

Dunkle Städte, lichte Wälder

Geheimnisse der Elfen



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**



thx to K-K for the Scan

DUNKLE STÄDTE, LICHTER WÄLDER GEHEIMNISSE DER ELFEN

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS



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

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1999
Printet in Germany 1999
ISBN 3-89064-268-3



Dunkle Städte, lichte Wälder Geheimnisse der Elfen

von
Hadamar Freiherr von Wieser

Beiträgen von
Florian Don-Schauen u. Ulrich Kiesow

Gewidmet jenem halben Dutzend sanfter Verrückter,
die mir immer wieder beweisen,
dass es Elfen gibt,
wenn man sie wirklich sehen will

Eine Spielhilfe für
„Das Schwarze Auge“



Inhalt

Einleitung	5
Was sind Elfen	6
Geheimnisse der Elfen	8
Das Wesen der Elfen	8
Völker Clans und Sippen	11
Der Ursprung der Elfen	13
Die Menschen und die Welt der Elfen	20
Die Elfen und die Welt der Menschen	21
Zwischen den Welten: die Halbelfen	23
Das Leben der Elfen	24
Die Waldelfen	24
Die Auelfen	30
Die Firnelfen	39
Die Kultur der Elfen	45
Die Sprache der Elfen	45
Die Namen der Elfen	47
Die Magie der Elfen	49
Die Kunst der Elfen	52
Von den magischen Elfenliedern	53
Der Glaube der Elfen	55
Die Feste der Elfen	56
Das Recht der Elfen	57
Wälder, Berge, Städte, Seen	59
Die Salamandersteine	59
Donnerbach	59
Quillyana (Kvirasim)	61
Oblarasim	62
Gerasim	62
Uhdenberg	63
Der Neunaugensee	63
Die letzten Geheimnisse der Elfen	66
Der Elfenkönig	66
Die Städte der Hochelfen.....	66
Die Lichtwelt	68
Die Schätze der Elfen	69
Die Elfen im Spiel	72
Heldentypen	72
Der Halbelf	72
Der Auelf	73
Der Firnelf	74
Der Waldelf.....	75
Talent-Startwerte für Elfen	77
Zauberfertigkeiten-Startwerte	79
Regeneration von Astralenergie	81
Für die Spieler.....	81
Elfische Persönlichkeiten	83
Die Lichtelfen	89
Für den Meister	90

Einleitung

Elfen - Das größte Problem des Rollenspiels?



Der Wald hatte etwas Unnahbares. Ich wusste, dass ich ihm nicht mehr entkommen würde. Ich blickte auf das gebrochene Bein, das in unnatürlichem Winkel abstand. Die Bäume umgaben mich wie eine schweigende Mauer: hohe blaue Tannen, breite rötliche Buchen, und vor mir die Blutulme, die mich abgewiesen hatte.

Wieder stemmte ich mich hoch, aber der stechende Schmerz nagelte mich an den Boden. Mich fröstelte. Es wurde langsam dunkel, und da draußen warteten die Wölfe, die Krähen und sogar die Ameisen. Ich legte einen Pfeil auf meinen Bogen, aber er würde mir nichts helfen. An manchen Orten haben Menschen nichts verloren...

Plötzlich standen sie vor mir, wie aus dem Gestrüpp aus Bromheeren 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 nachtblauen Mähne und mit 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 Elfen-

mann 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 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 vom Bein zog, wandte ich meinen Blick dorthin. Inzwischen hatte sie mit flinken Fingernägeln die Hose aufgetrennt, und ihre Fingerkuppen glitten den eigenartig verrenkten Unterschenkel entlang. Plötzlich zogen mich ihre violetten Augen wieder in ihren Bann, und mit melodioser, 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 Katzens 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 liebkosen, 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 gleißend über dem Horizont. Ich lag am Waldrand, an eine Linde gelehnt, vor mir die Heide, in der die Lerchen sangen. Mein Bein war narbenlos und kräftig, und nur das zerrissene Hosenbein erinnerte mich an den Traum, den ich im Elfenwald gehabt hatte ...

Der Meister: "Eure Suche nach dem Elfenkönig führt Euch immer tiefer in die faszinierenden Wälder der Salamandersteine." (Schaltet Stereoanlage mit ätherischer Harfenmusik ein.)

"Das Geheimnis dieser Wälder hüllt Euch ein. Nach und nach verliert ihr den Überblick, wo Ihr Euch befindet ..." Thorsten (professionell): "Nix da! Alrik zeichnet immer eine Karte mit!"

Der Meister (souverän): "Obwohl Eure Aufzeichnungen Euch den Rückweg weisen, verliert Ihr bald jedes Zeitgefühl. Ihr bahnt Euch Euren Weg durch Farn und Unterholz. Plötzlich ..."

Jörg (geistesgegenwärtig): "Hagen hat Gefahreninstinkt 12! Nur zur Sicherheit, ja?"

