Dieses zielt in Form eines großen mandelförmigen Spaltes eine alte Eberese im Nordteil Gerasims, die von der Dryade *Nianalyndir* bewohnt wird, deren besondere Feenmagie auch dafür Sorge trägt, dass das Bild durch äußere Einflüsse nicht beschädigt wird. Wer das Bild intensiv auf sich wirken lässt und friedliche Absichten zur Verständigung hegt, hat die Möglichkeit, es zu betreten, und findet sich auf einer Waldlichtung wieder, die sich in *Madayas* Träumen befindet. Das Licht von *Calaya Nebellied*, der Initiatorin dieses Vermächtnisses für Menschen und Elfen, ging ein in die *Salanur tala'a'feya*, die nun durch Lied oder Traum als eine Ratgeberin dienen kann, die unmittelbar mit *Madayas* Träumen verbunden ist.

Der Gerasimern dient die Lichtung vor allem der gegenseitigen Unterweisung, der Verständigung und dem Bekanntmachen mit den Bräuchen, dem Wissen, den Legenden und der Weltzeit des jeweils anderen Volkes. Aber auch Elfen aus ganz Nordaventurien finden sich hier ein, um sich Rat über ihren weiteren Weg zu holen.

DUNKLE BRUNNEN, MAGISCHE GEWÄSSER

Magier sprechen vom 'Dunklen Brunnen', aus dem reine Astralenergie fließt, die Sagen der Elfen erzählen vom 'Dunklen Quell' oder *mandraava'o*, dessen Wasser reines *mandra* sei. Manche glauben an einen einzigen solchen Brunnen, andere vermuten, es könne mehrere geben. Tatsache ist, dass manche Bäche in den Salamandersteinen eine magische Aura haben. Gleiches gilt für den Neunaugensee, an dessen Ufern die magische Pflanze *Kairan* geerntet wird, in deren Halmen sich Astralenergie anreichert. Die Hochelfen erschufen einst Füllhörer, in denen magisches Wasser eingedampft wurde, bis nur noch ein Tropfen konzentrierter Astralmacht übrig blieb. Wer diesen einnahm, dessen magische Kraft sollte dauerhaft steigen – doch diese Artefakte gelten als verschollen.

Es gibt Elfen, die von sich behaupten, sie hätten im Innern der Salamandersteine die Quelle des *Kvill* gefunden (nachzuspielen im Solo-



Abenteurer **Das Lied der Elfen**. Den mystischen Ort beschreiben sie als tiefe Klamm, an deren Ende ein Strahl dunklen Wassers aus der Felswand schießt. Von diesem Wasser zu trinken sei, wie in einem Traum einzutauchen und zum Licht emporzusteigen.

Auch am Grund des Neunaugens, den andere jedoch für bodenlos halten, wird der Dunkle Brunnen vermutet. Die Elfen nennen den See *Pundlarin*; seine Zuflüsse sind der *Pundlaril* im Süden (isd.: *ril* 'unheimliches Gewässer'), in dem eine Fee gleichen Namens wohnt, und der *Fialgralwa* ('Orkwasser') oder *Finsterbach* im Südwesten, der *Rathil* ('Strom der Feinde') im Osten, der *Mandlaril* ('Zauberwaldstrom') im Nordosten und der *Görondaril* ('wilder, donnernder Fluss') oder *Donnerbach* im Norden.

Der Fialgralwa soll aus einer Schale entspringen, durch die man in die Lichtwelt gelangen kann, um den Ahnen des Elfenvolkes zu begegnen. Andere Legenden deuten den Weg zur Fialgralwa-Schale als Suche nach dem inneren Gleichgewicht, das man erreichen muss, um die Lichtwelt zu betreten. Der Mandlaril hat der Sage nach gar keine Quelle, sondern kommt als Regenbogen aus dem Himmel. Zwischen Donnerbach und Niritul soll es irgendwo einen Bach geben, der nur in Vollmondnächten Wasser führt. Seine Quelle soll eine Flöte aus Mondsilber sein, und wer von dem Wasser trinkt, soll mit Elfenstimme singen können. Im Neunaugense selbst soll es eine schwimmende Insel geben, eine Elfenstadt Mandalya (siehe auch Seite 123), ein gigantisches Ungeheuer sowie einen Vulkan, der in Zeiten des Umbruchs ausbricht. Zweifellos vorhanden sind zahlreiche Mindergeister sowie die 'Wasserflinken', ein intelligentes Forellenvolk feischen Ursprungs, das sich bei Donnerbach herumtreibt.

PURDRA UND ZERZA IN DONNERBACH

Seit ihrer Entdeckung des Donnerbachfalls schätzten die Elfen der äußeren Salamandersteine und ihrer Umgebung den Ort als Meditationsplatz, und die frühen Hochelfen nutzten ihn als Ausgangsort kämpferischer Unternehmungen: Das *zerza* empfanden sie hier als besonders stark. In späteren Liedern wurde der Flusslauf des Donnerbachs als Verkörperung der beiden alten Elfenbögen *Nurti* und *Zerzal* besungen. Der Übergang der wilden und ungestümen Naturgewalt des Wasserfalls in die ruhigen Wasser des Neunaugenses mit seinen fruchtbaren Uferauen symbolisierte dabei das Wechselspiel von Werden und Vergehen. Nach der Ankunft der Rondrianer in Donnerbach nahm das *zerza* in der Empfindung der Elfen abermals überhand, Eskalation und offener Kampf drohten, bis Rohal der Weise (wer weiß ob zufällig oder bewusst) das Seminar der elfischen Verständigung und Heilung gründete und so das *nurda* in den Augen der Elfen wieder zu seinem Recht kommen ließ. Die Menschen scheinen jedoch keinen Sinn für dieses mystische Gleichgewicht des Ortes zu haben, und so ist es ständig gefährdet.

DALEONES LETZTE SCHLACHT (+)

»Das Heer Quinjaslas bedeckte die Ebene im Osten, doch Daleone fürchtete die überlegene Zahl der Gobianna nicht. Die Feldherrin Mandalyas sprach corla, machte die Wolken brennen und ließ Flammen auf die Feinde regnen. Ihre Lichtstänger hieß sie die Gleifende Hymne anzustimmen, und Flammen erfüllten auch die Herzen der Schar des Flammenhorstes. Doch Quinjasla führte tobende bha' rgrä und rasende biundakä'e ins Feld, still schleichende largrä fielen Daleone in den Rücken und die Götter der gobianna warfen ihr Feuer mit Gewittersturm zurück. Eine Nacht tobte die Schlacht, und das grüne Gras ward rot von Blut und schwarz von Brand. In der Glut des Morgens standen die Feldherrinnen sich gegenüber. Fenar Daleone aber sah, dass nur noch ihre Leibgarde stand, und da rief sie den Atem Pyr Daokras herbei, wie es keine zuvor getan. Sie und die ihren verbrannten zu Asche, zu Asche verbrannte auch Quinjasla, in jenem Moment, als sie siegreich nach Mandalyas Banner griff. Es heißt, kein lebendes Wesen hätte das Feld von Daleones letzter Schlacht verlassen.«

—steppenfelsche Überlieferung (in ähnlicher Form auch bei den Goblins des Bornlandes bekannt)

Alle neun Jahre in einer bestimmten Nacht erfüllt ein brandrotes Glühen den Himmel im Nordosten der Grünen Ebene. Dann treffen erneut geisterhafte Scharen von Goblins und Hochelfen aufeinander, müssen im Tod abermals die Schrecken des furchtbaren Gemetzels durchleben. Beide Seiten sind verzweifelt bemüht, ihre letzte Schlacht für sich zu entscheiden, um endlich Frieden zu finden. Doch solange Daleones Flammensturm Sieg oder Niederlage verhindert, muss sich der Kampf wiederholen. Wer weiß, welcher jenseitige Lohn auf die Unerschrockenen wartet, die es wagen – auf der einen oder anderen Seite – in die Geisterschlacht eingreifen, und dabei riskieren, für immer ein Teil von ihr zu werden.

DIE RABENKINDER (+)

»... finden keine Spur mehr von den götterlosen Langohren – der Sieg war letztlich unser. Wir haben ihre seltsamen Neubauten abgebrannt und begonnen morgen mit dem Bau der Batioun Pervals Krone. [...] Woher mögen die Raben kommen? Ihr ständiges Rufen ist ohrenbetäubend. Herr Boron steh uns bei. [...] dringen durch die Scharten ein ... scharfe Schnäbel ... drei Tote ... Fluch? ...«

—zerfledderte Seiten aus dem Rapporthuch des II. Kaiserlich-Garetischen Schanzbautrupps, um 940 BF

In der Nähe des Rakula-Flusses in der garetischen Grafschaft Reichsfors steht eine verlassene Bastion inmitten eines kleinen Wäldchens. Das verfallende Gemäuer aus der Regierungszeit Kaiser Pervals wird nur von einem Schwarm großer Rabenvögel bewohnt und von den Bewohnern der nahen Dörfer gemieden. Alle paar Jahre streift der Schwarm durch die umliegenden Ländereien, greift Menschen und Vieh an und dringt dabei auch in Häuser und Ställe ein. Zuweilen kreist der Schwarm auch nur über den Bauern auf dem Feld oder Wanderern auf den Straßen, sitzt stumm in einer Baumkrone oder auf Dächern, wie um die Menschen an etwas zu mahnen.

Den 'Fluch der Rabenkinder' nennen die Dörfler das, doch – bis auf die Ältesten – haben sie vergessen, dass einst eine Elfenrippe mit dem gleichen Namen dort lebte, wo der Turm erbaut wurde.

LAMIALAGRA (+)

»... und Tovaöda sah sie um sich stehen, hager und ohne Stolz, ihre Leiber nur Wind und Nebel, gekleidet nur in ihr bodenlanges Haar, das weiß wie Knochen, silbern wie Mondlicht oder schwarz wie die Nacht war. Hunger lag in ihren tiefen Augen, und Hass, aus der Sehnsucht nach dem Leben, das ihnen genommen war, geboren ...«

—aus dem waldefischen Märchen von Tovaöda und Arantalwa

Viele Waldelfensippen kennen die Legende vom *Lamialagra*, einem düsteren Wald (sein Ort kann innerhalb Nord- und Mittelaventuriens frei gewählt werden), wo der Feylamia *Arantalwa lässt-Himmel-kreischen* (siehe Seite 111) angeblich die Geister der von ihm verführten und getöteten Elfen bindet, wo sie als *lamiza'a* (Nachtalpe) umgehen. Dereinst, so die Sage, will *Arantalwa* sie das *nurda* trinken lassen, das sie brauchen, um Gestalt anzunehmen und in Scharen über die Elfen herzufallen. Doch so lange müssen sie auf gelegentliche Wanderer hoffen, die dumm genug sind, am Waldrand ihr Nachtlager aufzuschlagen.

DIE LICHTWELT

»Jenseits des Regenbogens, hinter sieben mal sieben Toren, die sich nur einmal in sieben Jahren öffnen, und sieben mal sieben Ländern, die von Feen und Gnomen, Tiermenschen und Blütenjungfern bewohnt sind, liegt ein Reich aus Licht und Traum, das von den zaubermächtigsten aller Wesen bewohnt



...und Aus lauterem Glanz ist ihre Gestalt, und sie hüten den Schatz des ewigen Lichts, der Unsterblichkeit verleiht und jeden Wunsch wahr werden lässt.

— aus einem albernischen Märchen

„Mag die Lichtwelt, aus der doch die zaubermächtigen Elfen stammen, gar identisch sein mit der so genannten Zitadelle der Magie, durch die die Zauberkräfte in die Dritte Sphäre kam, als die Lichtelfen unter Mada (oder Madaya, wie die Elfen sie nennen), sich einen Weg in unsere Welt bahnten?“

— Rändnotiz an einer Ausgabe der Encyclopaedia Magica der Halle der Weisheit zu Kuzlik

Die Elfen glauben, dass ihr 'Licht' aus der mystischen Lichtwelt stammt

und nach ihrem Tod wieder dorthin zurückkehrt. In den Salamandersteinen soll sich ein Tor in die Lichtwelt befinden, durch das die ersten Elfen einst in die Welt getreten sind, dem das Gebirge und seine Wälder ihre magische Aura verdanken und durch das heute wieder einige Elfen, die der Welt müde geworden sind, ins Licht zurückkehren wollen (siehe auch unten sowie die Seiten 10 und 40). Von aventurischen Gelehrten wird die Lichtwelt manchmal als die Herzglobule der Feenwelten bezeichnet, die reinste und älteste der Anderwelten, der alle Magie entstammt, die die Feenwelten durchströmt. Einige Sphärologen jedoch vertreten die Theorie, die Lichtwelt sei von gänzlich andersartiger Natur als alle bekannten Globulen. Woher aber mögen die Lichtelfen dann stammen, wer mag sie erschaffen haben, wenn ihr Ursprung außerhalb jeder bekannten Kosmologie zu suchen ist?

Weitere Informationen zur Lichtwelt finden Sie in **MGS 14ff.**

MYSTERIEN DER SALAMANDERSTEINE

DAS HERZ DER SALA MANDRA

„Der Ursprung der Elfen ist ein unenthüllbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkeln, sondern im Licht.“

— Gespräch Rohals des Weisen, Band XI, um 533 BF

„Das Herz der Sala Mandra ist ein See aus Tränen der Sehnsucht, auf dem eine Blüte aus Licht schwimmt, umspielt vom reinsten, wahren Klang, der nicht dieser Welt entstammt. Umgeben von feinsten Blütenblättern in den Farben von Feuer und Abendlicht, von Sommer und Lindenlaub, von Meeresblau und dem Violett der Veilchen, ruht das Seelenglühen, der Ursprung des fey und das Tor ins Licht.“

Nur die wahrhaft Sehrenden können den See erreichen und von seinem Wasser schöpfen, um ein Echo der Lichtwelt zu erhaschen. Nur die Weisesten können sich auf jene Melodie einstimmen, die selbst die ältesten Legendensänger nie gehört, um der Blüte nah zu kommen. Nur die Reinsten können ihr fey ihr dha so hell überstrahlen lassen, dass ihr Licht eins wird mit der Herzblüte.

Um jedoch einzugehen in das Blütenherz, braucht es die Mutigsten, die bereit sind, sich sogar ihres fey ganz zu entäuern und die Wirklichkeit der Welt für immer hinter sich zu lassen. Aus Sein wird Klang, aus Klang wird Traum, aus Traum wird Licht.

Ich werde gehen, denn ich glaube, die feya haben lang genug geträumt. Es ist Zeit, die Augen zu öffnen — und das wahre Licht zu schauen.“

— Mandarion Schattenträumer, langjähriger Legendensänger im Kreis der Einfühlung, 1023 BF

Auch für jene uralten Elfen, die alle Geheimnisse der Salamandersteine kennen, ist das Herz der Sala Mandra noch ein ungründliches Mysterium — denn wer es ergründen kann, kehrt nicht zurück, um davon zu berichten. Ob es sich bei diesem Tor in die Lichtwelt auch um den Dunklen Brunnen handelt, von dem viele menschliche Sagen berichten, dass er in den Salamandersteinen liege, kann nicht bestätigt oder verworfen werden — fest steht nur, dass hier die größte Quelle für jene magische Aura liegt, die das ganze Salamanderstein-Gebirge umgibt.

MINDRAWA'OYA

Um 2500 v.BF, als die Macht des Namenlosen wieder erstarkte, der Himmelsturm, Simyala und kleinere Hochfestenstäde gefallen waren und sich der Zweite Drachenkrieg anbahnte, wurde Mindrawa'oya von einigen Elfen als Ort der Hoffnung und allerletzte Zuflucht im Falle eines Angriffs auf Heimat und Ursprung des Elfenvolkes gegründet — jedoch nie in dieser Funktion genutzt.

Von den ältesten Baumschrauten des Gebirges und dem Riesenlindwurm Sternfeuer abgesehen, hat nie ein Nicht-Elf das gut versteckte und

mit uralten Zaubern geschützte Tal betreten, über dem ewiger Frühling liegt. Und nur wenige Elfen außerhalb der Salamanderwälder wissen von seiner Existenz.

Auch die waldeifischen Besucher Mindrawa'oyas geraten ins Staunen beim Anblick des gigantischen sequoia (Mammuthaums), der viele Schritt durchmessend und in mehreren mächtigen Teilstämmen weit ausladend einigen Sippen gleichzeitig als Heimstätt dienen kann. Der Baum steht auf einer kleinen Insel inmitten eines schimmernden Bergeses und dieser wiederum ist umringt von trutzigen Steinreichen, die — umwoben von Efeuranken und Dornestrüpp — von Kriegerern und Schützen besetzt und verteidigt werden können, um Mindrawa'oya vor direkten Angriffen zu schützen.

Überall zwischen den knorrigen Ästen und Blättern wachsen kleinere Bäume, Blumen und Moose, und alles wird umspielt von einem unwirklich-grünlichen Licht, denn Mindrawa'oya ist fest in der Wirklichkeit verwurzelt, aber gleichzeitig nahe dem Herzen der Sala Mandra (siehe oben) und damit der Lichtwelt. Die zentrale sala des gewaltigen Wohnbaums liegt hoch im Geist, offen zum Himmel, und ist als ansteigender, immer weiter werdender Spiralling aus lebendem Holz geformt.

Da Mindrawa'oya noch nie angegriffen wurde, treffen sich hier seit Jahrtausenden — von Träumen oder Botschaften zusammengerufen — die ältesten und weisesten vieler Sippen der Salamandersteine in unregelmäßigen Abständen, um Rat zu halten. Zuletzt kam man im Jahr 1019 BF zusammen, um zu besprechen, wie man mit den Salanyanä, den Heimkehrern, verfahren solle. Doch vor einigen Jahren hat der Legendensänger Mandarion Schattenträumer begonnen, hier gleich gesinnte Elfen um sich zu scharen, um einen neuen Zug der Sehrenden zurück ins Licht zu beginnen. Seitdem gibt es Zwietracht und traurigen Streit in Mindrawa'oya, denn während die Sehrenden den Ort mit seiner Nähe zum Herz der Sala Mandra als Zentrum der elfischen Abkehr von der Welt ansehen, wollen jene Elfen, die im neuen Zeitalter eine aktive Rolle einnehmen möchten, ihn als Ratsplatz nutzen.

ĒIBHAVALVAN — DIE ALTE WACHT

In den westlichen Ausläufern der Salamandersteine erhebt sich ein vom Wind umstostes Hochplateau. Fünf uralte Eiben vereinen darauf ihre Kronen zu einem Dach für moosbewachsene Steine, die als Meditationskreis angeordnet sind.

Wer sich hier auf die Harmonie des Ortes einstimmt und das Lied des Windes in den Zweigen der Eiben aufnimmt, kann sein inneres Auge mit dem Wind weit über die umliegenden Lande schweifen und sich von gegenwärtigen Geschehnissen, aber auch von lange vergangenen Ereignissen berichten lassen. Denn in der Alten Wacht wirkt ein Lied aus Tagen, als das Volk der Elfen jung war und die Welt, in die es hin-



eingetreten war, erst noch erkunden musste (nämlich eine Urform des heutigen *Windgeflüster*-Liedes, siehe **MWW 48**).

Nach dem Auszug der ersten Hochelfen beobachteten die Zurückgebliebenen von hier aus besorgt ihren Aufstieg – und den Fall ihrer Städte. Später erzählte die *Alte Wacht* von Tulumidenreichen im Osten und den güldenländischen Siedlern an den Ufern des Westmeeres, warnte

vor anrückenden Orkheeren und erbeute im Sturm der Kunde von drei Dämonenschlachten. Heute ist der Ort verwaist, denn die letzten Hüter haben sich in Grauen von den Schrecken der Welt abgewandt. Doch das Wacht-Lied ist nicht verklungen, im Gegenteil: Seit einiger Zeit lauert auch der *Lügenbringer* (siehe Seite 118) darauf, seine eigenen Melodien in das Lied des Windes einzuflechten.

ZAUBERLIEDER UND ARTEFAKTE

DIE SIMIA-FLAMMEN DER ELFENVÖLKER

Das langfristige Fortbestehen der alten Rassen der Zwerge und Elfen im anbrechenden neuen Zeitalter ist angeblich eng mit dem Schicksal der Simia-Flammen verknüpft, die Ende 1021 BF Vertretern der vier großen Zwerge- und der drei großen Elfenvölker übergeben wurden (siehe Seite 27).

Die blaue Simia-Flamme des Wassers wurde von ihrer auelfischen Trägerin *Nahaniel Quellentanz* nach Simyala gebracht (**Der Basiliskenkönig**). Seither befindet sich die Flamme im alten Simia-Tempel der Hochelfenstadt, wo sie ihr Schicksal gefunden zu haben scheint.

„Lässt die blaue Flamme das Erbe der alten Elfen wieder aufleben, oder warnt sie uns vor dem, was war, und will uns einen neuen Weg weisen? An mehreren Stellen im Wald haben wir nun schon Zeugnisse der alten Hochelfenkultur gefunden, die zuvor noch gänzlich versteckt waren.“

—private Notiz der Gräfin Alchandriel Quellentanz, 1027 BF

Die violette Simia-Flamme des Eises wird nach wie vor von ihrer Trägerin *Ayalamone Silberstreif* verwahrt, die zwar ahnt, dass sich die Kraft der Flamme vor allem im Kampf der Firnelfen gegen die Eisherrinnen *Pardona* und *Glorana* erweisen muss, jedoch noch unschlüssig ist, wie sie konkret genutzt werden soll. Ihr violettes Feuer scheint eine reinigende Kraft zu besitzen, die dem *Liedes der Reinheit* nicht unähnlich ist.

Die schwarze Simia-Flamme der Kraft sollte für das Volk der Waldelfen von der 'Elfenkönigin' *Oonil Tauglanz* bewahrt werden, diese jedoch gab – ihren Tod in der Dritten Dämonenschlacht wohl voraussehend – die Flamme weiter. Seither soll Simias Geschenk mehrere Hüter gehabt und sogar zu Streit unter den Waldelfen geführt haben, die von ihr erfahren. Den einen galt und gilt sie als Möglichkeit, nicht gänzlich aus der Welt zu verschwinden, den anderen als ein Leuchtfeuer auf dem Weg zurück ins Licht. Wieder andere wiesen sie als 'neuerliche Torheit' des Hochelfen Simia entschieden zurück.

Unter den Elfen, die von der Existenz der Flammen Kenntnis haben, sind auch die anderen beiden nicht unumstritten, zumal manche Völker gänzlich ohne Flamme geblieben sind, wie die Stepenelfen (die

sich eher als eigenständiges Volk denn als Auelfen sehen) und *Pardona*s Nachtalben, die womöglich nach der Eroberung einer der anderen Flammen streben könnten.

Insgesamt scheint das Wirken der Flammen stark der Interpretation ihrer jeweiligen Hüter zu folgen, sie selbst weisen keinen Weg, unterstützen aber alles Neue, was in ihrem Licht begonnen wird.

ALTE LIEDER

Bei einigen Elfenstippen sind noch seltene Lieder bekannt, die auf uralte Zeit zurückgehen. Nicht immer sind sie jedoch gebräuchlich oder überhaupt in nutzbarer Form überliefert.

Die ürtümlichsten dieser Lieder, die bei den Salamanderstein-Elfen heute noch recht verbreitet sind, sind Traumlieder, die die Erinnerungen vieler Generationen in den Träumen einer Sippe bewahren oder auch die Zuhörenden an den Träumen der Liedsänger teilhaben lassen; Lieder der Jahreszeiten, die ewigen Frühling oder Sommer über einen Landstrich legen; oder Verhehlungslieder, die ein Tal, eine Siedlung oder einen Kristallpalast unauffindbar machen.

Insbesondere die Firnelfen kennen Schlaflieder, die ganze Sippen für Jahrzehnte in Winterschlaf fallen lassen, oder Lieder des Lichts, die das Nordlicht rufen können. Einige Stepenelfenstippen dagegen erinnern sich an *Lariels Sturmgesang*, der eine ganz Reiterschar durch die Luft galoppieren ließ. Die Legenden der Auelfen berichten von überaus mächtigen Liedern der Hochelfen, die heutige Elfen meist schaudern lässt: Schlachtgesänge, die Scharen von Streitern mit unermüdlichem Kampfesmut und die Gegner mit Angst und Schrecken erfüllten, oder die *Gleißende Hymne*, die goldene Lichter wie blendende Banner über einem Elfenheer ins Feld führte; Lieder der höchsten Kunstfertigkeit und Sänge der Macht, die den Gesetzen der Welt trotzen, Gebäude schweben lassen oder sie in den Sphärennebel entrücken konnten.

Die uralten *Sorgenlieder Simias*, von denen es heißt, dass sie die Hochelfen vor Zwiertacht und Fall warnten, sind nur noch Legende, doch wird wieder nach ihnen gesucht, damit auch heutige Elfen daraus lernen können.





SALOWEYS SORGENLIED (+)

... und plötzlich hör ich so'n Harfenspiel und Singen wie aus ner Feiërwelt, und mir ward's janz Bang und herzelidtraurisch und enne Sehnsucht packt mich, dat mir die Tränen flossen ... Sacht, kënnt Ihr vleisch enne jewise Naliënin? —

—gehört in einem Gasthaus in der Region Greifenfurt, um 850 BF

Kurz vor der Schlacht von Saljeth (171 v.BF, siehe Seite 24) wurde die Kundschafterin Naliënin Wind-biegt-Sommergras während des Angriffs auf eine orkische Vorhut von ihren Gefährten getrennt. Als sie nach drei Tagen nicht zurückgekehrt war, stimmte ihre Seelenschwester, Saloweya Nebel-im-Haar, ein trauriges Sorgenlied an, um dem Befinden der Geliebten nachzuspüren.

Bevor sie ihr Lied beenden konnte, wurden die elfischen Kämpfer aus dem Hinterhalt angegriffen. Im Augenblick ihres Todes legte Saloweya all ihre Sehnsucht und ihren Schmerz in das Sorgenlied – und dieses lebt seitdem als besetzte Melodie fort, durchstreift klagend die Wälder und Auen Mittelaventuriens, die Gassen von Städten und die Täler der Gebirge, sucht nach der geliebten Naliënin und fragt nach ihrem Schicksal.

Dem Gespinnst aus Sehnsucht und Klang bei dieser Queste zu helfen, wäre allemal eine Aufgabe für Helden, doch das Sorgenlied kann auch genauer als jede menschliche Quelle vom Orkikrieg vor über 1.000 Jahren erzählen und so möglicherweise auf die Spuren anderer Geheimnisse führen.

DIE ORGEL DER LETZTEN MELODIE

Vor Jahrhunderten schon hat die Firnelenspiege Kristalltaum im Herzen der Grimmfrostöde damit begonnen, ein außergewöhnliches Instrument zu schaffen: Halb Harfe, halb Orgel, singt es unablässig die 'letzte Melodie', ein Lied des Friedens und der Harmonie, das sich immer wieder neuen Bedrohungen stellt. Waren es zunächst vor allem Pardona und ihre Kreaturen, die Nachtalben und Frostwürmer, so stemmt sich die Orgel heute genauso gegen Nagrachs Wirken und gegen Gloranas Eisreich. Noch immer bauen die Firnelen an der Orgel und verändern sie stets, um sie neuen Gefahren anzupassen. Doch mit jeder Änderung wandelt sich auch das Lied, wird komplizierter und unberechenbarer. Schon längst haben sich Instrument und Melodie selbstständig. Auch wenn seine Erbauer ahnen, dass ihnen die Kontrolle entglitten ist, arbeiten sie unermüdlich weiter – der Erfolg scheint ihnen Recht zu geben, bislang hat Nagrachs Einfluss diesen Bereich der Grimmfrostöde noch nicht erreicht.

Glorana selbst weiß von der Existenz der Orgel und schickt immer wieder Schergen aus, die das Instrument finden und zerstören oder für sie erobern sollen. Bislang ist es den Elfen jedoch gelungen, den Standort der Orgel vor Glorana geheim zu halten oder ihre Schergen zu bezwingen.

DIE MAGISCHEN GEMÄLDE

DES GOLODIÖN SEEMOND

Das Wichtigste zur Person und zum Hintergrund Golodions finden Sie auf Seite 108. Nur einige seiner Bilder sind tatsächlich magische Portale, in die man eintreten kann wie etwa *Die Salamandersteine*, durch dessen Rahmen man zum dargestellten Ort gelangt. Das Zauberbild hängt heute, ohne dass sein Geheimnis bekannt wäre, in der Halle der Schönen Künste in Kuslik. Allen Bildern aber ist eine Wirklichkeitsnähe eigen, die auf die meisten Betrachter fesselnd wirkt und ihnen

zuweilen das Gefühl gibt, aus den Augenwinkeln eine Bewegung wahrgenommen zu haben.

Ihre besondere Magie beziehen die Bilder aus einem Elfenlied, das seinen Ursprung wahrscheinlich in der Zeit der Hochelfen hat und das heute allein Golodion – und seit kurzem auch seiner Schülerin – bekannt ist. Dieser hat die Melodie vor langer Zeit geträumt – ist seitdem – mit jedem Bild aufs Neue – auf der Suche nach ihrem Geheimnis und damit auch seiner eigenen Bestimmung.

Als Golodions Lebenswerk gilt die Serie 'Städte der Hochelfen', von denen er derzeit erst *Simyala*, *Tie Shianna* und *Irirel* fertiggestellt hat. Jedes dieser wandgroßen Gemälde ist eine Art magisches Portal, das in eine Abbildwelt der dargestellten Hochelfenstadt führt, wie sie Überlieferungen zufolge vor über 3.000 Jahren war (Weiteres dazu siehe SRD 51). Um weitere Bilder malen zu können, ist Golodion stets an Informationen über die Hochelfenstädte interessiert.

Die besondere Magie seiner Werke zieht immer wieder neugierige Forscher, aber auch finstere Gesellen an, die zum Teil vor einem Diebstahl nicht zurückschrecken. Es kann geschehen, dass Unbedarft eines der Bilder willentlich oder versehentlich betreten und sich nun wieder befreien müssen – oder aber dem Mysterium um Ursprung und Zweck der alten Zaubermelodie ein Stück näher kommen.

MORVRAYS BILDER

Morvray nicht-schwarze-Federn-fallen (siehe Seite 108) ist eine gelehrige Schülerin und beherrscht Golodions Kunst bereits so gut, dass dieser nicht selten seine ganze Meisterschaft aufbieten muss, um ihre Bilder mit einem Rahmen zu umgeben, der ihnen Grenzen setzt und ihrer Wirklichkeit Einhalt gebietet.

Das vielleicht beängstigendste von Morvrays Bildern zeigt eine elfische Gestalt auf einem Hügel aus gesplittertem Eis vor einem dunkelviolett Himmel. Nebelweilwe Haare wehen wie im Sturm, die Arme sind beschwörend erhoben, und aus den Fingern zucken rote Blitze. Goldene, wie in unerträglichem Zorn funkelnde Augen in einem wunderschönen Gesicht blicken dem Betrachter an und lassen ihn unwillkürlich schauern. Von unten her breitet sich schwarzer Nebel aus. Morvray selbst kennt die Bedeutung ihrer Gestalt gewordenen Träume nicht, und es mag wackerer Helden bedürfen, um dem Wirklichkeitsgehalt ihrer düsteren Visionen nachzugehen – in der Welt wie auch in den Gemälden selbst. In jedem Fall stehen ihre Bilder mit dem Schicksal der Elfenvölker, in erster Linie der Waldelfen der Salamandersteine, in Verbindung – und nicht immer weist das Dargestellte dabei auf die Gegenwart.

ATHAVARS UNVOLLENDETES LIED

Als Athavar Friedenslied, der Hüter der Harmonie, von Borbarad getötet wurde, spürten alle außer den vermenschlichtesten Elfen Aventuriens, wie die Welt um eine Melodie ärmer wurde. Die empfindsamsten Zauberweber nehmen die fehlende Vollendung des Liedes gar als bleibende Dissonanz im Harmoniegefüge wahr.

Das Verklingen von Athavars Friedenslied, das Scheitern seines Lebenssinns, fassen viele Elfen als Zeichen auf, dass auch ihr Volk sich für Streit und Krieg wappnen muss. Einige Alte glauben gar, dass die zunehmenden Uneinigkeiten innerhalb der Elfenheit und zwischen Gruppen wie den *Schnenden* und den *Wänderern* auf Athavars Tod zurückzuführen ist (siehe Seite 32).

Deshalb ziehen kundige Legendensänger in die Welt hinaus oder suchen die innersten Salamandersteine auf, um Melodien und Gesänge zu finden, die Athavars unvollendetes Lied aufnehmen und fortführen, wenn nicht vollenden können.



GEHEIMNISVOLLE WESENHEITEN

DIE LICHTELFEN

„Licht wird durch Sein ersetzt“, sagte der weise Rohal – die Lichtelfen aber sind die einzigen, die nicht einmal diesen ersten Schritt ganz getan haben, und entsprechend selten begegnet man ihnen. Ihre mythische Heimat, die Lichtwelt, entzieht sich jeder Beobachtung, schon allein die Zahl ihrer Bewohner ist ungewiss. Einige Lichtelfen wurden Teil der Feen-Globulen – die ‘Holden’ –, andere kamen in die Welt der Sterblichen – die mythischen Vorfahren der Elfen – und unterwarfen sich ihren Gesetzen; die meisten aber fühlten die verführerische Macht der Wirklichkeit und schreckten davor zurück. Dementsprechend beschränkt sich ihr Auftreten (stets in selbst gewählter Gestalt) meist auf ein Warnen oder Mahnen, eine unmissverständliche Forderung oder einen Akt überwältigender Magie. Die freizauberische Macht der Lichtelfen besonders in Bezug auf Zeit, Erinnerung, Lebenskraft und Licht ist legendär, doch nutzen sie sie nur selten. Den bekannten Lichtelfen wird eine Wächterfunktion nachgesagt: *Alfadiel Spühensang* soll warnend eingreifen, wenn die Ordnung der Sphären selbst bedroht wird. Der Sänger *Dagal* scheint Wächter und sogar Verkörperung von Musik und Legenden zu sein, deren Macht gerade für die Elfen unbestritten ist. *Athavar Friedenslied*, angeblich ein in die Welt geborener Lichtelf, galt als ein Wächter des Zeitflusses und Hüter der (elfischen?) Harmonie.

Die ebenfalls an die Welt gebundene *Niamh Goldhaar* bewahrt im *Silvanden Fae* die mahnende Erinnerung an die gefallenen *fenvar* (Hochelfen). Was die Lichtelfen jedoch antreibt, ist ungewiss: Sind sie Teil der Schöpfung und Verbündete der Götter gegen die Niederhollen? Sind sie Verlorene zwischen den Welten und selbst nur Spielsteine in göttlichen und namenlosen Intrigen? Und welche Folgen mag der Tod eines Hüters der Harmonie nach sich ziehen?

Lichtelfen sind nahezu halb göttliche Wesen; Begegnungen mit ihnen sind sehr selten und stellen für Helden eine besondere Erfahrung dar, von deren Erinnerung sie oftmals ihr Leben lang zehren können.

DER LÜGENBRINGER

Der Legende nach wurde *Dagals* Lied der Unendlichkeit von dreizehn magischen Winden getragen. Einer jedoch, den die Elfen *Hauch des dhaza* oder *Lügenbringer* nennen, verriet *Dagal* und brachte das Namenlose in sein Lied und seinen Geist. Zur Strafe wurde er mit Ketten aus Sturm an *Dagals* von den Winden geschaffenen Thron gebunden, 1023 BF jedoch durch namenloses Wirken befreit. Im Kampf um *Simsyala* (*Der Basiliskenkönig*) wurde dieser Diener des Rattenkinds zwar abgewesen und eines Großteils seiner Macht beraubt, nicht jedoch gebannt. Als Einflüsterer und Verderber von Visionen ist er wei-

VERSCHOLLENE SIPPEN UND FREMDE VÖLKER

ELFEN IM ORKLAND

„Städtebauende Elfen, die einen Dämon verehren und sich mit Orkklaven paarten. Das soll ein echtes Schwarzes Auge gezeigt haben? Seemannsgarn, das wohl!“

—ein *Thorwalder* Magier über die Berichte der *Orklandexpedition*, 997 BF

Vor über vier Jahrhunderten mussten zwei Waldelfensippen, die dem Namenlosen verfallen waren (den sie als Gott *Daimon* anbeteten), ihre Heimat verlassen. Unter dem Einfluss des Rattenkinds legten sie alles ab, was *fey* an ihnen war, und erbauten schließlich mit Hilfe von versklavten Schwarzpelzen nahe dem phexheiligen *Orkshort* die Stadt

ter eine Gefahr für alle, die dem *Windgeflüster* lauschen oder den *Vogelzug* deuten.

DIE ELFENRÖSSER

Schon vor 3.000 Jahren, bevor die *Güldenländer* das Pferd nach *Aventurien* gebracht haben sollen, führte *Lariel* berittene Elfen in den Kampf. Berichte der *Foggwulf-Fahrt* legen nahe, dass die ‘Elfenrösser’ von den so genannten Inseln im *Nebel* stammten, von wo sie der *WEISSE MÄHN* noch heute rufen kann. Was aber ist der eigentliche Ursprung dieser Zauberwesen, die auch als Ahnen der steppeneischen *Firnponys* gelten? Sind sie den *Hippogriffen* verwandt, die Nachfahren eines Tierkönigspaares, eines Einhorns oder einer Fee? Oder sind sie etwa die entrückten Stuten der angeblich stets männlichen *Einhörner*? Legenden künden von Reitern *Lariels*, die in den Jahren der *Flucht* und der *Rache* selbst *Pferdegestalt* wählten, um ihre *Mitstreiter* zu tragen. Haben die *Firnponys* am *Ende Elfenblut* in den *Adern*? Mischt sich, was immer den Tieren ihre *Empfänglichkeit* für *Elfenmagie* verleiht, auch heute noch unter die *Herden*?

ORNAVAL, SERLEEPS SOHN

Ein machte sich der *Hochelf* *Ornaval*, *Sohn* des legendären *Serleen*, auf die *spirituelle* Suche nach der *Lichtwelt*, dem *Ursprung* der *Elfen*. Dabei irrte er lange durch den *limbischen* *Nebel* und stieß in vielerlei *fremde* *Welten* vor, ohne jedoch dem *Licht* näher zu kommen. Als er schließlich in eine *Feenwelt* ganz nahe dem *Ausgangspunkt* seiner *Reise* gelangte, ließ er sich dort *verbirgt* nieder, zumal sein *Volk* bereits seit *Jahrhunderten* *untergegangen* war. In *Erinnerung* an die *Städte* seiner *Zeit* errichtete er sich einen *feischen* *Hofstaat*.

Vor *einigen* *Jahren* hat der *Besuch* *menschlicher* *Abenteurer* *Ornavals* *Interesse* an der *dieesseitigen* *Welt* wieder *erweckt* (*Das Jahr des Greifen* II). Durch das *Fentor* im *Norden* des *Reichsforsts* hat er bereits *gelegentliche* *Ausflüge* *unternommen* und mit seinem *Gefolge* *grimmgiger* *Biestinger* *Jagd* auf *wilde* *Olachti-Orks* gemacht oder *Menschen* *entführt*, um sie zu *studieren*.

Ornaval ist nach *Jahrtausenden* der *dekadenten* *Herrschaft* in seiner *Feenwelt* *gelangweilt* und *launisch*, das *Leben* *anderer* *Wesen* gilt ihm *wenig*, und *viele* *Aspekte* der *derischen* *Wirklichkeit* hat er *vergessen*. Doch ist er ein *Augezeuge* der *Hochelfenzeit*, kennt *machtvolle* *Magie* und *viel* *geheimes* *Wissen* – das er *unter* *Umständen* mit *Jenen* *teilt*, die *sich* *mit* *Mut* und *Lüst* *seinen* *Respekt* *erwerben* *können*. *Zurzeit* *überlegt* *Ornaval*, ob es *lohenswert* ist, *Einfluss* *unter* *den* *Elfen* *des* *sterblichen* *Reichsforsts* zu *erlangen*, doch *seine* *Ziele* *können* *sich* *einer* *Laune* *folgend* *jederzeit* *ändern*.