Der Meister (beschwörend): "Plötzlich steht ein alter Elf vor Euch. Seine uralten Augen ..."

Thorsten (beleidigt): "Eigentlich hätte ich da eine Probe auf Horchen würfeln dürfen."

Jörg (hilfreich): "Wie war das mit seinen Augen?"

Der Meister (sich mühsam sammelnd): "Er sagt: 'Ich habe euch schon erwartet.'"

Thorsten: "Wird'n SENSIBAR gemacht haben." Jörg (als Hagen): "'Bist du der Anführer hier?"

Der Meister (als Elf): "Ich bin derjenige, der mit Euch sprechen wird."

Thorsten (als Alrik): "Also, rück' mit der Info `rüber! Wo ist der Elfenkönig?"

Dirk (sich einmischend): "Freunde, so geht das nicht. Lasst mal meinen Elf ran! Ich trete vor und sage in schönstem Isdira: 'Feydha biundao sanyasala feya!'"

Der Meister (deutlich überrumpelt): "Äh, und was heißt das?"

Dirk (treuherzig): "Aventurischer Bote 5, 1986, Seite 3! 'Ich bin ein Elf der schönen Auen und grüße Dich, Bruder.'" Der Meister (mit flackerndem Blick): "Also - äh - er grüßt Dich auch, und - ähem - er sagt ..." Thorsten (unerschütterlich): "Hat dieser Elfentyp eigentlich irgendwelche Schätze dabei?"

Die beiden einleitenden Texte sprechen wohl für sich selbst. Wir alle kennen das Problem. Im Rollenspiel erscheinen Elfen nie so wie im Märchen, in der Literatur, im Film. Die Gründe sind vielfältig:

die Unlust des Spielers, ein Geheimnis bestehen zu lassen, das heißt die Kontrolle über das Spiel abzugeben; die viel geringere Souveränität des Meisters, der stets spontan reagieren muss, und der nicht wirklich Gedanken lesen kann;

das Regelgebäude des Rollenspiels, das, um Streitigkeiten und Missverständnisse zu vermeiden, möglichst keine ungeklärten, sprich geheimnisvollen Situationen zulassen will.

Was sind Elfen?

Zu Beginn der Arbeit an diesem Werk wollten wir wissen, welches Bild wir - die Gemeinschaft der Phantasiebegabten, die sich mit Elfen beschäftigen - von den Elfen haben. Als wir den Spielern zuhörten, als wir die Spielrunden beobachteten, als wir die Bücher und Zeitschriften lasen, und als wir die Illustrationen betrachteten, mussten wir feststellen, dass es kein einheitliches Bild, sondern zahllose Ansichten gibt. Vom 'magiebegabten Indianer' über den 'ausserirdischen Vulkanier' bis zum 'Feenwesen', vom 'edlen Wilden' bis zum 'Vertreter der untergegangenen Hochkultur' - fast alles haben wir unter dem scheinbar eindeutigen Begriff Elfen entdeckt. Die meisten Spieler sind sich nicht einmal darüber klar, dass ihre Meinungsverschiedenheiten und Verwirrungen entstehen, weil der Andere ganz selbstverständlich von einem völlig anderen Elfenbild ausgeht als dem, das man selbst so lieb gewonnen hat.

Auch was die Frage nach der hervorstechendsten Eigenschaft der Elfen angeht - nach ihrem 'Zweck' im Rollenspiel - gibt es zwei deutlich getrennte Par-

teien. Für die erste Gruppe sind Elfen vor allem geheimnisvoll: sie

sind Wesen der Phantasie, die der Mensch niemals ganz ergründen kann; so soll es für uns sein, und so soll es auch für unsere Helden in ihrer Spielwelt sein. Für die zweite Gruppe haben Elfen die eine besondere Eigenschaft: sie sind besser! Was immer Menschen können, Elfen können es besser, und sie haben es vor ihnen getan. Eine Superrasse spitzohriger Menschen, die zaubern können und kämpfen, die das Streben nach Magie und nach Macht gleichermaßen verkörpern.

Wie auch immer, kaum ein Rollenspieler bestreitet, dass Elfen - selbst wenn sie nicht so genannt werden - eines der wesentlichsten Elemente einer Fantasy-Welt sind, dass sie eines der Grundbedürfnisse des Fantasy-Rollenspielers darstellen. Dennoch ist es, wie erwähnt, das grundsätzliche Problem des Rollenspiels, dass seine Regeln die Darstellung von Elfen geradezu zu verhindern suchen. Angesichts dieser Widersprüche fühlten wir in der Redaktion uns sehr versucht, Elfen nur noch als Meisterperso-

nen zuzulassen, wo ihr Geheimnis und ihre Überlegenheit gewahrt bleiben. Aber dann gibt es dennoch immer wieder Berichte und Erlebnisse, die uns in der Absicht bestärken, die Elfen doch der Gestaltung aller Spieler zu überlassen - und die uns Hoffnung geben, dass es "irgendwo da draußen für Jeden einen Elf gibt"...