Freiheit, das *heutige* *Orhort*. Durch die *Abkehr* vom *Licht*, eine *Krankheit* oder *einen* *Fluch* *kamen* *frühe* *Sterblichkeit* und *Unfruchtbarkeit* über die *Elfen*. Die *zweifelhafte* *Rettung* kam durch die *Magierin* *Nahema*, die (wohl im *Gegenzug* für die *Nutzung* eines *Schwarzen* *Auges*) *Ork-Elf-Mischlinge* *erschuf*: die *Holberker* (siehe das *Abenteuer* *Das vergessene Volk*). Dieses *grob-schlächtige* und *leicht* *tumbe* *Volk* *teilt* *mit* *seinen* *elfischen* *Vorfahren* *nur* *noch* *eine* *latente* *Magie*-*begabung* und *spitze* *Ohren*. *Ihren* *Gott* *haben* *sie* *wie* *vieles* *andere* *vergessen*.

Als 1026 BF die *Orks* *Orhort* *besetzten*, stieß der *junge* *Holberker* *Rana* *Krinauf* auf die *alte* *Kulstätte* *des* *Namenlosen* und *geriet* *unter* *dem* *schleichenden* *Einfluss*. *Gerüstet* *mit* *Rattenpilzsporen* und *einem* *be-*



suchen, magischen Opferdolch, wurde der Holberker vom unbedarften Rächer an den Orks immer mehr zum überzeugten Diener des Rattenkinds, der von diesem dazu ausersieht, die Holberker auf den Pfad ihrer gefallenen Ahnen zu führen.

Reiten. Eiszauber werden durch ihre Erzvarianten ersetzt und der Zauber SOLIDIRID durch WEISSE MÄHN.

SHIANNAFEYA – DIE WÜSTENELFEN (+)

In der Khöm-Wüste sind die *Shiannafeya* bekannter unter dem Namen *Beni Geraud Schie*. Lange Jahrtausende lebten sie als Wächter in der Nähe des im Wüstensand versunkenen *Tie'Shianna*. Die Nachfahren der Elfen *Tie'Shianna* verbargen ihre Elfen Gestalt unter nordischen Gewändern und galten unter den Stämmen der Wüste als Gestalt gewordene Erzählung aus *1001 Rausch*, zauberfähige Dschinne oder unahnbare Gegner. Als sie durch Reisende vom Schicksal ihres Volkes erfuhren, beschlossen sie, ihre ewige Wacht aufzugeben. Am 17. Boron 1010 BF stachen 231 *Shiannafeya* von Kuslik aus in See und segelten zu den legendären *Inseln im Nebel* (siehe Seite 125). Details zu den 'Wüstenelfen' erfahren Sie in *Raschtuls Atem 168f*.

Ob es noch vereinzelt Wüstenelfen gibt, möchten wir an dieser Stelle offen lassen. Wollen Sie eine *Shiannafeya* spielen, die die 'Letzte ihrer Art' ist, so ist möglicherweise gerade Ihre Heldin nur deshalb nicht mit ihren Brüdern und Schwestern zu den Inseln im Nebel gereist, weil sie weiß, dass ihr Lebensziel in Aventurien auf sie wartet. Erst wenn sie dieses erreicht hat, kann sie ihrer Sippe in die Nebel folgen – oder als letzte Wächterin eins mit dem heimatischen Wüstensand werden.

Einen solchen Charakter können Sie auf Basis der Firneln erstellen. Die geländebezogenen Talente wechseln ihre Ausrichtung von Eiswüste zu Wüste und *Boote Fahren* entfällt zu Gunsten von

SHAKAGRA – DIE NACHTALBEN

Außer den Firneln wissen nur wenige Aventurier von den Nachtalben, die sich selbst *Shakagra* nennen. Von Pardona in ihrem Schöpferwahn nach dem Fall des Himmelsturms als Mischwesen aus versklavten Hochelfen und Dämonen geschaffen, leben die Nachtalben in ihren Tiefen Städten auf dem Grund des Eismeeres unter gewaltigen Kuppeln aus Glas. Ihrer Schöpferin sind sie bis in den Tod treu ergeben, denn sie gilt ihnen als Göttin.

Die schrecklich-schönen Shakagra haben helle Haut, feines weißes oder silbernes Haar, lange schlanke Körper und bewegen sich mit elischer Geschmeidigkeit. Dem Blick ihrer pupillenlosen schwarzen, blauen oder violetten Augen halten nur wenige Geschöpfe lange stand. Als Wesen der Dunkelheit unter dem Meer ist ihnen das Sonnenlicht sehr unangenehm. Eisen verbrennt ihre Haut, so dass sie kunstvoll verzierte Waffen und Rüstungen aus Endurium-Legierungen tragen und Visierhelme, deren Schlitze mit Linsen aus dunklem Glas geschützt sind, sobald sie ihre unterirdischen Städte verlassen.

Die Firneln hassen Pardona's Nachtalben – die sie *feyra* nennen ('Feind', 'Nicht-Elf') – besonders, diese aber verachten alle anderen Geschöpfe, die nicht ihrer Göttin folgen. Wenn sie Elfen, Menschen, Weißpelzorks oder Wilde Zwerge fangen können, werden diese für neue chimarologische Experimente missbraucht, versklavt oder im Tempel geopfert. Spieltechnische Werte und weitere Informationen finden Sie in *Firuns Atem* und *ZBA 139*, ausführlicher werden die Nachtalben in zukünftigen Regional-Spielhilfen zum hohen Norden behandelt.

DIE ELFEN UND DER NÄMENLOSE

«Es ist das dhaza, Verderber von dem, was ist, und schlimmer noch: Verfälscher von dem, was noch nicht war und doch wahr gewesen ist. Der lichte Traum der Alten endet, als es sie ins Sein zog, und seither hat es nie aufgehört, die Elfen verderben zu wollen. Wir kennen es. Wir sehen seinen Schattens in der Rattenfährte, wir hören sein böses Flüstern, sein heulendes Toben im Nicht-Wind. Die Träume und Städte der Alten zermalmt es, in die Ohren der Sänger bläst es Gift ein, sein fahles-schönes Geschöpf weckt Begehren in den sich Schneidenden und seine Späher tasten nach Madayas Traum. Wir kennen es als das Rattenkind, doch es hat keinen wahren Namen, kein Licht, keine Melodie, kein Sein. Und darum muss sein Hunger endlos sein, denn sich selbst kann das dhaza nicht verzehren, selbst wenn dereinst sonst nichts mehr übrig sein mag.»

—Alwadirion Morgentauglanz im Gespräch mit einer Donnerbacher Anconitn, 1023 BF

» 11. Lobpreisung:

Wem allein mag es gefallen, die herrlichsten aller Wesen zu verderben?
Wer allein mag solch widernatürliche Ränke erinnern, die Edelsten zu stürzen?
Er allein, der Zerstörer aller Gestalt, der Gestalter aller Zerstörung!
Welch lustvolle Schandtät, nur dafür die Goldene Binge Umrazim zu zerschmettern!

Welch grinsender Irrlauf, den gebrochenen Königszweig Aberalm in die Wildnis zu treiben, auf dass er die Elfen trefe!

Welch zersetzend verhetzender Gijfhauch, in Jenen, die Alles hatten, den widerlichen Wunsch nach Mehr zu pflanzen durch der Zwerge geschäftigen Fleißewahn!

Welch bedeutsame Perfidi, Jene, die die Höchste der Kinder aus dem Licht war, Orima, zu blenden!

Welch geifernder Spott, die blinde Herrin zur Gättergleichen zu erheben!

Welch zerstörerische Verschwendung, Jene, die vor dem gleichen Drachengötzen krochen, Alfjen und Levtanim, gegeneinander zu hetzen für Generationen!

Welch umsichtige Rache, Jenen, der just das letzte Geheimnis des Dreizehnten begriffen hatte, Omethon, im Bruderkrieg zu meucheln!

Welch heimtückische Verblendung, Jene, die das Träumen der Alfjen beendet hatten, die sterntragenden Fenar, zu den Hütern der Träume zu machen!

Welch wahnsinniger Übermut, die frömmelnden Alfjen jene lächerlichen Götzenwesen bis an die Tore der Fünften Spähre heben zu lassen!

Welch vernichtende Kühnheit, das Band zu brechen; die Anbeter bestraft und im Stich gelassen, die Götzen ihrer Diener beraubt und dem Vergessen ausgeliefert!

Welch wollüstiges Völkermorden, all Jene, die Ihm Feinde sind, gegeneinander zu führen und gegen das gleibende *Tie'Shianna*!

Welch dämonische Lust, jene Stadt, die aus sinnlosem Schmerz geboren, in sinnlosem Schmerz zu zerschlagen!

Welch großmütige Bosart, Jene, die die letzten Rächer wurden, Lariels Reiter, erst Ernte halten zu lassen unter seinen verzagenden Sklaven und dann zu bannen ins Nichts ihrer eigenen Weim!

Welch giftschleichende Rache, die überlebende Blüte der irrsinnigen Alfjen in den Nebel zu bannen, wo sie sich im ewigen Wahnsinn im Kreise drehen, ihr eigenes jenseitiges Leben zur alfjischen Hölle gestaltend!

Welch hochhahnlicher Triumph, Jenen, der ihr Drachengott war, zurückzu stoßen vor die Klauen jener unbezwingbaren Löwen-Entität, die den Alfjen einzig als Jene ihre Todestgöttin erscheinen musste!

Welch jahrhundertspannender Weitblick, solcherart seiner nächsten Kreation freie Bahn zu schaffen, und dazu seinen menschlichen Dienern, die aus ihrem Lande verstoßen, eben bebend die Küsten erklimmen!

Ihm allein gebührt dein atemloser Jubel, der du nun die vorletzte Lobpreis-



sung erreicht hast, die nicht durch Zufall die Zahl Zwölf trägt ...»

—Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen, etwa 300 v.BF, gefährlich einleuchtende, aber zweifelhafte Chronik namenlosen Wirkens, Verbreitung unter zwölfgötlichem Bann

Warum der Namenlose die Elfen von Anbeginn ihres Heraustretens aus dem Licht zu verderben trachtete, wissen auch die ältesten Elfen nicht. Vielleicht sieht er in der Lichtwelt, die nicht dem Mysterium von Kha unterworfen ist, einen Weg, seine Freiheit zu erlangen oder seine Macht zu mehren, vielleicht hat die Reinheit der Lichten Elfen ihn zu rachsüchtigem Neid erregt, vielleicht ihre Zauber Macht ihn gelockt. Fest steht, dass die Elfen schon immer unter seinen Ränken zu leiden hatten und daher beständig auf der Hut vor namenlosem Wirken waren und sind. Während sich Zunge und Augen des Namenlosen mehr und mehr dem kommenden Zeitalter zuzuwenden scheinen, ist die letzte elfische 'Trophäe' noch nicht gewonnen: Das Licht und das Herz von *Sala Mandra* konnte in zehntausend Jahren nicht vom Namenlosen verschlungen oder korrumpiert werden. Ist das der Grund, warum sich noch heute von Mada verfluchte Feylamias unter die Elfen mischen und ihr Licht trinken? Was verbirgt sich hinter dem *Schwarzen Licht des Namenlosen*, dessen Diener der Elfenvampir Arantalwa lässt-Himmel-kreisen sein soll? (Beschreibungen von Arantalwa und dem Auge des Namenlosen Feyangola finden Sie auf Seite 111.)



einen maßlosen Größenwahn und erschuf zahlreiche chimärische Kreaturen – die Harpyien, Eisigel und Gletscherwürmer gehen auf ihr Schaffen zurück. Nach einem Beschwörungsfehler wurde Pardona in die Siebte Sphäre verschleppt und verbrachte Jahrhunderte in dämonischer Gefangenschaft, bis sie durch Eingriff des Namenlosen wieder freikam. Er machte sie zur 'Zunge des Namenlosen', seiner höchsten Legatin auf Dere. Pardona herrscht seitdem über ihr selbst geschaffenes Volk der Nachtalben (siehe Seite 119).

In jüngster Zeit hat Pardona Gefallen an den Menschen gefunden, jener kurzlebigen Rasse, die sich erst in den letzten Jahrhunderten emporgeschwungen hat. Die Hochelfen hat sie bereits zerstört, die heutigen Elfen ignoriert sie weitgehend als unbedeutend, doch die Menschen bieten ihr eine neue Herausforderung. Ein erster Versuch scheiterte jedoch: Sie gab Borbarad einen Körper und wollte ihn für den Namenlosen gewinnen, aber der 'Sphärenschänder' schlug ihr Angebot aus.

Pardona hat bei ihren Plänen keine Eile. Im Zuge von Borbarads Rückkehr gelang es ihr, die Dämonenzitadelle zu erobern. Mit Hilfe der ihr ergebenen Nachtalben kann sie in Ruhe ihrem Schöpferdang neuen Ausdruck verleihen und auch einen Blick auf die andere Seite des Ehren Schwertes werfen. Dabei ist ihr die Eisehexe Glorana keine Gefahr. Pardona ist es sogar sehr recht, dass Glorana im Norden Aventuriens alle Aufmerksamkeit auf sich zieht, denn damit fällt es Pardona leichter, ihre eigenen Aktivitäten zu verschleiern. In ihrer elfischen Gestalt ist Pardona von makelloser Schönheit: silberweißes Haar, goldene Augen und ein Gesicht unergründlicher Jugend. Sie gilt als Meisterin der Betörung und Verführung. Oft erscheint sie in fremder Gestalt und kann sich per ADLERSCHWINGE in einen Gletscherwurf verwandeln. Sie kennt viele Zauberformeln und -varianten, die sonst unbekannt sind. Spielrelevante Werte Pardonas finden Sie in *Rückkehr der Finsternis 169f.*

PARDONA DIE-ALLES-VERGIFET

Vor etwa 5.000 Jahren erschuf der Gotttrache Pyrdacor eine Dienerin, die ihm die Verehrung der Elfen sichern sollte: ursprünglich Pyrdona geheßen, nannten spätere Elfen sie Pardona (isd.: *bhardona*, 'Beghehenauslöserin'), denn vom Namenlosen korrumpiert trieb sie die Elfen weiter, als ihr vermeintlicher 'Herr' beabsichtigte: Sie entfachte einen Geschwisterkrieg und besiegelte damit das Ende der hochelfischen Kultur. Berauscht von ihren überderischen Fähigkeiten entwickelte sie

DIE HOCHFELFEN

Wie das Volk und das Reich der Hochelfen entstand, erblühte und schließlich fiel, können Sie in der Geschichte der Elfen ab Seite 11 nachlesen; welche Relikte den heutigen Völkern aus ihrer Zeit verblieben, ab Seite 59. Der Glaube der Hochelfen wird ab Seite 38 genauer behandelt.

Im folgenden Text werden darüber hinaus die Errungenschaften ihrer Blütezeit geschildert und zahlreiche Geheimnisse angedeutet, die für immer verloren sind oder möglicherweise dereinst gelüftet werden könnten.

DIE KULTUR DER HOCHFELFEN

Die hochelfische Kultur war geprägt vom Streben nach Größe, von der Lust an der Erfahrung der Wirklichkeit – und der Herrschaft über diese in immer höherer Kunstfertigkeit. So vermehren sich die frühen Hochelfen, schufen Reiche, erbauten Städte und Wachtposten, stellten Heere zu ihrem Schutz und zur Eroberung neuer Territorien auf und schufen eine blühende Hochkultur.

Von Anfang an waren Orks und Goblins, deren Länder sie in Besitz nahmen, ihre ersten und ärgsten Feinde; sie hassten und fürchteten

die Achaz der südlichen Ebenen in ihrer Fremdheit. Mit den Zwergen trieben die frühen Hochelfen ob der gemeinsamen Feindschaft mit den Echsen gelegentlichen Handel, doch als die Elfen Pyrdacor zum Gott ernannten und Frieden mit den Echsen schlossen, wuchs das Misstrauen der Zwerge, so dass es erst nach dem Fall der hochelfischen Städte wieder zu engeren Begegnungen kam. Allein einige Drachen aus dem Gefolge Pyrdacors waren zeitweise echte Verbündete der Hohen Elfen. Menschen hingegen konnten sie allenfalls als primitive Wilde im Raschtulswall (die Ferkinas) oder scheue Wanderer im Norden (die Nivesen).

LEBENSWEISE UND GESELLSCHAFTSORDNUNG

Ihre machtvolle Magie ermöglichte es den Hochelfen, allein Berufung und Begabung zu folgen: Künstler, Kämpferinnen, Priester, Baumeisterinnen oder Philosophen genossen gleiches Ansehen, und in einigen Städten bildeten sich ganze Clans, die sich bestimmten Aufgaben verschrieben. Feindschaften waren selten, Rivalitäten aber häufig, und es gab vielerlei Wettstreite, in denen die Besten und Kunstfertigsten ihre Kräfte maßen. So waren ihnen auch Eitelkeit, Neid und Missgunst nicht fremd.



DIE STERNENTRÄGER

Unter den Hochelfen geschah es immer wieder, dass Kinder mit einem sternenförmigen Mal an der Schulter geboren wurden. Diese *Sternenträger* galten als Auserwählte, denen außerordentliche Gaben zu Eigen und ein besonderes Schicksal zugehört waren. Viele von ihnen erhielten in den Städten anspruchsvolle Ämter und Aufgaben und wurden wegen ihrer hohen Fähigkeiten und Berufung sehr geachtet, andere gingen ganz eigene Wege. Nicht alle Träger des *Sternenmals* nutzten ihre Gaben zum Guten, aber viele Helden und Heldinnen aus den hochelfischen Legenden gelten seit jeher als Sternenträger.

Die Besten waren es auch, deren Wort in der Gemeinschaft das größte Gewicht hatte – ihr Ratspruch wurde meist befolgt, in Tie'Shianna herrschten sie gar als Könige. Die weniger Begabten suchten ihre Nähe, um selbst teilzuhaben an der Perfektion. Einige der bedeutendsten Individuen unter den Hochelfen ließen sich von der Verehrung, die ihren Fähigkeiten galt, schließlich zu Götterwesen erheben, und ihre Machtrausch führte in den Untergang.

HOCHELFISCHE MAGIE

Die Hochelfen trugen das magische Erbe der Lichtelfen in sich, und während ihres Aufstiegs brachten sie die Zauberei zu höchster Kunst, um Macht über alle Phänomene der irdischen Wirklichkeit auszuüben. Während die Zaubertlieder der Alten Harmonie geschaffen hatten, sangen die Hochelfen machtvolle Effekte herbei und entwickelten die einfachere Spruchmagie. Sie wussten auf einzigartige Weise Magie und Wissenschaft in allen erdenklichen Formen zu vereinen, und der Pragmatismus, den sie dabei an den Tag legten, wird von den heutigen Elfen als zutiefst *badoc* empfunden.

Magie war das Fundament der hochelfischen Hochkultur. Mit Hilfe von Magie und der Macht über die sechs Elemente, die der Gottdrache Prydador ihnen schenkte, bauten sie ihre Städte, und was ihnen das Umklarm zum Leben nicht geben konnte, nahmen sie sich mittels ihrer Zauberkraft. Als Meister der Artefaktmagie und der INFINITUM-Formel schufen sie kunstvolle Gebrauchsgegenstände und zahlreiche Wunderwerke.

In den Kampf zogen sie mit zauberwerfenden Hippogriffenreitern, elementaren Stürmen, belebten Rüstungen oder Kriegsharfen, die den Feind mit Todesmelodien zurückwarfen.

*»Was zuerst wie die überbordende Kraft des nurdra erscheint, erweist sich bald als Verzerrung des Lebens. Wie sonst sollte man das Wirken einer Zauber-
macht beschreiben, die noch nach tausenden von Jahren Pflanzen in eine zum
Zeitvertreib erdachte Form zwingt, aus Bäumen lebende Abbilder von
Prunkbauten mit eingebauten Wasserleitungen formt, Riesenblüten als
Aufzüge benutzt und sogar Böische erschuf, an denen Edelsteine
wachsen?«*

—aus den Notizen von Alledhandriel Quellentanz über die Simyala-Expedition, 1023 BF

PHILOSOPHIE UND WISSENSCHAFT

Das Sinnen über das Wesen der Welt und den Sinn des Lebens war bei den städtischen Hochelfen als intellektuelle Übung oder als spirituelle Versenkung weit verbreitet. Götter repräsentierten die Gesetze der Welt, die man in prächtigen Hymnen pries und in tiefer Meditation zu erfassen suchte. Die schicksalsträchtigste geistige Errungenschaft der Hochelfen war die Magierphilosophie des Omethoon (siehe Seite 61).

»Der mindere Geist strebt nach Selbstverwirklichung. Der hohe Geist strebt nach Selbstvergötlichung.«

—Omethoon zugeschriebenes Sprichwort der Hochelfen

Die Wissenschaften der Architektur, Mechanik und Ingenieurskunst folgten ästhetischen Vorstellungen, und die Gesetze von Schwerkraft und Statik, Trägheit und Verschleiß wurden meist mit Magie bezwungen. Gigantische Kuppeln und Türme, freitragende Brücken und Hochstraßen, schwebende Dächer oder Bauten aus Kristall, Glas und purem Licht – all die sagenhaften Wunder sind weniger kunstfertige Wissenschaft als eindrucksvolle Zauberkunst.

HANDWERK UND KUNST

Die Hochelfen trugen aufwändige Gewänder aus Bausch und Schmetterlingsseide, mit Pelzen, Silberfäden und Kristallen verziert; seltener dickere Wolle und Leder oder gar magische 'Stoffe' aus Einhornhaar, Blütenblättern und Morgenebel.

Magische Bilder waren verbreitet, ihre Darstellung folgte den Jahreszeiten, war mit Bewegungen und Musik versehen oder öffnete Tore in Rausch- und Fantasiewelten.

Die Zauber der Hochelfen vermochten alle Materialien in fast beliebige Formen zu bringen und mit unnatürlicher Festigkeit zu versehen: Aus Holz, Stein, Edelmetallen, Juwelen und Kristall, aber auch aus Glas und Porzellan wurden Kunstwerke und Alltagsgegenstände gefertigt. Mit magischen Techniken zogen die Hochelfen Eisen aus Fels, härteten es zu Stahl und schmiedeten es in Feuer und Astralkraft zu Waffen und Rüstungen. Dabei nutzten sie Legierungen mit magischen Metallen, um ihre eigene Zauberkraft nicht durch das Eisen einzuschränken. Aber auch andere Materialien wurden zu Kriegswerkzeug verarbeitet: Mammuton, gehärtetes Glas und funkelnder Kristall, leichte Stahlkeramik und gar geformtes Feuer.

Die Ästhetik der Hochelfen war detailverliebt, filigran und elegant. Oft verwendete sie organische Formen, ließ diese jedoch nicht für sich stehen, sondern passte sie in verwirrend geometrische Kompositionen ein.

»Hochelfische Kunst ist die vielleicht großartigste und erschütterndste, die wir kennen. Sie schmerzt in ihrer genialischen Besessenheit, sie blendet in ihrem Grenzen verneinenden Stolz, sie verzehrt in ihrer alle Perfektion sprengenden Anmut. Ihr irisierendes Detail bestürzt die Sinne, ihr Klang raubt den Atem in seiner gleißenden Präzision – und das Herz erfriert in ihrer kompromisslosen Schönheit. Die Kunst der Hohen war dazu gedacht, alle minderen Geister zu demütigen, sie vor Selbstzweifel vergehen zu lassen und mit der Faszination des Unerschreibbaren in den Wahn sinn zu treiben. Sie war Selbstpreisung im Extrem, überhöhte Verehrung des schöpferischen Geistes und in letzter Konsequenz Verachtung alles Natürlichen, Gegebenen, das dem Denk- und Schaffbaren unterworfen wurde. Die Künstler an den Höfen Tie'Shiannas, Omethoons oder Carhaneolas waren damit befasst, die Verkrüppelungen des Seins zu korrigieren, an dem sie sich doch so panisch festklammerten.«

—der elfische Magister Salandriön Finkenjarn in einem Vortrag an der Magierakademie zu Punin, 1027 BF

MUSIK

Auch hochelfische Lieder, Hymnen und Gesänge waren strahlende Meisterwerke, die höchste Anforderungen an die Musikanten stellten, irisierende Klangwerke, deren einziger Sinn zuweilen die unübertreffliche Komposition selbst zu sein schien.

Aber auch magische Lieder wurden gespielt, die Scharen von Elfen zauberten, Tiere lenken oder Elementarwesen binden konnten, sowie unterhaltsame Musik, die eine illusionäre Darstellung der gesungenen Legenden schuf. Solche Lieder wurden auch in Instrumente gebunden, so dass das Spielen einer bestimmten Melodie die entsprechenden Wirkungen hervorrief.

HOCHELFISCHE STÄDTE

Die Hochelfen schuf heute vor allem für ihre prachtvollen Städte bekannt, von denen einige in den letzten Jahren wiederentdeckt wurden, andere hingegen nur noch mit Namen bekannt oder völlig legendenhaft



die Hochelfen, ebenso wie die Abenteurer der Simalya-Kampagne – **Namenlose Dämmerung**, **Stein der Mada** und **Der Basiliskenkönig** –, in denen Simalya und viele hochelfische Geheimnisse und Artefakte wieder entdeckt werden.

sind. Vermutungen menschlicher Forscher besagen, dass die Hochelfen einst Hüter der **Elementaren Schlüssel** waren und mit deren Kraft sechs elementare Städte errichteten. Doch schon die Zuordnung von Elementen zu Städten ist höchst spekulativ – und unzweifelhaft gab es mehr als nur sechs Städte.

Die Abenteurer der **Philieasson-Saga** spielen zu Teilen im **Himmelsturm** und in **Tie'Shianna** und bieten weitere Hintergrundinformationen über

verbliebenen Elfen woben einen Spiegelbann um die Stadt, der das namenlose Übel in Simalya einkerkern und die Stadt vor Entdeckung schützen sollte. Sie selbst verwandelten sich in Katzen, um Jagd auf die Ratten zu machen, deren tierische Scharen des Namenlosen nun Simalya bevölkerten.

Auch heute noch, wo die Wälder von einst zum Reichsforst zusammengeschrunpft sind, erheben sich hier fremdartige Lichterbäume und gewaltige Wohnbäume, die eher wie villenartige Baumpaläste anmuten, erhellet von bunten Leuchtkürbissen.

1023 BF wurde Simalya von **Naheniel Quellentanz**, der damaligen Grünfin von Waldstein, ihrer Cousine **Allechandriel**, dem **Roten Pfeil**, der den elementaren **Schlüssel des Humus** aus dem Güldenland geborgen hatte, und einer Gruppe Abenteurer wiedergefunden. Ein finsterer Plan Pardonas wurde vereitelt, der Spiegelbann erneuert und die Stadt damit wieder hinter Dickicht verborgen. Die **blaue Simea-Flamme** brachte jedoch neues Leben nach Simalya, und die Kraft des Humusschlüssels breitet sich im Reichsforst aus. Die Katzenelfen halten noch immer ihre Wacht, bis der letzte Kampf gegen Pardona gekommen ist.

DER HIMMELSTURM

Obwohl von den Elfen nach seinem Gründer **Ometheon** benannt, hat sich in der Menschenwelt die Bezeichnung 'Himmelsturm' für die nördlichste Ansiedlung der alten Elfen durchgesetzt. Errichtet zum Beweis der Möglichkeit, mit ausreichendem Schöpferwillen selbst in unwirtlicher Umgebung überleben zu können, erhebt sich Ometheon einer steinernen Flamme gleich weit nördlich des Yetilandes aus dem endlosen Eis. Paläste und Werkstätten, Gärten und selbst ein Aquarium wurden auf mehr als einem Dutzend Ebenen in den Fels eingelassen, beheizt vom warmen Wasser einiger Geysire, und auch unter dem Eis erstrecken sich weitere Gewölbe.

Heute bewohnen den Himmelsturm die finsternen Nachtalben. Ihre Herrin Pardonas stürzte die Stadt vor Jahrtausenden ins Unglück, als sie – vom Namenlosen verdorben – Zwiertacht unter den Hochelfen säte. Seit dem Fall Ometheons wurden die Kavernen unter dem Eis immer weiter in die Tiefe getrieben und gehen heute in Städte aus schwarzem Glas über, die von den Nachtalben auf dem Grund des Meeresbodens errichtet wurden.

TIE'SHIANNA

»Viele Elfen haben ihr Heim am Freundlichen Strom [Yaquir]. Doch nur ein Schatten früherer Glanzes ist das Tal. Als die Könige noch waren, erkannten sie die Grenze zum Bannland. Die Gärten des Südens sicher zu machen, erbauten sie das leuchtende Tie'Shianna. Festes Heim wuchs ihnen aus Jade von den Feuerinseln und Achat aus dem Grenzgebirge [Raschtulswall]. Silberne Brunnen standen, und Zaubergärten wahrten das manda. Tie'Shianna leuchtete. Dann war Krieg zwischen den Druchen. Kein Elf erlebte Anfang und Ende zugleich [Angabe der Dauer oder der Gefährlichkeit?]. Alles, was Grün war, floh, Baum wurde Feuer, Stein wurde Sand, Erde wurde Asche. Tie'Shianna verblasste. Alle, die anders waren, zogen gegen die Sterbende. Riesige und bärengroße Elfenfresser, Schratige und Schuppige, Kleinbärtige und Rosenohrige, Unholde und Rattenschwärme.»

—rein inhaltliche Wiedergabe eines altelfischen Liedes der mittelreichischen Auelfen, gekürzt und Übersetzungsprobleme kommentiert

Tie'Shianna liegt heute unter Asche und Wüstensand in der nordwestlichen Khöm begraben und ist für die Elfenvölker nur noch ein mahnender Mythos. Seine Hüter, die **Shiannafeya** oder 'Wüstenelfen' (siehe Seite 119), sind inzwischen fortgezogen. Alles Wissenswerte für eine Wüstenexpedition auf der Suche nach ihren Schätzen finden Sie in **Raschtul Atem 169F**.

ISIRJEL

»In den alten Tagen war das Taubria [Tobrien] nicht so, wie es heute ist. In seiner Mitte lag das Dunkelwasser, durchflossen vom Strom Taubril. Vier

SIMALYA

»Wer im Sein nicht vorwärts strebt, findet in ihm keine Wahrheit.«

»Alle ruht auf Licht und der Idee.«

»Das Neue ist oft das Alte, nur in immer neuer Wiederkehr.«

»Wer Ideen pflanzt, darf ihr Wachstum nicht fürchten.«

»Sei nicht der erste, dem Neuen nachzujagen, noch der letzte, dem Alten zu entsagen.«

—Asdharia-Portalinschriften im Simea-Tempel von Simalya

Simalya wurde vor über 5.500 Jahren, als die Hochelfen ihre größten Städte erbauten, im Zentrum eines riesigen Urwaldes errichtet, benannt nach dem mythischen Simia, den sie als ihren ersten König und bald als Gott verehrten. Simalya war bekannt für seine prächtigen magischen Gärten, und nahezu alle Bauten der Stadt entstanden mittels Zauberkraft, indem die Gewächse des alten mittelalterlichen Urwaldes gemäß den Wünschen der Hochelfen Gestalt annahmen.

Um 3.000 v.BF aber fiel Simalya durch Pardonas Intrigen und den von ihr entfesselten Basiliskenkönig dem Untergang anheim. Die letzten

DIE SIMALYA-FRAGMENTE

Seit die Expedition um Allechandriel Quellentanz 1023 BF eine ungeordnete Sammlung von beschrifteten Blättern aus der Waldesbibliothek Simalyas geborgen hat, zieht diese die Aufmerksamkeit zahlreicher Gelehrter auf sich. Einige der Fundstücke werden auf Burg Silz unter Verschluss gehalten, andere jedoch an der Magierakademie in Punin erforscht oder befinden sich möglicherweise noch im Besitz weiterer Expeditionsteilnehmer. Wegen ihres Alters von teilweise über 5.000 Jahren und des fragmentarischen Charakters lassen sich nur mit außerordentlichen Kenntnissen in Asdharia überhaupt Erkenntnisse aus ihnen ziehen. Richtig gedeutet offenbaren sie zum Teil uralte Mysterien des aventurischen Kontinents und seiner Geschichte und nicht wenige Geheimnisse der hochelfischen Magie.

Viele Elfen stehen einer Verbreitung der Simalya-Fragmente unter menschlichen Magiern und Forschern skeptisch gegenüber, bezeichnen die Aufzeichnungen als 'Pardonasgaben' und befürchten einen neuen 'Hochelfenwahn'. Manche Sippen schicken deshalb auch gezielt Elfen aus, um die Fragmente zurückzuholen.



Brücken trafen sich in seinem Inneren, wo das blau-silberne Isriiel lag. Das Wasser des Sees war noch schwarz von der Asche des Weltenbrandes und seine Fische glänzten darin wie Sterne.

Doch dann kamen die nurdagrä [Riesen] um alter Feindschaft mit den dražā [Drachen] willen über das conaval [Ehernes Schwert], Isriiel zu zerschmettern. Fialgrā [Ork] und goblins folgten ihnen nach. Sie sprachen zertaubra und Eis und Tod und Angst waren ihre Verbündeten.

Doch Isriiel fiel nicht. Da rief der nurdagra Gurd [Gorbanor der tob. Märchen?] die Kräfte seiner Mutter an, und Berge türmten sich auf, trennten Fluss und See. Die aufgewühlten Wasser drohten Isriiel hinfort zu reißen, und so riefen die feya taubra [Zauberermacht]. Isriiel verschwand in die Welt unter den Wellen und die feya wurden Iryfeya [See-Elfen?]. Verschwunden ist Isriiel, doch Gurd wacht noch immer über den Ort seines Frevels.

—elfische Fassung der tobrischen Sage Die Fee der Mandelhöhen, Manuscript mit Übersetzungskommentaren im Besitz von Magister Salandrión Farnion Finkefarn

Vor 3.000 Jahren verschwand das marmorblaue Isriiel von der Oberfläche des Ylsee. Wurde die Stadt wegen des Hochmuts der Hochelfen zerstört oder opferten die wachenden Lindwürmer der Drachensteine die Stadt, um Tobrien gegen vorrückende Riesen zu halten? Entrückte die Elfen Isriiel mit einem elementaren Schlüssel des Wassers, verwandelten sie sich oder starben sie? Liegt Isriiel noch immer mit Schätzen am Grund des Sees? Und wird es noch bewohnt? Die geheimnisvolle Insel Sumus Kate (MWW 200) soll einigen Märgen zufolge gar die Spitze des Burgbergs sein, auf dem die versunkene Elfenstadt einst stand.

Schon der Schwarzmagier Galotta suchte nach Isriiel, und auch der Mechanicus Leonardo taucht mit Hilfe seiner agribaalbesetzten Tauchglocke Untiefensucher in den Ylsee hinab, an dessen Ufern gelegentlich Schmuckstücke aus Mondsilber angespült werden.

MANDALYA

»Als die Alten noch Gebäude und Kunstwerke errichteten, hatten sie auch das herrliche Mandalya erbaut. Im See, der ohne Grund ist, hatten sie die Schwimmende Insel gefunden und darauf den Berg, aus dem flüssiges Feuer quillt. Auf Pferdgreifen ritten die Alten über den See, mit Zauberschiffen glühten die Alten über den See. Paläste bauten die Alten aus Obsidian und Diamant, die erkaltete Feuergebeine sind. Schätze schufen die Alten aus sprühendem Kupfer, das erkaltete Feuerblut ist. Gärten erblühten die Alten auf der Asche, die erkaltete Feueratem ist. Mandalya zu schützen, erbauten die Alten eine Mauer aus den Feuern des Vulkāns. [...] Mandalya war Schönheit, doch die Schönheit war Mühe, und die Mühe war Unfrieden.«

—Beginn der Sage von Brianissim und Tibanna, gemeinsames altelfisches Liedgut, mittels anderer Quellen auf etwa 2.500 v.BF datiert

Wie die Sage weitergeht, erfahren Sie auf Seite 17. Andere Legenden der Elfen Weidens und Donnerbachs berichten von einem »langdauernden Schlaf«, in den sich die Hochelfen Mandalyas zurückzogen, und von der verführerischen Feuerfürstin Pnariel, die unbedarfte Träumer lockt. Neuerdings sind Geschichten von König Shathar 'ul (Lichtklängen-Hüter) hinzugekommen, der auf der Insel im Sec – die die Menschen Cealan nennen – über geborstenen Stahl wachen soll. (Das hier angedeutete Schicksal König Cuanu ui Bennains und der Splitter des Schwertes Siebenstreich wird im AB 110 beleuchtet.)

VAYAVINDA

»Doch es heißt, dass nicht alle der Hohen Städte fielen. Einige sollen damals entrückt oder verborgen worden sein, Mandalya durch Feuer beschirmt und Vayavinda gar in die Wolken entflohen.«

—Tainobhal Toteninsel, bekannt als der Rote Pfeil, um 1008 BF

»Mag es sein, dass die sechste, die Hohe Stadt in den Weiten des Luftreiches verloren gegangen ist? Mag es sein, dass die Legenden von den entschwindenden Himmelfelken nicht nur Legenden sind? Mag es sein, dass das Schicksal jener Stadt Ursprung der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja, selbst im Galdenlande, sind?«

—Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt, Exemplar des Arcanen Instituts zu Punin



«[...] mit unglaublicher Anmut. Was wir zuerst für eine merkwürdige Felsnadel hielten, stellte sich zwei Tage später, als wir diese erreichten, als eine Art sehr schmaler Turm heraus. Wie wohl ein Fluss durch den Fuß des Turmes fließt, so scheint er doch mehr ein filigranes Bauwerk zu sein als ein Fels, der mit der Hacke von Tunneln durchzogen wurde. Fast sieht es aus, als hätte eine unbekannte Macht ihn aus dem Stein gegossen, immer spitzer werdend und doch in den umgebenden Felsen und Kanten so eingebettet, dass man seine Kunst erst bei näherer Betrachtung erfährt. Wir haben [...]»



Gänge, Räume und sogar ein paar Säle unbekanntes Zweckes vor. Einige Wohnquartiere waren wohl zu erkennen, genau wie alte Werkstätten oder Versammlungsräume – alles jedoch leer und [...]

[...] und völlig fremdartige Ornamentik an den Wänden. Viele Flächen waren mit Bildern von Menschen mit merkwürdig schlankem Körperbau, großen Augen und spitzen Ohren bedeckt, die sich in sowohl kriegerischer als auch handwerklicher Tätigkeit zeigten. Ob dies einst die Bewohner des Turms waren? Tatsächlich müssten sie dann mit Schiffen durch die Läufe reisen können und über Wasser laufen, wenn man den Bildern [...]

[...] erwarteten wir tiefste Dunkelheit im Turm, aber dem war bei weitem nicht so. Einige Kristalle an den Wänden spendeten ein trübes Licht, einige andere waren fast tageshell und durchfluteten größere Kavernen mit Erde auf dem Boden und verdorrtem Holz darin mit Licht. Bruder Perdan versuchte einen der Kristalle aus seiner Wandhalterung zu bergen und brach ihn wohl heraus. Dabei verlor er seine Leuchtkraft. Dahinter aber war eine dünne Kristallader zu entdecken, die ihrerseits nun leuchtete und sich in den Fels der Wand hineinzog. Bruder Perdan vermutete, dass so das Licht der Sonne von draußen ins Innere des Turmes geleitet würde. Vielleicht mag es aber auch eine andere Quelle tiefer in den Gewölben des Turmes geben? Wir werden [...]»

[...] unerklärliche Wärme im Inneren. Tatsächlich trafen wir an einigen Stellen an Quellen mitten in dem Turm – Wasser, das einfach aus einer Wandöffnung trat und sich in einem vorgegebenen Kanal eine Zeit lang durch das Innere ergoss, um dann an einer anderen Stelle wieder in der Wand zu verschwinden. Und nicht nur das, einige dieser Quellen waren fast kochend heiß, wie sie aus dem Stein traten. Wieder andere versorgten anscheinend die Räume mit der Erde mitten im Turm mit Wasser – die Götter wissen, wie dort etwas gedeihen könnte. Einige abgestorbene und schon fast versteinerte Bäume und Büsche scheinen auch direkt aus dem Stein gewachsen zu sein. Welches Wunder [...]»



[...] vier Schächte, die die Ebenen des Turmes verbanden, deren Wände aussahen, als wären sie aus dem Stein gegossen, aber nicht gemeißelt worden. Aus dem Augenwinkel sah es fast aus, als würde sich der Stein sehr langsam bewegen, in zwei Schichten nach oben fließen und in zweien nach unten. Eine Konstruktion, um die Schächte hinaufzulegen, war nicht zu entdecken, wenn es je eine gegeben hatte. Glücklicherweise hatten wir [...]»

[...] schimmerten. Dann aber sah es aus, als würden die Wände in dem Raum durchsichtig, und man konnte in alle Richtungen weit über das Land schauen. Doch nicht nur das, näherte man sich einer der durchsichtigen Wände, so reiste man mit seinem Blick näher an die Berge, Hügel oder Grasflächen am Horizont heran. Bei der seltsamen Sicht wurde Bruder Perdan unwohl und er mustert sich zweimal lautstark [...]

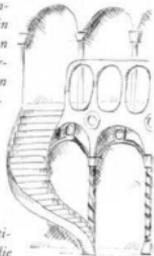
[...] ganz oben zur Spitze vorzustößen und erreichten diese nach einem mühseligen Aufstieg. Von dort hatte man eine unglaubliche Aussicht über die vorderen Gebirgsausläufer und die grünen Ebenen dahinter. Zudem war auf der Aussichtsebene eine Art Mechanismus, dessen Sinn und Zweck sich uns zuerst nicht erschließen wollte. Es handelte sich um eine Art Hebel, der anscheinend einige Spalten in der Turmwand in unserer Nähe zu öffnen schien. Bruder Perdan entschloss sich in seinem fleißigen Forscherzahn letztendlich, den Mechanismus zu testen, und als sich die Spalten ganz öffneten, durchzog der hier stetig wehende Wind sie und erzeugte durch den gesamten Turm einen hohlen, dunklen Ton, der wohl noch Meilen weiter weg zu hören war. Tatsächlich erzählten unsere Gefährten außen am Turmfuß, dass sie fast taub geworden wären. Der Ton erstarb sofort nachdem wir die Öffnungen mittels des Hebels wieder schlossen. Zudem war dort oben seltsames Artefakt zu sehen, anscheinend mit einem Zauber belegt. Es bestand an einem Ende aus einer Glaskugel, faustgroß, von der Bruder Perdan meinte, es könne sich dabei um ein ehemaliges Auge gehandelt haben. Ich frage mich jedoch von welcher Kreatur und welche Art Zauber [...]»

[...] der Eingang einfach verschunden, als hätte sich der Fels selbst geschlossen und wäre zusammengefloßen. So mussten wir aus einer der oberen Öffnungen hinausklettern. Morgen werden wir ein weiteres Mal in den Turm gehen und ihn genauer untersuchen, heute Nacht aber werden wir verstärkte Wachen aufstellen, denn seit dem Signal ist uns allen mulmig zumute und wir fühlen uns alle vom Gebirge beobachtet, als hätte der Turm etwas gerufen, das [...]»

—einzig verbliebene Seite eines Tagebuchs des Schreibers einer Expedition vom Reich des Horas ins Innere des Kontinents. Die Expedition galt als verschollen, die Unterlagen wurden erst Jahrhunderte später in den Archiven der Khunchorner Akademie gefunden. Übersetzt aus dem Bosparano. Datiert auf etwa 890 v.BF

[...] einzig verbliebene Seite eines Tagebuchs des Schreibers einer Expedition vom Reich des Horas ins Innere des Kontinents. Die Expedition galt als verschollen, die Unterlagen wurden erst Jahrhunderte später in den Archiven der Khunchorner Akademie gefunden. Übersetzt aus dem Bosparano. Datiert auf etwa 890 v.BF

[...] einzig verbliebene Seite eines Tagebuchs des Schreibers einer Expedition vom Reich des Horas ins Innere des Kontinents. Die Expedition galt als verschollen, die Unterlagen wurden erst Jahrhunderte später in den Archiven der Khunchorner Akademie gefunden. Übersetzt aus dem Bosparano. Datiert auf etwa 890 v.BF





Wer mag schon sagen, ob es jemals eine fliegende Stadt der Hochelfen namens Vayavinda gab oder ob es sich dabei lediglich um eine phantastische Legende einiger in die Theorie von den sechs elementaren Hochelfenstädtchen verarmten Menschenmagier handelt? Zuverlässige Quellen zu diesem großen Mysterium der elfischen Geschichte sind gegenwärtig nicht bekannt. Erwähnenswert ist aber, dass nicht nur die Elfen vereinzelt Legenden über eine Stadt in den Wolken kennen, sondern beispielsweise auch unter den Bewohnern des Windhags Sagen über eine in den Lüften treibende Burg namens *laina* in den *Windens* existieren, die die Harpyienkönigin *Wiltrus* seit Jahrhunderten zu erobern trachte.

WEITERE STÄDTE

Das Reich der Hochelfen brachte nicht nur große Städte hervor, sondern auch zahlreiche Bastionen am Rande der umkämpften Lande und kleine Trabanten in der Nähe der Metropolen. Die meisten sind von Kriegen oder dem Zahn der Zeit geschleift worden. Einige aber mögen von den gefallenen Elfen verborgen worden sein, um ihre Schätze zu bewahren, oder durch Magie überdauert haben: von Dornenhecken und Zaubern geschützte Wehrtürme, die immer noch einsame Wacht halten, entrückte (Alp-)Traumtürme, in denen sich die Fallenden in ihre Hoffnungen und Ängste flüchteten, Nebelseen, die ins Nichts oder in andere Welten führen können (denn die Hochelfen kannten uralte Rituale, um nicht nur Anderwelten-Tore, sondern eigene Globulen zu schaffen). Manche dieser Orte werden seit Jahrtausenden von Elfenstippen bewacht, damit ihr Einfluss niemals wieder aufleben möge. Namentlich in elfischen Legenden bekannt sind *Carhaneola*, eine Künstler-Stadt aus Licht und Glas, *Adha'Rhianvar*, ein Wachtposten im Ehernen Schwert, *Vhalabiumway über-den-Auen*, ein westlicher Rückzugsort verbannter Stadtelven, oder *Daleones Flammenhorst*, der nach der Verhüllung Mandalyas von Goblins genommen wurde.

HOCHELFISCHE ARTEFAKTE

Elfische Lieder berichten von einer Vielzahl hochelfischer Artefakte, von denen einige auch heute noch bei der einen oder anderen Sippe zu finden sein können: Tarnkappen, die vollständig unsichtbar machen; Kleider der harmlosen Gestalt, die ihren Trägern die Gestalt von Orks, Goblins oder gar Echsen verleihen; ewige Lichter (womöglich gar transportabel); weit klingende Signalhörner, die nur von den richtigen Ohren zu hören sind; Gewänder und Rüstungen mit magischer Schutzwirkung gegen die Elemente und gewöhnlichen Schaden; *Simia-Samen*, die schnell wachsende simyalische Pflanzen hervorbringen; oder Waffen, die Elfen nicht verletzen können, aber Echsenwesen besonders schwere Wunden zufügen.

Besonders berühmte Artefakte aus der elfischen Frühzeit sind die Elfenflügelhörner, die *Sieben Kristallbögen*, die *Feder der Elyanda*, Simias Schwert *Thalan* und auch der *Sternenstein* (siehe Seite 15).

Die *Nebelzunge* aus der Wälfensammlung Ilmenstein, ein stiletartiger Elfendolch aus Alabaster, Leuchtstein und Silber, der seinen Träger im Kampf mit Nebeln umhüllt und seine Gegner mit einem Lichtblitz blendet, ist nur eines von mehreren einzigartigen Kleinodien aus hoch-

elfischem Erbe, die auch Menschen bekannt geworden sind. Die *Harfe der Winde* wurde in Punin analysiert, bevor sie in Simyala verscholl, und die Klinge *Selstanatil*, gegen Diener des Rattenkinds geschmiedet, sowie der Kelch *Largala'hen*, der große Mengen Astralkraft speichern konnte, wurden von tapferen Helden geborgen und zu den Ruinen von Tie'Shianna gebracht.

ELFENGALEASSEN UND WIPFELSCHIFFE

«Kaem glaublicht scheynen mir Gschichten von dero Schyffen der Alfen, die haben befahren nicht nur das Meer – was allein schon kaum denkbar bey eynem Alfen –, sondern konnten segeln durch Sturm und Nebel, auf Feven, Eis und Laft, Wipfelschiff segelten durch Gebüem und Sandchiff durch kurze Eynöde. Ja, selbst das Gravliche Wäbern und andere Welten scheynen ihnen mit verwehret gewesen.»

—aus *Essentia Obscura* – Das Wesen des Unbekannten, *Pratio-Geweibter Sigban*, 331 BF

Aus neuzeitlichen Expeditionsberichten weiß man von den *taubralir* genannten Elfengaleassen: Zauberschiffen, die ihre Größe mit der Zahl der Passagiere verändern und im kleinsten Zustand gar in einer Truhe befördert werden können. Oftmals laufen diese Schiffe nur jenen Hafenan, der in ihrem Zauber verankert ist. Auf wundersame Weise vermögen sie jedoch selbst bei Flaute zu fahren und laufen auch im dichtesten Nebel niemals auf Riffe oder Sandbänke auf. Allerdings kennt heute kaum jemand mehr die Geheimnisse, um solch ein Wunderwerk zu erschaffen – und ohne die alten Zauber kann kein Segel und keine Planke erneuert werden, denn nichtmagische Teile brechen bei der Verkleinerung heraus.

Auch von anderen Schiffen wird berichtet: Während die Existenz von sagenhaften *Luftschiffen* nicht gesichert ist, werden *Eissegler* hochelfischer Bauart auch heute noch von Firlneln verwendet, und seit der Wiederentdeckung Simyalas weiß man von *Wipfelschiffen*, die in der Lage sind, über Baumkronen und durch Unterholz zu gleiten. In Simyala soll es gar einen regelrechten Baumhafen gegeben haben, mit gewachsenen Stegen, an denen filigrane Boote und elegante Luftgondeln vertäut lagen.

DAS FAEDHARJ (*)

Das *Faedhari* soll ein magisches Buch der Hochelfen sein, das auf Silberpapier angeblich die Lieder und Sagen aventurischer Elfenvölker festhält und die schicksalhafte zehntausendjährige Geschichte der Elfen in einer kompletten Historie verkündet. Manche sagen, das Buch schreibe sich selbst auf zauberhafte Weise in verschlungenen *Adharia*-Zeichen fort, andere erzählen von einer mythischen *Wächterin des Wortes*, die die Chronik stets erweitert.

Elfenforscher wie der Verständigungsmagier Asteratus Deliberos haben lange nach dem *Faedhari* gesucht – und blieben erfolglos. Es wird sowohl in den verschiedenen Ruinen der Elementaren Städte vermutet, von manchen aber auch im Besitz der Nachtalben in ihren unterseischen Städten gesehen, die es angeblich erbeuteten, als einige Hochelfen auf Fliegenden Schiffen aus Aventurien über das Meer der Sieben Winde flohen.

DIE INSELN IM NEBEL

«Einst war eine große Insel, und sie war wie der Leib des Königs. Nur Wenige hatten Zutritt zu dieser Insel, denn sie lag verborgen hinter den Nebeln. Sie war Leben und Freude für den König, doch konnte sie nicht ohne ihn sein wie er nicht ohne sie.

War er krank oder verletzt, dann zogen Stürme über die Inseln und ver-

schlangen die Küsten, und wenn ihm üble Dinge träumten, dann zogen Ungeheuer durch Wald und Meer.

Tanzte er jedoch und sang mit seinen Vertrauten, dann blühte die Insel und war eine Pracht für jeden, der sie sah.»

—Eltu Silbersang, bekannter Elfendarbe, neuzeitlich



DIE GESCHICHTE DER INSELN

Anmerkung: Aufgrund des anderen Zeitablaufs in der Globule sind alle Zeitangaben von Ereignissen, die sich nur innerhalb dieser Welt abspielt haben, als Richtlinie zu verstehen.

zu Zeiten von Tie'Shianna: Die 'Welt hinter den Nebeln' ist Rückzugsort der Herrscher von Tie'Shianna. 'Lebende Bilder' erzählen an speziellen Orten die Geschichte und Legenden.

um 2200 v.BF: Untergang Tie'Shiannas. König Fenvarien ermöglicht vielen Elfen die Flucht auf die Insel, wird aber selbst von den Schergen des Namenlosen gefangen genommen.

Folgezeit: Gründung mehrerer neuer Städte. Die *Vislani*, der Clan der Barden, übernimmt in Fenvariens Namen die Herrschaft, was nicht von allen anderen respektiert wird. Die Verehrung der Götter nimmt ab, die Tempel verfallen.

ab 2000 v.BF: Sturmfluten und Erdbeben. Einzelne Küstenstriche versinken, kleinere Inseln werden von dem Haupt-Eiland abgetrennt und driften langsam nach außen. Später zerreißt ein gewaltiger Vulkanausbruch die Insel in mehrere Stücke. Die Lebenden Bilder erscheinen auch an anderen Orten als bisher.

Folgezeit: Unstimmigkeiten zwischen den Bewohnern nehmen zu. Es entstehen die Parteien der 'Wilden', der 'Alten' (unter Führung der *Vislani*) und der seefahrenden 'Meer-Elfen'. Erste bewaffnete Konflikte. Die Inseln driften immer weiter auseinander.

um 1200 v.BF: Der Schlangenkönig erreicht mit seinem Gefolge die Globule und besetzt die Verlorene Insel.

um 500 v.BF: Die Gliederfäule rafft über die Hälfte der Elfen dahin, von den Überlebenden schließen sich viele den Wilden an. Der Schlangenkönig, der für die Verbreitung der Seuche gesorgt hat, nutzt

die Wehlosigkeit, um *Cammalans Kessel* (ein Kessel der Wiedergeburt) an sich zu bringen.

Folgezeit: Die Feindschaft zwischen Wilden und Alten vertieft sich und wird zu offenem Krieg. Erste Inseln erreichen die Nebel am Rand der Globule und verschwinden darin.

um 300 BF: Die *Vislani* erkennen die Möglichkeit, durch neu erfundene Geschichten Ungeheuer 'herbeizu erzählen', die sie als Waffe gegen die Wilden einsetzen.

1008 BF: Hetmann Boern der Blender erreicht mit seinen Leuten die Globule und verbündet sich mit den Wilden, um die Städte der Alten zu plündern. Sein Konkurrent Asleif Phileasson trifft später ein und vermittelt. Beide verlassen die Globule mit dem Versprechen, König Fenvarien zu befreien. (Weitere Details finden Sie in der *Phileasson-Saga*.)

1009 BF: Fenvarien, an Körper und Geist gebeit, kehrt auf die Inseln im Nebel zurück. Viele Elfen aller Parteien schließen sich ihm an, andere (vor allem viele *Vislani*) bezweifeln seine Identität oder beharren auf alten Feindschaften.

1010 BF: Fast alle der als Wächter Tie'Shiannas in Aventurien verbliebenen *Shiannafye'te* (siehe Seite 119) fahren zu den Inseln im Nebel.

Folgezeit: Das Auseinanderdriften der Inseln kehrt sich langsam um, längst versunkene Küstenstriche tauchen wieder aus dem Meer auf. Die *Vislani*, die Fenvarien nicht anerkennen, ziehen sich nach *Ta'Lisseni* zurück, einige Sippen der Wilden beharren auf ihrer Freiheit und lehnen den König ebenfalls ab. Fenvarien lässt einige Tempel wieder erbauen.

Insgewiss in den Tiefen des Limbus befindet sich eine Globule, in die sich vor langer Zeit Überlebende der untergehenden Hochelfenstadt Tie'Shianna gerettet haben. Seit mehreren Jahrtausenden leben die Elfen hier auf den zahlreichen Inseln inmitten eines großen Meeres, das von einem undurchdringlichen Nebelschleier umgeben ist. Keine Sonne und keine Sterne sind hier zu sehen, dennoch gibt es einen Rhythmus aus Tag und Nacht und Gezeiten.

DIE WANDERNDE SPIRALE

Die mehreren hundert Inseln und Inselchen der Globule bilden gemeinsam eine riesige Spirale von rund 3.000 Meilen Durchmesser. Im Zentrum findet sich die größte Insel, **Thiranog**, an deren Küste sechs Städte stehen, darunter auch die Hauptstadt **Bardibrig**. Das Bemerkenswerteste an dieser Geographie ist jedoch, dass sie nicht statisch ist: Vor allem die äußeren Inseln sind ständig in Bewegung. Jahrtausendlang sind sie nach außen gedriftet, und einige sind unwiederbringlich in den Nebeln verschwunden. Doch seit der Rückkehr von König Fenvarien hat sich dieser Prozess umgekehrt: Nun geht die Reise wieder der Spirale folgend nach innen. Zusätzlich hebt sich an einigen Stellen langsam der Meeresboden, so dass vormals getrennte Inseln zusammenwachsen. Viele dieser auftauchenden Regionen tragen noch Ruinen – ein Zeichen, dass sie vor langer Zeit schon einmal über Wasser gelegen haben.

TÜRME AUS MARMOR – DIE STÄDTE

Die Städte, die sich auf den zentralen Inseln **Thiranog**, **Shaltyr** und **Gualach** erheben, sind allesamt in der Tradition der Hochelfenstadt Tie'Shianna entstanden, auch wenn sie weit von deren Größe und Pracht entfernt sind. Die meisten Gebäude sind in die Höhe gebaut, viele Paläste haben zwölf oder mehr Etagen. Dabei werden sie von zahlreichen verspielten Bögen und Stützmauern gegen die Erdbeben abgesi-

chert, die das Land früher regelmäßig heimgesucht haben, und riesige Fenster gewährleisten ein lichtdurchflutetes Inneres. Auf den terrassierten Dächern sind oft große Gärten angelegt. So wirken selbst die gewaltigsten Bauwerke nie pompös, sondern elegant und leicht. Früher haben offensichtlich wesentlich mehr Elfen in den Städten gewohnt, denn viele Gebäude stehen leer, und an einigen sind auch die Schäden von Kriegen und Erdbeben nur nachlässig ausgebessert.

Nach seiner Rückkehr hat Fenvarien **Bardibrig** als Hauptstadt ausgewählt. Bis dahin war dies der wichtigste Sitz des kriegerischen Clans der *Vislani* und deswegen stark befestigt. Doch Fenvarien will die Stadt in eine prächtige Palaststadt verwandeln – eines Elfenkönigs würdig. Bei Fenvariens Ankunft lag die Stadt noch auf einer kleinen Insel zwischen **Thiranog** und **Shaltyr**, doch heute krönt sie weithin sichtbar eine Landzunge, die zu **Thiranog** gehört.

Gwandual, die 'Stadt des Zaubers', ist auf einem Kreuzungspunkt dreier Kraftlinien erbaut – vor allem elfische, druidische und geodische Zauberei profitieren von den astralen Strömen. In Fenvariens Auftrag forschen hier die Sternenträger **Shadrue**, **Gwern** und **Caradel** mit weiteren Gelehrten nach Möglichkeiten, die Lebenden Bilder wieder zu 'zähmen'. Von Gwandual aus werden immer wieder Expeditionen auf die unterschiedlichen Inseln ausgesandt, um das Verhalten der dortigen Bilder zu erforschen. Hier steht auch der von Fenvarien neu eingeweihte **Nurti-Tempel**, in dem bis zu dem Überfall des Schlangenkönigs der **Kessel der Cammalan** aufbewahrt wurde.

In **Ta'Lisseni**, der einzigen Stadt auf **Shaltyr**, haben sich diejenigen *Vislani* versammelt, die Fenvarien nicht als den zurückgekehrten König anerkennen. Unter Führung der Sternenträgerin **Orristani** sind die Befestigungsanlagen der Stadt verstärkt worden, und in den Werften wird fleißig an einer Kriegsflotte gegen den 'falschen König' gebaut. Doch da sich der große Teil der Meer-Elfen auf Fenvariens Seite gestellt hat, wird es noch lange dauern, bis die *Vislani* einen Kriegszug erwägen können. Orristans größter Triumph ist es, den Zauberschild **Goibnyen** auf ihre Seite gebracht zu haben, der in der Lage ist, mit



wenigen Hammerschlägen eine beliebige Waffe oder Rüstung anzufertigen und auf diese Weise auch die gefürchteten Geisterkrieger herzustellen: belebte Metallrüstungen, die zwar hirnlose, aber kampfgewaltige Gegner sind.

Als weitere Städte seien noch **Pwyl** genannt, das erst kurz vor Fenvariens Ankunft von den Wilden erstritten wurde und heute noch in weiten Teilen in Ruinen liegt, oder **Madalla**, 'die Perlhäutige', deren Mauern aus einem perlmutartig schimmernden Gestein erbaut wurden, das auf magischem Wege aus den Tiefen des Meeres hergeholt wurde.

Nicht jede Stadt kann im Rahmen dieser Abhandlung beschrieben werden, und doch hat jede ihre Eigenheiten. Nehmen Sie sich die Freiheit als Meister, weitere Städte und Orte nach Ihren Ideen und Bedürfnissen für Ihre Abenteuer auszugestalten.

DIE LEBENDEN BILDER

Zu Tie'Shiannas Zeiten beherrschte ein ganz eigenes Phänomen die Inseln, und heute weiß niemand mehr zu sagen, ob es der eigene Zauber der Insel war oder das Werk mächtiger Zauberer und Legenden-sänger: An bestimmten Orten erwachten die Erzählungen der Elfen zum Leben. Dort spielten sich wichtige Ereignisse aus der elfischen Geschichte, aber auch aus den Legenden immer wieder ab: Abbilder der kollektiven Erinnerungen der Elfen. Viele dieser Bilder waren annähernd real: Man konnte längst untergegangene Helden und Weise um Rat fragen, aber man konnte auch in verheerenden Schlachten selbst verletzt werden.

Doch mit dem Verschwinden Fenvariens verwandelten sich die Lebenden Bilder. Zunächst tauchten sie an Orten auf, an denen sie vorher nie beobachtet worden waren – und manche Siedlung musste aufgegeben werden, weil sie plötzlich von längst vergangenen Kriegen verheert oder von Ungeheuern aus den Legenden angegriffen wurde. Andere Bilder verblassten und wurden zu Schemen, die niemanden mehr in Gefahr brachten – mit denen man aber auch nicht mehr sprechen konnte. Dies waren die Erzählungen, die unter den Elfen in Vergessenheit geraten waren.

Die Vislani, einst der Clan der Barden und Legenden-sänger, die sich inzwischen selbst als Herrscher der Inseln betrachteten, beobachteten diese Entwicklung sehr genau. Sie kamen zu der Überzeugung, dass die Abkehr von alten Traditionen die eigentliche Ursache für das Verblasen der Lebenden Bilder und damit schlussendlich auch für den Untergang der Inseln im Nebel seien. Also riefen sie zum Krieg gegen die Wilden, die die Städte verlassen hatten, um in und mit der Natur zu leben, um diesen Prozess aufzuhalten. Schließlich entdeckten sie sogar die Möglichkeit, neue Lebende Bilder entstehen zu lassen, indem sie neu erfundene Geschichten erzählten. Auf diese Weise erschufen sie fürchterliche Ungeheuer, die die Siedlungen der Wilden angriffen sollten. Doch nicht jedes dieser Ungeheuer tat das, was die Vislani erwartet hatten, und so brachten sie sich und ihre Städte oft selbst in große Gefahr.

Zum Zeitpunkt von Fenvariens Rückkehr waren die Lebenden Bilder außer jeglicher Kontrolle, wodurch viele der kleineren Inseln unbewohnbar geworden waren. Durch die Bemühungen des zurückgekehrten Königs haben sich viele Bilder wieder beruhigt, wenn auch die Vislani dem entgegenzuwirken versuchen, so dass bis heute fast überall mit dem Auftauchen neuer Schrecken gerechnet werden muss.

Manche der alten Legenden sind unwiederbringlich verloren, aber dafür haben die jüngsten Ereignisse mittlerweile Gestalt angenommen, und seit der Ankunft der Wüstenelfen sind sogar manche Ereignisse Aventuriens präsent geworden.

FENVARJEN, DIE STERNTRÄGER UND ANDERE PERSÖNLICHKEITEN

Die wichtigste Persönlichkeit auf den Inseln ist sicherlich **Fenvarien**: einstmals Herr über Tie'Shianna, bei dessen Untergang er den Scher-

gen des Namenlosen in die Hände gefallen ist. Dieser wusste sehr genau, dass die Elfen keinen neuen König küren würden, solange der alte noch lebt. Also folterte er ihn, bis sein Geist von Wahnsinn umnebelt war, und sperrte ihn in einen verborgenen Kerker. Nach über drei Jahrtausenden wurde er von dem Thorwaler **Adeif Phiteason** befreit, von seiner uralten Freundin **Niamh Goldhaar** geheilt und schließlich mit dem Zauberschiff **Taubralir** zu seinem Volk gebracht. Mit seinem hüfllangen, silbergrauen Haar und den amethystfarbenen Augen, aus denen jahrtausendealte Erfahrung spricht, macht er es jedem Gegenüber schwer, sich seinem Charisma zu entziehen. Nur seine engsten Vertrauten wissen, dass er unter dem rechten Schulterblatt eine unheilbar schwärende Wunde trägt. Er selbst ist der Überzeugung, dass sie erst heilen wird, wenn der Konflikt mit den Vislani beigelegt ist. Fenvariens wichtigste Gegenspielerin ist **Orristani**, wie er eine Sternenträgerin. Sie selbst hat den Untergang Tie'Shiannas nicht miterlebt, sondern wurde einige Jahrhunderte später auf den Inseln im Nebel als Mitglied des Vislani-Clans geboren. Nachdem ihre Eltern im Kampf gegen die Wilden gefallen waren, widmete sie sich ganz dem Krieg gegen die 'Verräter'. Ihr taktisches Geschick und ihre Fähigkeit, andere für ihre Ideen zu überzeugen, machten sie bald zu einer erfolgreichen Heerführerin, bis sie schließlich von den Alten als Anführerin akzeptiert wurde. Sie hält Fenvarien für einen Scharlatan, will ihn nicht anerkennen und setzt den Kampf gegen alle fort, die sich ihr nicht anschließen wollen.

Auf Fenvariens Seite gibt es drei Heerführer: **Shyon**, ein Meer-Elf und erfahrener Schiffsführer, befehligt Fenvariens Flotte. Er ist ein hervorragender Wetterzauberer und kennt die Gewässer rund um die inneren Inseln besser als irgendwer sonst. Für die Kämpfer zu Land ist **Kyradil** verantwortlich, der ein kriegserfahrener Gelfolgsman der Alten und Untergebener Orristanis war, bevor er sich Fenvariens anschloss. Die dritte im Bunde ist **Swelca**, eine vergleichsweise junge Sternenträgerin. Sie ist vielleicht die beste Schwertkämpferin in Fenvariens Gefolge, aber sie ist auch eigensinnig und stur und arbeitet ungern mit anderen zusammen, so dass der König sie meistens mit Dingen betraut, die sie geheim und alleine oder höchstens mit einigen ausgewählten Gefährten erfüllen kann.

In politischen Dingen lässt Fenvarien sich häufig von **Urdriel** beraten, Führer der ehemaligen Wächter Tie'Shiannas. Der Sternenträger **Ammantillia** stand Fenvarien bei dessen Ankunft recht misstrauisch gegenüber, aber als dieser die alten Tempel wieder herrichten ließ, folgte er dem Elfenkönig: Als letzter überlebender Priester der Nurti hat er mit Freuden das Amt des Tempelvorstehers in Gwandal angetreten. Die auffälligste Erscheinung in Fenvariens Umfeld ist aber kein Elf, sondern der menschliche Magier **Abdul el Mazar**, der den Elfenkönig auf seiner Reise begleitete und mit Neugier seine neue Heimat erkundet.

DIE INSELN UND DER KÖNIG – DIE INSELN UND DIE SAGEN

Die Legende berichtet, dass das Wohlergehen des Königs oder der Königin von Tie'Shianna und der Zustand der Welt hinter den Nebeln untrennbar miteinander verknüpft seien. So heißt es, dass dieses Land damals ein blühendes Paradies mit ausgedehnten Wäldern, sanften Hügeln und fischreichen Seen und Flüssen gewesen sei, umgeben von einem ruhigen und fischreichen Meer. Doch als der letzte König Fenvarien in die Hände des Namenlosen fiel und endlos gequält wurde, da erlitt das Land ein gleiches Schicksal. Die Folter erschütterte nicht nur seine Seele, sondern auch die Inseln, und wo sein Geist zerriss, zerfielen sie, und sein Wahnsinn brachte Hass und Zwietracht unter die dort lebenden Elfen.

Erst die Rückkehr des weitgehend geheilten Königs konnte den Verfall des Landes aufhalten, doch bis dieser gänzlich rückgängig gemacht werden kann, werden noch Jahrhunderte vergehen.



DIE STERNENTRÄGER

Sternenträger (siehe dazu Seite 121) genossen und genießen auch auf den Inseln im Nebel höchstes Ansehen. Sie gingen jedoch meist eigene Wege, lebten alleine auf leeren Inseln oder Dryadenschiffen und schlossen sich keiner der streitenden Parteien an. Viele von ihnen hat Fenvarien nach seiner Rückkehr an seine Seite geholt, aber manche wollen doch lieber für sich bleiben und warten erst einmal ab, was die kommenden Jahr(hundert)e bringen.

DER SCHLANGENKÖNIG

Vor über 2.000 Jahren gelang es einem Fremdling samt Gefolge, die Globule zu betreten und sich hier festzusetzen. Aufgrund seiner Gestalt wird er nur der Schlangenkönig genannt, denn es handelt sich um einen Skrech: ein Wesen, halb Schlange, halb Mensch, ähnlich der Skrechu von Maraskan (siehe auch **Blutrosen und Marasken 119ff.**). Der Schlangenkönig hatte seinerzeit von Cammalans Kessel erfahren, und er plante, dieses Artefakt in seine Gewalt zu bringen. Mit Hilfe seiner Magie konnte er eine große Insel erobern und auch weitgehend frei von Lebenden Bildern halten (das Wissen um diese Magie wäre Fenvarien heute sehr viel wert). Dieses Eiland heißt seitdem die *Verlorene Insel*. In seinem Gefolge waren unterschiedliche Echsenswesen, unter anderem Achaz, Marus, Krakonier und unheimliche geflügelte Wesen.

Er brauchte mehrere Jahrhunderte, bis es ihm gelang, den Kessel an sich zu bringen. Um die Gegenwehr der Elfen zu schwächen, hatte er dafür gesorgt, dass sie von einer fürchterlichen Seuche befallen wurden, der Gliederfäule, die viele Opfer unter den Elfen forderte. Was der Schlangenkönig mit dem eroberten Kessel plant, ist nicht bekannt, aber Fenvarien betrachtet ihn als mächtigen Feind, dem er sich erst widmen angemessen kann, wenn er die Elfen geeint hat.

ELFENGÖTTER UND

DAS REICH UNTER DEN WELLEN

Seit Tie'Shiannas Untergang haben die meisten Elfen ihren Glauben an die Götter verloren oder wenigstens ihre Verehrung aufgegeben, weil sie von ihnen keine Hilfe mehr erwarteten. Die Tempel in den Städten verfielen oder wurden zweckentfremdet. Doch Fenvarien, diese Entwicklung umzukehren. Er hat viele alte Anbetungsstätten auch gegen den Widerstand der Altcingesessenen herrichten lassen, und er lässt die Lehre der alten Götter überall verbreiten. Doch das alte Desinteresse seines Volkes kann selbst er nur langsam überwinden.

Alle Elfen der Inseln glauben jedoch an das 'Reich unter den Wellen' in den Tiefen des Meeres, in welches ihr Seelenlicht nach dem Tod eingeht. Verstorbene werden deshalb auf Totenschiffen dem Meer übergeben.

ABENTEUER AUF DEN INSELN IM NEBEL

Seit Fenvariens Rückkehr sind die Grenzen zwischen Aventurien und den Inseln im Nebel nicht mehr so undurchlässig wie in den vorhergehenden drei Jahrtausenden. Auf diese Weise kann es durchaus geschehen, dass eine Heldengruppe zufällig oder gezielt in diese Globule gelangt. Gründe für eine Reise in die Nebel gibt es zuhauf: Nirgends sonst ist die Vergangenheit der Hochelfen noch so präsent, spielen sich hier doch vergangene Ereignisse immer wieder ab und kann man sogar mit längst verstorbenen Zeitzeugen sprechen. Möglicherweise finden sich in den verlassenen Tempeln und den Ruinen der untergegangenen Städte auch noch Geheimnisse und Artefakte, von denen nicht einmal Fenvarien etwas ahnt. Auch Cammalans Kessel kann Ziel eines Abenteuers oder einer Kampagne sein, wenn es darum geht, einen verstorbenen Gefährten ins Leben zurückzuholen.

Immer noch gibt es in der Globule viele Einwohner, die sich Fenvarien nicht anschließen wollen, und selbst unter denen, die sich ihm offiziell untergeordnet haben, mag manch einer den jahrhundertalten Hass zwischen Alten und Wilden nicht vergessen haben. Hier können die Helden schnell in die Auseinandersetzungen unterschiedlicher Gruppen verwickelt werden, sei es im offenen Kampf oder in heimlichen Intrigen. Vor allem die Agenten des Schlangenkönigs (bei denen es sich keineswegs immer um geschuppte Wesen handeln muss) versuchen, die unterschiedlichen Parteien gegeneinander aufzuhetzen.

Auf ihrer Reise können die Helden auch Wesen aus den Geschichten der Elfen begegnen, die ihnen nicht wohl gesonnen sind, und

schon vor dem Untergang Tie'Shiannas lebten auch andere Wesen hier: Dryaden, Satyre und andere Feenwesen, sprechende Bäume und inselgroße Meeresbewohner – lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf.

Die ausführliche Beschreibung der Inseln in der *Phileasson-Saga* kann Ihnen manche Anregung für die Ausgestaltung dieser Welt geben, wobei Sie immer bedenken sollten, dass dort der Zustand vor Fenvariens Rückkehr beschrieben wird.

WELTETORE

Offiziell ist kein Tor zwischen Aventurien und den Inseln im Nebel mehr bekannt: Das Tor nach Tie'Shianna ist zerstört, und die Zauberschiffe, mit denen man einst die Nebel durchqueren konnte, sind verloren. Das letzte bekannte derartige Schiff wurde von Fenvarien nach seiner Rückkehr zerstört. Doch möglicherweise gibt es irgendwo in Aventurien noch das eine oder andere derartige Zauberschiff. (Siehe auch Seite 125.)

Weiterhin hat auch der Schlangenkönig einen Weg auf die Inseln gefunden, und vielleicht existiert auch dieser Weg noch – möglicherweise aber als 'Einbahnstraße', so dass für den Rückweg ein anderer Weg gefunden werden muss. Und natürlich ist es jederzeit möglich, dass Ihre Helden auch noch ganz andere Zugänge finden.

Bei Abenteuern auf den Inseln sollten Sie aber auch bedenken, dass die Zeit hier für Aventurier anders verläuft. Wer die Globule bereist und beispielsweise in einem Monat zurückkehren will, kann genauso gut ein paar aventurische Tage wie ein halbes Jahr verpasst haben.



ELFEN IM ROLLENSPIEL

ELFEN AM SPIELTISCH

»Wir Elfen sind immer schon auf einem Weg zwischen Traum und Wirklichkeit, zwischen Licht und Sein gegangen. Manche, wenige haben sich auf der einen oder anderen Seite verloren, doch den meisten von uns ist es gelungen, den Traum vom Licht in der Wirklichkeit zu leben.

Doch die Welt ist im Wandel, das können wir alle spüren. Manche unseres Volkes haben sich bereits tief in die Salamandersteine zurückgezogen, andere werden ihnen noch folgen. Unser Volk ist immer zurückgewichen, wenn die Feinde zu zahlreich oder das Übel zu groß schien. Aber vielleicht haben wir damit einen Teil der Wirklichkeit dem Verderben preisgegeben, den wir hätten schützen können, auch wenn wir damit selbst Opfer hätten in Kauf nehmen müssen ... Die Entscheidung ist nicht einfach, und jeder möge gut abwägen.»

—Valayar webt-Sternenklang auf dem Rat der Elfen nahe Gerasim, 1029 BF

WAHRT DAS MYSTERIUM – BEDECKT DIE SPIELBARKEIT

Wer Elfen ins Rollenspiel einbindet – ob nun als Spielercharaktere oder als Meisterpersonen – beschreibt einen schmalen Grat zwischen Mysterium und Spiel- sowie Darstellbarkeit. Denn Elfen scheinen nicht recht zu dieser Welt zu gehören, sind umgeben von einem faszinierenden Geheimnis, das sie in gewisser Weise ungreifbar macht. Ein elfischer Held unterliegt aber ebenfalls den Gesetzen der Spielwelt, den Ergebnissen von Würfelwürfen und nicht zuletzt der Notwendigkeit, mit dem Rest der Heldengruppe zusammenzuarbeiten. Wie aber kann ein Elf als interessante Figur ins Rollenspiel eingebunden und gleichzeitig sein Geheimnis gewahrt werden?

ELFEN ALS MEISTERPERSONEN

Den wirklich geheimnisvollen, weisen, fremdartigen Elfen, die trotz ihres jahrzehnte- oder jahrhundertelangen Lebens noch gänzlich unberührt sind von den Unbilden der Menschenwelt, wird Ihre Spielgruppe in erster Linie in Form von Meisterpersonen begegnen, die zurückgezogen fernab der Menschenwelt in den Salamandersteinen, den nördlichen Auswäldern oder dem ewigen Eis leben. Hier haben Sie als Spielleiter die Möglichkeit, Elfen als die lautlosen, sinnenscharfen, natürlich zaubernden, raubtierhaft-anmutigen Wesen darzustellen, die ihren Mythos ausmachen.

Auch wenn diese Elfen in ihrer natürlichen Umgebung deutlich überlegen sind, müssen sie nicht zwingend beherrschend oder überheblich erscheinen. Vielleicht empfinden sie auch Furcht oder naive Neugier gegenüber den Helden oder benötigen sogar deren Hilfe in einer Angelegenheit, die sie allein nicht zu bewältigen vermögen. Auch Elfen sind nicht allwissend, und gerade die besonders ursprünglich und zurückgezogen lebenden Sippen haben nur sehr ungenaue oder naive Vorstellungen von der Welt jenseits ihrer Wälder und Auen.

Elfen besitzen auch nicht jederzeit vollständigen Aufschluss über Gedanken und Gefühle ihres Gegenübers. Weil sie sich innerhalb der Sippe oft mittels des kleinen Salasandras oder der Hellsichtmagie austauschen, fällt es ihnen nicht leicht, andere allein aufgrund von Mimik und Gestik einzuschätzen. Vielleicht hält sie auch die Furcht vor dem *badoc* oder Respekt vor dem fremden Gegenüber davon ab, dessen Gedanken zu lesen. Unsicherheit, Überreaktionen und fast unbeholfenes Unverständnis sind gegenüber einer menschlichen und zwergischen Heldengruppe also ebenso möglich wie hin und wieder intuitiv richtige Einschätzungen der Motivationen und Ziele der Helden.

ELFEN ALS SPIELERCHARAKTERE

Gründe für den Auszug von Elfen aus der heimatischen Sippe, die Einbindung in eine Heldengruppe und die Langzeitmotivation für eine Abenteuer-Karriere gehören zu den besonderen Herausforderungen für Elfenspieler und deren Mitspieler und Spielleiter gleichermaßen. Grund genug also, diese Aspekte etwas genauer zu beleuchten.