Beschreibung

Aus den aufgeführten Problemen rührt auch die besondere Gestaltung des hier veröffentlichten Materials. Über die fremdartig-vertraute Kultur der Elfen lässt sich kein volkskundlicher Führer wie über die der Tulamiden oder der Nivesen schreiben. Wo andere Regionalbeschreibungen bemüht sind, Lücken zu füllen, Geheimnisse aufzudecken und Unklarheiten aufzuhellen, soll diese Publikation das Geheimnis wahren und mehren.

Wo immer möglich, haben wir die Aussagen aventurischer Autoren mit all ihren Fehlern, Missverständnissen und sogar Widersprüchen vorgezogen. Ein Kaleidoskop von Texten soll Sie, geschätzter Leser, stets von vielen Seiten an das Geheimnis der Elfen heranführen, um schließlich den Eindruck zu hinterlassen, dass einige wenige Steinchen des Mosaiks - die entscheidenden - unaufgedeckt geblieben sind. Daher gibt es auch kaum eine Trennung zwischen Spieler und Meisterinformationen. Auch der Spieler selbst wir, die Redaktion, wissen nicht mehr über die Elfen als aus den Zitaten hervorgeht.

Falls Ihnen manche Aussagen aber gar zu sehr gegen den Strich gehen - alle Aussagen über "die Elfen" sind stets als solche über "manche Elfen" zu verstehen. In Aventurien ist Platz für das Elfenbild aller Rollenspieler!

Geheimnisse der Elfen

"Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier." (*Rohal der Weise*)

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.

Vielerlei Fachleute und Weise von Gegenwart und Vergangenheit haben wir herangezogen. Soweit wir auf original elfische Sagen und Lieder zurückgreifen konnten, wurden sie inhaltlich und grob sinngemäß ins Garethi übertragen; von einer wirklichen Übersetzung zu sprechen, würde sich keiner unserer Experten anmaßen.

Ein beträchtlicher Teil elfischer Beschreibungen

stammt natürlich aus der Rohalzeit, als alle dem Weisen nacheiferten, der so viel über die Elben zu sagen hatte, und "tollkühn" alles imitierten, was der große Meister auch nur andeutete. Besonders dankbar sein müssen wir auch der Handvoll Elfen, die, unter Menschen lebend, unseren Drang nach Wissen akzeptieren können: namentlich Salandrion Farnion Finkenfam, den Magiemagister für Elfenzauber und Lehrmeister an der Academia der Hohen Magie zu Punin, sowie die Firnelfe Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, die Gattin des Leiters der Akademie der Geistreisen zu Belhanka, Kiamu Vennerim. Bei allen Texten haben wir zu Beginn eine Quellenangabe vorangestellt, damit der geneigte Leser sie in Bedeutung und Wahrheitsgehalt besser beurteilen kann. Alle nicht ausgewiesenen Zitate stammen von dem auch heute noch führenden Elfenforscher, dem Hesinde-Geweihten Strathus, und seinem 500 Jahre alten Standardwerk "Menschen und Nichtmenschen - Ein phänotypischer Vergleich" (ins moderne Garethi übertragen).

Das Wesen der Elfen

Erscheinungsbild

Logbuch des Admiral Sanin des Älteren, Tommel-Expedition, 870 v. BF., Übersetzung des Aventurischen Boten 15: "3.Rondra, 4. Jahr Belen-Horas:

...die Wesen besitzen auffällig lange und scharf zugespitzte Ohren, wie ich sie noch bei keinem Menschen, sondern eher bei manchen Raubtieren (z.B. Sandkatzen) gesehen habe. Im Durchschnitt scheinen die Fremden etwas größer als wir zu sein - und womöglich auch schlanker..."

Zauberstern und Silberhaar - Geheimnisse der Elfenmagie, ca. 1860 v.H., Bearbeitung der Akademie der Hohen Magie zu Punin, 956 v.H.:

"Im Dorffe sah ich woll drey Dutzent Elfen. Am schlancken Leyb trugen sie in der Farb von gruinem Schilffe schmiegsame Umhaeng ohne Aermel, mit feynem Ledergurt geschnuired. Manch eyne zierthe um den Hals eyne Kette von opalisyrendem Blauwstein. Eynige hatten Dolche von Cupffer oder Eysen.

Es war eyne schoen Anblick, wie sie wandelten und schlichen als wie Panterkatzen."

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370

v.H.: "Nie werde ich den ersten Elben vergessen, den ich sah. Keinen der zivilisierten Obstbauern des Mittellandes, sondern einen echten Jägersänger der Kvillwälder. Er war wunderschön, ein Wesen der Wildnis, ein Kind der reinsten Magie Aventuriens. Aus seinem jungen Gesicht blickten uralte Augen auf mich. Weit über zwei Schritt war er groß. Von den Schläfen hingen ihm zwei in die Haare eingeflochtene Falkenfedern, sein Jagdhemd war mit blaugrauem Fuchspelz besetzt.