AUF INS ABENTEUER! – MOTIVATIONEN UND ZIELE FÜR SPIELERELFEN

Das Leben in der heimischen Sippe gewährt Elfen normalerweise die Erfüllung aller Bedürfnisse. Einen Spielerelfen sollte deshalb etwas Besonderes auszeichnen, das ihn von den Elfen seiner Sippe unterscheidet und als Grund für sein Weggehen dienen könnte. Dies mag die Neugier auf das Fremde sein, das vage Gefühl, dass irgendwo da draußen etwas auf ihn wartet, oder auch ein besonderes Verantwortungsbewusstsein für Schwächere – auch wenn es sich dabei um Menschen handelt. Die Sippe wird diese Veranlagung registrieren, wird den Elfen vielleicht sogar zum Aufbruch drängen, weil sie das *badoc* in ihm vermutet und fürchtet.

Aber auch wenn einem solchen Elfen das ursprüngliche Leben seines Volkes verwehrt ist, glaubt er vielleicht dennoch weiter daran, dass auch ihm ein Lebensschicksal bestimmt ist, das es zu finden gilt, das seinem Leben ein Sinn einwohnen, den er erfüllen möchte. Die Suche nach der eigenen Aufgabe und die Hoffnung, diese eines Tages zu finden, können auch einem Spielerelfen sein *fy* erhalten und ihn vor dem *badoc* bewahren. Auch die alten Lieder singen von Elfen, die ungewöhnliche Wege einschlugen, ferne Länder bereisten und fremden Völkern begegneten, bis sie schließlich das Schicksal ihres Lebens fanden.

Dass die Sippe des Elfen von Orks erschlagen wurde und der Spielerelf als einziger Überlebender nunmehr heimatlos ist, ist längst nicht die einzige Motivation für den Start in ein elfisches Heldenleben:

- ★ Ist die Sippe bedroht, kann sie einen Einzelnen zum Schutz der Gemeinschaft aussuchen, um Goldsucher abzuwimmeln oder gegen die Dämonenreiche zu kämpfen. Fern der Seinen könnte ein Spielerelf bei der Erfüllung seiner Aufgabe durch seine zukünftigen Gefährten gerettet werden. Ist er erst einmal mit jenem Anderen in Berührung gekommen, das seine Sippe für *badoc* hält, könnte er auch weiterhin mit der Heldengruppe ziehen, um seine Sippe vor diesem Einfluss zu schützen – und vielleicht nie mehr zurückkehren.
- ★ Wildniserfahrene Spielerelfen können menschlichen Helden bei Verletzungen, Vergiftungen durch Pflanzten, Wetterunbilden oder Gefahren durch wilde Tiere helfen. Bittet die Gruppe den Elfen, bei ihr zu bleiben, kann dieser aus Neugier zustimmen, oder weil das Unternehmen der Gruppe ihm bedeutsam erscheint.
- ★ Wenn Helden den Elfen aus einer Notlage retten, kann dieser beschließen, nun seinerseits etwas für die Helden zu tun (und sie auf ihrer Quest begleiten).
- ★ Legendensängerinnen oder Zauberweber könnten auf die Suche nach einem verschollenen Zauberlied oder Artefakt ausgeschiedet werden (etwa weil die Sippe es selbst nur noch aus Erzählungen kennt oder es Schutz oder Hilfe beim Rückzug ins Licht verleiht). Vielleicht suchen sie aber auch einen Lehrmeister, bei dem sie ihre Kunst verfeinern können – oder dem Lehrer der Sippe ist etwas zugestoßen, für dessen Aufklärung die Elfe sich nun verantwortlich fühlt.
- ★ Weil Elfen ein anderes Verhältnis zu zeitlichen Maßstäben haben, können solche Questen auch viele Jahre dauern, ohne dass eine Elfe



ungeduldig würde. Vielleicht hält der Weg ja auch Erfahrungen und Einsichten bereit, die wichtig für die Zukunft der Heldin (oder ihrer Sippe) sind?

* Eine Firnelvensippe kann beim Handel mit Menschen von einem mächtigen Zauber gehört haben. Nun schickt sie eine Spielerelefe aus, um diesen für den Kampf gegen Glorana oder Pardona zu erlernen oder Bündnisse mit Menschen zu schließen, die ihn beherrschen. Oder die Elfe wird ausgesandt, um andere Elfenvölker vor Pardona zu warnen und sie um Hilfe zu bitten. Auf dem Weg zeigt sich, dass die Zusammenhänge komplexer sind und dass auch andere Sippen Schwierigkeiten haben, für die vielleicht die Heldin selbst wieder eine Lösung liefern kann.

* In Punin, Lowangen und Donnerbach können Elfen angeworben werden, Expeditionen von Militär, Rondrianern oder Magiern als Kundschafter zu begleiten. Vielleicht suchen ja auch gerade ihre zukünftigen Gefährten nach einer Ortskundigen und stoßen so auf die Spielerelefe?



* Sobald sich die Ereignisse um das große Salasandra in Gerasim im Efferd 1029 BF und das Vermächtnis der Völker herumgesprochen haben, kann der Spielerelefe sich auf eigene Faust oder als Bote seiner Sippe dorthin aufmachen, um Näheres zu erfahren oder konkreten Ratsschlag zum weiteren Weg einzuholen.

* Auch seltsame Träume können den Spielerelefe von der Sippe weg und zu seinen neuen Gefährten hin führen – etwa Weisträume, die den Elfen zu einer Entscheidung zwischen Licht und Sein aufrufen und deren Bedeutung sich ihm erst nach vielen Abenteuern gänzlich offenbart, oder Visionen, die einen konkreten Schlüssel für die aktuelle Queste der Heldengruppe beinhalten.

* Die Suche nach dem Lebenschicksal kann eine Elfe für lange Zeit in die Welt hinaus führen: Spieler und Spielerelefe gemeinsam können ein ganzes Abenteuerleben um die wendungsreiche Suche der Heldin nach ihrem Schicksal konzipieren; gekrönt vielleicht von einem mystischen, erfüllten Heldenlot.

* Ein vermischlicher Stadtelf könnte aus Sehnsucht nach seinen elfischen Wurzeln in die Salamandersteine reisen – und zunächst an seiner mangelnden Wildnis Erfahrung scheitern. Gerät er aber schon vorher in ein Abenteuer hinein, bleiben die Salamandersteine ihm vielleicht sein gesamtes Heldenleben lang ein Traum, den er sich erfüllen will.

* Stadtelfen generell können aus ähnlichen Gründen wie Menschen auf Abenteuer ausziehen – etwa auch für Gold, um den eigenen Lebensunterhalt zu bestreiten.

* Eine Elfe, die zu lange in ADLERSCHWINGE-Gestalt geblieben ist, könnte – nachdem sie Tage und Wochen in Gestalt ihres Seelentiers verbracht hat – nackt irgendwo in Aventurien 'aufwachen'. Die Erinnerung an ihr Elfenleben ist nur noch verschwommen, und die Instinkte des entsprechenden Tieres beherrschen viele ihrer Handlungen. Ihre Reise in der Menschenwelt wird zu einer Suche nach sich selbst, die sie auf zahlreiche Irrwege führen kann.

* Formerinnen können ihre Sippe auf der Suche nach Erfahrungen mit fremdartigen Werkstoffen verlassen, Kämpfer nach wirksameren Waffen oder Fertigkeiten gegen ein bestimmtes Übel suchen.

* Das Wesen des Seelentiers oder die Suche nach selbigem treiben manche Elfen auf eine Selbstfindungsqueste, die neue Perspektiven auf das eigene Wesen eröffnet.

* Die Heldin kann als Kundschafterin für ihre Sippe ausziehen, um Menschen kennen zu lernen, zu verstehen, warum diese sich so schnell vermehren und sich immer weiter ausbreiten, und herauszufinden, wie die Sippe sich nötigenfalls gegen sie wehren kann.

* In Siedlungskultur lebende Elfen können die hochelfische Vergangenheit bewundern und erforschen.

* Auch in elfischen Sippen können gravierende Meinungsverschiedenheiten dafür sorgen, dass eine Spielerelefe das Heim verlässt. Wegen einer aus Sicht der Gemeinschaft schädlichen Eigenschaft oder Tat (Liebe zu einem Menschen, Mord, unstillbare Neugier, Jähzorn, Götterverehrung, Unstetheit oder ein Stigma) kann sie sogar verbannt werden.

* Letztlich können Elfen auch gegenüber Nicht-Elfen Freundschaft, Faszination (zum Beispiel gegenüber Zwergen und Menschen, die besondere Fähigkeiten, ein ungewöhnliches Äußeres oder einen starken Charakter haben) oder gar Liebe empfinden. Viele Heldengruppen vereinen zudem noch andere Heldentypen, denen sich der Elf ähnlich und deshalb verbunden fühlen kann: Angehörige exotischer Völker, die jenseits ihrer Heimat genauso fremd sind, oder Geweichte, die ebenfalls ein Lebenschicksal in sich brennen fühlen.

ELFEN UND DIE MENSCHENWELT

Für die meisten Elfen aus den Elfenlanden oder aus einer stark von Elfen geprägten Siedlung ist der erste Eindruck von einem Dorf oder gar einer Stadt der Menschen beängstigend und faszinierend zugleich. Warum ein Mensch einen Baum fällt, zersägt und erst dann ein Haus daraus baut, das auch noch ohne Schutz zu bieten auf ebener Erde errichtet wird, stößt ebenso auf Unverständnis wie die seltsamen Nahrungsgewohnheiten. Steinerner Häuser wirken kühl und tot, aber Menschen mit schillernden Rüstungen und fremdartigen Waffen auf hohen Türmen, fremde Sprachen, Musikinstrumente oder hölzerne Riesenschiffe können auch beeindruckend wirken. Menschliche Schmiede produzieren Metallstücke, mit denen sie Pferde beschlagen, damit diese einen hektischen Takt auf steinernen Wegen erklingen lassen. Um Obstbäume und Sträucher herum werden Zäune und Mauern gebaut und große Tücher über die Zweige gehängt, damit niemand anderes von den Kirschen essen kann, nicht einmal die Vögel. Sogar die Tiere eines Waldes erklären sie zu ihrem Eigentum.

Überdies pflegen sie unergründliche Rituale: Menschen tauschen Me-



tallscheiben, bevor sie sich zum Leben Notwendiges wie etwa Essen nehmen. Oder sie versammeln sich zu bestimmten Zeiten an einem Ort, um Göttern zu huldigen, vor denen sie sich nicht nur fürchten, sondern auch Zuspruch oder Segen erhoffen. Andererseits feiern die Menschen Feste, sie lachen, singen und dichten und können sich an den Wundern der Welt erfreuen: Elfen auf Wanderschaft werden viele Gemeinsamkeiten zwischen den Völkern entdecken.

Eine der schockierendsten Entdeckungen für Elfen, denen Menschen unvertraut sind, ist ihre nicht vorhandene Magie: Menschen sind nicht in der Lage, völlig natürliche und selbstverständliche Dinge zu tun – dem Wolf können sie nicht schnell wie der Wind davonlaufen, unter Wasser nicht atmen und einen Baum nicht vor der Zeit erblühen lassen; eine Krankheit wirft sie wochenlang sich danieder, eine Wunde lässt sie schnell verbluten oder muss tagelang mit Verbänden umwickelt werden, während ein Elf nur sein *mandra* fließen lässt, um das *nundra* zu heilen.

Auch wenn Elfen bereits längere Zeit unter Menschen leben, wird es immer wieder Situationen geben, die sie überraschen und verwirren. Wenn der eine Brauch inzwischen zur Gewohnheit geworden ist, muss man den nächsten mühsam verstehen und nachzuahmen lernen. Die elfische Weltsicht kann dafür sorgen, dass diese Anpassungsprozesse nur langsam vonstatten gehen, und auch der stimmungsvolle Einsatz der magischen Efenlieder oder das Wirken elfischer Alltagsmagie bewahren Elfen am Spieltisch davor, zu Menschen mit spitzen Ohren zu werden. Elfische Helden können mit Unverständnis und Ablehnung, aber auch mit Gelassenheit und Neugier auf die Bräuche der Menschen reagieren – und nicht zuletzt auf die Hilfe der Gefährten angewiesen sein, um die eigenen Schwächen in der fremden Lebenswelt auszugleichen.

DIE MENSCHENWELT UND DIE ELFEN

In der Menschenwelt wird ein Spielerelf meist als aufsehenerregendes, unheimliches, begehrenswertes, mysteriöses, fremdartiges oder unberechenbares Wesen wahrgenommen und entsprechend mit einer Mischung aus Respekt, Bewunderung, Aberglauben und Misstrauen behandelt. Je nach Kulturkreis kann sich die Wahrnehmung von Elfen deutlich unterscheiden (siehe dazu auch den Abschnitt **Die Elfen in den Augen der ...**, Seite 135). Die wenigsten Menschenkulturen können sich der Faszination der Elfen entziehen, dennoch resultiert dies selten in ungetrübter Sympathie, sondern eher in abergläubischer Abwehr (wie in Weiden) oder ebenso abergläubischer Vereinnahmung (wie im Tulamidenland).

So könnte ein Elf in Mhanadistan von Dorfbewohnern, die ihn für einen Dschinn halten, umlagert und mit Untertänigkeitsbekundungen bedacht werden, weil man sich von ihm die Erfüllung von Wünschen erhofft – und gar nicht angetan ist, wenn dieser ihr Anliegen abweist. Im südlichen Mittelreich könnten vorwitzige Kinder versuchen, eine Strähne seines Efenhaars abzuschneiden, weil diese angeblich Glück bringt. In Weiden versucht man, sich Elfen (wie auch Vampire und Geister) durch Knoblauch vom Leib zu halten, und vermeidet es, ihnen in die Augen zu blicken. Im einen Ort bittet man den Elfen um die Heilung eines kranken Angehörigen oder einen Vortrag seiner 'Zaubermusik', während man im Nachbardorf fürchtet, von der Efenmusik unwiderruflich in den Bann gezogen zu werden. Auch eine gastfreundliche Einladung zu Bier und Knoblauchbrot ist nicht so leicht abzulehnen, ohne Menschen vor den Kopf zu stoßen.

Für den Spielleiter ist es nicht immer einfach, einem Elfen in der Gruppe Rechnung zu tragen. Oft genug kann aber auch der Einsatz der Gefährten Probleme lösen, und viele Elfen lernen schnell, dass Gleichmut, Geduld und ein freundliches Wort oder kleine Geschenke die meisten Menschen besänftigen können.

ELFEN IM ABENTEUER

Elfische Spielercharaktere eignen sich am besten für Wildnisabenteuer in ihren angestammten Lebensräumen. Selbst dörflich lebende Elfen

mit Erfahrung im Umgang mit Menschen sind in Stadtabenteuern oder politischen Szenarien Exoten. Wie also kann man mit den klassischen Schwierigkeiten von Elfen in Spielsituationen umgehen?

• **Stadtabenteurer:** Wildnisorientierte Elfen fühlen sich in Städten von den vielen Menschen, dem toten Gestein, Gestank und Lärm gestört oder abgestoßen. Dennoch kann ein Elf den Stadtaufenthalt als Prüfung ansehen und durchstehen oder die Lebenswelt seiner Gefährten trotz allen Widerwillens kennen lernen wollen. Kommt er in den Genuss städtischer Annehmlichkeiten (feine Speisen, weiche Bettwäsche, duftende Bäder), nimmt die Ablehnung vielleicht ein wenig ab.

• **Gaststätten:** Übernachtungen in verlausten und muffigen Schlafsälen unter schnarchenden Menschen sind für viele Elfen fürchterlich. Gefährliche Gegenden und schlechtes Wetter können den Elfen dennoch dazu veranlassen, einen Platz am warmen Ofen oder auf dem Heuboden zu erbitten (statt im Schlaßaal) oder eine Nacht zu durchwachen.

• **Verpflegung:** Reiseproviant muss sich ein Elf notgedrungen meist selbst beschaffen, wenn menschliche Nahrung ihm nicht recht ist. Dabei kann er durchaus auf dem Markt Gemüse, Fleisch oder Fisch erstehen und selbst zubereiten oder haltbar machen. Die Jagd auf Kleinwild kommt auf der Reise meist nur in der Wildnis in Frage, sonst riskiert man Schwierigkeiten mit den örtlichen Jägern und Wildhütern – Abenteuererellen sollten anpassungsfähig genug sein, um dies nach den ersten Fehlritten zu lernen. Nicht zuletzt wissen die meisten Elfen auch, wie man Wurzeln, Früchte und andere essbare Pflanzenteile findet.

• **Respekt vor Obrigkeiten:** Von Elfen wird meist nicht erwartet, dass sie höfische Etikette beherrschen, aber offene Unhöflichkeiten oder Verachtung gegenüber menschlichen Hierarchien werden nicht lange toleriert. Unter gebildeten Menschen wird man Elfen über Bräuche und Umstände aufklären und zumindest Akzeptanz derselben einfordern. Auftraggeber sehen wegen der besonderen Fähigkeiten eines Elfen aber vielleicht auch gnädig über Fehlertritte hinweg.

• **Ausrüstung:** Kleidung und Ausrüstung selbst herzustellen ist auf Abenteuerfährte selten möglich. Andererseits sind gewachte Mäntel oder Hemden aus Feinleinen und Seide, metallenes Werkzeug oder hochwertiges Seil Beispiele für menschliches Handwerk, das gerade Elfen schätzen lernen können.

• **Terhaltung:** Lebende Wesen in Ställe zu sperren, einzupferchen und an Leinen zu halten, für die Schlachtbank zu mästen, für die Jagd abzurichten und sie zu besitzen, erscheint zutiefst *badoc*. Unerfahrene Elfen mögen versucht sein, heimlich Stalltüren zu öffnen und die Tiere in die Freiheit zu entlassen. Auf der anderen Seite werden sie feststellen, dass die domestizierten Tiere Angst vor der Wildnis haben, nicht in der Lage sind, dort allein zu überleben, oder gar ihren Besitzern treu bleiben – und daraus lernen.

• **Fremde Umgebung:** Nahrung finden, Reisezeiten und -wege einschätzen, eine geeignete Unterkunft finden – all das wird auch für Elfen deutlich schwieriger, wenn sie sich nicht auskennen. Somit können auch Elfen entsprechend kundige Menschen als Autorität anerkennen und von ihnen lernen, wie man in der neuen Umgebung überlebt.

• **Abenteurer motivation:** Es ist oft schwierig, plausible Gründe für die Teilnahme von Elfen an Abenteuern zu finden (wenn es zum Beispiel um Warentransporte, echsische Ruinen, politische Intrigen oder kirchliche Reliquien geht). Ein Auftraggeber könnte einem elfischen Helden aber statt Geld ein besonderes Ausrüstungsstück oder einen Dienst anbieten. Und wenn dem Elfen etwas an seinen Gefährten liegt, wird er zu verstehen versuchen, warum ihnen ein bestimmtes Unternehmendes wichtig ist.

DARSTELLUNG

Die Mystik elfischer Helden entsteht selten durch Überlegenheit und Erhabenheit über (menschliche) Dinge, deren Allwissenheit und Unantastbarkeit – zumal eine solche Darstellung oft als Arroganz, Überheblichkeit und Besserwisserei empfunden wird und unter Umstän-



ZWEI STRÖMUNGEN

»Wir stehen vor einer schwierigen Entscheidung, die nur jeder für sich selbst treffen kann. Denn wer immer dem Ruf der Wirklichkeit folgen wird, dessen Lied wird nicht mehr sein, wie es ist, er wird neue Töne hören und neue Melodien spielen und alte verlieren und vergessen. Doch ob zum Guten oder zum Schlechten, wer kann das schon wissen?«

—Ilmarion Käuzchenruf auf dem Rat der Elfen nahe Geräim, 1029 BF

Die Etablierung von verschiedenen 'Strömungen' innerhalb der Elfenvölker, die ihren weiteren Weg entweder in dieser Welt oder jenseits davon in einer ersehnten Rückkehr ins Licht sehen, ist zum einen eine Reaktion auf aventurische Ereignisse der letzten Jahre und Jahrzehnte (siehe dazu auch ab Seite 32). Zum anderen dient sie einem rollenspielerischen Zweck: Auch wenn Elfen weiterhin als geheimnisvolle, fremdartige Wesen gelten, so muss eine Weltzugewandtheit, wie sie den allermeisten Spielerelfen zu Eigen ist, doch nicht gleich als völlig 'unelfisch' eingestuft werden. Gerade Elfen, die sich den *Wanderern* zuordnen, können aus einem reichhaltigen Fundus von Motivationen für Spielerelfen schöpfen.

Allerdings muss sich nicht jeder Spielerelf zwingend mit einer der beiden Richtungen identifizieren. Völlige Unsicherheit über den eigenen Weg ist ebenso denkbar wie Desinteresse oder Unwissenheit bezüglich der Veränderungen innerhalb der Elfenvölker – zumal diese gemessen an elfischen Zeitdimensionen gerade erst begonnen haben. Die folgenden Überlegungen dienen hier als Anregungen, nicht aber als einengendes Korsett zur Ausgestaltung von Hintergrund und Motivation Ihres elfischen Helden.

WANDERER

»Euch träumte vom Licht, mir aber – mir träumte von der Wirklichkeit, geliebte Schwestern und Brüder. Eure Sehnsucht fühlen, das vermag ich, nicht aber sie zu teilen. Auch wenn ich nicht weiß, was mich in dieser Welt erwartet, auch wenn mein Lied vor Trauer erbebt, ich weiß, mein Platz ist hier. Eorla!«

—Lanariel flüstert wie die Quelle beim Abschied von seiner Sippe

Die Entscheidung über den Weg in der Welt oder jenseits von ihr hat jeder Elf und jede Elfe letztlich individuell zu treffen, und nicht selten gehen so Sippen und Familien auseinander. Manche Elfen

werden durch Träume zu dieser Entscheidung aufgerufen, andere wissen während einer kurzzeitigen Abwesenheit von ihrer Sippe – beispielsweise auf der Jagd – plötzlich, dass ihnen eine Rückkehr nicht bestimmt ist. Andere sehen den Kampf gegen jene Übel, die früher oder später auch die elfische Lebenswelt erreichen können (oder dies bereits tun), als eine würdige Aufgabe.

Solche Elfen entscheiden sich bewusst für die Welt in all ihrer Vielfalt; die Gefahr des *badoc* nehmen sie in Kauf, denn sie fühlen sich als Vertreter ihres Volkes herausgerufen und sehen ihr Lebensschicksal in dieser Aufgabe. Diese *Wanderer* haben oft ein starkes Interesse an der Menschenwelt, sind leichter bereit, Bündnisse zu schließen, sich anzupassen oder Hilfe zu leisten – denn sie sehen, dass es die Menschen sind, die zur Zeit über die Welt herrschen. Trotzdem werden auch diese Elfen vielleicht gelegentlich zweifeln, ob die Menschen in ihrer kurzfristigen Machtgier ihre Hilfe überhaupt verdient haben.

SEHNENDE

Weit schwieriger ist es um die langfristige Abenteuer-Motivation jener Elfen bestellt, die die Sehnsucht nach dem Licht verspüren und glauben, die Zeit der Elfen in Aventurien ginge dem Ende zu. Vielleicht sehen sich solche Elfen berufen, einen letzten wichtigen Auftrag ihrer Sippe auszuführen, ein verschollenes Mitglied zu finden, ein Artefakt, das einst in feindliche Hände fiel, zu bergen, eine alte Legende zu suchen oder selbst weiterzuerzählen oder ein seltenes Elfenlied an andere Sippen weiterzugeben. Verschiedene Mächte, die schon seit langem in Feindschaft zu den Elfen stehen, wollen den Rückzug verhindern oder korrumpieren – hier können Spielerelfen eine Rolle als Wächter einnehmen, die sie auf den Spuren ihrer Feinde durchaus aus der Gegend um die Salamandersteine wegführen kann.

Ebenso ist natürlich vorstellbar, dass sie sich ihrer Entscheidung noch gar nicht sicher sind und zunächst die Welt für eine Weile bereisen möchten, bevor sie sie endgültig verlassen.

Spielen Sie solch einen Elfen ein wenig wehmütig und sehnsuchtsvoll, denn er lebt im Bewusstsein, dass er selbst und sein Volk nicht mehr zu dieser Welt und dieser Zeit gehören, seine Bestimmung sieht er in der Rückkehr ins Licht.

den der gemeinsame Spielspaß darunter leidet. Vergessen Sie nicht, dass Abenteuerelfen zu Beginn des Spiels noch jung und unerfahren sind. In Wildnistanalenen, Hauszaubern oder Fernkampf mögen sie herausragende Fähigkeiten haben, aber auf gesellschaftlicher Ebene oder in Wissenschaften sind sie nicht sehr bewandert oder gar vollkommen unwissend – und somit auf die Hilfe Dritter angewiesen.

Gerade Elfen lassen sich von Neuem und Erschreckendem – also dem alltäglichen Abenteuerleben – oft stark erschüttern und beeindruckt. Diese Anpassungsschwierigkeiten können helfen, einen Kontrast zu den wunderschönen, zaubernden, gewandten und sinnenscharfen Wesen zu schaffen, als das die Elfen oft einseitig gesehen werden.

Die 'elfische Arroganz' ist zudem ein echter Nachteil, eine Schlechte Eigenschaft im regeltechnischen Sinne. Dieser Nachteil (sofern der Held über ihn verfügt) muss aber nicht beständig im Rollenspiel herausgekehrt werden – es reicht, wenn er in bestimmten Konfliktsituationen zum Vorschein tritt und für Probleme sorgt. Gerade Gefährten können nach gemeinsam überstandenen Abenteuern von der Überheblichkeit ausgenommen werden, denn Elfen können durchaus Empfindungen wie Freundschaft und Wertschätzung.

Auch dass Elfen Götterglauben und Verehrungsrituale nicht *verstehen*, bedeutet nicht, dass sie sie durchweg verachten. Im Kasten **Fremde Götter und Geweihte** auf Seite 41 werden verschiedene Sichtweisen vorgestellt, von denen einige durchaus tolerant sind.

Letztlich sind (gerade sehr sippennahe) Elfen auf Abenteuerfahrt zunächst einmal entwurzelte und einsame Wesen sowie Angehörige eines schwindenden Volkes und können daher durchaus eine tragische Charakterkomponente haben. Kommt dann noch ein besonderes Lebensschicksal hinzu, durch das sich ein elfischer Held in die Welt hinausgezogen fühlt, bildet dies eine starke Motivation, die viele Verluste und schreckliche Erfahrungen erträglich macht. Ist ein Elf schließlich sogar bereit, seine Gefährten als einen Ersatz der Sippen-gemeinschaft anzusehen, wird er trotz aller Unterschiedlichkeit auch bereit sein, sich für sie aufzuopfern.

DER NACHTEIL ELFISCHE WELTSICHT

Elfen brauchen im Allgemeinen länger als Menschen und andere Kulturschaffende, bis sie Erfahrungen in Handlungen umsetzen. Dies bedeutet nicht, dass Elfen besonders begriffstutzig wären. Sie wissen, dass das eigene Handeln nur dann im Einklang mit den 'Harmonien der Welt' steht, wenn es auf geduldig Beobachtung basiert, die sich stets bemüht, die Welt in all ihren Zusammenhängen zu sehen und nicht nur Teile von ihr. Ein bedachter und behutsamer Umgang mit der Welt geht für Elfen deshalb einher mit mehr Zeit zum Lernen, Nachdenken und 'Nachfühlen', bis man handelt.

Ihr hohes Lebensalter macht es ihnen möglich, sich diese Zeit auch zu



nehmen, gerade bei der Aneignung von eher ungewohnten Fertigkeiten (also Talenten und Zaubern, die nicht als *Leittalente* gelten). Der Nachteil *Elfische Weltsticht* drückt damit jene besondere Lebenseinstellung aus, die Elfen von den anderen Kulturschaffenden, aber auch von ihren eigenen hochelfischen Vorfahren unterscheidet und die der Grund dafür ist, dass sie seit vielen Jahrhunderten in harmonischer Art und Weise mit ihrer Umwelt leben.

Dass sich dies regeltechnisch und rollenspielerisch als Nachteil niederschlägt, hat natürlich seinen Grund darin, dass Abenteurer und erst recht größere Kampagnen einen für Elfen ungewohnt eiligen Zuwachs an neuen Fertigkeiten wünschenswert machen. Wer aber auf die geheimnisvollen, wundersamen Aspekte seines Spielerelfen Wert legt, sollte diese Einschränkungen in Kauf nehmen und die *Elfische Weltsticht* auch gezielt als Lebenseinstellung des Elfen ins Rollenspiel einbringen.

BADOC IM ROLLENSPIEL

Elfen auf Wanderschaft fern der Sippe leiden besonders unter den Verführungen der Wirklichkeit und müssen ihr eigenes Wesen den Bedingungen ihrer Umgebung auch dann anpassen, wenn dies in ihren Augen nicht dem *fey* entspricht. Das stark zielgerichtete, von äußeren Notwendigkeiten bestimmte Handeln in Abenteuern hat wenig mit dem natürlichen Lebensraum der Elfen gemein und sorgt für ein Fortschreiten auf dem Pfad des *badoc*. Fast notgedrungen nehmen Elfen auf Abenteurerfahrt die Schnelligkeit und den Materialismus der Menschenwelt an und verlieren das Gefühl, ein ganzes Elfenleben Zeit zum Lernen zu haben.

Nicht immer fühlt sich die zunehmende Verankerung im Hier und Jetzt für sie selbst wie etwas Schlimmes an. Erstmals das Meer oder die Wüste zu sehen, hohe Berge zu besteigen, menschliche Lebensfreude und die schönen Seiten einer Stadt zu erleben, auch ohne Salasandra enge Freundschaften zu gewinnen und Anerkennung zu ernten – all das sind erhebende Erfahrungen, auch für Elfen. Und dies gilt selbst dann, wenn sie kontrastiert werden durch dunkle Magie, Prunk und bittere Armut, Intrigen und Machtgier, Schmerz und Tod – jene Schattenseiten der Welt, die Abenteurer nun einmal häufig zu Gesicht bekommen.

Was wandernde Elfen verlieren, merken sie vielleicht erst, wenn sie zu ihrer Sippe zurückkehren wollen. Wann diese die Spielerelfe als *badoc* betrachtet, liegt dabei jeweils in ihrem eigenen Empfinden begründet (und ist daher Meisterentscheidung). Eine weit gereiste Elfe kann nach langen Jahren der Trennung zurückkehren, freudig wieder aufgenommen werden und dem Sippennlied ihre Erfahrungen hinzufügen. Ebenso kann es sein, dass die Sippe kein Verständnis für die stark veränderten Melodien im Seelenlied der Elfe hat, ihre Erzählungen vom Fremden und ihr *badoc* fürchtet – und sie im schlimmsten Fall aus der Sippe ausschließt. (Hinweise zur Sicht der einzelnen Völker auf das *badoc* finden Sie in den jeweiligen Kapiteln auf den Seiten 66, 71, 76 und 80.)

Andere Abenteurerelfen verwehren sich aus eigener Entscheidung die Rückkehr in die Sippe, weil sie das Sippennlied mit ihren Erfahrungen von Leid, Schrecken und der fremdartigen Menschenwelt nicht belasten wollen.

Verwenden Sie *badoc* im Rollenspiel weder als binären noch als unbedingt zu vermeidenden Zustand, dem der Spielerelf – einmal verfallen – kompromisslos erliegt. Mit jedem Schritt in der Ferne, mit jeder Erfahrung und mit jedem Begreifen menschlicher Handlungen schreitet der Elf ein kleines Stückchen auf dem Pfad des *badoc* fort. Aber wie stark dies sein Wesen, seine Persönlichkeit und letztlich auch sein *fey* verändert, hängt vom Hintergrund des Elfen, den Abenteuern, die er erlebt und seinem eigenen Bemühen ab, *fey* zu bleiben oder den Verlockungen der Menschenwelt nachzugeben. Nachahmung menschlicher Verhaltensweisen ist noch keine Verinnerlichung, und eine Besinnung

auf das Leben, das er hinter sich gelassen hat – auch durch das Spielen des Sippennliedes oder der Erinnerungsmelodie –, kann den Elfen immer wieder daran erinnern, sich fern der Heimat nicht selbst zu verlieren. Bedenken Sie dabei immer, dass *badoc* zu sein (insbesondere auf der Ebene der Spieler) nichts per se Schlechtes oder gar Krankhaftes ist. Dies ist es nur aus der Perspektive bestimmter Elfen, die sich dem Licht zu- und von allem Weltlichen abgewandt haben. Keinesfalls macht die Entwicklung Richtung *badoc* Ihren Elfen unspielbar – im Gegenteil: Je mehr der Elf sich an die Welt bindet, sich für sie interessiert und einsetzt, umso besser ist er in eine Heldengruppe zu integrieren und ins Spiel einzubinden.

Und auch wenn Ihr Spielerelf das *badoc* fürchtet, so müssen Sie es ihm nicht gleichtun. Das Wandeln auf dem schmalen Pfad zwischen *fey* und *badoc* liefert die Möglichkeit zu Charakterentwicklungen, die der Figur Tiefe und Facettenreichtum geben. Auch wenn seine Sippe Ihnen Elfen irgendwann nicht mehr als einen der Ihren anerkennt – so muss der Charakter damit keineswegs auch vom Spieltisch verbannt werden. Denn: Was läge näher für den nunmehr Heimattlosen, als in seinen menschlichen und zwergischen Gefährten einen Ersatz für den verlorenen Sippenzusammenhalt zu suchen, um mit ihnen zusammen eine neue Aufgabe zu erfüllen? Und ebenso kann es sein, dass er sich einer anderen – weltlicheren – Sippe anschließt, deren Sippennlied seinem Wesen mittlerweile besser entspricht.

SCHRITTE AUF DEM PFAD DES BADOC

Die folgenden sind (nicht erschöpfende) Beispiele für 'unelfische' Handlungen, die den Elfen dem *badoc* näher bringen.

- **Geld:** Viele Elfen tauschen 'Metallscheiben', weil es unter Menschen üblich ist, verbinden aber nichts weiter damit. Wer Warenwerte jedoch ebenso selbstverständlich in Geldwerten abschätzen kann wie ein Mensch, versteht und verinnerlicht das Prinzip des Geldwertes und Geldhandels. Goldgier, Geiz und Feilscherei sind Extreme dieser Entwicklung.

- **Besitz:** Natürlich kann man sich für einen Auftrag mit besonders guten Pfeilspitzen oder einem praktischen Wettermantel belohnen lassen. Dinge um ihrer selbst willen zu erbitten, die man eigentlich nicht braucht, ist Elfen jedoch eigentlich fremd.

- **Töten:** Ein elfischer Held mag eine Bedrohung aus Notwendigkeit bekämpfen. Wer aber Unschuldige oder Unbeteiligte ohne Bedenken tötet (zum Beispiel die Gardisten des bösen Barons oder die Diener der Schwarzmagierin), weil es der einfachste Weg zu sein scheint, ist einen großen Schritt auf dem Pfad des *badoc* gegangen.

- **Taubra:** Auch elfische Magie kann zweckorientiert eingesetzt werden, und nichts spricht gegen eine SOLIDIRID-Brücke auf die Burgmauer hinauf. Den BANNBALADIN jedoch als Beherrschungszauber einzusetzen oder den SENSBAR zur Entlarfung des Bösewichts, ist mit *badoc* befleckte Zauberei (mehr zur elfischen Magie finden Sie ab Seite 44).

- **Untertänigkeit:** Loyalität und das Gefühl von Schuld, Verpflichtung oder Dankbarkeit sind Elfen nicht unbekannt. Wer aber das Knie beugt und sich der Willkür fremder Menschen unterwirft, widerspricht dem elfischen Selbstwertgefühl.

- **Falschheit:** Zu lügen oder etwas vorzutäuschen, falsche Versprechen zu geben oder ein Wort ohne Not zu brechen beweist menschliches Denken.





DIE ANDEREN IN DEN AUGEN DER ELFEN

Auch Elfen aus unterschiedlichen Völkern durchaus verschiedene Ansichten über die anderen Kulturschaffenden Aventuriens haben mögen, so gibt es doch gewisse Gemeinsamkeiten, die die meisten Elfen teilen.

WAS DENKEN ELFEN ÜBER...

... MENSCHEN IM ALLGEMEINEN

Vieles, was Menschen tun und schaffen, ist *badoc* – statt die Welt zu verstehen, wollen sie sie besitzen. Sie eilen vorüber und staunen nicht. Sie schlagen Wunden in das Land und nennen sie Strafen. Sie bauen Häuser aus Stein und horten in ihnen leblose Dinge ohne Zweck. In ihren Städten ist es so laut, dass sie schreien müssen, damit sie einander hören. Die Menschen scheinen immer hungrig, ob sie in ärmlichen Quartieren leben oder in prächtigen Schlössern. Sie jagen die trüchtige Hirschkuh, um sich von ihrem Fleisch zu nähren, und den stolzen Waldlöwen, nur um sich mit seinem Fell brüsten zu können. Sie erkennen nicht den Klang und die Musik ihrer Umwelt – daran liegt es wohl, dass sie ständig Disharmonie erschaffen, dass ihr Handeln niemals Rücksicht auf die Harmonie der Welt nimmt. In ihnen ist kein *mandra* – viele einfache Dinge stellen für sie daher ein großes Problem dar, weil sie es auf umständliche Weise tun müssen oder es gar nicht schaffen.

Menschen schaffen sich unzählige Regeln – vielleicht gerade weil sie die Regeln der Harmonie nicht verstehen –, und sie leben in ständiger Angst, eine dieser Regeln zu brechen. Sie sprechen oft mit ihren Göttern – ob diese antworten, weiß ich nicht. Doch wenn Menschen lieben, leuchten auch ihre Augen, und wenn sie sich einmal Zeit dafür nehmen, dann können auch sie sich in die Magie des Augenblicks versenken, können auch sie sich Schönheit schaffen. Von ihnen erhalten wir viele nützliche Dinge, die wir selbst nicht fertigen können, und sie freuen sich über unsere Pelze oder Schnitzereien. Auch kennen manche von ihnen Stolz und großen Mut. Als die Menschen zahlreich kamen, mussten viele von uns weichen, aber auch unsere Feinde, die Wildpelze, wurden von ihnen in ferne Länder vertrieben. Und als der Öffner der Tore wiederkehrte, waren sie es, die sich ihm entgegenwarfen.

... PIVESEN

Sie leben ähnlich wie wir Kinder der Steppe und bringen uns manchmal Kunde von den Geschwistern im ewigen Eis. Manche von ihnen sind eins mit ihrem Seelentier und doch anders, als wir es sind. Sie singen mit den Wölfen und ziehen mit den Herden. Sie achten das Land, doch sie sind zu viele geworden.

... NORBARDEN

Sie lachen und reden viel. Bleib wachsam, sonst hast du ihnen bald einen Silberfuchspelz gegeben und sie dir dafür deinen eigenen Bogen. Nimm niemals etwas zu trinken aus ihrer Hand.

... TULAMIDEN

Sie sprechen viel mit Mund und Händen zugleich, sagen aber nichts. Sie verkaufen ihre Frauen und Kinder und bekommen dafür Gold. Ihre Musik trägt dunkle Leidenschaft in sich.

... WALDMENSCHEN

Einmal habe ich ein sonderbares Wesen gesehen. Es hatte Ähnlichkeit mit einem *telor*, aber es bewegte sich wie ein Silberlöwe und hatte den Blick eines Jägers. Es war schnell und geschmeidig, seine Haut war dunkel, und es war eins mit dem Wald, wie wir es sind. Ich rief es im Geiste, doch es antwortete mir nicht.