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-Erlen...'"

Eintragung in der Akademie-Chronik der Halle des Lebens zu Norburg, Vorsteherin Maschdawa Patriloff, 3 Hal: "...stand unvermittelt eine leibhaftige Firnelfe vor dem Tor. Dabei hatte ich noch eben in die Gasse geblickt, und diese war menschenleer gewesen. Sie war wohl eine große Jägerin, denn sie war von Kopf bis Fuß in Nerz und Hermelin und Silberfuchs gekleidet.

Sie stand da, schweigsam, fast gedankenverloren, in den Augen den Stolz und die Trauer eines Volkes, das alles aufgegeben und alles verloren hat, um dort

draußen zu leben."

Die wundersamen Sinne der Elfen

"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 verschmälert 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. In Augen wie Amethyst, Bernstein und - am beunruhigendsten - Rubin habe ich geschaut. Doch auch jene Farben, die man vom Menschen kennt, erscheinen eigentümlich, seien es saphirblau, smaragdgrün oder eisgrau."

Band IX des Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens. Anhang, 1005 n.BF.:

"Im Dunkeln können die Elben sehen, als ob sie Carlog gegessen oder gar Pestsporenpilz-Salbe aufgetragen hätten. Im sanften Sternenlicht können sie auf zwanzig Schritt das Gesicht eines Anderen genau erkennen! Die Wintereiben dagegen werden vom gleißenden Licht in Eis und Schnee nicht beeinträchtigt, wo sich der Mensch schützende Augenbinden und Brillen verfertigt.

Überhaupt sind die Sinne der Elben weit schärfer als die anderer Wesen. Viele können alleine mit ihrer feinen Nase die Spur eines Lebewesens verfolgen. Man braucht schon etwas so Wirkvolles wie Talaschin-Salbe, damit sie einen nicht aufspüren. Auf der anderen Seite macht sie ihr Geruchssinn auch hochgradig empfindlich: mit Mirbelstein oder Knoblauch kann man sie sich im wahrsten Sinne vom Leib halten, und der Gestank eines Lindwurms - oder auch nur seiner Höhle oder seiner Fährte - ist für sie geradezu unerträglich. Übrigens werden Elben vom eigenartigen Geruch des Baldrian genauso angezogen wie Katzen - darum verwendet man ihn auch für das Charismaelixier."



"Das eigentümlich geformte Elfenohr hingegen scheint wie geschaffen, die leisesten Geräusche der Wildnis aufzufangen. Fast jeder Jäger oder Pfadfinder mag von der schieren Unmöglichkeit, einen Elfen zu beschleichen oder sich ihm ohne sein Wissen zu nähern berichten. Stets wenden sie dir im letzten Augenblick das Antlitz zu - mit jenem Lächeln, mit dem unsereins den herantobenden kleinen Bruder erwartet..."

Bericht der Expedition des Aventurischen Boten, 10 Hal:

"8.Tag der Rondra: Auf halbem Weg zwischen Gaschok und Hillhaus verließen wir die Kvillstraße und drangen ostwärts in den Silberbuchenwald vor. Gegen Mittag blieb Dialya Goldwind, unsere waldelfische Pfadfinderin, stehen, legte die Hände an die Schläfen und erklärte dann: 'Wir werden erwartet!' Wir neun Menschen blickten uns verwundert an und folgten ihr dann weiter durch raschelndes Gesträuch und duftende Blumen. Nach etwa einer Viertel Stunde - wir hatten Goldwinds Ankündigung schon fast vergessen - kamen wir Überraschend auf eine Lichtung. Drei Waldelfen in braunen Jagdhemden hockten um ein rauchloses Feuer zusammen. Ein Vierter stellte gerade auf einem Baumstumpf Rindenbecher bereit und füllte sie mit dampfendem Blüten-

tee - neun Becher! 'Oh,

ein Irrtum', sagte er entschuldigend und griff nach einem zehnten Becher: 'Dich habe ich überhört, Schwester...'

Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, Serafin der Seher, Perricum, / 76 v.H.: "Unbestritten sind die hellseherischen Fähigkeiten der Elfen. Jedes Elfenkind vermag Wundertaten der Empathie, der Telepathie und der Hellsichtigkeit zu vollbringen, die einem erfahrenen Magier das Neidgelb aufsteigen lassen. Nur der Experte kann die Grenzen ihrer Fähigkeit feststellen, zu spüren, wo Magie, Lebewesen oder Gefahren lauem; der Laie muss Schlichtweg davon ausgehen, dass ein Elf stets alles weiß, was er wissen möchte."

Elfenhaar und Albenhaut

Zauberstern und Silberhaar - Geheimnisse der Elfenmagie. ca. 1860 v.H., Bearbeitung der Academie der Hohen Magie zu Punin, 956 v.H.:

"Das Elfenhaar aber berget eyne guten Theil der elfischen Magia. Itzo maget dir miszlingen, Elfenmann und Elfenweib zu trennen, traget doch eyner wie der anderne seyn Haar bis weyther uiber die Schulthern, und sprieszet keynem eyn Barth.

Itzo verstehet die Elfen sich darauff, aus ihrem Haar oder jenem ihrer Anverwandten wundersam feyne Tuche zu weben, anschmieglischer denn Garethher Pluisch und gefaelliger denn Brabacker Seyde."

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.: "Auch vom Elbenhaar geht ein seltsamer Zauber aus. Die blondlockigen Auelben, die silberweißen Winterelben und die Waldelben mit ihren ungezähmten 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 Nerzpelze. Gar schienen sich die Locken wie magisch um meine Finger zu schmiegen. Niemals aber sah ich rote Haare, die man doch gerade bei Zauberern, Hexen und Kobolden so oft findet. Wohl gab manch einer oder eine aber zu, dass ihm oder ihr die Rothhaarigen unter den Menschen die liebsten oder schönsten seien, und dass man mit jenen mehr zu lachen hat. 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."

"Bis heute ist es mir nicht gelungen zu bestimmen, was die Haut der Elfen von der unseren unterscheidet. Ich habe die rosigen 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."

Der Leib der Elfen

"Mit elfischer Geschicklichkeit - dieser Ausdruck ist zum geflügelten Wort geworden. Kein anderes kulturentwickelndes Wesen beherrscht seinen Körper derart. Wie Katzen kommen sie daher, lang und schlank gewachsen, zuweilen weit über zwei Schritt groß, tänzelnd, lauernd, geschmeidig. Als Gaukler sind sie so elegant wie als Tänzer, unübertroffen aber, wenn sie als Jäger und Sucher mit ihrer Umwelt verschmelzen, sich verbergen und schleichen wie ein

Lichtstrahl, der durch die Bäume gleitet."

Die Nichtwelt - Legenden aus dem Reich der Phantome und Geister, Ausgabe anlässlich der Gründung des Informationsinstitutes zu Rommils, 15 v.H.:

"Mag ein Alb bei Tag stets als Wesen des Lichtes erkennbar sein, erscheint er bei Nacht als fleischgewordene Magie. Unhörbar, als huschender Schatten bewegt er sich, nur das Glänzen seiner magischen Augen verrät seine Anwesenheit."

Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, 1001 n.BF.:

"Und sagen die Weisen nicht, dass der Schlaf der kleine Bruder des Todes ist? So kennen die unsterblichen Elben auch den Schlaf nicht."

"Die Krankheiten der Menschen sind ihnen fremd. Nie sah ich einen Elf mit dem unvermeidlichen Orklandschnupfen, nie hörte ich von Kindern, die sich den Karmesin oder die Gänsepusteln eingefangen hätten, und auch die Tollwut kennen sie nicht, obwohl sie inmitten der gefährdeten Wildtiere leben. Es dünkt mich, dass der Elfenleib viel mehr als der des Menschen die Lust des Lebens an sich selbst verkörpert und dass ihm so die Natur wenig anhaben kann und will. Dies umso mehr, da das Morden des Menschen die Elfen über die Maßen betrifft! Das Wundfieber können sie noch recht leicht bezwingen, geradeso 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 ihm hierdurch erst in den Sinn, was Tod bedeutet, welkt er binnen vier Tagen dahin und verfällt wie ein Mensch."

Geheimnisse des Lebens, Anatomische Akademie zu Vinsalt, Erstausgabe von 450 v.H.:

"(In den Dunklen Zeiten) brach aus die Queste nach dem Ewigen Leben. Dero Weysen jagten die Alfen und die Ecksenwesen, dero Schergen trieben die Priester der Tsa und die Hexen zusammen, um solchen ihr vermeintlich Geheimnis zu entreissen. Es hiesz, die Alfen haetten zu fuerderst ersonnen die Formula: 'IMMORTALIS JUVENIR - Gib das ewige Leben mir!' Die Ecksen aber und die Anbether dero Ecksengoetter Tsa und Hexinde haetten solch Geheimnis gewonnen, und lebten fuerderhin und immerdar."

Aus einem Missionsbericht des Hesinde-Geweihten Hexander, Norburg, 4 v.H.:

"Das Sterben der Elfen wiederum ist ein Geheimnis für sich. Viel Wahres ist am Volksglauben, dass die Elfen überhaupt unsterblich sind, vielleicht, wie behauptet wird, weil sie keine Seelen haben, vielleicht, weil sie auch den Schlaf scheuen."

Meisterinformationen:

Nicht ganz zu Unrecht gibt es um Schlaf und Sterblichkeit der Elfen so viele Geheimnisse. Auch die Elfen selbst können keine genauen Angaben über die Lebensspanne eines Elfen machen. Manche von ihnen durchleben die wenigen Jahrzehnte eines Menschenlebens, andere werden etliche hundert Jahre alt, und einige wenige, die sich sehr von der Welt zurückgezogen haben, scheinen schon seit Jahrtausenden zu leben.