... MENSCHLICHE MAGIEANWENDER

Manche Menschen können Magie wirken, und doch ist kein *mandra* in ihnen. Grimmige Männer mit scheinbaren Widderhörnern glauben, einen Hain oder See in Besitz nehmen zu können, streitsüchtige Frauen suchen eine Art Salasandra im Tanz und finden es nie. In toten Büchern und in ihren steinernen Hallen suchen Männer und Frauen in langen Roben nach Wissen, das längst gestorben ist. Manche unter ihnen rufen Dämonen oder knechten den Wind und das Feuer. Ihr Tun ist *taubra*.

... ZWERGE

● **Firnelfen:** Die wilden Zwerge sind nicht besser als die Schneecorks, aber wenn du sie einmal grimmig anschaust, krieche ich vor dir im Schnee. Du sagst, sie hätten dir eine Waffe geschmiedet? Wir müssen von verschiedenen Völkern sprechen, mein Freund.

● **Waldelfen und Steppenelfen:** Kleine Männer mit Bärten? Sie leben unter der Erde und graben sich mit Spitzhacken durch das Gestein? Sie horten Gold wie die Drachen? Nein, solche Wesen habe ich noch nie gesehen.

● **Auelfen:** Die Welt der *boroborinoi* ('kleine Bartmurmler') besteht aus dem Eisen, das sie schmieden, dem Gold, das sie schürfen, und dem Glauben, das beides einen Wert hat. Sie tragen das Holz unter die Erde, wo es stirbt. Sie sind dem Licht ferner als jedes andere Wesen, und doch kennen sie Freundschaft, sie lügen nicht, ihre kurzen Arme sind stark, und ihr Mut ist groß. Wir haben an ihrer Seite gegen die Orks gekämpft – und wir würden es wieder tun. Es heißt, Zwerge und Katzen können sich nicht ausstehen, das glaube ich sofort. Das was Zwerge ihre Musik nennen, ist so ein grässliches Geräusch, dass es gut ist, wenn sie unter der Erde musizieren.

... ACHAZ UND ANDERE ECHSENWESEN

Die Unaussprechlichen wohnen weit entfernt in den Sümpfen des Südens, im Bannland, hinter den goldenen Felsen, bei der großen Wüste. Wenn du wirklich in das alte Bannland reisen willst, mein Kind, dann nimm diesen Stirnreif. Bewahre ihn gut, und setze ihn auf, falls Gefahr droht, er soll schon Lafadiels Gefährten geschützt haben.

... ORKS

Die *fiatgra* sind schon immer unsere Feinde, sie nehmen alles mit Gewalt. Man rieht die Wildpelze weithin, wie ein wildes Tier auf der Jagd. Der Pfeil, um sie zu töten, ist notwendig und doch vergeudet.

... GOBLINS

Die Roststruppigen sind feige und widerwärtige Kreaturen, aber sie sind so zahlreich wie Grashalme. Wenn ihre Herrscherin sie aufstacheln, sind ihre Reihen wie Meeresswogen in der Steppe. Erst die fast ebenso zahlreichen Menschen konnten sie zurückdrängen.

... ANDERWESEN

● Dämonen sind Feinde der Welt und gehören nicht in diese. Sie sind ein kranker Ton, der sich in deine Eingeweide bohrt, gellend und schrill, der dein Licht verdunkelt und deine Sinne raubt. Die Zerstörung, die ein Dämon in die Welt bringt, ist jenseits von *zerza* und kann deshalb nur schwer durch *narda* geheilt werden.

● Dryaden, Feen und Geister sind in vielen Welten zu Hause, und manche leben im Traum wie wir und können gute Freunde sein. Doch während wir aus dem Licht kommen und dorthin zurückgehen, entstammen sie dem Schatten oder aus Welten ohne Form und Halt – und auch sie kehren in diese zurück. Lass sie ziehen.



DIE ELFEN IN DEN AUGEN DER...

... MENSCHEN

Die Elfen sint fuer den wahrhaffich Glaubenden fleisch gewurdene Laesterung dero weltlichen und himmlischen Ordnung. Wercken und bauen sie nit, und ernten sie doch. Gehorchen unt bewegen sie sich nit, unt tun sie als wie ienen gefalleth. Scheuen sie unserne Heuser unt Palaester, unt sint sie in Forst unt Feldt gluecklich. Lernen unt kenneen sie keine Magia, unt wircken sie doch, als sei es Tagewerk und Kunst unt nit des Namenlosen Gabel! Unt ueber all dies: Kernen unt praesen sie keinen Gott, unt leben doch ewiglich!

—Das Wesen des Unbekannten, *Praios-Geweihter Sigban, Gareth, 331 BF*

Die Ansicht der Menschen über die Elfen ist stark von der jeweiligen Kultur und Region abhängig. Die Vorstellung der meisten Aventurier wird von den städtischen und dörflichen Elfen der Mittellande geprägt. Erst nördlich des Neunaugensees ist unter den Menschen allgemein bekannt, dass es wild lebende Elfenvölker gibt.

Doch auch unter jenen Menschen, für die ein Elf ein zwar seltener, aber dennoch nicht ungewöhnlicher Anblick ist, ist das Ansehen der Elfen überwiegend von Halbwissen und Aberglauben geprägt. In **Weiden** und im **Swelltland** sind sie als Viehdiebe verschrien, und dort wohnende Menschen vermeiden es, einen Elfen zu verärgern, glauben sie doch an Vergeltung durch deren unheimliche magische Begabung. Hier findet sich gar nicht so selten auch der Aberglaube, dass Elfen keine Seele besäßen und einem die eigene durch einen Blick aus ihren fremdartigen Augen rauben könnten.

Viele **Nivenses** trauen den Elfen nicht, da sie manchmal das Eigentum des Stammes an einer Herde missachten und die Karene erlegen. Einige Stämme pflegen freundliche – aber vorsichtige – Beziehungen und bringen den Elfen Ehrfurcht entgegen, weil diese Tiergestalt annehmen können. **Entlang des Großen Flusses** ist die Grenze zwischen Elfen und Feen für die Menschen oft fließend und darum geheimnisvoll, und man sagt ihnen hohe Kunstfertigkeit nach. Nach Meinung der **Thorwaler** bringt ein Elf auf einem Schiff Unglück; ein Aberglaube, der sich im Laufe der Jahrhunderte auch unter anderen Seefahrern verbreitet hat.

Im **Horasreich** hingegen gilt es als großes Glück, eine Liebesnacht mit einem Angehörigen des Elfenvolkes zu verbringen, da solches Rahj-Treiben ein längeres Leben verheißen soll. In den Landen der **Tulamiden** und **Novadis** werden Elfen als Dschinne betrachtet und entsprechend mit Ehrfurcht oder großer Vorsicht behandelt. Noch tiefer im **aventurischen Süden** sind Elfen derart selten, dass ihre Existenz allenfalls noch gebildeten Menschen wie Magiern und Gelehrten bekannt ist.

Die Götterlosigkeit des Elfenvolkes ist den Menschen **aller Regionen** unverständlich, und ihre leichtfertige Zauberei sorgt für Misstrauen. Dennoch beneidet man die Elfen um ihre Jagdkunst, schätzt Pelze und Bausch als Handelswaren und freut sich nach abgeschlossenem Geschäft über den glücklichen Handel. Menschliche Kunsthandwerker bringen der Perfektion elfischer Werke oft besondere Hochachtung entgegen, und mancher Sänger würde gern das Geheimnis um den zweistimmigen Sologesang lüften. Der fehlende wissenschaftliche Ansatz der Magieanwendung ist vielen Magiern vollkommen fremd – wie kann man nur derart wenig an der eigenen Vergangenheit und den immensen magischen Künsten der Ahnen interessiert sein? Die Geweihten der einzelnen aventurischen Kulte hingegen tun sich mit der fehlenden elfischen Götterverehrung schwer, und insbesondere der Praios-Kirche ist die Magiebegabung der gesamten Rasse äußerst suspekt.

... ZWERGE

Die Differenzen zwischen Elfen und Zwergen sind beinahe sprichwörtlich. Allein schon die Bartlosigkeit der Spitzohren ist den meisten Angroschm mehr als suspekt, ebenso wie deren Abscheu vor Vergorenem und Verschimmeltem wie auch vor Gebräutem und Gebranntem. So erfreuen sich Elfenwitze im kleinen Volk großer Beliebtheit. Elfen gelten unter Zwergen als arbeitscheu und hinterhältig, weil sie kein 'bodenständiges Handwerk' betreiben und noch weniger von Bergbau und Schmiedekunst halten.

"Elfenmusik ist lediglich jammernes Gedudel ohne Takt und Rhythmus, und wer noch nie einen ordentlichen Rausch gehabt hat, versteht auch nichts vom Feiern und fröhlicher Geselligkeit" – das sind verbreitete zwerghische Vorurteile. Dass man den meisten Elfen nicht ansehen kann, ob sie nun Mann oder Weib sind, ist vielen Zwergen ebenfalls suspekt, und ohnehin gibt ein 'magerer' Elfenkörper in zwerghischen Augen alles andere als eine stattliche Figur ab.

... ORKS

Das vom Kriegerdasein geprägte Kastensystem der Schwarzpelze, in dem das Recht des Stärkeren gilt, findet in der elfischen Kultur keine Entsprechung. Unverstündlich ist den Orks daher auch das Leben in einer hierarchielosen Struktur und geschlechtlicher Gleichberechtigung, in der sich der einzelne nicht immer wieder beweisen und an die Spitze kämpfen muss. Zudem sind die Elfen missliebige Eindringlinge in die Steppe, die von jeher Land der Schwarzpelze waren. Dennoch fürchten die Orks die Magie und die Reichweite der elfischen Bögen wie kaum einen anderen Gegner. Elfenohren gelten unter Orks als Trophäen von besonderem Wert, und welchem lebendigen Elfen könnte man schon die Ohren abschneiden – ganz davon zu schweigen, dass sie als Sklaven ohnehin nicht taugen.

... GOBLINS

Das Verhältnis zwischen Goblins und Elfen ist geprägt vom Kampf um Raum und Wild. In den Augen der Rotalpeze gelten Elfen nicht nur als missliebige Störenfriede, sondern oft genug auch als gefährliche Räuber oder gar böse Geister, die Tod und Verderben über das Leben der Sippe bringen. Man fürchtet sie aufgrund ihrer Zauberkräfte, denen man nichts entgegenzusetzen hat. Die elfische Unkenntnis eines geordneten Stammeslebens ist den Goblins erst recht unverständlich, und fehlende Anführerinnen machen es ihnen schwer, sich gegen die Spitzohren zu wehren, die – so glauben viele Goblins – ohnehin nichts anderes wollen als die Schweine des Stammes zu stehlen und aufzuessen.

... ACHAZ

Die wenigen Erinnerungen an die Elfen, die in einigen Stämmen der archaischen Achaz noch bewahrt werden, künden meist nur noch von der Rivalität der beiden Rassen. Einst waren sie wie die Achaz zwar ein Volk ihres Gottes Pyrr, sind jedoch mit ihm gefallen. Elfen sind für die Achaz ein Mythos aus der Vergangenheit, und im Gegensatz zum ewigen Volk der Achaz scheinen sie ebenso vergangen zu sein, wie sie emporgekommen sind.



Ein Held mit spitzen Ohren

Die Generierungs-Werte für die Rassen, Kulturen und Professionen der Elfen finden Sie in **AZ** ab Seite 34. Dort ist auch erklärt, wie Sie einen Elf generieren können, der in einer Menschenkultur aufgewachsen ist oder sich früh aus seinem Sippenverband gelöst hat, etwa um in seiner Heimatstadt die Magierakademie zu besuchen. Eine Einteilung in Berufe ist den Elfenkulturen fremd; bei Jagd, Baumhaus-Bau oder der Verteidigung gegen Feinde helfen im Allgemeinen alle Mitglieder der Sippe mit. Lediglich in der Kultur *Elfische Siedlung* gibt es einen Übergang zur menschlichen Zivilisation, sind einige Elfen wirklich hauptberuflich Maler, Barden oder dergleichen. Für Helden aus dieser Kultur sind darum auch einige Menschen-Professionen wählbar.

RASSEN-VARIANTEN

HALBELF

Die weitaus meisten Halbelfen stammen von auelfischen und mittel-ländischen Eltern ab. Auf solche Mischlinge beziehen sich die Werte für die Rasse Halbfelf in **AZ 35**. Für Halbelfen waldfelischer Herkunft können dieselben Werte verwendet werden, da sich Wald- und Auelfen körperlich nur wenig unterscheiden. Auch für Nachkommen von Tulamiden oder Norbarden mit Au- oder Waldfelgen gelten die Werte der Rasse Halbfelf. Unterschiede gibt es eher im Äußeren: Eine Halbfelfe mit einem waldfelischen Elternteil ist meist etwas größer, war ein Tulamide oder eine Tulamidin unter den Eltern, neigt die Halbfelfe zu dunklen Haaren und hellbrauner Haut.

Bei firnelfischer, nivesischer oder thorswalscher Abstammung, die im hohen Norden vereinzelt vorkommt, kann es allerdings zu abweichenden Werten kommen, die Sie im Folgenden finden. (Selbstverständlich können Sie auch eine thorswalsch-firnelfische oder nivesisch-firnelfische Heldin generieren, indem Sie entsprechend beide Wertepakete verwenden.) Hinzu kommen auch hier körperliche Besonderheiten: Halbelfen mit thorswalschem Elternteil sind meist etwas größer und schwerer; nivesisch-stämmige haben besonders oft zweifarbig gestrehtes Haar.

Waldmenschchen- oder Utulu-stämmige Halbelfen (möglicherweise mit der bronzenen beziehungsweise schwarzen Hautfarbe des menschlichen Elternteils) sind zwar prinzipiell möglich, zumal in Al'Anfa einige Elfen wohnen. Auf derart seltene Exoten soll hier aber nicht näher eingegangen werden. Entsprechendes gilt für die noch unwahrscheinlicheren Trollzacker-Halbelfen.

DER HALBELF FIRNELFISCHER ABSTAMMUNG (+2 GP)

Modifikationen: +2 AuP, MR +1

Automatische Vorteile: Kälteresistenz statt Gutaussehend

Talente: *Natur:* Orientierung +1

DER HALBELF NIVESISCHER ABSTAMMUNG (+3 GP)

Modifikationen: IN +1, +2 AuP

Automatische Vorteile: Wohlklang oder Zweistimmiger Gesang

Automatischer Nachteil: Unfähigkeit Zechen

DER HALBELF THORSWALSCHER ABSTAMMUNG (+1 GP)

Modifikationen: +1 LeP; GE-Bonus und KK-Malus entfallen

KULTUR-VARIANTEN

Die folgenden Kulturvarianten sind regeltechnisch gesehen *mögliche Varianten* (siehe **AH 31**). Sie müssen nicht unbedingt die entsprechende Kulturvariante verwenden, wenn Ihr Held aus einer bestimmten Stadt oder Gegend kommt, sondern Sie können auch die unmodifizierte Kultur nehmen, wie sie in **AZ** steht.

AUVELFISCHE SIPPE

Auelfensippen leben in den Auwäldern Mittel- und Nordaventuriens vom Yaqur bis an die Küste des Eismeers, wo sie den Firnelfen begegnen. Die meisten von ihnen wissen, dass um sie herum zahlreiche Menschen das Land prägen, und viele suchen sogar hin und wieder die Ansiedlungen der Menschen auf, um Tauschhandel zu treiben. Nördlich und östlich des *Nuran Riva* gibt es jedoch Sippen, die kaum jemals einen Menschen zu sehen bekommen. In ihren Auwäldern und Mooren, an denen Nivesen und Goblins vorbei ziehen, leben sie ähnlich unberührt und abgeschieden wie die Waldfelfen in den Salamandersteinen.

Hoher Norden (+2 GP)

Automatischer Nachteil: Arroganz 5 statt Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Kälteresistenz; Raumangst; Weltfremd (Besitz und Geld, Adelserschaft, städtisches Leben)

Talente: *Kampf:* Speere oder Wurfspeere +2; *Körper:* Schwimmen -2, Sich Verstecken -1, Skifahren +1; *Gesellschaft:* kein Betören; -2; *Magiekunde* -2, *Plafanzkunde* -1, *Tierkunde* +1; *Handwerk:* Boote Fahren +2 (Leittalent anstelle von Heilkunde Wunden)

Weitere mögliche Zauber: Firnlauf, Metamorpho Gletscherform
Sonderfertigkeit: Sumpfkundig

ELFISCHE SIEDLUNG

Es gibt Elfenviertel in Menschenstädten und elfische Dörfer mitten im dicht besiedelten Kulturland. Aber auch Elfendörfer, die nur hin und wieder Kontakt zu Menschen haben, werden zur Kultur *Elfische Siedlung* gezählt, wenn ihre Bewohner überwiegend von Landwirtschaft und Handwerk leben statt von Wildbeuterei. Die meisten Siedlungs-elfen sind auelfischer Herkunft, doch im Umkreis der Salamandersteine gibt es auch Waldfelfen, die diese Lebensweise angenommen haben. In Olport leben Firnelfen seit Jahrtausenden bei den Menschen, und in Keamonmund an der Mündung des Ceamon hat sich ebenfalls, wenn auch erst vor wenigen Jahren, eine Firnelfensippe niedergelassen.

Südliche Mittellande (Almada, Garetien) (+3 GP)

Talente: *Kampf:* Bogen -1; *Natur:* Fährtensuchen -1, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben -1 (kein Leittalent); *Wissen:* Pflanzkunde +1 (Leittalent anstelle von Wildnisleben), Sagen/Legenden +1; *Sprachen:* Sprachen Kennen [Asdharja] oder L/S [Isdira-Glyphen] +4; *Handwerk:* Ackerbau +2

Zauberfertigkeiten: Abvenenum +4

Großstadt (Lowangen, Punin) (+0 GP)

Weitere mögliche Professionen: Einbrecher (kein Grabräuber), Händler (Krämer), Kurtisane/Gesellschafter, Bader, Edelfhandwerker (Apothekarius)

Talente: *Kampf:* Bogen -2; *Körper:* Schwimmen -2; *Gesellschaft:* Überreden +1; *Natur:* Fährtensuchen -1, Wildnisleben -2; *Wissen:* Rechtskunde +2; *Handwerk:* Kochen +1

Zauberfertigkeiten: Armatruz +2 statt [Gedankenbilder oder Unitatio +5], Abvenenum +5

Firnelfisch beeinflusste Siedlung (Olport, Keamonmund) (+1 GP)

Professionen: an Menschenprofessionen kein Bauer, Botenreiter, Gaukler, Hirte, Hofkünstler oder Taugenichts; dafür jedoch Seefahrer (Walflügel/Haijäger)

Talente: *Körper:* Schwimmen -1, Skifahren +1; *Gesellschaft:* Betören -2; *Natur:* Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1

Hauszauber: Sensibar oder Spurlos oder Chamaclioni +6 statt [Sensibar oder Visibili +6]



Weitere mögliche Zauber: Firnlauf, Metamorpho Gletscherform, Zaubernahrung

Waldelfisch beeinflusste Siedlung (Donnerbach, Gerasim, Kvirasim) (+2 GP)

Der automatische Nachteil Neugier 5 entfällt.

Professionen: an Menschenprofessionen kein Hirte, Hofkünstler oder Taugenichts

Talente: Klettern +1

Zauberfertigkeiten: Haselbusch oder Wipfellauf +1

FIRNELFISCHE SIPPE

Firnelfissippen gibt es im Binnenland, zum Beispiel den Tälern der Grimmfrostöde, ebenso wie an den Küsten des nördlichen Meeres und auf vorgelagerten Inseln. Manche haben die Jagd an Land ganz aufgegeben und leben nur von Fisch, Seevögeln und anderen Meerestieren, denen sie im Winter weit hinaus auf Pack- und Treibeis folgen.

Küste und Inseln (+0 GP)

Talente: Körper: Klettern -1; Natur: Fährtsensuchen -2, Fesseln/Entfesseln oder Seefischerei +1, Fischen/Angeln +1

Zauberfertigkeiten: Statt [Bärenruhe oder Firnlauf +2] kann auch Wellenlauf +2 gewählt werden.

Sonderfertigkeiten: Als Geländekunde kann statt Eis auch Meer gewählt werden.

EXPERTE: VERWELTLICHTE ELFEN (+5 GP)

In einigen Gemeinschaften haben die Elfen sich so weit vom Ideal des Lebens in Traum und Salasandra entfernt, dass sie die *Elfische Weltsicht* ganz abgelegt haben. Sie verarbeiten neue Erfahrungen ähnlich wie die kurzlebigen Völker und erlernen neue Fertigkeiten ohne Unterweisung im kleinen oder großen Salasandra. Ihr Denken gilt Welt und Wirklichkeit, nicht Licht und Traum. Oft hängt dies damit zusammen, dass Menschenblut in solchen Sippen fließt und sie seit langem in Kontakt mit Menschen stehen. Das mögen Auelfen sein, die in den Menschenlanden leben, oder Firnelven, die Schiffbrüchige aufgenommen haben. Damit, dass das Salasandra vom zentralen Element des Lebens zu einer Besonderheit an wenigen Festtagen wird, geht einher, dass der andersweltliche Zauber und die intuitive Magie der Elfen schwächer ausgeprägt sind.

Die folgenden Modifikatoren können mit den Werten der Kultur *Elfische Siedlung*, *Auelfische Sippe* oder *Firnelvenische Sippe* verrechnet werden. Von Wald- und Steppenelfen sind bisher keine derart verwellichten Sippen bekannt.

Modifikationen: -3 AsP, MR -1

Automatische Vor- und Nachteile: Der Nachteil *Elfische Weltsicht* entfällt.

Sonderfertigkeiten: keine Große Meditation

Verbilligte Sonderfertigkeiten: keine Regeneration I

Hauszauber und Zauberfertigkeiten: Die Startwerte in den durch die Kultur aktivierten Hauszaubern und Zauberfertigkeiten sinken um je einen Punkt.

PROFESSIONS-VARIANTEN

LEGENDENSÄNGER

Wichtige Absprachen mit Menschen zu treffen, Streitigkeiten zu schlichten und an vor langer Zeit ausgehandelte Abkommen zu erinnern gehört zum Aufgabebereich der Legendensänger.

Unterhändler (+2 GP)

Talente: Kampf: Kaufen +2; Körper: Tanzen -1; Wissen: Geographic oder Heraldik oder Rechtskunde +3 statt Sternkunde +3; Sprachen: Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen oder Hjaldische Runen oder Rogolan-Runen oder Unauer Glyphen) +4

Zauberfertigkeiten: Attribut +3, Armatrutz oder Plumbumbarum +2

ZAUBERWEBER

Viele Elfische Siedlungen in den Menschenlanden bringen keine echten Kämpfer hervor, denn solche würden die Menschen der Umgebung zu sehr ängstigen, um ein ruhiges Zusammenleben zu erlauben. In Städten ist das Waffentragen zudem mancherorts gesetzlich eingeschränkt. Doch auch solche Elfen haben ihre Beschützer, deren Aufgabe es ist, Raubritter, Einbrecher, randalierende Trunkenbolde oder lästige Abenteurer 'abzuzwimmeln'.

Beschützer (+1 GP)

Zusätzliche Voraussetzungen: KK 11, Kultur Elfische Siedlung
Talente: Kampf: Raußen +2; Körper: Schleichen +1, Sich Verstecken +1; **Gesellschaft:** Überreden +2 (Leittalent anstelle von Lehren); **Wissen:** Kriegskunst +2 statt Geschichtswissen +2 (zudem Leittalent anstelle von Sternkunde), Rechtskunde +3 statt Sternkunde +3 (kein Leittalent); **Sprachen/Schriften:** kein Sprachen Kennen (Asdharja)
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich
Zauberfertigkeiten: Band und Fessel oder Nebelwand oder Schadenszauber bannen +3 statt [Firnlauf oder Weiße Mähne oder Wellenlauf oder Wipfellauf +3], Armatrutz oder Plumbumbarum oder Somnigravis +2

EXPERTE: TIERISCHE BEGLEITER

Wir werden von offizieller Seite keine Profession vorstellen, die sich auf den Umgang mit einer bestimmten Tierart konzentriert. Mittels der Sonderfertigkeit *Tierischer Begleiter* ein Tier als Freund an sich zu binden steht allen Elfen frei, kommt aber außer bei den Steppenelfen selten vor. Oft handelt sich es sich um kleine Tiere wie Wildkatzen oder Eichhörnchen, die sich in eine Elfensippe oder ein Abenteuer ohne größere Schwierigkeiten einfügen. Wald-, Hai- oder Eisbär-Reiter, Waldlöwen-Begleiter und Steppentiger-Freunde sind dagegen äußerst selten. Da sie kaum in ein herkömmliches Abenteuer einzubinden sind und friedliche Begegnungen mit essbaren Zweibeinern annähernd unmöglich machen, raten wir von derartigen Helden ab. (Mehr dazu finden Sie in ZBA 21 unter der Überschrift: **Der Tiger im Wirtshaus ...**) Wenn Ihre Runde jedoch einen phantastischen Spielstil pflegt, wo Teppichflieger und Drachenreiter gegen fliegende Festungen in den Wolken streiten, wird sich auch eine Steppenelfe auf einem Hippogriff in Ihr Aventurien einfügen lassen.





ELFISCHE ARCHETYPEN

DER FIRNELFISCHE FORMER



Holz! Wie es knarrte, wenn eine Welle den großen Wassersegler anob, wie es sich unter den armdicken Seilen spannte, die nicht aus Lederriemen geflochten waren, sondern aus dünnen Fasern zusammengedreht. Wie hoch die beiden Stämme waren, die sich aus der Mitte des fremden Gefährts erhoben, an denen Stangen mit weißen Bündeln festgebunden hingen. Die höchsten Kriechweiden in Aiäwíns Tal reichten ihm gerade bis zum Knie. Wie musste es sein, zwischen so großen Pflanzen zu stehen, wenn sie lebten, atmeten und sangen? Das Holz fühlte sich warm an, nicht kalt wie Kristall. Weiter hinten am Strand verhandelten die *telora* von dem Wassersegler immer noch mit den rot-haarigen Menschen aus der Steppe über Mammut-Stoßzähne und schlecht gegerbte Karenfelle. Aiäwín ging auf 'Mann mit Zöpfen im Gesichtsfell' zu, den Sprecher der Gruppe, und überreichte ihm eine Halskette aus Bernstein, wie die Legendensängerin der Sippe es ihm geraten hatte. "Feydha Aiäwín. Grüße. Lehren *Iálbharion* Menschen-die-Sprache. Sagen *Iálbharion* Geschenk schön Menschen lieben. Menschen gehen Aiäwín mit wollen." Er würde die hohen Weiden sehen, da war er sich sicher.

Einige Tage später glitt das Schiff durch dichten Nebel. Aiäwín stand am Bug und lauschte. Schon seit geraumer Zeit hörte er den Eisberg daran, wie die Wellen sich an ihm brachen. Bemerkten die Menschen denn nichts? Bald würde es zu spät sein, um auszuweichen. Der Firnel-elf versuchte, eine Matrosin in der Nähe auf die Gefahr hinzuweisen, aber die Frau schien ihn nicht zu verstehen. Auch der nächste Mensch schaute nur fragend ins undurchdringliche Weiß. Kurz entschlossen hauchte Aiäwín *eo'la dao winya'bhá* und blies kräftig durch die Hände. Eine Windbö, die einen Menschen umgeworfen hätte, ging von ihm aus, zerteilte den Nebel und gab den Blick frei auf den Eisberg, der schon bedrohlich über dem Schiff aufragte. Die Mannschaft brach in

hektische Aktivität aus, und Aiäwín fragte sich, wie sie es nur ohne ihn bis hierher geschafft hatten.

HINTERGRUND

Im ewigen Eis gibt es nicht viel, woraus sich Werkzeuge und Waffen herstellen lassen. Handwerker, die aus diesem Wenigen trotzdem alle Notwendige herstellen können, sind wichtig für das Überleben der Sippe und genießen großen Respekt. Das Bedürfnis, seine Fähigkeiten zu verbessern und zu erweitern, auch im Umgang mit ungewohntem Material, wie Feinde oder Händler es manchmal bei sich haben (etwa Metall, Holz, Seile), kann einen Formir für Jahre oder Jahrzehnte in die Fremde führen.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Wie alle Firnelfen kleidet der Formir sich in Pelze, denn Kälteschutz ist oberstes Gebot. Da er die Gesetze der Menschen nicht kennt, ahnt er wahrscheinlich noch nicht, welchen Ärger man bekommen kann, wenn man Nivesen in Wolfsfell gekleidet gegenübertritt, Norbardan im Fuchspelz oder Firun-Gläubigen im Eisbär-Mantel. Wenn er wärmere Gegenden bereist, stellt sich der Firnelff gern auf leichtere Kleidung um; gewebte Stoffe findet er faszinierend. An Waffen bevorzugt er die Speere, Harpunen, Robbentömer und Bögen seiner Heimat, die sich für Kampf und Jagd gleichermaßen eignen. Nach Möglichkeit stellt er seine Ausrüstung selbst her.

ZITATE

»Jedes Ding hat seine Melodie. Spüre, wie es schwingt, und du weißt, welche Form es haben will.«

»Das beste Innenfutter für Stiefel macht man aus dem Pelz neugeborener Robben. Für die Stiefel selbst kannst du die Haut der Robbenmutter verwenden. Wenn sie wasserfest sein sollen, näht du die Eingeweide eines Wals darüber.«

Der firnelfishische Formir zu Spielbeginn

LeP 26	AuP 37	AsP 32	MR 6	MU 12	KL 11	IN 15
CH 12	FF 14	GE 14	KO 13	KK 11	SO 6	
AT-Basis 7	PA-Basis 8					
FK-Basis 8	INI-Basis 11					

Vorteile: Altersresistenz, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz, Nachtsicht, Magisches Meisterhandwerk (Holzbearbeitung, Instrumentenbau), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohllang

Nachteile: Arranzog 5, Blutausbruch (Auslöser: Alkohol), Elfische Weltsicht, Farbenblind, Hitzeempfindlichkeit, Neugier 6, Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeiten (Gesellschafts-Talente, Götter/Kulte, Zechen, Zauber-Merkmale Dämonisch und Geisterwesen), Weltfremd 6 (Gnade, Hierarchien), Wahrer Name

Talentspiegel: *Kampf:* Bogen 1, Dolche 2, Hiebaffen 0, Raufen 0, Säbel 2, Speere 6, Wurfmesser 0, Wurfspeere 4 (L); *Körper:* Athletik 3 (L), Klettern 3 (L), Körperbeherrschung 5 (L), Schleichen 2 (L), Schwimmen 1, Selbstbeherrschung 3 (L), Sich Verstecken 3 (L), Singen 6 (L), Sinnschärfe 10 (L), Skifahren 3, Tanzen 2 (L), Zechen-2; *Gesellschaft:* Gassenwissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0; *Natur:* Orientierung 5 (L), Fährten-suchen 3, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 2 (L), Wettervorhersage 4 (L), Wildnisleben 5 (L); *Wissen:* Götter/Kulte 0, Magiekunde 3, Rechnen 0, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden 3, Sternkunde 2, Tierkunde 2; *Sprachen:* Muttersprache Isdira 11 (L), Sprachen Kennen [Asdharial] 4 (L), Sprachen Kennen [Garethi] 4, Sprachen Kennen [Nujuka] 4, Lesen/Schreiben



[Isdira-Glyphen] 8 (L); **Handwerk:** Bogenbau 3, Boote Fahren 3, Eisgleiter Fahren 2, Feuersteinbearbeitung 3, Gerber/Kürschner 7 (L), Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 6 (L), Instrumentenbau 3 (L), Kochen 0, Lederarbeiten 7 (L), Malen/Zeichnen 5 (L), Musizieren 4 (L), Schneidern 3, Steinschneider/Juwelier 2, Zimmermann 3 (L)

Hauszauber: Attributo 7 (L), Exposami 5 (L), Gedankenbilder 7 (L), Leib des Eises 5 (L), Metamorpho Gletscherform 7 (L), Solidir 6 (L), Unitatio 7 (L)

Zauberfertigkeiten: Abvenenum 1, Adlerauge 3, Adlerschwinge (Möwe) 5, Aeolitus 4, Axxeleratus 3, Balsam 3, Bärenruhe 2, Chamelloni 3, Firnlauf 7, Flim Flam 5, Fulminictus 4, Motoricus 3, Objectovoco 3, Odern 5, Pfeil des Eises 2, Pfeil der Luft 5, Ruhe Körper 3, Tiergedanken 3, Windstille 1, Zaubernahrung 1

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Tast Sinn), Wildnikende Eis: Große Meditation, Konzentrationsstärke, Regeneration I und II, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied, Lied der Lieder, Melodie der Kunstfertigkeit, Windgeföhler

Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeits

Kampfwerte: Bogen 9, Dolche 9/8, Hiebaffen 7/8, Raufen 7/8, Säbel 8/9, Speere 11/10, Wurfmesser 8, Wurfspeere 12

Ausrüstung: Jagdspieß, Köcher mit 3 Wurfspeeren, Jagdmesser, Kleidung, kleiner Rucksack mit Nahrung, Schnüren und Werkzeug, *iamia* (Beinflöße), schwarzes Amulett, Kette mit Bernstein-Anhänger im Wert von 21 Silbertalern

DIE WALDELFISCHE BEWAHERIN

Elfensommer – gelb tanzten die Espenblätter am Bach, in allen Tönungen von Rot und Braun prangte der Wald. Auf der Lichtung hingen Spinnnetze, weiß und schwer vom Tau. Ein letztes Mal kamen die Stare zum Ameisenhaufen, um vor dem großen Flug noch einmal ihr Gefieder mit der Säure der kleinen Krabben von Ungeziefer und Schmutz zu befreien. Viele Jungvögel waren dabei, denn Stareneltern halten auf Reinlichkeit, tragen Eberaute und Wasserminze in die Nester, so dass ihre Küken gesund sind und der Baumrader sie nicht riecht. Die Elfe spürte die Stimme des Schwarms. Jahr um Jahr sang ihre Seele mit den Zugvögeln, doch sie konnte nicht so weit fliegen und in Vogelgestalt ihr *iamia* nicht tragen. Im vierzigsten Jahr nach ihrer Geburt packte die junge Heilerin ihr Sachen und nahm Abschied von ihrer Sippe im *sala mandra*, um endlich dem Herbruf zu folgen, die Wunder des Südens zu sehen und am großen Lotossee zu überwintern.

Einige Wochen später war Galaniel schon weit nach Süden vorgedrungen. Zum Glück hatte sie Freunde gefunden: eine Gruppe von Menschen, die in einem Ort namens Grangor eine Warenschau besuchen wollten und versprochen hatten, der Waldfelche die Menschenlande zu zeigen. Manche Rosenohren waren weniger nett, wie etwa die Rüber, die Galaniel und ihre Gefährten überfallen und an Bäume gefesselt hatten. Jetzt durchwählten die Stroche in aller Ruhe ihr Gepäck. Während ihre Freunde hilflos dasaßen, rief die Elfe ein Eichhörnchen herbei und bat es, ihre Fesseln durchzunagen.

HINTERGRUND

Manche Waldfelfen leben tief in den Wäldern, ohne je einem Menschen zu begegnen. Andere Sippen wohnen am Rand der Salamandersteine oder in angrenzenden Waldgebieten. Sie wissen, dass es da draußen Menschen, Orks und

Goblins gibt, vor denen sie ihren Wald bewahren müssen. Die waldfelche Bewahrerin ist nicht nur Heilerin, denn praktisch jeder in ihrer Sippe kann Wunden heilen und kennt die Kräuter des Waldes. Sie hat es zu ihrer Aufgabe gemacht, schädliche Einflüsse abzuwehren, und hat so bereits etwas Erfahrung im Umgang mit Menschen gewonnen. Dennoch ist sie zu Spielbeginn ein Naturkind, vertraut mit Tieren und Pflanzen, aber ohne Verständnis für städtische Kultur. Es käme ihr nicht in den Sinn, an jemandem vorbeizugehen, ohne sich mit ihm zu unterhalten. Die Anonymität der Menschenstädte wird für sie fast ebenso erschreckend sein wie die schiere Zahl der Städter. Anfangs wird sie den Menschen mit der Scheu eines Waldvogels begegnen. Aber ihre Hilfsbereitschaft und das Bedürfnis, zu heilen, bringen sie leicht dazu, auch Menschen beizustehen.

KLEIDUNG, WAFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Kleidung der Waldfelfen besteht vor allem aus Leder, ergänzt durch Pelze und gern auch durch Bausch. Hemd, Hose, Stiefel und Umhang können mit Fransen, Federn oder Stickerei verziert sein. Die wichtigste (Jagd-)Waffe ist der Elfenbogen, ein fast so persönlicher Gegenstand wie die *iamia*, das eigens für eine Elfe angefertigte Musikinstrument. Viel mehr als diese beiden Gegenstände sowie die Kleider aus dem Leib wird die Waldfelche nicht mit sich herumtragen wollen, denn Habgier ist ihr fremd, und auf Reisen legt sie Wert auf leichtes Gepäck.

ZITATE

»Warum willst du die *mandragora* ausgraben? Lass sie leben und merk dir, wo sie wächst! Wenn du in fünf oder zehn Sommern wieder hierher kommst, wirst du wissen, wo du suchen musst, wenn du sie brauchst.«
 »Du bist freundlich, Rosenohr, aber ich werde nicht in deiner *sala* übernachten. Es stinkt darin, und die Flöhe sind zahlreich.«

Die waldfelche Bewahrerin zu Spielbeginn

LeP 22 AuP 29 AsP 33 MR 5 MU 12 KL 13 IN 16
 CH 14 FF 14 GE 13 KO 12 KK 8 SO 5

AT-Basis 7 PA-Basis 7

FK-Basis 8 INI-Basis 11

Vorteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration I, Dämmerungs-sicht, Feenfrucht, Herausragendes Aussehen, Herausragender Sinn (Geruchssinn), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer, Wohlied

Nachteile: Arroganz 5, Artefaktgebunden (iamia), Elfische Welt-sicht, Körpergebundene Kraft, Krankhafte Reinlichkeit 6, Platz-angst 6, Randgruppe, Raumangst 5, Sensibler Geruchssinn 7, Unfähigkeitkeiten (Götter/Kulte, Zechen; Merkmale Dämonisch, Schaden), Wahrer Name, Weltfreud 9 (Adelsherrschaft, Geld und Besitz, Religion)

Talentspiegel: Kampf: Bogen 7 (L), Dolche 4, Hiebaffen 0, Raufen 0, Ringen 3, Säbel 0, Speere 2, Wurfmesser 0; Körper: Athletik 3 (L), Klettern 5 (L), Körperbeherrschung 6 (L), Schleichen 4 (L), Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sich Verstecken 3 (L), Singen 7 (L), Sinnenschärfe 9 (L), Stimmen Imitieren 2, Tanzen 4 (L), Zechen –2; **Gesellschaft:** Gassenwissen –2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2; **Natur:** Fährtensuche 5 (L), Fessel/Entfesseln 2, Fischer/An-geln 1, Orientierung 4 (L), Wettervorhersage 2 (L), Wildnisleben 8 (L); **Wissen:** Götter/Kulte 0, Magie-kunde 4, Pflanzenkunde 11 (L), Rechnen 0, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden 4, Tierkunde 9 (L); **Sprachen:** Muttersprache Isdira 11 (L), Sprachen Kennen [Asdharia] 6





(L), Sprachen Kennen [Garethi] 8; **Handwerk:** Abrichten 2, Ackerbau 3, Bogenbau 2, Heilkunde Gift 6 (L), Heilkunde Krankheiten 4 (L), Heilkunde Seele 2 (L), Heilkunde Wunden 8 (L), Holzbearbeitung 5, Kochen 3, Lederarbeiten 5, Malen/Zeichnen 0 (L), Musizieren 8 (L), Schneidern 3

Hauszauber: Adlerschwinge (Star) 7 (L), Blick auf Wesen 7 (L), Exposami 6 (L), Gedankenbilder 6 (L), Haselbusch 7 (L), Blick in die Gedanken 6 (L), Sanftmut 6 (L)

Zauberfertigkeiten: Abvenenum 4, Attributo 5, Balsam 5, Bannbaladin 6, Blitz 5, Flim Flam 6, Hilfrliche Tätze 3, Klarum Purum 2, Memorabilia Falsifir 2, Nebelwand 2, Odem 5, Pfeil des Humus 2, Ruhe Körper 3, Seidenzunge 5, Somnigravis 6, Tiergedanken 4, Wipfellauf 5

Sonderfertigkeiten: Wildniskunde Wald; Große Meditation, Regeneration I, Repräsentation (Eifen), Salasandra; Freundschaftslied, Friedenslied, Lied des Trostes, Windgeflüster

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Eiserner Wille I, Lied der Reinheit, Sorgenlied

Kampfwerte: Bogen 15, Dolche 9/9, Hiebaffen 7/7, Raufen 7/7, Ringen 9/8, Säbel 7/7, Speere 8/8, Wurfmesser 8

Ausrüstung: Elfenbogen, Köcher mit 12 Pfeilen, Ersatz-Sehne, Jagdmesser, Kleidung, *jama* (Flöte), Umhängetasche mit Nahrung, Verbandsmaterial, 3 Portionen Wirseltank, Nähzeug, Zunderkästchen, Felldecke

DER SIEDLUNGSELFISCHE TAUGENICHTS

Die Nacht war lau und roch nach Flieder. Fahles Mondlicht spielte um die Mauern der Burg, die Marmorstatuen im Park und die weißen Kieswege, während unten im Tal der Yäquir wie Tinte dahinglitt. Längst



waren die Lichter gelöscht, hatten Menschen und Tiere sich zur Ruhe begeben, abgesehen von den Grillen, die unter den *lavendel*-Büschen ihr Liebeslied sangen. Die Baroness saß in der Laube, und Adalarion spielte für sie. Er hatte Baldrian für sie gepflanzt und die Blätter mit Taupfropfen dekoriert. Nachtfalter besuchten die Blüten in seinem Haar. Was dem jungen Elf an dem Menschenmädchen gefiel, war nicht ihr Äußeres, sondern dass sie solche "Kleinigkeiten" beachtete, die die natürliche Schönheit der Dinge bemerkte, statt sich an kugelförmigen Buchsbäumen oder in Reih und Glied stehenden Blumen zu ergötzen. Wenn er sie nur einmal mitnehmen könnte, um in Katzensgestalt über die Dächer zu streifen ...