Am wahrscheinlichsten erscheint uns, dass die Lebensdauer eines Elfen mit dessen Lebensinhalt zusammenhängt.

Wenn ein Elf fühlt, dass er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er innerlich befriedigt Abschied von der Welt und welkt innerhalb von wenigen Tagen und Wochen dahin. Wie ein Künstler, der alleine beurteilen kann, wann sein Werk vollendet ist, weiß auch der Elf, dass nun alles vollbracht ist, was ihm bestimmt war. Er fühlt keine Trauer, weil jedes weitere Tun sinnlos, ja schädlich wäre. So wird der Jagdmeister Aratahon Läßt-Elche-tanzen sterben, sobald er sieht, dass ein neuer Elf herangewachsen ist, der die Sippe ernähren kann. Die zwei Liebenden einer Seelenhochzeit können sich darauf verlassen, dass keiner den anderen um mehr als eine Stunde überleben wird. Der 'Rote Pfeil', der in die Welt gegangen ist, der beste Bogenschütze seiner Zeit zu werden, wird feststellen, dass nur die Existenz seiner Konkurrentin, der Jägerin Elodiron, ihn noch am Leben erhält. Und ein

junger Elf, der als Abenteurer durch Aventurien reist, wird irgendwann spüren, dass er jenes große Übel bezwungen hat, gegen das er einst - ohne es zu wissen - ausgezogen ist, und dass der Bogen seines Lebens sich nun schließt.

Hiervon abgesehen sind Elfen jedoch sterbliche Lebewesen

wie alle anderen auch: eine Unglück, eine Waffe, ein Gift können ihrem Leben ein Ende setzen, dass ihnen genauso wenig willkommen ist wie jedem anderen auch. Was den Schlaf der Elfen angeht, scheint es nicht viel anders zu sein. Elfen schlafen nicht regelmäßig, aber letztlich ebenso viel wie Menschen. Wenn es Not tut, kann ein Elf unbeeinträchtigt eine Woche durchwachen - solange er sich dabei nicht über die Maßen anstrengt. Der kleine Schlaf zwischendurch dient nur der körperlichen Erholung (und auch ein Mensch ist nach zwei Stunden rein physisch wieder ausgeruht). Die scharfen Sinne des Elfen, durch die er stets sprunghaft bleibt, lassen für den Laien leicht den Eindruck entstehen, dass der Elf überhaupt nicht schläft. Ebenso sicher wird der Elf aber zuweilen von dem Bedürfnis überkommen, sich für eine entsprechend lange Zeit in seiner Seelenkraft und seinen Träumen zu versenken. Dieser Schlaf ist so tief, dass er eher dem der Drachen und der winterschlafenden Tiere gleicht. Da der Elf während dieser Zeit sehr verwundbar ist, wird er sich in die Sicherheit seines Waldes, seines Heimes oder einer vergleichbaren Zuflucht zurückziehen.

Völker, Clans und Sippen

"Merkwürdig ist der Frieden unter den Clans und Völkern der Elfen. Bei allen anderen Wilden - ob Menschen oder Nichtmenschen, seien es die Waldmenschen der Regenwälder, die barbarischen Schwarzpelze, die karentreibenden Nivesen oder die seltsamen Echsenwesen der Selemsümpfe - gehört der Kampf gegen die Artgenossen zum täglichen Leben. Bei manchen beruhen Ruhm und Reichtum des Einzelnen, ja die ganze Kultur des Volkes auf der Auseinandersetzung um Jagdgründe, Beute, Blutrache oder um ihrer selbst willen.

Alle Völker der Elfen dagegen leben friedlich zusammen - oder gehen sich vielmehr wie selbstverständlich aus dem Weg. Wohl kennen sie Lieder von alten Zwistigkeiten, von Kriegen gar, die fruchtbare Auland in Wüsten wandelte, aber all die Streiter und Krieger dieser Lieder gelten ihnen als über die Maßen wahnsinnig - so wie uns der Bruder, der wortlos vom gemeinsamen Tische aufsteht und den Bruder erschlägt!

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 Auvolk kamen mir nur zwei Totschläge in überaus tragischer Verkettung zu Ohren."

Die Völker

Meisterinformationen:

Heute ist die elfische Rasse in drei Hauptvölker geteilt, die meist aus vielen Clans und zahllosen Sippen und Familien bestehen. Kulturell und selbst körperlich bestehen so starke Unterschiede, dass man die einzelnen Völker ohne Weiteres mit den verschiedenen Menschenrassen vergleichen kann. An den gemeinsamen Ursprung erinnern nur noch ihre Legenden und Zaubersprüche.

Fast zwei Drittel aller Elfen sind Auelfen, insgesamt 12000 an der Zahl. Eine unberührte Lebensweise der Auelfen wie vor der Ankunft der Menschen findet man nur noch an den Oberläufen von Oblomon, Frisund und Letta. Viele Auelfen haben Menschenblut in ihren Adern. Etwa 3500 leben heute in den Dörfern und Städten der Menschen. Auch von den etwa 6000 hochgewachsenen Wald-

elfen leben heute bereits fast 1000 in Gerasim. Kvirasim und vergleichbaren Siedlungen mit Menschen zusammen. Die meisten Waldelfen jedoch hatten und haben keinen Kontakt mit der menschlichen Zivilisation, und in den Inneren Wäldern der Salamandersteine gibt es Stämme, die noch nie einen Menschen zu Gesicht bekommen haben.

Die 2000 Firnelfen des äußersten Nordens leben mindestens ebenso abgeschlossen. Nur im Sommer verlassen einzelne Familien die selbstgewählte Verbannung, um wichtige und kostbare Güter mit den Nivesen und Norbarden zu tauschen.

Eher zu den Auelfen sind noch etwa die 500 Step-
penelfen zu zählen, die als Reitervolk mit zwei oder drei Stämmen die Grüne Ebene und die Frisund-Steppe bewohnen.

Über andere Völker, seien es Wüstenelfen, Hochelfen, Himmselfen, Dunkelalben, Lichtelfen, Feen und Blumenelfen, wissen wir nur wenig. Einige Quellen, meist Märchen, haben wir zitiert, doch größtenteils muss ihre Existenz als eigenständiges Volk in den Bereich der Fabeln verwiesen werden.

Die Sippe

Talorion Tannensang, hochdekorierter Halbelfen-Veteran, über einen Besuch bei seinem Mutterstamm im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt, 15 Hal:

"Es schmerzte fast zu sehen, wie sie alle, jeder unverwechselbar, doch eine Einheit bildeten, genauso wie die Blätter des alten Ahornbaumes in der Mitte der Lichtung. Dieser war gemeinsam mit einer mächtigen Schwarzfichte und Dutzenden kleinerer Pflanzen die Wohnstatt der Sippe, auf magische Weise zu einem blühenden Palast geformt. Ranarion und Darindel waren gerade dabei, die Fliederblüten zu schließen, die sie gestern für mein Willkommensfest aufblühen lassen hatten. Darindels Schwester flickte 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 Biberfelle sauber, 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 Isst-Hexenpilze und seinen verdorbenen Magen erntete wie immer die meisten Lacher. Sahanya Spinnwebhaar, die uralte Heilerin, breitete auf einem Hirschfell Beeren von einem 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 Wildkatzen und einem dreibeinigen alten Rotfuchs herum.

Flötenklang und Bräunchen, die beiden Jungverliebten, spielten auf der Lichtung mit reifen Löwenzahnblüten, wobei sie die Pusteblumensamen möglichst lange in der Luft zu halten versuchten.

Auch die drei Halbwüchsigen, die ihre ersten selbstgemachten 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 Strauches 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 dann 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."

"In Gruppen von der Größe einer Familie oder Sippe - einige Dutzend Elfen - gibt es stets einen, der sich durch natürliche Autorität hervorhebt und ganz unvermittelt als Sprecher anerkannt wird. Das mögen in verschiedenen Belangen - Jagd, Arbeitsteilung und Brauchtum - auch verschiedene Personen sein. So folgt die Sippe einmal dem Ältesten, dann dem Jagdmeister, hier dem besten Pfadfinder, dort der kunstfertigsten Meisterin, heute der zaubermächtigsten Heilerin, morgen dem Einen, der alle zum Lachen bringt."

Der ringende Herr, Graf Randolph Hermar von Rabenmund, 211 v.H., Wehrheim:

"Die Elben werden - wenn überhaupt - durch eine Geriokratie, eine Herrschaft der Alten, geführt. Die Erfahrung eines Elbenlebens mag ausreichen, die wichtigsten Dinge des Elbenalltags zu lernen und weiterzugeben, aber, wie man sehen kann, reicht sie nicht aus, um eine echte Hochkultur zu errichten und zu erhalten."

"Es scheint, dass Rahjas Macht über den Elfenleib weit größer ist als die Peraines. Obwohl die Elfen, jung wie alt, viel Zeit dem Liebesspiele widmen, zeugen die meisten Männer nur zwei oder drei Kinder in den hundert Jahren ihres Lebens. Und es meint auch jedes Paar, ihr Nachwuchs sei mehr durch einen gemeinsamen Willensakt in die Welt gerufen denn durch ihr Liebesspiel, das sie in so vielen anderen Tagen und Nächten getrieben. Nun erscheint mir auch die Liebesbrunst der Elfen verständlich, die auch manch Menschenmann oder Weib verführen und wenig Sinn zeigen für deren Sorgen, was die vermeintlichen Folgen ihres Tuns angeht."

Der Ursprung der Elfen

Erscheinen der ersten Lichtelfen etwa zur Zeit der ersten Zwerge und dem Beginn des Echsischen Drachenreiches

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

Rohal der Weise: "Der Ursprung der Elfen ist ein unenthüllbares Geheimnis, doch liegt er nicht im Dunkel, sondern im Licht."