Alle Romantik verflog, als die Eltern der Jungfer mit einem "Hab ich dich, Spitzohr!" aus einem Versteck hervorsprangen. Mit Hilfe seines Zaubers, der ihn flink wie ein Reh machte, konnte der Elf den entzürnten Menschen entkommen. Noch in derselben Nacht nahm er Abschied von den Verwandten. Niemand machte sich Sorgen. Menschen sind kurzlebig; in dreißig oder fünfzig Jahren würde Adalarion zurückkehren können.

"Ich wüsste zu gern, worüber die jetzt reden", sagte die Kriegerin Rondrydike mit Blick auf die Tür, die sich gerade hinter den maskierten Geheimbündlern geschlossen hatte.

"Ja, aber dann sehen uns die Wächter in der Halle", warf der Zwerg ein. "Zurück mir nur mal Zeit gelassen hättest, mein Fern-Hörrohr fertig zu basteln ..."

"Sie reden wahrscheinlich sowieso Bosparano, das würdet ihr auch dann nicht verstehen", gab seine Gnaden Hesindion zu bedenken und rückte sich die Brille zurecht. Währenddessen hatte Adalarion sich nackt ausgezogen.

"Ich gehe jetzt lauschen. Will jemand mit?", sagte er lächelnd, während er langsam unsichtbar wurde.

HINTERGRUND

Der Taugenichts ist frei von Sorgen aufgewachsen. Seine Eltern sind Hofbarde, -maler oder -ärzte, berühmte Kunsthandwerker, lehren an Magierakademien oder besitzen selbst Land und Titel. Von höherem Stand als die meisten Menschen in seiner Umgebung, wurde er nie angefeindet und ging bei kleineren Gesetzesbrüchen straffrei aus. Mit elfischer Nachsicht erzogen, ohne Not oder echte Aufgaben, lebt er in den Tag hinein. Er zieht aus, um die Welt zu genießen, neue Freunde zu finden und etwas Aufregendes zu erleben.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

In engem Kontakt zu Menschen aufgewachsen, ist der Taugenichts deren Kleidung ebenso gewohnt wie die elfische seiner Eltern. Er wählt aus, was ihm gefällt und steht. Wenn die Situation es erfordert, kleidet er sich jedoch unauffällig, verkleidet sich womöglich gar als Mensch. An Waffen bevorzugt er Messer und Dolche sowie schlanke, elegante Stichwaffen, etwa die *Alecza* (ein Floret).

ZITATE

»Aber verehrte Frau Weibelin – *bian bha la da'in* –, niemals würde ich in einer Stadt mit derart bezaubernden Gesetzeshüterinnen eine Vorschrift übertreten. Meine Freunde übrigens auch nicht, das sind alles grundlegliche Menschen – außer dem Zwerg natürlich ...»

»Buch? Welches Buch? Oh, tut mir leid, ich war nicht in der Magierakademie, hab ich ganz vergessen. Aber seht euch mal an, was ich auf dem Markt gefunden habe, ihr werdet staunen!«

Der siedlungselfische Taugenichts zu Spielbeginn

LeP 22	AuP 32	AsP 33	MR 5	MU 13	KL 12	IN 14
CH 14	FF 13	GE 15	KO 11	KK 9	SO 7	
AT-Basis 7	PA-Basis 8					
FK-Basis 7	INI-Basis 11					



Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt 5, Glück im Spiel, Gutsaussehend, Herausragender Sinn (Gehör), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer, Wohlklang

Nachteile: Eitelkeit 5, Eifische Weltsicht, Gesucht 1 (Almada), Krankhafte Reinlichkeit 5, Neugier 5, Platzangst 6, Rindgruppe, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeiten (Götter/Kulte, Zechen), Vergesslichkeit, Vorurteile (Zwerg) 6

Talentspiegel: *Kampf:* Bogen 3, Dolche 4, Fechtwaffen 7 (L), Hiebaffen 0, Raufen 3, Ringen 2, Säbel 0, Wurfmesser 2; *Körper:* Athletik 1 (L), Gaukeleien 2, Klettern 1, Körperbeherrschung 5 (L), Reiten 3, Schleichen 4 (L), Schwimmen 2 (L), Selbstbeherrschung 1, Sich Verstecken 4, Singen 4 (L), Sinnenschärfe 7 (L), Stimmen Imitieren 1, Tanzen 7 (L), Taschendiebstahl 4, Zechen 0; *Gesellschaft:* Betören 7 (L), Etikette 5, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 6, Sich Verkleiden 2, Überreden 5 (L); *Natur:* Fährtensuchen 2, Fischen/Angeln 1 (L), Orientierung 0 (L), Wettervorhersage 1 (L), Wildnisleben 3 (L); *Wissen:* Brettspiel 2, Geographie 1, Götter/Kulte 2, Magiekunde 3, Pflanzenkunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen/Legenden 4, Schätzen 3, Staatskunst 1, Tierkunde 2; *Sprachen:* Muttersprache Isdira 12 (L), Zweitsprache Garethi 9 (L), Sprachen Kennen [Asdharia] 3 (L), Sprachen Kennen [Tulamidy] 3, Sprachen Kennen [Fuchsisch] 2, Lesen/Schreiben [Isdira-Glyphen] 4 (L), Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] 5; *Handwerk:* Boote Fahren 1 (L), Falschspiel 5, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 2 (L), Instrumentenbau 3, Kochen 0, Lederarbeiten 2, Malen/Zeichnen 5 (L), Musizieren 5 (L), Schlösser Knacken 1, Schneidern 2 (L)

Hauszauber: Axxeleratus 6 (L), Bannbaladin 7 (L), Blick aufs Wesen 4 (L), Blick in die Gedanken 4 (L), Haselbusch 4 (L), Sonmigravis 5 (L), Visibili 6 (L)

Zauberfertigkeiten: Abvenenum 5, Adlerauge 3, Adlerschwinge (Kater) 3, Armatruz 5, Attributo 2, Balsam 5, Blitz 1, Flim Flam 4, Gedankenbilder 5, Klarum Purum 1, Motoricus 3, Odem 3, Plumbumbarum 3, Sanftmut 2, Silentium 2, Solidirid 1, Tiergedanken 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Große Meditation, Regeneration I, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied

Kampfwerte: Bogen 10, Dolche 9/10, Fechtwaffen 12/10, Raufen 8/10, Ringen 8/9, Wurfmesser 9

Ausrüstung: Elfenbogen, Köcher mit 12 Pfeilen, Florett, Dolch, zwei Satz elfische Kleidung, ein Satz Straßenkleidung menschlicher Machart, Gürtel mit Gürteltaschen, Federhut, weiter Mantel, Schnupftüchlein, iama (Laute) mit stabilem Behälter, Feldflasche, Tornister, Schlafsack, Geldbörse mit 34 Silbertalern



Ihr Seelentier hatte Bianselya noch nicht gefunden, aber Freunde, und neue Aufgaben. Jedes Mal, wenn sie ein paar Schurken das Handwerk gelegt hatte, sagte sie sich, das damit auch für ihre Sippe die Welt nun etwas sicherer sei, und das tröstete sie in ihrem Heimweh ein wenig. Diese Räuberbande würde jedenfalls nie wieder den Sohn einer Kauf-frau entführen, um die Mutter zu erpressen. Aber wo war der Junge nur? Swafsbold der Lange zeigte entsetzt zum Fluss. Während des Kampfs hatte das Boot sich losgerissen, trieb auf den Wasserfall zu, und das Kind lag immer noch gefesselt darin. Während der Thorwaler noch seine Krötenhaut abschaltete, flug Wolkenfell mit Bianselya bereits wie ein Pfeil dahin, die Böschung hinunter, und galoppierte auf dem Wasser weiter.

HINTERGRUND

Die Wildnisläuferin ist es gewohnt, weite Reisen zu unternehmen, um neue Lagerplätze für die Sippe zu finden, zu jagen oder die Aktivitäten von Feinden zu beobachten. In Städten wird sie eher scheu und unsicher reagieren, eine wortkarge Beobachterin, die sich im Umgang mit größeren Gruppen nicht wohl fühlt. Zudem mag sie anfangs Schwierigkeiten haben, Nivesen von Mittelländern, Mittelländer von Nordbarden und alle zusammen von Orks zu unterscheiden. Umso mehr wird sie sich auf den Rat guter Freunde verlassen, die sich besser auskennen, während sie umgekehrt deren Vertrauen und Respekt erwartet, wenn es in die Wildnis geht.

KLEIDUNG, WAFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Steppenelfe kleidet sich in Wildleder, Pelz und gewebte Stoffe aus Pferdehaar. Ihre Kleidung ist robust und praktisch, aber mit Stickereien und Fransen aufwendig verziert. Ihre Hauptwaffe auf der Jagd wie im Kampf ist der Elfenbogen, den sie auch vom Pferderücken aus einzusetzen vermag. Nahkämpfe vermeidet sie möglichst. Bei ihrer Ausrüstung achtet die Wildnisläuferin darauf, dass alles sich schnell zusammenpacken lässt und nicht zu schwer ist.

ZITATE

»Warum soll Wolkenfell nicht von diesem Gras fressen, telor? Schau nur, wie saftig es ist, und wie groß die Samen. Das ist gutes Futter. Was

DIE STEPPENELFISCHE WILDNISLÄUFERIN

Obwohl sie erst seit wenigen Tagen von ihrer Sippe getrennt war, fühlte Bianselya sich einsam, verloren und unglücklich. Der Himmel hing niedrig über ihr, matt grau wie das Fell eines kranken Wolfs, und drückte die Steppe am Horizont nieder, statt sie spielerisch in die Weite zu locken. Die Herden von Mammuts und Steppenrindern riefen nicht wie gewohnt zur Jagd. Wie viel Fleisch braucht schon eine einzelne Jägerin? Der Wind war kalt und blies nach Süden. *Diundyä*, das trockene Grasland – Bianselya musste es verlassen, um zu sich selbst zu finden: um ihr Seelentier zu erkennen, das sich ihr bislang noch nicht gezeigt hatte. Vermutlich war es eins, das nicht in der Heimat ihres Volkes lebte. Es mochte viele Sommer dauern, bis 'Bianselya läuft-allein' zu den Kindern des Winds zurückkehren würde. 'Läuft-allein'? Wolkenfells beleidigtes Schnauben weckte Bianselya aus den trüben Gedanken. Die reiselustige Stute hatte sich ihr ohne Zögern angeschlossen. Dankbar kraulte die Steppenelfe ihrer Freundin die Mähne, und zusammen zogen sie weiter.



sagst du? Ein Mann namens 'Bauer' hat es gepflanzt? Du scherzt, mein Freund. Man pflanzt doch kein Gras.»

»Spanne deinen Bogen, hier jagen wir nicht. Sich doch, wie scheu die Tiere sind, wie ängstlich sie Ausschau halten. An diesem Ort gibt es schon zu viele Jäger. Wir ziehen weiter.«

Die steppenelfische Wildnisläuferin zu Spielbeginn

LeP 26 AuP 33 AsP 31 MR 5 MU 13 KL 9 IN 15
 CH 10 FF 13 GE 15 KO 14 KK 12 SO 4
 AT-Basis 8 PA-Basis 8
 FK-Basis 8 INI-Basis 11

Vorteile: Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Sicht), Vollzauberer, Wohlklang

Nachteile: Arroganz 5, Effivische Weltsicht, Heimwehkrank, Neugier 5, Randgruppe, Raumangst 10 (nicht in Zelten), Ruhelosigkeit 6, Sensibler Geruchssinn 5, Unfähigkeiten (Götter/Kulte, Zechen), Vorurteile (Goblins) 6, Weltfremd (Religion, städtisches Treiben) 6

Talentspiegel: *Kampf:* Bogen 8 (L), Dolche 4, Hieb Waffen 0, Raufen 0, Säbel 0, Speere 7, Wurfmesser 0, Wurfspeere 1; *Körper:* Athletik 4 (L), Klettern 2, Körperbeherrschung 8 (L), Reiten 7 (L), Schleichen 7 (L), Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2 (L), Sich Verstecken 5 (L), Singen 4 (L), Sinnenschärfe 10 (L), Skifahren 1, Stimmen Imitieren 3 (L), Tanzen 3 (L), Zechen -2; *Gesellschaft:* Gassenwissen -2, Menschenkenntnis 0, Überreden 0; *Natur:* Fährtensuchen 7 (L), Fallenstellen 3, Fesseln/Entfesseln 3, Fischen/Angeln 2, Orientierung 6 (L), Wettverhorsa-

ge 5 (L), Wildnislieben 8 (L); *Wissen:* Götter/Kulte 0, Magiekunde 2, Pflanzenkunde 7 (L), Rechnen 0, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden 2, Sternkunde 1, Tierkunde 9 (L); *Sprachen:* Muttersprache Isdria 11 (L), Sprachen Kennen [Nujuka] 4; *Handwerk:* Abrichten 2 (L), Bogenbau 5, Boote Fahren 1, Gerber/Kürschner 1, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 2, Kochen 0, Lederarbeiten 3, Malen/Zeichnen 0 (L), Musizieren 4 (L), Schneidern 2

Hauszauber: Adlerauge 7 (L), Gedankenbilder 7, Nebelwand 6 (L), Sanftmut 7 (L), Spurlos 6 (L), Tiergedanken 5 (L), Weiße Mähne 6

Zauberfertigkeiten: Axxeleratus 6, Balsam 2, Blitz 1, Chamaelioni 5, Exosami 6, Falkenauge 7 (L), Film Flam 4, Fulminictus 1, Hilfreiche Tatze 3 (L), Katzenaugen 5, Leib des Windes 1, Movimento 5, Odem 1, Pfeil der Luft 4, Silentium 1, Somnigravis 1, Wellenlauf 2

Sonderfertigkeiten: Berittener Schütze, Scharfschütze, Schnellladen, Waffenspezialisierung Bogen (Elfenbogen); Geländekunde Elfen und Steppe; Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Tierischer Begleiter; Freundschaftslied

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Regeneration I

Kampfwerte: Bogen 16 (18 mit dem Elfenbogen), Dolche 12/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 8/8, Säbel 8/8, Speere 13/10, Wurfmesser 8, Wurfspeere 9

Ausrüstung: Elfenpony, Elfenbogen, Hüftkocher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, *iama* (Flöte), Speer, Umhängetasche mit Nahrung, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Feldecke, Haarspange aus Mammot im Wert von 4 Silbertalern

REGELTECHNISCHE BESONDERHEITEN

ELFISCHE HANDWERKSKUNST

Elfen, die etwas herstellen, setzen dazu meist neben ihrem handwerklichen Geschick auch ihre eigenen Fähigkeiten ein. Dabei gilt: Die TaP*, die für ein bestimmtes Werkstück benötigt werden, können nach Maßgabe des Meisters auch teilweise durch ZiP* aus passenden Zauberprüchen oder TaP* aus Proben auf entsprechende Elfenlieder ersetzt werden. So könnten die ZiP* eines HASELBUSCH die *Bogenbau*-Probe zur Herstellung eines Pfeilschafts erleichtern, oder der METAMORPHO FELSENFORM die *Grobschmied*-Probe zur Herstellung von Pfeilspitzen aus Eiskristall ersetzen.

VORTEILE UND NACHTEILE

- **Besonderer Besitz (geschultes Pony):** Das Pony eines Steppenelfen ist regeltechnisch ein erprobtes Tier im Sinne der ländlichen Ausbildung, jedoch erhält es einen LO-Bonus von +3 (vgl. ZBA 32f). Von wenigen Ausnahmen abgesehen ist es zugleich auch der Tierische Begleiter des Elfen.
- **Dämmerungssicht und Nachtsicht (AH 108/110):** Die Augen der Elfen sind sehr gut auch an schlechte Lichtverhältnisse angepasst. Regeltechnisch bedeutet das nicht nur, dass Halbfelken den Vorteil *Dämmerungssicht* erwerben können, sondern auch, dass allen Elfenvölkern die Möglichkeit offen steht, den Vorteil *Dämmerungssicht* für 10 GP auf *Nachtsicht* zu erweitern.
- **Gutausschend/Herausragendes Aussehen/Wohlklang (AH 108, 109, 111):** Die Vorteile *Gutausschend* und *Wohlklang* sind zwar auf den 'aventurischen Durchschnitt' (also auf 'Alrik Mittelreichers' Verständnis) normiert, geben Elfen untereinander aber ebenfalls die entsprechenden Boni. Jedoch werden nicht in jeder Kultur Elfen als schön

empfunden: Gegenüber exotischen Völkern kann der Meister die Boni reduzieren.

- **Randgruppe (AH 114):** Viele Menschen sind in ihrem Leben nie einem Elfen begegnet und die Geschichten, die man über sie hört, lassen nichts gutes ahnen. Schon so manch eine Elfe wurde mit den Ohren an eine Scheune genagelt, weil sie zur falschen Zeit am falschen Ort war. Oft reagieren die Menschen jedoch eher mit ungläubiger Furcht als mit blankem Hass, so dass nicht jeder Konflikt gleich zu einem Blutbad führen muss. Weiteres dazu in **Die Elfen in den Augen der ...** auf Seite 135.

- **Resistenz gegen Krankheiten (AH 110):** Nicht nur widerstehen Elfen den meisten Krankheiten besser als Menschen (KO-Proben zur Vermeidung der Ansteckung bzw. beim Ausheilen um 7 Punkte erleichtert), auch sind sie, wie die Zwerge, gegenüber der *Lykantrophi* völlig immun; ebenso können *Tollwut* und *Schwarze Wit* ihnen nichts anhaben. Gegenüber dem *Schlachtfeldfieber (Gilbe)* sind sie jedoch besonders empfindlich (KO-Proben nicht erleichtert, schwerer Verlauf; vgl. GA 208f.), und auch die *Schlachfrankheit* zeigt bei ihnen besondere Auswirkungen (vgl. GA 207f.).

- **Sensibler Geruchssinn (AZ 151):** Die Sinne der Elfen sind sehr fein, doch dies gereicht ihnen nicht immer zum Vorteil. Schon die Gerüche einer menschlichen Siedlung können ihnen leichtes Unbehagen bereiten. Wann immer es der Meister für angemessen hält, kann er eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, erschwert um den Wert des *Sensiblen Geruchssinns* des Elfen, wenn dieser sich in der Nähe üblen Gestanks aufhalten will. Bei besonders eindringlichen Gerüchen kann die Probe noch zusätzlich erschwert werden.

- **Unfähigkeits: Zechen (AH 117):** Nur selten sieht man einen Elfen Alkohol trinken, denn für ihn ist Wein nichts anderes als verdorbenen Traubensaft – und entsprechend schlecht verträgt er ihn. Gewinnt doch



einmal ein Elf einen Trinkwettbewerb, so hat er vielleicht mit einem ABVENENUM nachgeholfen – oder aber er wird die Folgen am nächsten Tag bitterlich bereuen.

● **Unfähigkeit: Götter/Kulte (AH 117):** Die Geschichte der Elfen hat sie gelehrt, dass es sehr gefährlich sein kann, falsche Götter zu verehren. Sie haben größere Probleme damit, sich in die Heiligengeschichten der Menschen hineinzuversetzen. Vor allem die auf dem Glauben aufbauende Moral einer Sage/Legende ist für Elfen kaum verständlich zu machen.

● **Wahrer Name (AZ 152):** Alle Elfen besitzen einen wahren Namen; oft ist ihnen dies selbst noch nicht einmal bewusst, bis sie ihn aus einem ihrer Träume herauslesen können. Den Nachteil *Wahrer Name* und die damit verbundenen Anfälligkeiten gegenüber Manipulationen haben jedoch nicht alle.

ERGÄNZUNGEN ZU ZAUBEREI & HEXENWERK

● **Stuppenelfen (AZ 38):** Stuppenelfen steht auch die Profession *Formzer* zur Verfügung.

● **Halbelfen (AZ 35f):** Halbelfen aus einer elfischen Kultur, die den Vorteil *Vollzauberer* gewählt haben, können alle magischen Fähigkeiten (Repräsentation und Zauber) nutzen, die auch vollwertigen Elfen zur Verfügung stehen, mit Ausnahme der *Zauberlieder*. Besitzen sie zudem noch den Vorteil *Zweistimmiger Gesang*, dann stehen ihnen auch die magischen Elfenlieder zur Verfügung.

● **Zauberlieder:** Die angegebene Erschwernis bezieht sich auf jene Umstände, denen ein Spielerelf üblicherweise ausgesetzt ist. Singt ein Elf ein Lied im *Sippenverband*, so sind die benötigten Proben nach Meisterscheid um bis zu 3 Punkte erleichtert.

● **Kultur: Auelfensippe (AZ 36):** Bei der Kultur Auelfensippe ist *Bogenbau* +2 (L) zu ersetzen durch *Bogenbau* ODER *Boote fahren* +2 (L).

● **Kultur: Elfische Siedlung (AZ 37):** Elfen aus dieser Kultur (mit der Ausnahme expliziter Großstadtelten, Meisterscheid) können durchaus die Professionen *Kämpfer* und *Wildnisläufer* ergreifen. Wenn sie eine der 'menschlichen' Professionen wählen, so können sie drei passende Talente, die durch die Profession aktiviert werden, als zusätzliche Leittalente wählen (nach Absprache mit dem Meister).

● **Kultur: Waldelfensippe (AZ 38):** Einem Mitglied der Kultur Waldelfensippe stehen folgende Zauber zur Verfügung: *Hauszauber: Adlerschwinge* ODER *Haselbusch* ODER *Wipfellauf* +7, *Exposami* ODER *Adlerauge* +6, *Gedankenbilder* ODER *Attribut* +6 (statt wie bisher: *Adlerschwinge* +7, *Exposami* +6, *Gedankenbilder* +6), *Zauber-*

fertigkeiten: Balsam oder *Chamaelion* +5, *Blitz* oder *Flim Flam* +6, *Unitatio* oder *Bannblad* oder *Silentium* +6

● **Zauber: EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN (LC 48, LC neu 42, LCD 73):** Dieser Spruch, den die Elfische Bewahrer wählen dürfen, ist auch in elfischer Repräsentation vorhanden und hat eine Verbreitung von 5. Dies muss auch in der Liste in AZ 36 nachgetragen werden.

SONSTIGES

● **KL-Malus:** Der Klugheits-Malus von -1 für jede Elfenrasse trägt dem Umstand Rechnung, dass unter Elfen Bücherwissen, Logik und formale Intelligenz nicht hoch geschätzt und entsprechend weniger ausgeprägt sind. Elfen treffen ihre Entscheidungen mehr aus Intuition und Einfühlungsvermögen (vgl. MFF 6)

● **Rechtskunde:** Diejenigen Elfen, die in der Wildnis leben, haben ihre ganz eigene Vorstellung von Gerechtigkeit. Diese in fest formulierte Regeln zu fassen, ist für sie so unverständlich, dass es einige Zeit dauern kann, bis sie Recht und Gesetz der Menschenwelt verinnerlicht haben.

● **Klugheit in Zauberproben (zu: Elfische Repräsentation, MWW 29f):** Bei Zaubern in elfischer Repräsentation, die von einem Kundigen dieser Repräsentation gewirkt werden, darf in der Zauberprobe einmal die Klugheit durch Intuition ersetzt werden, wenn dadurch nicht alle drei Eigenschafts-Proben auf Intuition abgelegt werden.

● **Schlafbedarf:** Elfen können fast eine ganze Woche wach bleiben, wenn sie ab und zu eine Ruhepause von ein bis zwei Stunden einlegen und den Schlaf danach nachholen (AZ 28). Sie regenerieren ohne Schlaf Erschöpfung/Überanstrengung jedoch nur nach den Regeln für Rast (Basis 115) und können verlorene LcP und AsP nicht zurückgewinnen. Sie erleiden keine Erschöpfung oder AU-Verluste durch langes Wachbleiben.

● **Knoblauch, Bärlauch und Knoblauchrauke** sind für elfische Nasen nur schwer zu ertragen.

● **Narzissen:** Für Elfen, und nur für Elfen, sind Narzissen giftig (ein Kontaktgift der Stufe 3, vgl. ZBA 217).

● **Seidelbast:** Andererseits ist Seidelbast für Zwerge, Menschen und Orks, aber nicht für Elfen giftig (ein Kontaktgift der Stufe 2, vgl. ZBA 217), weswegen Elfen damit gerne ihre Baumhäuser bepflanzen.

● **Stinkmirl:** Nicht nur Insekten, auch Elfen ertragen den Geruch eines Beutels mit Stinkmirl nur schwer. Wer einen solchen Beutel bei sich trägt, muss sein CH gegenüber Elfen um 8 Punkte senken (vgl. ZBA 251).



Texterstellung und -bearbeitung: Daniel Bartholomae (Olport, Regeltchnische Besonderheiten), Jens Blome (Personen), Christian Boll (Die Anderen in den Augen der Elfen), Armin Bundt (Waldelfen, Kernlande, Personen, Mysterien), Christoph Daether (Silz, Personen, Mysterien, Die Elfen in den Augen der Anderen), Peter Diehn (Legenden, Personen (Red.)), DSA-Publikationen), Florian Don-Schauen (Musik, Inseln im Nebel), Lars Feddern (Legenden, Steppenelfen, Personen, Mysterien), Chris Gosse (Leben in der Sippe, Mysterien), Tobias Hamelmann (Halbelfen, Oblarasim, Mysterien), Magnus Herrmann (Salamandersteine), Daniel Jödemann (Relikte der Hochelven, Fimelfen, Elfen jenseits der Kernlande, Kivrasim, Personen, Mysterien), Stefan Küppers (Mysterien), René Lattek (Kunst, Personen, Mysterien), Sebastian Meyer (Elfen sind keine Menschen mit spitzen Ohren), Olaf Michel (Leben in der Sippe, Feste und Bräuche, Uldenberg), Katharina Pietsch (Der Weg der Wildgänse, Wie elfisch darf's denn sein?, Magie, Gerasim, Personen, Mysterien, Elfen am Spieltisch), Tobias Radloff (Personen), Stephanie von Ribbeck (Auelen, Personen, Mysterien, Professionsvarianten, Archetypen), Sascha Schnetzer (Donnerbach, Mysterien), Sebastian Thuruau (Elfen fern der Heimat, Mysterien (Red.)), Mark Wachholz (Geschichte), Anton Weste (Personen, Mysterien), Tyll Zybrua (Glaube und Weltansch, Feste und Bräuche, Sprache und Namen, Elfen fern der Heimat, Salamandersteine, Punin, Personen, Mysterien, Elfen am Spieltisch)



DSA-PUBLIKATIONEN, DIE SICH MIT ELFEN BESCHÄFTIGEN

• Abenteuer

Die Schwarze Sichel (Frank Pfeiffer; 1985): Solo-Abenteuer; ein Waldelf mit Liebeskummer benötigt Hilfe in den Höhlen unter der Schwarzen Sichel.

Der Orkenhort (Ulrich Kiesow; 1987): Begegnung mit den Holbkern des Orklandes

Elfenblut (Sandra Stöcker; 1988): Die Machenschaften eines Feylamia gefährden den Frieden zwischen Menschen und Waldelfen.

Schatten über Trivias Haus (Barbara und Hadmar Wieser; 1988): Tempelbau und Steppenelfen in der Grünen Ebene

Das Große Donnerstürmen (Barbara und Hadmar Wieser; 1989): ein mehrtägiges Wagenrennen mit Zwischenstopp in Donnerbach

Des Elfenkönigs Zaubermacht (Jörg Raddatz; 1992): Solo-Abenteuer; Graf Golambes auf der Suche nach dem Elfenkönig

Das Lied der Elfen (Hadmar Wieser; 1994): Solo-Abenteuer; ein junger Elf wird ins Heldenleben geführt.

In Liskas Fängen (Ralf Hlawatsch; 1995): Schatzsuche am Obblomon Feenflügel (Gun-Britt Tödter; 1997): Ein Abenteuer nimmt seinen Beginn in Uhdenberg.

Die Phileasson-Saga (bestehend aus den überarbeiteten Einzelteilen **Folge dem Drachenhals, Auf der Spur des Wises, Wie der Wind der Wüste, Insel im Nebel** (1990/91); Bernhard Hennen; 1999): eine weltumspannende Reise in die Historie der Hochelfen, vom Himmelsturm über Tie'Shianna zu den Inseln im Nebel

Im Schatten Simyals (Trilogie in den Bänden **Namenlose Dämmerung, Stein der Mada, Der Basiliskenkönig**; Lena Falkenhagen und Thomas Finn; 2000/01): auf den Spuren elfischer Geheimnisse

zwischen Simyala im Reichsforst über Madaya in den Salamandersteinen zu Dagals Thron in der Gelben Sichel und zurück

Schwigen aus Schnee (Gun-Britt Tödter; 2001): Firnelfen im Kampf gegen Nachtalben und Häscher Gloranas

Das vergessene Volk (Stefan Köppers; 2002): Orkland-Abenteuer, in dem Orhort und Holberker eine Rolle spielen

Berge aus Gold (Heike Kamaris und Jörg Raddatz; 2003): bei den Karfunkelelfen unter dem Raschtulswall

Das Vermächtnis der Völker (Katharina Pietsch; 2005): In Gerasim auf die Eintracht zwischen Menschen und Elfen in Gefahr.

Auf Elfenpfaden (Momo Evers, Katharina Pietsch und Tjyll Zybur): verschiedene Kurzabenteuer zum vorliegenden Band.

• Romane

Der Lichtvogel (Hadmar Wieser; 1997): der Rote Pfeil und gepriesene Recken auf der Suche nach der Zitadelle der Dämonen

Das zerbrochene Rad (Ulrich Kiesow; 1997): Lindion Dunkelhaar gibt Einblicke in elfisches Denken.

Das letzte Lied (Gun-Britt Tödter; 1998): mit Ayalamone Silberstreif und dem Gooden Xenos als Hauptcharakteren vor dem Hintergrund des Orkensturmes im Svellttal

Erde und Eis (Hadmar Wieser; 2000): Der Rote Pfeil begleitet die Expedition der Elementaren Gewalten zur Zitadelle des Humus in Myranor.

Druiden-Rache (Olaf Flatergast; 2001): Ein Sturmwesen gefährdet den Frieden zwischen Menschen und Elfen der Salamandersteine.

Spielsteine der Götter (Heike Wolf; 2004): Donnerbach und die Begegnung mit den dort lebenden Elfen

INDEX

a'tamia	31	Aldarin	26	Stuppenelfen	78	Attributo	60
Abdul el Mazar	127	Aldac Praiofold II.	24	Angroschim	siehe Zwerge	Auelfen	12-28, 33, 41, 45, 52, 62-66, 87, 90
Abenteuer		Alderhag	90	Anpassung der Siedlungsellen	84	alte Lieder	116
auelfische	66	Alessandria Arivorer	67	Ansehen der Elfen	85	Hautmalerei	56
aus den Salamandersteinen	93	Aleya Ambareth	61	Antimagie	46	Kunst	100
aus Donnerbach	102	Alladri Sphärensang	11-12, 25, 28, 118	Avanson der-in-den-Schatten-ging	19	Obkrasim	83
aus Gerasim	99	Alfen	23, 95	Anzahl	66	Zwerge	134
aus Kvirasim	100	Alkoholhoksum	36	Auelfen	62	Auelfische Sippe, Ergänzungen	143
firnelfische	76	Allacarya Gletscherfreundin	74	Firnelfen	70	Auelfische Sippe, Kulturvarianten	136
halbfirnelfische	82	Allari	112	Halbelfen	80	Auftreten	76
siedlungselfische	86	Allchandrif Quellentanz	72	Stuppenelfen	76	Auelfen	66
steppenelfische	86	Alldred	62, 95, 102, 104-105, 116, 121-122	Waldelfen	66	Firnelfen	62
waldelfische	80	Altägliche Magie	46-47	Äon des Namenlosen	10, 27	Halbelfen	80
Aberglaube	71	Alma	27, 39, 80-81, 83, 85, 95, 103, 136	Arantalwa löst ...	31, 41, 111-112, 114, 120	Steppenelfen	76
Aboralms Stamm	19	Alte Elfen	12-14, 28, 40, 92	Aras Sommerwind	31, 76, 79-80, 106	Waldelfen	66
Abstammung der Halbelfen	80-81	Alte Götter	39	Aratanon löst-Elche-tanzen	25, 43, 92, 96	Auge des Namenlosen	111
Achat-Thron des Dagal	30, 120, 128, 134	Alte Inseln im Nebel	126	Arcanovi	48	Augen	35-36
Achaz	125	Alte in Daunnenkleid	31	Archetypen	138-142	Gauefenbar	36
Adha/Rhainvar	125	Alte Lieder	116	Architektur der Auelfen	121	Halbelfen	81
Adlerauge (Zauber)	25	Alte Nacht	14, 90-91, 115-116	Architektur der Hochelfen	121	Äußerlichkeiten	36
Adlerschwinge	37, 47, 68	Alte Elfish	siehe Audharia	Archon Megalon	110	Halbelfen	81
Affenmenschen	47	Alter	36-37	Archa Weißblut	84, 112	Steppenelfen	76
Ahornlied-Sippe	25	Alte Halbfelken	81	Archa Einhorngruß	29, 76, 88, 109	Auwälder	87-88
Audin Brinward	98	Alterseisheit	37	Arana	29	Aventurischer Bote	105
atysa	92	Altster Besucher	12	Arikalion wandelt-in-...	15, 18, 22, 28, 32	awawala	65
Atimil Wipfelwind	44	Alwadriön Morgentauglanz	102, 119	Ariolan Weißblut	112	Ayalamone Silberstreif	71, 76, 110, 116
Akademie der Geisteswis zu Bethanka	107	Alt-Elfish	65	Armutze	60	Azari Scharlschkraut	84, 112
Akademie der Hohen Magie zu Punin	106	Altchandrif Quellentanz	112	Arweilke	30, 47, 48, 116-117, 125		
akarya	79	Amarandel Sommertau	24, 33	Arvil Astroh	112		
Al'Ania	83, 112	Ambossberge	23-24, 28	Arwallon Morgentau	60		
Al'Hani	24	Ambosszwerge	23, 95	Asamandra	109		
Alamoß Regenklang	51	Amira Honak	112	Aschente	91		
Alarnde Regenlied	40	Ammantillada	127	Aschbaria	36, 57, 61		
Alavi-See	62-63, 87-88	Amper	63, 87, 91	Adelc' Fogwulf' Phileasson26, 28, 126-127			
Alben	23, 95	Anastusius Silberhaar	97-98, 105	Asralon Sommertau	24, 33, 95		
Albenbus	23	Anconor Katzenzorn	62, 109-110	Asteratus Deliberas	25, 112, 125		
Albermia	22-23, 36, 81, 85, 95	Andergast	24, 94	Astralenergie	47		
Aldare VIII. Donnerhall	101	Anderswesen	118	Athavar Fried. 26, 28, 29, 32-33, 58, 117-118			
		Anführer	50	Athavars Steelenhd	29, 32-33, 117		



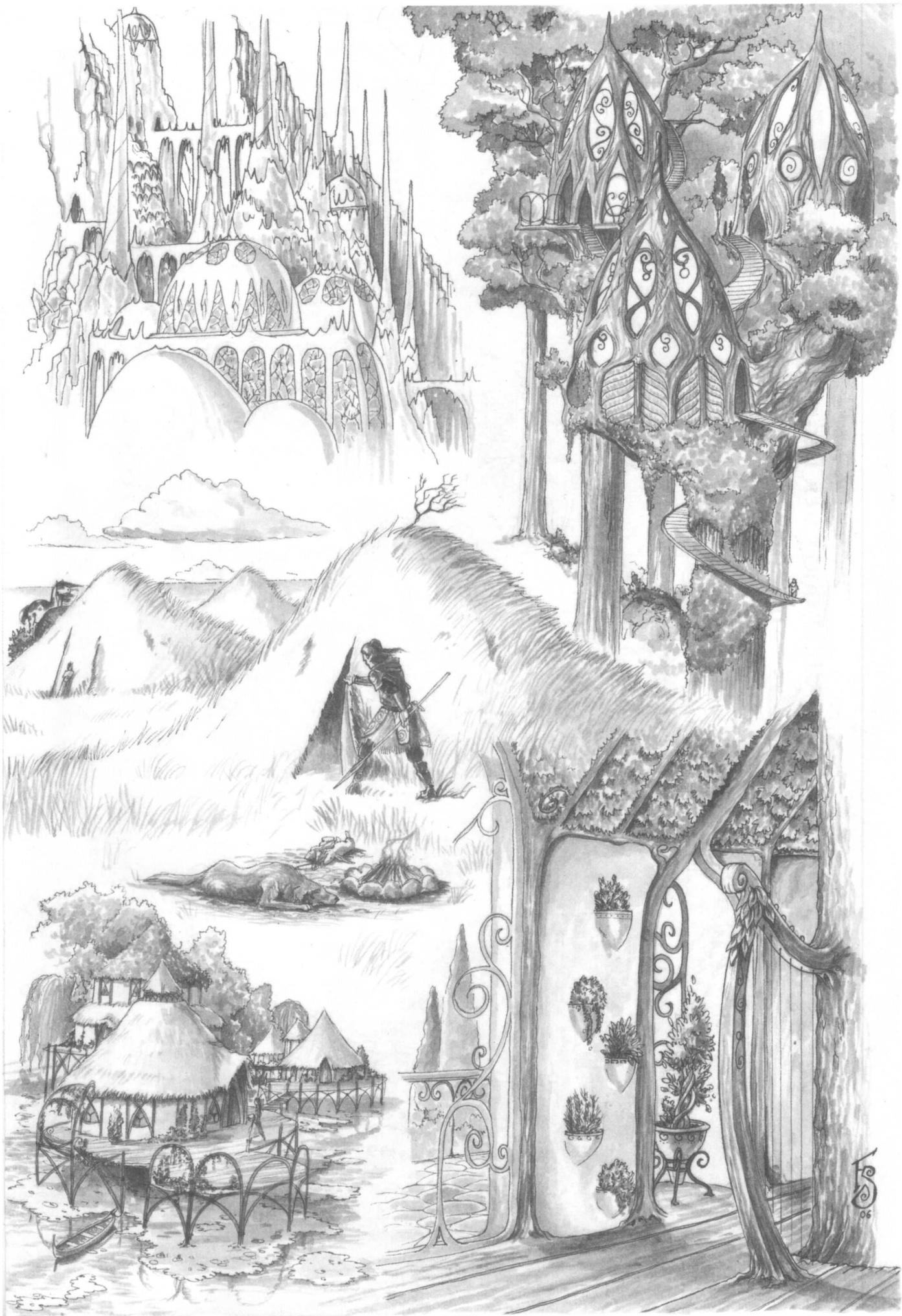
Bannland	14, 19	Chalwens Thron	17, 19	Eis, Schwarzes	26, 34, 74	Falnokul	112	
Bannlid	19	Cherna Tegalliani	65	Eiselfen	72	Famlor	19, 28	
Bard	426	Clan	50	Eisengewinnung der Hochelfen	121	Fanglans Tränen	91	
Bardo, Kaiser	26	Codex Albyricus	85	Eisenwald	85	Farmang	107	
Barinion	57	Codex Dimensionis	123	Eisigel	18, 120	Farvirid Krähenchwinge	84	
Bärlauch (Regein)	143	Caamtu al Bennain	123	Eisigel-Kristall	56, 74	Feder der Elyanda	125	
Baum	95		D	Eismer	61, 74, 75, 125	Federhemd	69	
Bartwuchs der Halbelfen	81	Dagal	11-12, 13, 21, 31, 41, 118	Eissegler	56	Feen	40, 134	
Basilikenkönig	19, 27-28, 122	Dagala Lied	11-12, 118	Eisskulpturen von Shanavala	56	Feiertage	52	
Bauchnabel	35	Dagals Thron	79, 113, 118	Eiszapfen	48	Feinde der Firnelfen	74	
Baumhain	125	Daimon	118	Eiszaxen	71, 89, 90	Fenvar	16	
Bausprecher	14	Dalconc	114	Eloyot Tausendschön	112	Fenvarion vom-Licht-gestreift	15	
Bausch	64, 65	Dalconc Flammenhorst	125	Elbened	101	Fenvarion	18, 20, 26, 28, 126, 127, 128	
Bauschilder	56, 65	Dalconc Flammensturm	114	Elbenell Fiedergruß	112	Ferkinas	20, 230	
Bauschünse	65	Dämmerungslicht	36, 142	Ekarna von Hohenstein	66, 91	Feyra	11, 22, 32, 38, 40, 42-43, 49, 97	
Bauschield	49, 65	Dämonen	39, 134	Eklardil Regentzungen	112	Feyragala	19, 41, 71	
Bauschmatt	64	Dämonenbeschwörung	40, 45	Eklardion still-wie-die-Uferwiese	58	Feyragala Fensterblick	19, 41, 112	
Bedeutende Elfen	104-105	Dämonenkaiser	23	Elementarbeschwörung	23	feyrdhalu	72	
Beghehrsauflöserin	siehe Pardon	Dämonenmeister	siehe Borbarad	Elementare Schlüssel	16, 17, 122	Feyrlamia	21, 25, 28, 31, 104, 111, 120	
Berherrschungsmagie	45	Dämonenschlicht, Dritte	27, 28, 33, 104	Elementare Städte	28	Feyra	21, 105, 119	
Beinbearbeitung der Firnelfen	74, 75	Dämonenschlicht, Zweite	87	Elementarstage	17, 19, 28	Fjaldgr	80	
Beinlinge	69	Dämonenzitadelle	27-29	Elemente	39	Fjalgrub	123	
Beleuchtung der Firnelfen	74	Dana au Kvillquell	28	Elerton	79	Fjalgrub	124	
Belbanks	107	Dansja	24	Elfen, bedeutende	104-105	Filyna Callcano	912	
Beni Geraut Schie	119	Darjala Sonnenstanz	40-41	Elfen, ursprüngliche	105-106	Filyna Haseglanz	98	
Beorn der Blinder	26-27, 126	Darjala	18	Elfenbogen	65, 70, 74, 79	Firja Sommerwind	23	
Bernstein	40, 56	Darjalawa Lerchenliebe	21, 25, 32, 96	Elfenbogen	125	Firjabach	114	
Bernsteinbesitzer (Professionsvariante)	71, 73, 75, 89, 105	Darstellung	131-132	Elfenbogen	103	Firjabach	24, 95	
Beschwörungen	137	Das-das-Sein-bekämpft	40	Elfenhaus (Bausch)	65	Firjamerak	76	
Bestiz	52	Dekadenz	43	Elfenhammer	111	fir dra	31	
Bestizpenellen	78-79	Delayaw-Regenbogen-spielen	25, 96	Elfenhaus in AfAnia	112	Firdhala-Sippe	90	
Besonderer Besitz	61, 142	Derjajama	67	Elfenkling-in	14, 16, 20, 24, 26-28, 121	Firdhala Goldentzage	114	
Besetzung	53	Dergel	63	Elfenklinge	23, 28, 95	Firionel Nachtschatten	57, 61, 112	
Bestien	73	dhaaz Tuzirim	66-67	Elfenlieder	36, 43, 45-46, 48-49	Firnelfen	18-19, 22-23, 26, 28, 34, 40, 45	
Bestie von Talagath	12	dhaaz	11, 32, 40-41, 111, 119	Elfenalter	116	Firnelfen	48, 52, 71-76, 89-90, 117, 119	
Besucher, Ältester	13	Hauch des	80	Halbelfen	81	alte Lieder	116	
Bewahrerin, waldelfische (Archetyp)	139	Dajala Goldwind	67, 69, 70, 105	Mysterien	116-117	Halbelfen	82	
bha tsar	114	Die Salamandersteine	117	Elfen-Palacios	113	Haustmalezi	56	
bha tsar	73	Dimelc Sonnenlocke	63, 87	Elfen-Sonnen	108	Hochelfenreiterei	59	
Bhandana 72, 73, ansonsten siehe Pardon	65	dioy firvar	22	Elfensommer	92	Kinder	53	
bhandale	65	dioplatistische Kanzlei in Gareth	108	Elfenstern	43	Kunst	47	
bhanja	65	dioplatistische Kanzlei in Gareth	108	Elfenstern	92	Paläste	56	
Bienenzucht	63	diundavar wo-Schneeigase-ziehen	76	Elfenwampire	21, 31, 104	Simia-Flamme	116	
Bier 36		diundavar wo-Schneeigase-ziehen	76	Elfenwampire	21, 31, 104	Speiseopfer	60	
Bigesta Schnee-auf-	71, 72, 84, 89, 107	Dolgurak der Schwarze	84, 112	Elfenwampire	21, 31, 104	Zwerge	134	
Bild auf der Eberesche	98, 113	Donnerer	19	Elfische Repräsentation	46	Firnelfishc beeinfl. Siedl.	136	
Bilder, lebende	126, 127	Donnerbach (Fluss)	91, 101, 114	Elfische Spiegelung (Kultur) 83, 136-137, 143	46	Firnelfishc Sippe (Kultur)	137	
Bindende Lieber	48	Donnerbach (Stadt)	13, 20, 24-28, 33, 62	Elirai Weltstich	83, 132-133	Firnelfishcher Former (Archetyp)	138	
biundak's	114	Donnerberg (Stad)	67, 70, 80, 85, 101-102, 112, 123	Elirai Tsutana	81	Firnelfishcher Former (Rassenvariante)	136	
biundak's	90	Donnerberg (Stad)	67, 70, 80, 85, 101-102, 112, 123	Elirai Sternnetz	10, 62, 108	Firnlauf	47	
biundak's	90	Donnerberg (Stad)	67, 70, 80, 85, 101-102, 112, 123	Elirion Kristallganz	57, 71, 73-74, 109	Firnponis	77-78, 114	
biunava	94, 109	Donnerbachfall	11, 13, 20, 24, 28, 101	Elodon Carbelian 11-12, 38, 41-44, 59, 61, 112	Elusion Sternlicht	107	Firnwald-wo-Knochen-wachsen	18
blauw	13, 15	Donnerhall	101	Elu Silberklang	125	Elu Silberklang	125	
Blauer See	73, 88, 109	Donnersturmrennen	109	Elyia Vincetta	98	Elu Silberklang	125	
Blaustein	91	Dornstanz-Sippe	85	Emetel	18, 21, 72	Elu Silberklang	125	
Blück	35	Dornwasser	65	Emetel	18, 21, 72	Elu Silberklang	125	
Blück in die Gedanken	64	Drachen	123	Emetel	18, 21, 72	Elu Silberklang	125	
Bootsbau der Auelfen	66	Drachen	123	Enaria	105	Elu Silberklang	125	
Borbarad	25, 26-29, 73, 90, 117, 120	Drachenflüsterer-Sippe	104	Encyclopaedia Magica	105	Elu Silberklang	125	
Borbaradianische Zauberer	65	Drachenkrieg, Erster	10, 27	Entwicklung	36-37	Elu Silberklang	125	
Born	114	Drachenkrieg, Zweiter	19, 20, 28	Enza Kleber	52, 82	Elu Silberklang	125	
Bornland	15, 22, 24-26, 28, 33, 85, 94	Drachenschnee	123	en (Recht)	52, 82	Elu Silberklang	125	
Bornwald	14	drach	123	eoandra mit-den-weißen-Augen	13	Elu Silberklang	125	
borobainoi	134	dreizehn Kessel der Urkräfte	119-120	foza	73	Elu Silberklang	125	
Bosparancer	23	Dreizehn Winde	118	fozauul	123	Elu Silberklang	125	
Bosparanisches Reich	25	Dreizehn Winde	118	Forlaril Mond-über-den-Wassern	112	Elu Silberklang	125	
Bosparanisches Reich	27, 65, 95	Dreizehner Wind	27, 113, 118	Former, firnelfishcher (Archetyp)	43	Elu Silberklang	125	
Brandan Sohn des Brodrosch	17, 27-28	Dritte Dämonenbeschwörung	27, 28, 104	Erdsänger-Sippe	79, 109	Elu Silberklang	125	
Brauche hochelfischer Herkunft	60	Dritter Zug d. Schn. 27, 32, 66, 90, 104, 115	59	Erloschenes Licht	29	Elu Silberklang	125	
Brecheschib	71, 89	Dryaden aus Elfensicht	134	Ernährung	29	Elu Silberklang	125	
Brennmaterialien bei Firnelfen	75	Dryadeschiffe	128	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Brianisim	17, 123	dzickumdu	55	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Brillanzverge	27	Dunkle Halle	22	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Brinasker Marschen	62-63, 90	Dunkle Zeiten	23	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Bringerin des Todes	17, 38	Dunkler Brunnen	91, 113-114, 115	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Brogars Stamm	36	Durand	113	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Brot	77	Dyada von Talrop	19	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Bryla-Auen	88, 90	E	13, 16, 20, 134	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Bryla	88, 90	Efeu	112	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Bürgerrechte für Siedlungsstellen	37	Eferufepile	48	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Calaman	C	Eferufschiff in Havena	112	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Calaman Stamm	27	Ehe	36	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Calaya Nebelbild	27, 44-45, 90, 96, 113	Ehernes Schwert	19, 27	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Calayan	5	Ehernes Schwert	73, 89, 113, 123, 125	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Camulans Kessel	126	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Caradel	126	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Cartharola	125	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Celan	123	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Cellyana von Khanchom	51	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Chalwen	17, 19, 28	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	
Chalwens Orakel	19, 28	Ehernes Schwert	115-116	Ernenfen	63	Elu Silberklang	125	

Gast, der	12	Gumbald	13	Ilmarin Kjuuzchenruf	132	Kult des Leuchtenden Geistes	18
Gastfreundschaft der Fernelen	74	Gurd	123	Ilmoni Weidenschmerz	22	Kultur	35
Gebirge	62	Gussaussehnd (Regeln)	142	Imoni Schwanentscher	72, 75	Hochelfen	120-121
Auelfen	68	Gwandal	126-127	Imkeri	63	Kulturen, Varianten	136-137
Fernelen	71	Gwen Petryl	74, 91	Immerlichter	61, 74	Kunga Suula	20, 24
Halbelfen	70	Gwern	126	Informationsinstitut Rommilyl	126	Kunst	55-56
Stappelfen	76-77			Ingrakuppen	15	auelfische	56
Waldelfen	66	Haare	35-36	Ingrak	23	hochelfische	60-61, 121
Geburt	36, 50, 52, 53	Halbelfen	81	Ingwacht	103, 107	stappelfische	78-79
Gefallener Wind	41	Halbelfen	77	Inquition	24-25	waldelfische	69
Gehör	36	Haarfarbe	36	Inseln im Nebel	20, 26, 30, 113, 118-119, 125-128	Künstler, elfische	112
Geister	134	Halbelfen	72	Instrumente	35	Kürschner der Fernelen	75
Geistesbeschwörung	140	Halbelfen	80-82	Instrumente	35	Kürschner der Waldelfen	69
Geisteskrieger	15	firnische Abstammung	136	Kiste und Inseln (Kulturvariante)	137	Kvill	122, 63-65, 67, 76-77, 87, 91
Gelsenheit	37	firnische Abstammung	136	Intrigen	43	Quelle des	113-114
Gelbe Sichel	88, 113	Regelvarianten	143	Inverni	109	Kvillquell	87
Gelber-Berg-der-Rotstruppigen	111	Regelvarianten	136	Idra (Schrift)	57	Kvillwälder	87
Geliebte Fee	106	regelwarscher Abstammung	136	Idra (Sprache)	23, 36, 56-58	Kvirasim (Quillyana)	25-26, 67, 70
Gemälde des Goldolom Seemond	117	Regelvarianten	117	Zaubermaner	23	Kulturvariante	137
Gemeinschaftsgefühl der Steppelfen	72	Halle des Queskilbers zu Festum	107	Isregin der Walden	23, 28	Kyradel	127
Geram	25, 27, 28, 33-34, 66-67, 70, 80	Halle des Windes zu Olport	23, 28	Isriel	18, 20, 21, 28, 122-123		
		Halman ui Bennain	109				
Kulturvariante	137	Handel der Auelfen	64-65				
Geraut Schie	119	Handel der Fernelen	75	Jagd	43-44	Lafadi	127
Gerion Welzein	101	Handel der Waldelfen	70	Fernelen	75	Lahale	109
Gerobert vom Fluss und Berg	101	Handwerk (Regeln)	142	Handwerk (Regeln)	142	Larjoff	78
Geron der Einhandige	19	Handwerk der Auelfen	64-65	Waldelfen	70	Lairyna Feuerzage	102
Geruchssinn	36	Handwerk der Hochelfen	121	Jagdlehre	121	Lamenröstungen, hochelfische	61
Geschäftstüchtigkeit	43	Handwerk der Waldelfen	69-70	Jagdhorn	107	Lamiodan Farneide	107
Geschichte	10-28	Harfe der zwölf Winde	106, 125	Jagdmesser der Fernelen	74	Lamiaagra	114
Fernelen	72	Harfen	76	Jagdmesser der Steppelfen	79	Lamirja	114
Geschlechterverhältnis	36	Harmonie	45-46	Jagdwörter der Waldelfen	61	Lanarel Blüten-wie-die-Quelle	132
Geschlechtertreue	36	Harmonieorientierte Spruchmagie	44	Jagdwörter der Hochelfen	61	Landbesitz	52
Gesellschaftsordnung d. Hochelfen	120-121	Harpynen	21, 28, 120	Jagdspieß der Waldelfen	70	Landwirtschaft	42
Gesetze	52	Harpynenkönigin	125	Jägerin, die	71, 109	Langdauernder Schlaf	18, 28, 123
Getränke der magische	63	Hausbuch	56, 68-70	Jahr der Stürme	13	Langbeligkeit	13
Gewässer, auelische	113-114	Haus des abaza	80, 118	Jahr des Feuers	32	Largalben	16, 125
Gewichte	41	Hausbau	42-47	Jahr-als-Himmel-kreisichten	90	Larjad	114
Gewichte Elfen	112	Haut	35	Jahreszeiten	43	Lariel Sturm-in-...	21-22, 29, 30, 76-77, 118
Gewichte unter Fernelen	72	Haustarfe	36	Jastide	97	Lariel Jagdhorn	106
Gewicht	36	Fernelen	72	Jenavisa Hogatin	100	Lariel Sturmgesang	106
Gewürze der Waldelfen	69	Hautmalerei	56	Jeneis	39	Laroina	116
Chavandol lacht-Lerchensang	33	Heimat der Lichter	113	Thivindhar Wolfszahn	24, 28	Larsa	61, 70, 79
Ghon'chmur	15, 19	Heimkehrer	26, 90	Josnu	88	Lauten	64
Gila von Kurkum	108	Heleon	24, 101			Lautharmonie	57
Glaube	38-44	Heleonsberg	101	Kairan	113	Leben in der Sippe	49-52
Auelfen	62	Herausragendes Aussehen (Regeln)	142	Kalender	43	Lebende Bilder	126, 127
Stappelfen	79	Herb der Elfen	97	Karfnefeln	97	Lebender Einbaum	65, 70
Waldelfen	72-73	Herbst des langen Schweigs	23, 28	Karnakorthion	43	Lebender Wagen	69
Gleifende Hymne	114, 116	Herkunft		Katzen	36	Lebendes Holz	69
Gleifende Stadt	siehe Tie'Stannab	Auelfen	62	Katzen im Aberglauben	40	Lebenserwartung, Lebensdauer	37, 40
Gletscherz-Sippe	89	Fernelen	71-72	Katzenelfen	122	Lebenskraft	40
Gletscherwürmer	18, 21, 28, 75, 120	Halbelfen	80	Katzenleder	81	Lebenszustand der Auelfen	63
Gliederhule	126	Stappelfen	76, 88	Kazak walter-in-Blut	20, 41	Lebensmischsal	40, 43
Glorana	34, 75, 76, 89	Waldelfen	66	Keamonnund	83, 136	Halbelfen	81
		Herpergon mit-dem-Elernen-Schild	15	Kerlände	87-90	Lebenspendern	38
Gloriana	105-106, 110, 113, 116-117	Herr der Spinnen	20	im Spiel	20	Lebensweise	35
Glydkspeiel	43	Herrschaftsmagie	45	Kessel der Urkräfte	127	Auelfen	120-121
Glyndhaven	89	Herz der Sala Mandra	22, 93, 115, 120	Kessel der Wiedergeburt	126	Hochelfen	63
gobina	123	Hesador von Leutenfurt	104	Kessel des Camallan	126	Siedlungsstellen	83-84
Goblins	13, 15, 20, 24, 28, 88, 101	Hilfsbau	104	Kettenbenden aus hochelfischer Zeit	61	Waldelfen	67-68
		Himmeldichter-Sippe	105	Kholm-Wüste	16, 20, 26, 119, 122	Lebenszeit	37
aus Effenschicht	134	Himmels-Sturm	18	Kiamu Vennerim	107	Lebensziel	37
Elfenbild	134	Himmelsturm	18, 19, 26,	Kilaana einäugige-Bogenhand	24	Lederarbeiten der Waldelfen	69
Idra	90	Hingabovelle	89, 119, 122	Kinder	36, 50	Lederfed	49
Kholm-Wiese	126	Hinterlassenschaften der Hochelfen	60-61	Kinder Aborams	76	Legenden	29-31
Gobnywn	92	Hippogriffe	29, 60, 92, 118	Kinder des Windes	125	Legenäsänger (Profession)	137
Golambes von Trollzacken	26, 112	Hippogriffreier	121	Kleider der harmlosen Gestalt	125	Lehrer	37
Gold	91	Hirschtur	65	Kleidung der Auelfen	63-64	Lemral Wolkenflug	112
Goldener Drache	16, siehe Pyrdacor	Hirschtur	65	Kleidung	75	Lemran der Risenörter	117
Goldgier	43	Hirtentüten	64	Fernelen	75	Lemon-Tal	66, 87, 100
Goldgräber, Goldschürfer	87, 100-101	Hilfänger	19, 23, 28	Siedlungsstellen	83	Licht	123
Goldregenglanz	65	Hl'Ar	30	Stappelfen	77	Lernen	37
Golf von Perricum	19	Hochelfen 11, 13-21, 28, 31, 45, 90, 120-125	114	Waldelfen	69	Letza Melodie, Orgel der	117
Golf von Riva	73, 106	Donnerbach	114	Kleinwieszucht	71-73, 89	Letzte Sommer	26, 95
Golom Seemond	27, 56, 62, 84, 98, 102, 108, 113, 117	Götter	17, 38-39	Kliffrostwüste	143	Leibliches Feld	11, 27
		Kleinwieslandschaften	60-61	Klugheit in Zauberproben	143	Lied	112
Gorbanor	123	Instrumente	60	Klugheits-Malus	143	Leyloin Grastänzer	29
Gorische Wüste	25	Kunst	60-61, 121	Knoblauch (Regeln)	143	Licht	40, 115
gondaril	101, 114	Relikte	59-61, 83, 89	Konzentrationsstärke	65	Licht, das Große	10, 40, 43, 90, 120
grotiar	101	Rüstungen	61	Korblechterei der Auelfen	46	Licht, erlöschendes	29
Grot ohne Namen	siehe Namenloser	Südlie	17, 121-125	Korblechterei der Waldelfen	69-70	Licht, schwarzes	32, 90, 111, 120
Götter	38-41, 60	Wäfen	61	Körperbau	35-36	Licht, Schwarzes	10-12, 15, 29, 40, 45, 118
Hochelfen	16-17, 38-40	Hochelfenturm	124	Fernelen	72	Lichtörter-Sippe	74, 105, 113
Inseln im Nebel	128	Hochelfenwahn	121	Körpergröße	36	Lichtvogel	32
Menschen	41-42	Hochkönig	14	Körperpflege der Auelfen	63-64	Lichtwiel	10, 27, 40, 92-93, 114-115, 120
Götterverehrung bei Fernelen	72	Hobe Elfen	siehe Hochelfen	Kosmologie	39-40	Lichtwesen	11, 27
Grammatik	57	Hoher Norden (Kulturvariante)	118	Kraftlinienmagie	46	Liabliches Feld	11, 27
Grautäner	29	Holbker	118	Kraherun-Sippe	70, 108	Lied	siehe Elfenlieder
Grenzfurt	24, 26, 28	Holde	118	Krakonier	128	Lied der Bindung	30
Grenzlirip von Säusewind	56-57	Holz, lebendes	69-70	Krankheiten	36	Lied der Kunstfertigkeit	30
Grimmelfen	72	Horasz	134	Kreis der Einfühl.	25, 32, 91, 104, 110, 112	Lied der Nichtlieder	116
Grimmfrostöde	71-75, 89-90, 105, 110, 117	Hrm Hrm	112	Kreis der Elemente siehe Elementarkräfte	116	Lied der Reichen	116
Große	78	Hüte der Steppelfen	78	Kriege der ersten Zeit	15	Lied der Unverrücktheit	12-13, 31
Großer Fluss	17, 22-23, 28, 63, 95, 136	Humusschleif	27, 29, 33, 95, 122	Kriegshafen	51	Lied der Verformung	49, 109
Großes Licht	siehe Licht	Hüter der elfischen Träume	siehe Fenvar	Kristall des Eisigels	126	Lied des abströmnigen Schiffes	31
Großes Lied der Nichtlieder	41	Hüter der Harmonie	117	Kristallbearbeitung der Fernelen	74-75	Lied des Emreiel	72
Großlied (Kulturvariante)	41	Hüter der Zeit	26	Kristallobgen	74	Lieder der Jahreszeiten	69
Grünbesitz	52			Kristallobgen, sieben	125	Lieder der Waldelfen	116
Grüne Ebene	13, 16, 76-77, 79, 88, 114	iamra	52-53, 55	Kristallglanz-Sippe	57, 109	Lieder des Lichts	116
Gruschar Knochenfresser	13	Stappelfen	78	Kristallpalast	74, 113	Liederzyklen	48
Gualach	126	iamandahza	41	Kristallpanzer der Fernelen	74	Liogmadie	siehe Elfenlieder
Güldenland	17, 19, 21, 23, 28, 111, 122	iamant mit-der-Klingenden-Hand	13, 15	Kristallau-Sippe	72, 117	Lieska-Le	108-109
Güldenländer	22-23, 28, 90	Iansin Ozean	75, 89	Kristallwaffen	31	Lindon Dunkelhaar	108-109
				Kuckack	31	Linnawepn plücht-Traume-im-Tau	55-56

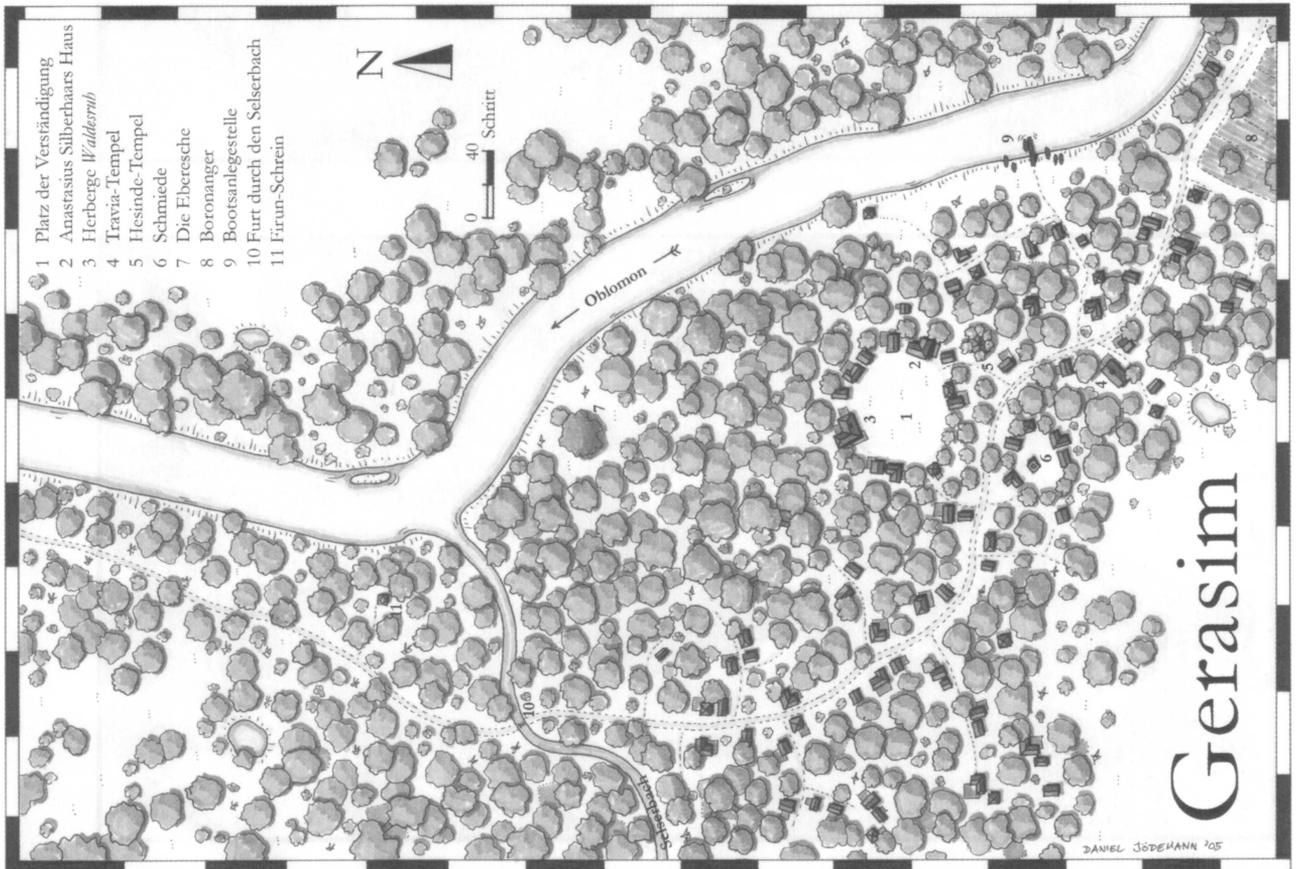
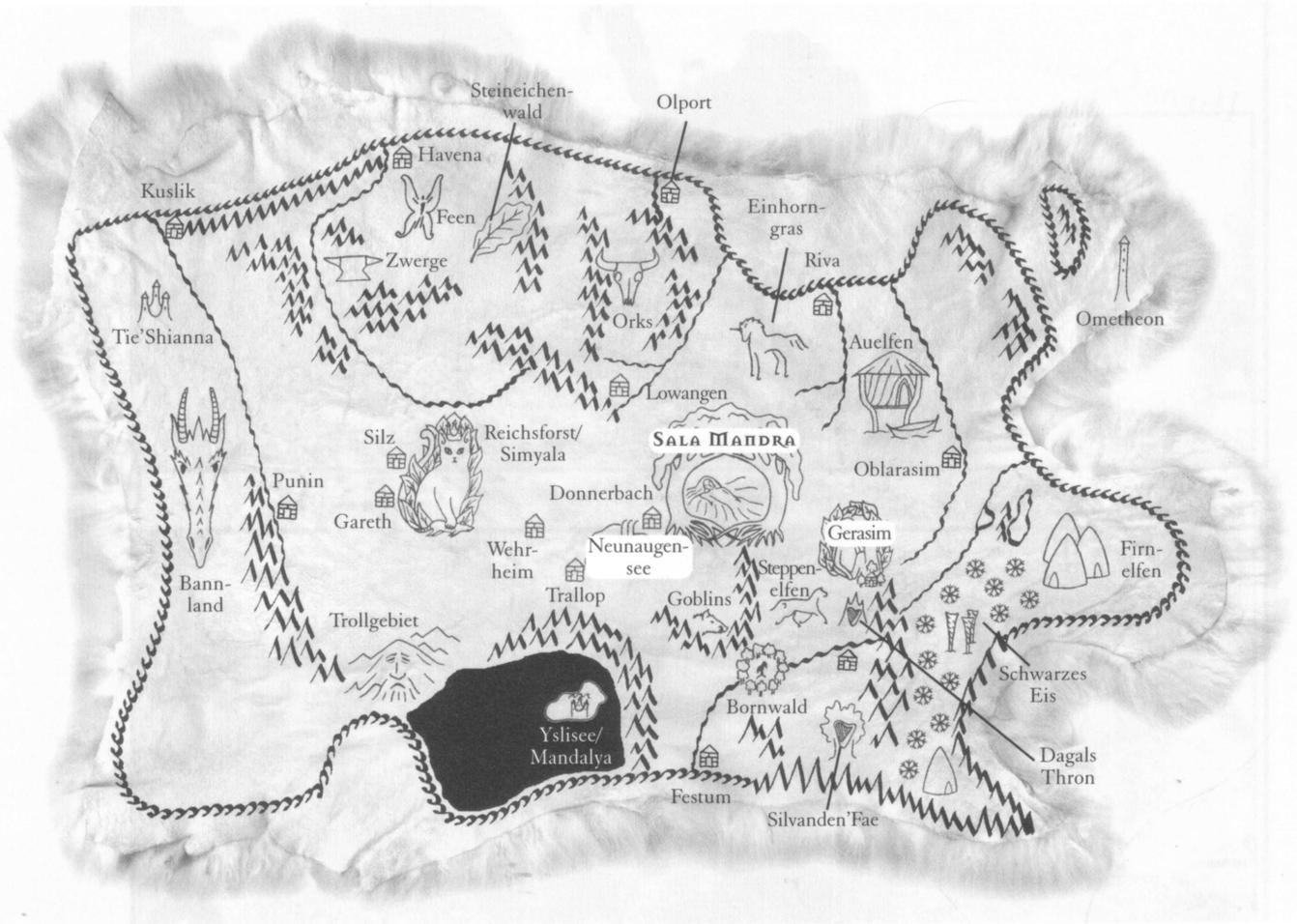
Lirandel	31	Namenloser	11-12, 15, 18-21, 26-28, 32	Phexacer	112	Salandrin Farnion Finkenarn	11, 42,
Lirena	18		38-41, 90, 118, 119-120, 122, 127	Phexchwend Wiesenzläufer	112		58-59, 62, 84, 106-107, 121, 123
Livia Oldarn	102	Äon des Namenlosen	10, 27	Phexlyn Klopferdsch	81	salanora la'fyga	27, 96, 113
Laborsomgen des Namenlosen	119-120	Kulstüte	118	Philcaosen siehe Asielit Foggwält' Phil.		Salasarua	27, 37, 43, 49, 51, 52, 55, 80, 82
Largolosph	27	Nandazala	91	Phiologica Magna	11, 12, 38,	Habelben	51
Lorsol	13, 22, 26, 91, 100	Namura	38-39	Philosophie	41-42, 44, 59, 61, 112	Zaubern im	47
Schlacht am		Narben	35	Phyllopie	39, 43	Salsanvar	91
Lowangen	27, 62, 85, 85, 116	Narben	74	Präsolod von Selem	25	Saltjeth	24, 28
Lüwenell	112	Narben	99	Prangrund von Balath	90	Schlacht von	24, 117
Lufschiff	125	Narbenlicht-(Regen)	143	Priesterkaiser	24-25, 28	Saltjeth-Pala	24, 28, 33
Lügenbringer	27, 41, 113, 115, 118	Nebelhorn	90	Prishya von Garlichgrub-Grangru	106	Saltjeth Nebel-im-Haar	117
Lyncide	31	Nebelzäner-Sippe	101	Prophezie des Lichtgewes	32	Saltjeth Sorganield	117
lyfyga	123	Nebelzäner	71-73, 89	Prophesiez Fulgidros	30	Saltjeth vollbringend-das-oumdra	15
Lyrk, elfische	99	Nebelzäner	125	Prunze	27, 62, 83, 95, 103, 107, 122, 125, 136	Salyvan	30-31
Lyztra von Frigorn	M	Neuaugense	13, 18-19, 23, 62-63, 91, 95, 101, 113-114	Purpurwürmer	20	Salz bei Äuelben	63
Machtraubung	43	Niamh Goldhaar	18, 22, 28, 118, 127	Pywl	127	Salz bei Fimellen	75
Madalla	127	Nialanlydir	113	Py Daska	siehe Pyrdacor	Salz bei Waldfeldn	69-70
Madalla Traumweberin	11, 27, 31, 42, 44, 90	Nirtul	114	Py Drakon	siehe Pyrdacor	Sammeler	89
Madaya	42	Nirtul	112	Pydrakon	13, 16-19, 27-28, 114, 120-121	Sand-Mandralla	siehe Mandralla
Madayas Opter	42	Niveses	15, 16, 19, 23-24, 87-89	Quälerei	Q	Sann der Ältere, Admira	23, 28
Madayas Träume	47, 92, 93, 111	aus Elfensicht	134	Quark	43	Schalensammeler, grauam	43
Madaya	109	Elfenbild	134	Quelle der Nurti	36	Schicksal	37, 40, 43
Mafia Vellia	25, 44-49	Hochelfen	120	Quelle des Kvil	113-114	Schicksalsgötinnen	38
Magie		Hochelfen	136	Quarhiara Sternentanz	67, 69	Schliff aus dem Nebel	103
Hochelfen		Nivesischer Halbell	101	Quyllana	siehe Kovrain	Schliff am Lorsol	26, 28
höchselfische Herkunft		Notiona Abendwind	31, 84, 107-108	Quinjanla	114	Schliff aus der Silkwiesen, zweite	26
Lieder	siehe Elfensieder	Nolander Kupferstein	101	Rabenkinder-Sippe	114	Schliff von Saltjeth	24, 117
Rechtsprechung		Notbard	25-26, 87-88, 96, 99, 101	Rachschloß	R	Schliffschneider	36
Magiegebung	81	aus Elfensicht	134	Racalla Meerflucht	25, 113	Schliffbeder	36, 143
Halbfellen	81	Nordlicht	73, 116	Rakula-Fluss	114	Schlängelnötig	126, 128
Magiedelantzen	112	Nordwalder Höhen	90	Rallion Reg 25-26, 33, 53, 57, 66-67, 104	104	Schleier aus Tau	30
Magie, elfische	25, 104	Nourta	125	Ramosch III. von Lorgolosph	24	Schlüssel der Elemen.	Elementare Schl.
Magiekerzie	18, 41, 121	Nuadidi	134	Rana Kinnak	118	des Erzes	siehe Erzschlüssel
Magiephilosophie	116-117, 125	Nuaniina Nebelweberin	29	Rana Kriak	22, 41, 80	des Humus	siehe Humusschlüssel
Magische Artefakte	30, 47, 48, 116, 117, 125	Nuran Rowheld	65	Ranregi Arkaionstod	22, 41, 80	des Wassers	siehe Wasserschlüssel
Magische Gewässer	113-114	Nurda	11, 17, 38-40, 62, 114	Randgrüpe (Regeln)	142	Schmuck der Äuelben	63-64
Magische Sonderfertigkeiten	46	nurti	in Donnerbach	Raschloß	142	Schmuck der Fimellen	77
Mammoton	74	nurti	17, 38-39, 60, 114	Rassen, Varianten	136	Schmuck der Steppeniten	79
Mandalo Winterhauz	17, 19, 21, 28, 114, 123	Nurti-Priester	127	Rathil	114	Schmuck der Waldelfen	69
Mandalya	32-33, 41, 66, 90, 104, 110, 115	Nurti-Quelle	61, 83	Ratten	40	Schneeelfen	74
mandaly	92	Nurti-Stationen	126	Rattenkind	40	Schneekugeln der Fimellen	74
Mandlari	13, 91, 114	Nurti-Tempel	61	Raumarni macht-Lavendeldufen	36	Schneroos	74
mandra	11, 36, 40, 43, 44-45, 46-47			Rechtliche Situation	36	Schneeschiff	57
Mandralla	52, 56, 72			Rechtskunde (Regeln)	143	Schule des d. Weges	25, 27-28, 96, 98, 105
Mandra-Midigkeit	113	Objektivitätstheorie	61	Rechtspredung, Rechtspfinden	52	Schurachai	89
mandrasava's	69	Obblaron	13, 15, 25-26, 63-64, 67, 76, 87, 89, 97, 101, 109	Redwendungen	58	Schwarze Lande	36, 40, 44
Mäntel der Waldelfen	61	Oksidan	19, 109	Regeln	142-143	Schwarzlicht	32, 90, 111, 120
Manu al-Planes	19, 109	Oksoban	74	Regenbogen-Sippe	67	Schwarzpazle	siehe Orks
Marasak	15, 21, 41	Oksobwasser	63	Regina von Helos	25	Schweigen der Lieder	20, 28, 101
Maruk-Merhai	128	Öffner der Tore	siehe Borbarad	Reich unter den Wellen	63, 128	Schwerm Simias	125
Marus	128	Oger	13, 19-20	Reichstorf	16, 19, 27-28, 39	Schwimmende Stadt	21
Matryxverständis	46	Ogerschlacht	110	Reichstorf	63, 102, 104-105, 114, 122	Schwimmen	123
Mayaharia Morgenrot	112	Ohrschloß	25, 104, 118	Reifkönig	101	See-Elfen	40
Meer der Sieben Winde	20	Ohrschloß	36	Reifkinder-Sippe	101	Seele	40
Meer-Elfen	13, 24, 28, 101	Ohrschloß	35	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenhochzeit	40, 51, 52-55
Melodie der Kavernen	45, 65	Ohrlöhre	110	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seeleninstrument	55, 55
Melodie der Kunstfertigkeit	49, 65	Ohrtuch	26-27, 28, 32, 33, 112, 116	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenkraft	36, 40, 44
Menschelf	80	Oksid	19, 25, 90, 118-119	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelensee des Athavar	29, 32, 117
Menschen	19, 23-26	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
aus Elfensicht	134	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Elfenbild	135	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Hochelfen	120	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Idrya	120	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Merkmalkenntnis	46	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Metalgewinnung	56, 60, 74	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Metamorpho Felsenform	56, 60, 74	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Metamorpho Gletscherform	56, 60, 74	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
mhair khintalau nardrasa	26	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Milch	36	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Milch	94	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mindrawa'oya	32, 90-91, 115	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mittelreiß	119	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mondglanz	27, 41, 66, 84, 90, 96-98, 103, 113	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mondkalender	123	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mondsilber	36	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Monogamie	101	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Morgentaganz-Sippe	101	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Morvay sieht...	108, 117	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Morvays Bilder	117	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Movimonto	24, 95	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Murak-Horas	24, 95	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Musik	53-55	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Hochelfen	121	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Musikinstrumente	55	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Äuelben	64	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Hochelfen	60	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Waldelfen	60	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Mythen	29-31	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
N		Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nabel	35	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachleben	18-19, 21-22, 26,	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachleben	28, 89, 105, 111, 116-117, 119, 120, 122, 125	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachtal	114	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachtzie (Regeln)	142	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachtzie	111, 113, 116-117, 119, 120, 122	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachtzie	142	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachwuchs	54, 112	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nachwuchs	54, 112	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Nahema	118	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Naheliet Quellentanz	26-27, 102, 116, 122	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Naleniin Wind-biigt-Sommergass	117	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Namen	57-59	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58
Erstname	53, 57	Oksid	118	Reitkunst der Fimellen	77-78	Seelenstier	37, 40, 43, 47, 58

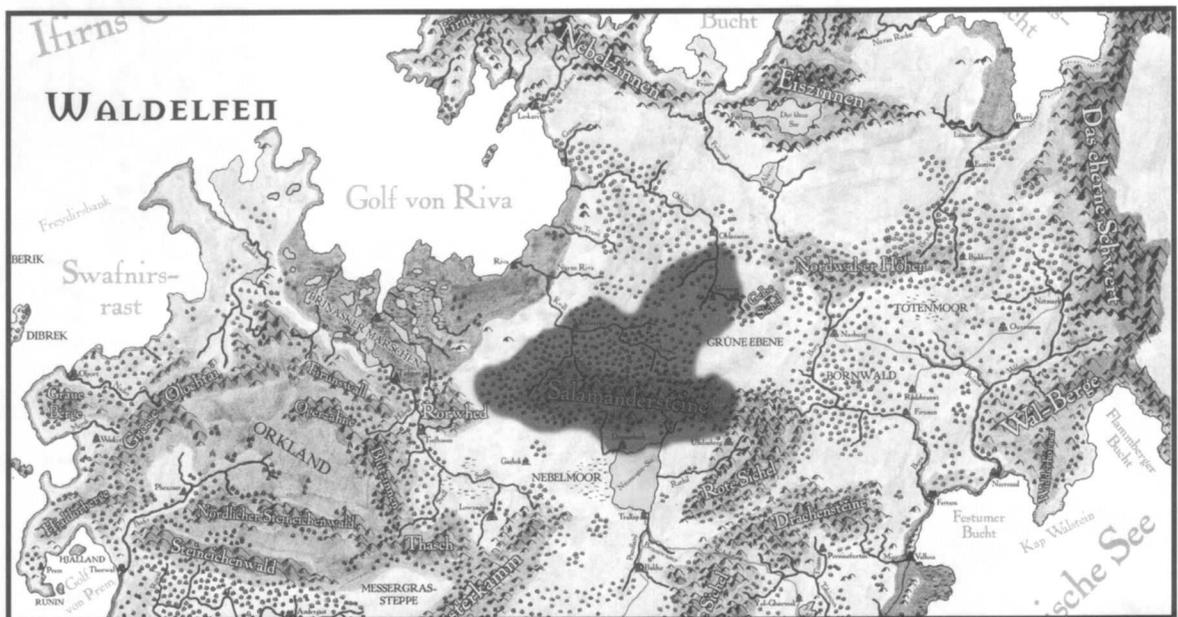
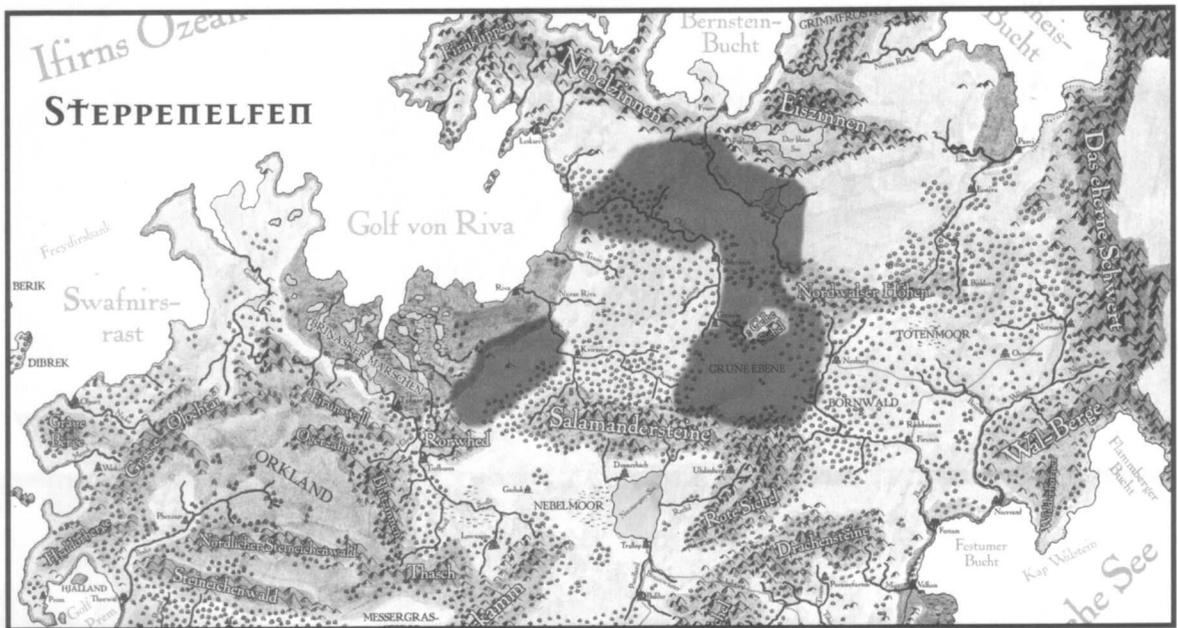
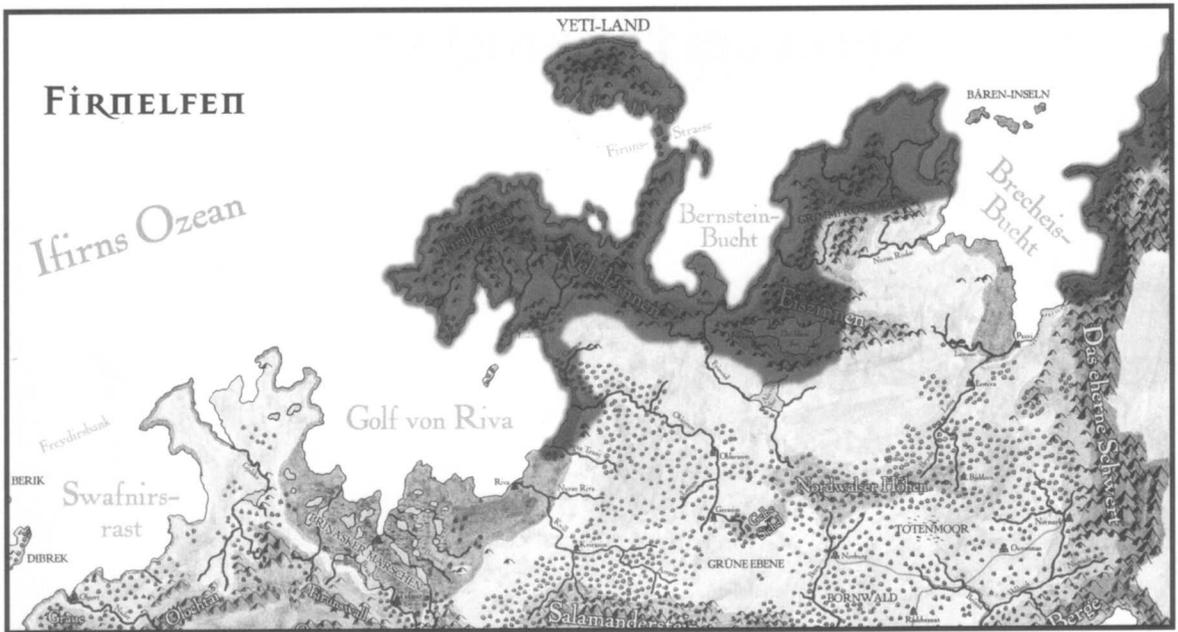
Simarjel Herbstmond	55, 105	Tarnkappen	125	Vajvara Goldmut	94	Wingelflüster	116
Simia der-aus-dem-Licht-trat 12-13, 14-15,		Tasfarlet	16	Vanaaral Frühlingssang	110-111	Windfächer-Sippe	23, 103
12, 27, 38-39, 41, 63, 98, 116, 122		Tasfarabendglanz	24, 33	Vandigra	31	Windläufer	48
Simia-Flammen 11, 27, 41, 60, 110, 116, 122		Tawieren	35, 56	Varianten der Kulturen	136-137	Windstich	72
Simias Schwert	125	Tatzeburggestank	36	Varianten der Professionen	137	Winterfelsen	72
Simias Sorgenlieder	116	Taublich-Sippe	99	Varianten der Rassen	136	Wipelflüher	74
Simias Stein	siehe Stein der Simia	taubra	43, 45	Varava dion	siehe Borbad	Wipfelnester	64
Simias-Samen	125	taubraltr	125, 127	vayvina	18, 21, 123-125	Wipfelschäfte	125
Simia-Tempel	122	taubria (Tobrien)	15, 122	Verführung der Wirklichkeit		Wirklichkeit	42
Simona Weyringer	55	Taubril	122	Vergehen	38-39	Wissenschaft	43
Simultanzangere	46	Taugenichts, siedlungsefischer	140	Vergessend	49	Hochfelsen	121
Simvala	16, 19, 27, 28,	Tauscherellen	31	Verhüllungslieder	116	Wissensdurst	74
33, 38-39, 59, 60, 95, 104-105, 116, 122, 125		Tauschla	114	Verlorene Gebiete	90	Wogensand-Sippe	75-76, 110
Simvala-Fingerringe	122	Taxan	40-41	Verlorene Insel	126, 128	Wohllang (Regeln)	142
Singende Priele	105	Tefirija Mandzayr	105	Vernachlässigt der Völker	27-28, 33-34,	Wohlblume	47, 68
Sinne	76	Tefirya Kristallpfil	73, 105-106	Verwacht	66, 84, 90, 97, 110, 113	Wohnkuppeln	68
Simvala Nebelgrille	12	telona	23, 25	Verschollene Sippen	118-119	Wohnnester	68
Sippe	49-53	Tempel der Elfen	39	Verwächtliche Eifen (Kulturvariante)	137	Wohnstätten der Firnelfen	74
Sippenlied	51, 53	Tempel der Hochelfen	38-39	Vhalaibunway über-den-Auen	125	Wohnstätten der Steppenfellen	77
Sippenreue	68	Temporalzauberei	43	vindaha	43	Wohnstätten der Waldelfen	68
Sirlana Silberhaar	107	Thalan	125	Visibil	44, 60	Wolkenmesser	61, 70, 79
Siron Silberwind	112	Thalusa	84	Visiani	126-127	Wolkenkopf	19
Skrech	128	Thantor	25	Vogelflug	118	Wuchs der Halbfelien	81
Smaragdmatte	107	Thatsberge	90	Vokabular	58	Wunder der Eifengötter	39
Soldrid	44, 60	Theatreroden	24	Wald	62-81	Wunderfel	36
Sonderfertigkeiten, magische	46	Thorviertel von Panin	103	Vandard der Schiffbauer	30-36	Wurfperer der Fimfellen	74
Sonnenregler-Sippe	109	Theriak	89	Vorteile (Regeln)	142-143	Wurfperer der Steppenfellen	79
Sonnensturm	16	Thiranog	126	Vorurteile gegen Halbfelien	81	Wüsteneifen	20, 119, 122, 127
Sonnenwende	52	Thorwal	94	W		X	
Sorgenlied	117	Thorwaler	134	Wächterin des Wortes	125	Xenos von den Flammen	27, 71, 110
Sorgenlied der Saloweya	117	Thorwalscher Halbfil	136	Waffen		Xorloch	15, 28
Sorgenliedet Simias	116	Thunata	25, 28, 104	Auelfen	65	Y	
Speusepfer	60	Thuran-See	23	aus hochelfischer Zeit	61	Yquir	16, 23, 28, 62-65, 83, 95, 110
Spenden des Lebens	38	Thibana	17, 123	Firnelfen	74	yura	65, 70, 74, 79
Spiegelbahn	122	Tie'Shianna	16-17, 19-20, 22, 26, 28, 30,	Steppenfellen	79	Yaravral Herbstlaub-im-Nebel	106
Spinnen, Herr der	20	38-39, 41, 77, 79, 119, 121, 122, 125-127		Waldelfen	70	Yarhal schließt-über-den-Fluss	81
Spinnewesen	13	Tiergewand	48	Wagen, lebend	79	Yettland	71, 73, 89
Spitzohr	35	Tierhaltung	43	Wahne-Namen	58-59	Yets	27, 275
Sprache	56-59	Tierische Begleiter	137	(Regeln)	143	Ylsioe	18, 123
Spruchmagie	44-46	Tierkönige	30	Wahrheit		Z	
Spruchmagie, harmonieorientierte	44	Tierquälerei	43	Waldhaumwolle	65	Zauber	siehe Magie
Stadt des Zaubers	126	Tihaniel-Sippe	103	Waldelfen	12, 19, 21, 24-25, 29,	Zauber lernen	44
Städte der Elemente	16, 28, 85	Tihanda Edle von Bergenhof	126	Waldelfen	32-34, 39, 41-42, 52, 66-71, 87, 90	Zaubern aus Elfansicht	134
Städte der Hochelfen	121-125	Tobrien	15, 16, 122	Halbfelien	86	Zauberkontrolle	46
Städte der Inseln im Nebel	126	Tod	40, 53	Simia-Flamme	112	Zauberkr.-d. Natur	48, 50, 53, 57, 66, 68-69
Städte mit elfischer Bevölkerung	96-103	Firnelfen	73	Vergessend	49	Zauberlied (Regeln)	143
Stamm des Brogar	19	Todesbringerin	17, 38	Waffen der Hochelfen	61	Zauberlieder	siehe Eifenlieder
Stamm des Calaman	19	Tommel	23, 94	Wohlblume	47, 68	Zaubern im Affekt	48
Stein der Simia	19, 27, 28,	Topferlied	49	Zaubern der Hochelfen	60	Zaubern im Saloandra	47
Stein des Weisen	106	Tozen, leichtfertiges	43	Zwerg	134	Zaubern, selbstverständliches	48
Streppen	88-89	Totenbauch	53	Waldelfisch beeinflusste Sielung	137	Zaubern, zwingendes	48
Steppenfellen	21, 28, 30, 41, 48,	Firnelfen ...	73	Waldelfische Bewahrerin (Archetyp)	139	Zauberamen	47
52, 76-80, 79-80, 109		Totenmoor	19	Waldelfische Sippe, Regelerzählungen	143	Zauberproben (Regelerzählung)	143
Firnponys	87-98, 119	Totenschiffe	63	Waldelfischen aus Regeln	134	Zaubersänger	14
Laloren	82	Topfzerzer	29	Waldchaire	13, 116,	Zauberschale	20, 125
Herkunft	76, 88	Tractatus Septemlearum	61	Waldstein (Grafschaft)	26, 95, 104	Zauber specializing	26
Hippogriße	60	Tralopfer Vertrag	24, 28, 33, 85, 95, 102	Wald-wo-Dachse-träumen	30	Zauberstein und Silberhaar	23
Hochelfenreliefe	59-61	Tränenrucher-Sippe	101	Wald-wo-Regen-auf-...	49, 68-69, 91	Zauberträume	45
Kunst	56, 78-79	Tränensucher-Sippe	74, 76	Wal-el-Khomchra	20	Zauberweber (Profession)	137
Regelerzählungen	143	Tränentanz-Sippe	71	Walfried IV	76	Zehnpflicht	85
Simia-Flamme	116	Traxara	42, 45	Wald	15, 24,	Zein, Hüter der	26
Zwerg	134	Träumgänger	46	Waldrauer	32-34, 117, 132	Zeitalter, neues	27-28, 39, 67
Steppenelfische Wildnisläuferin	141	Träumlieder	116	im Spiel	13	Zeitempfinden	37, 43
Sternenfeuer	25, 28, 92, 104, 115	Travia	25	Wandrerer zwischen den Sphären	12	Zeitlosigkeit	37
Sternenfeuerrommarnacht	13	Traviava Bolding	80-81	Wasserflutke	114	Zeitmessung	43
Sternennel	13, 120	Traviava Gut-im-Gefieder	80-81	Masserschlüssel	123	Zoothil mit-der-schöpfenden-Hand	20
Sternenstirn	15, 125	Travingen	88	Wekunst der Auelfen	65	zyrfya	74
Sternenstrahl	20, 30, 120	Trinken	63	Weide	59	zyrtabra	39, 45
Inseln im Nebel	128	Auelfen	63	Weiden	23, 28, 85, 94-95, 106, 123, 135	zera	11, 17, 33, 38-40, 42-44
Sterrafie	11	Firnelfen	75	Auelfen	63	in Donnerbach	114
Stickerien der Waldelfen	69	Steppenfellen	78	Isdra	59	Zerzal	17, 38-39, 114
Stiefel der Stille	48	Waldelfen	68-69	Weidener Ururhen	26, 28,	Zerzal-Suppe	18
Stiefel der Waldelfen	69	Tolle	13, 19, 20,	Wein	36	Zeugung	50
Stiefelchen der Auelfen	64	Tropflore	27, 110	Weinende Weidenfrau	22	Zitadelle d Däm.	siehe Dämonenzitadelle
Stimme	95	Tugrabab	19	Weisheit des Alters	37	Zitadelle der Magie	115
Stinkmirbel (Regeln)	143	Tulmaden, aus Elfansicht	134	Weisse Mähne	60	Zitadelle des Eises	22
Stirn von Jarech	108	Tulmaden, Elfenbild	134	Weißer Mann	26	Zitadelle des Erzes	27
Strafen bei Steppenfellen	78	Tull	79	Weißpferder	89	Zitber	64
Streitwagen	79	Tundra, tundra	88	Welt hinter den Nebeln	126	Zug d. Sch., dritter	27, 32, 66, 90, 104, 115
Südliche Mittellande (Kulturvariante)	136	Turnwohnungen	68	Weltenuwacht, Weltenschöpferin	17, 38	Zug der Sehndenen, erster	22, 38, 32, 90
Sumus Kate	123	Turmwand, Wanderer ...	12, 41	Welschit	38-44	Zug der Sehndenen, zweiter	28, 32, 90, 111
Swell	13, 15, 62-63, 90, 135	Tyros Frahe	26	Auelfen	63	Zug des Frühlingss Sipzohr	112
Sviltal	13, 26	U		Firnelfen	72-73	Zunge des Namenlosen	21, 120
Sven Gabelhart	127	Überleben in Eis und Schnee	73-74	Steppenfellen	26	Zurbaran von Farlon	26
Swellia	127	Ugo Grimow	99	Waldelfen	67	Zwang	43
Swerka vom Amboss	23	Uhlen träume - Einhorngras	24, 62-63, 84-85, 102-103	Weltzeiwende	67	Zweistimmigkeit	36, 49, 56-57
T		Unausprechliche	33	Werden	35-39	Halbfelien	81-82
Tal-Lösen	126	Unausprechliche	13, 14	Wesen	38, 39	Zweite Dämonenschlacht	28
Tagzeiten	43	Unendliches Lied s. l. d. Unendlichkeit	143	Halbfelien	81	Zweite Schlacht auf den Silkweisen	26
Tafma	30	Unfähigkeit Güter/Kulte (Regeln)	143	Wiedergeburt	40, 57	Zweiter Drachenkrieg	19, 20, 28
Täiga	63, 87	Unfähigkeit Zehen (Regeln)	142-143	Wilde Eifen	126	Zweiter Zug der Sehndenen	28, 32, 90, 111
Tainobhal Totennamel	29, 123	Unmöglichen, die	112	Wilde Zwerg	19	Zweiteiname	57-58
Tiarach-Heiligtum	23, 28, 95	Unterhältlich (Professionsvariante)	137	Wildenquell	85	Bespiele	59
Talshar	73	Unzufriedensucher	123	Willens	43	Zwerg (Angoschum)	15-20, 24, 27-28, 40
Talismane der Firnelfen	73	Urdrilf	127	Wildhaare	13	aus Elfansicht	134
Talorion Tannensang	49, 68-69	Ursprüngliche Eifen	105-106	Wildnisläuferin, steppenelfische	141	Elfenbild	134
Tamara	25, 48, 50, 53, 57, 66, 68-69, 96	V		Wiltrut	125	Hochelfen	120
Tambariel	15	Väna in den Winden	125	Wind, Dreizehner	27, 113	Isdra	59
Tarnschatten-Sippe	42	Vandrid suche Käthebereren	95	Wind, gefallener	29	Zweite Wunde	29
tar/Viya	73	Valayr webt-Sternenklang	45, 129	Windle, die zwölf freien	29	Zze Thu	16, 20, 28
tarsela	92	Valzur	23, 95	Windflisterlied	106		





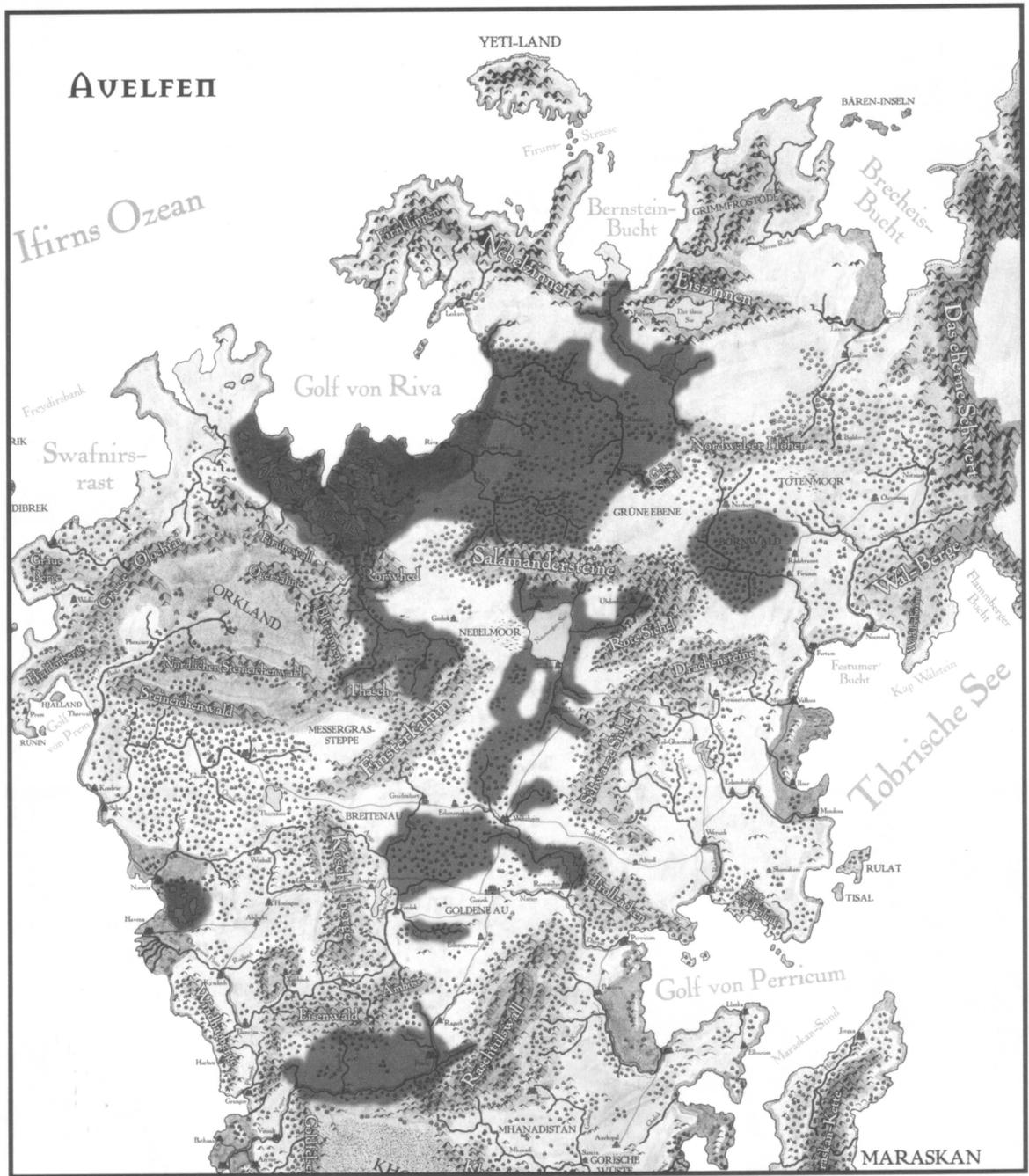
SPIELLEITERKARTEN



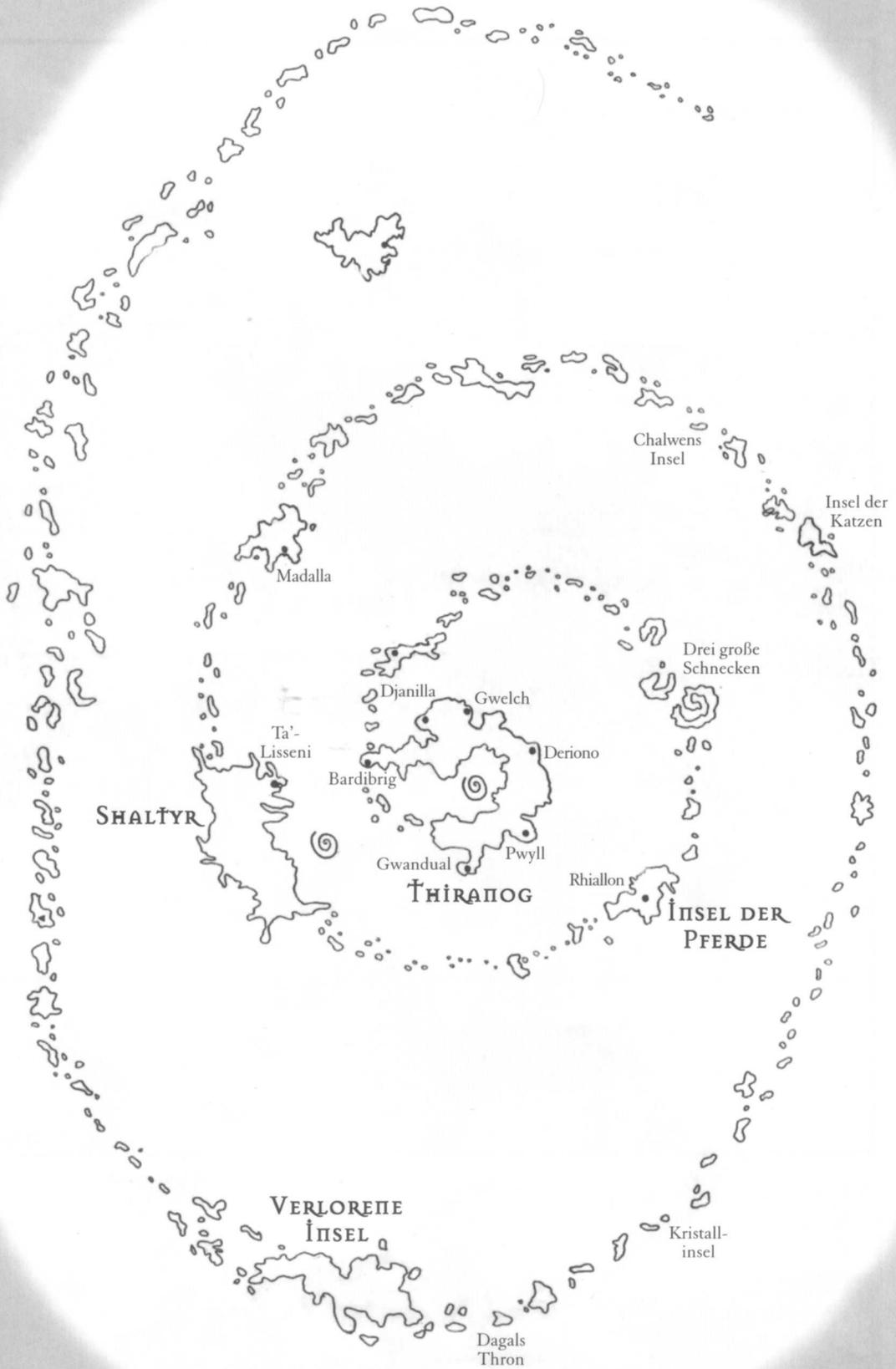


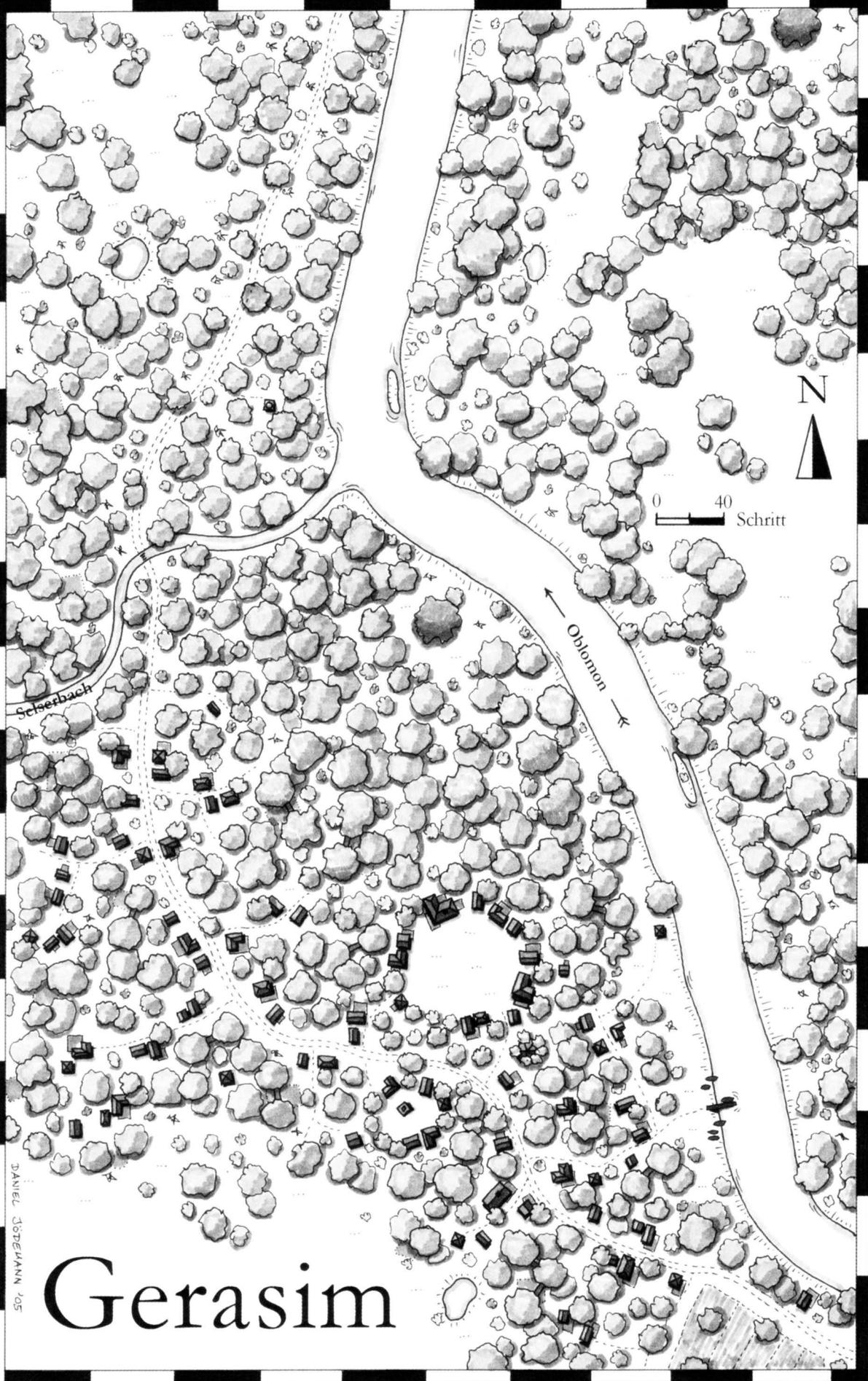
WICHTIGE SIEDLUNGSGEBIETE

In den bezeichneten Gebieten sind die genannten Elfvölker am häufigsten anzutreffen.
Kleinere Sippenverbände sind jedoch auch außerhalb dieser Regionen zu finden.



ἸΠΣΕΛΠ ἰΜ ΠΕΒΕΛ

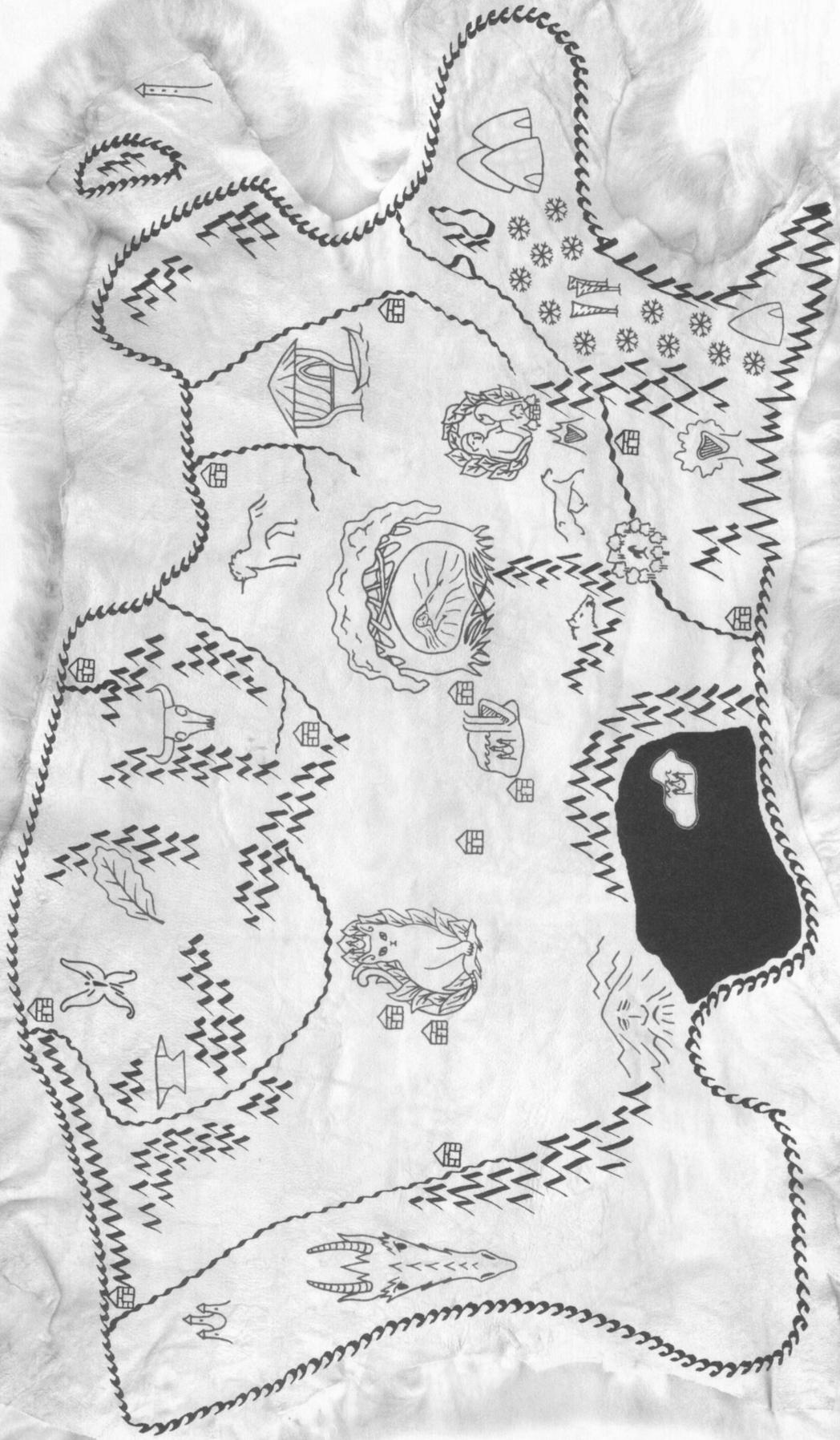




DANIEL JODEMANN '05

Gerasim

WELTKARTE DER LEGEPPEPÄPGERIN
МАПЕА ФЛАММЕСЧАЛЕ



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. *Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

AUS LICHT UND TRAUM

REDAKTION: TYLL ZYBURA, KATHARINA PIETSCH, MOMO EVERS

Als die gütendlichen Siedler vor 2.000 Jahren Aventuriens Küste betraten, waren die Elfenvölker bereits Erben einer gefallenen Hochkultur: Die Hochelfen hatten sich zu beispielloser magischer Macht aufgeschwungen, hatten Reiche und gigantische Städte gegründet – und waren gestürzt, als sie zuletzt nach dem Göttlichen selbst griffen. Die heutigen Elfen bewahren die Erinnerung an ihre Geschichte. Sie haben gelernt, wieder im Einklang mit der Natur zu leben, statt über sie zu herrschen. Doch am Beginn des neuen Zeitalters steht auch dieses alte Volk am Scheideweg – zurück ins Licht zu gehen oder endgültig Wurzeln in Aventurien zu schlagen.

Aus Licht und Traum präsentiert Ihnen Geschichte, Kultur und Lebensart der vier großen Elfenvölker: der Auelfen an den Flüssen und Seen Mittel- und Nordaventuriens, der Waldelfen in den geheimnisvollen Salamandersteinen, der Firnelfen im ewigen Eis und der Steppenelfen in den weiten Ebenen und Tundren. Daneben finden Sie zahlreiche Informationen zur mystischen Weltsicht von *fey* und *badoc*, von *nurdra* und *zerza*, von Madayas Träumen und der Verführung der Wirklichkeit; zu den uralten Mythen und Mysterien der Elfen, den entrückten Inseln im Nebel oder dem Herz der Sala Mandra – und natürlich viele Hinweise zum Spiel von elfischen Helden.

Diese Spielhilfe enthält alle wichtigen Informationen zu Geographie, Geschichte und Kultur der aventurischen Elfen und ist für Spieler und Meister gleichermaßen geeignet. Zum Spielen in Aventurien werden an weiteren Materialien nur die Boxen *Das Schwarze Auge* (Basisregeln) und *Zauberei & Hexenwerk* benötigt. Kenntnis weiterer Regel-Boxen (*Schwerter & Helden*, *Götter & Dämonen*) und Ergänzungsbände (*Aventurisches Arsenal*, *Stäbe, Ringe*, *Dschinnenlampen*, *Zoo-Botanica Aventurica*) ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

€ 23,00 [D] • CHF 40,30



9 783890 644332

I2012

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2006 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Neigel, I. Kramer.

ISBN-10: 3-89064-433-3
ISBN-13: 978-3-89064-433-2

Das Schwarze Auge

AUS LICHT
UND TRAUM

KULTUR, GESCHICHTE
UND VÖLKER DER
ELFEN IM JAHRE
1027 BF

FÜR MEISTER UND
SPIELER ALLER
ERFAHRUNGSSTUFEN

ENTHÄLT KARTEN
UND PLÄNE ZUR
VERBREITUNG UND
GESCHICHTE
DER ELFEN