(Die Gespräche Rohals des Weisen, Band 11, Gareth, ca. 460 v.H.)

Encyclopaedia Magica, Kuslik, Ausgabe von 1007 n.BF.:

"Hervorgegangen sind sie vermutlich wie die *Nymphen* und *Dryaden* aus dem *Alten Volk* der Lichtwelt, dem auch die *Holden* und die *Feen* angehören. Diese erscheinen als zaubermächtige Wesen aus lauterem Licht, mit Haaren von fein gesponnenem Silber und purem Gold. Sie sind nicht unserem Zeitfluss unterworfen und manifestieren reinste Lebens- und Astralenergie.

Die wichtigste Berührungsebene zwischen Lichtwelt und Aventurien wird auf elfisch *sala mandra* (in etwa 'Versammlungsplatz der Magiebegabten') bezeichnet und gemeinhin in den Wäldern nördlich des Neunaugeensees lokalisiert."

Die Nichtwelt - Legenden aus dem Reich der Phantome und Geister, Ausgabe anlässlich der Gründung des Information-Institutes zu Rommily, 15 v.H.:

"Zaubermächtig müssen jene Alten Alben gewesen sein: sind albische Waisen, die beim Menschen aufwachsen, oft bar jeder Magie, und sind die verstreuten Alben der Auen weit weniger begabt denn die Alben des tiefsten Salamanderforstes, so muss jener Hof der Alten Alben von reiner Magie und reinstem Lichte erschienen sein."

Die Chroniken von Ilaris, oder: Mensch, sei nicht so ängstlich!, Band 3, ca. 185 v.H. von einer verbotenen Hesinde-Sekte in Zorgan geschrieben:

"Die Almadaner kennen ein altes Volksmärchen aus den Dunklen Zeiten: Ingerimm, der Älteste der Götter, und Tsa, die Jüngste der Götter, kamen zusammen. Der Herr des Feuers brachte das Licht hervor, und die Allesgebärende spendete das Leben. Und als Leben ins Licht kam, ward Simia geboren, der Schöpfer und Stammvater der Elfen."

Die Wüstenreiter nur zweihundert Meilen weiter südlich, die ihrem neuen Eingott Rastullah huldigen, berichten wiederum von dessen drittem Ehefrau, der erfindungsreichen Shimja - wie sie die hellhäutigen, bartlosen Elfen ja oft mit Frauen verwechseln. Die yaquirischen Auelfen selbst dagegen erzählen vom Elfenkönig Simia, der als erster aus den Träumen erwachte und für ihren Stamm eine Heimat im Herzen der Welt erbaute. Am Himmel können wir Simia sehen, den dritthellsten der acht Planeten, dessen Lauf in der Astrologie kraftvollen Neubeginn bedeutet. Wiederum braucht es viel Mut, aber wenig Phantasie, die Wahrheit auszusprechen: dass dieser Simia wirklich der erste der Elfen war, dass er, aus Licht und Leben geboren, vom hohen Himmel kam zur Mitte des Kontinentes, und dass ihn darum alle alten Kulturen kennen."

Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophia Magica, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H.:

"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 Eiben und begann sie



in die derische 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."

Rein inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Yaquirtaler Auelfen:

"Die Sonne ging auf über einer Welt, da es noch keine Menschen gab, auch nicht die schweigsamen Wanderer mit dem Haar so rot wie Tarnelen, 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 Unaussprechlichen 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 Unaussprechlichen. 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 Tagen, 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 Unaussprechlichen fanden Lafadiel und schleppten sie ins Bannland, das jenseits des Ältesten der Flüsse ist, wo die Wälder heiss sind und dicht. Einer der Unaussprechlichen 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 Kleinbärtigen aus Sternentränen geformt hatten. Und sie gingen ins Bannland, Lafadiel zu holen."

Inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfischen Liedes der Auelfen vom Oblo-

mon:
"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 bezwingen und zu töten: den Tod! Er wurde Wachstum ohne Grenzen und ohne Ende. Seine Gedanken quollen hervor und über die Wälder. Weil Dagals 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 wieder zu finden, ersann er das ganze Leben und Sterben der Elfen. Weil Dagals Lieder überall erklangen, kam Sterben und Krankheiten unter die Hohen

Vor etwa 4000 bis 5000 Jahren: Nivesen und Waldmenschen noch nicht eingewandert Orks und Leviatanim teilen sich den Kontinent

Beginn der Auelfischen Expansion

Zze Tha - das Bannland

Die Zwerge unterhalten nach dem Drachenfrieden bereits friedliche Handelsbeziehungen mit anderen Rassen

Die Sichelgehörge gelten auch damals als Stammland der Goblins

Die ersten Hochelfen

Dagal hat im elfeschen Original den Beinamen 'badoc'

Das Sternenmal galt und gilt Hochelfen und Auelfen als Zeichen künftiger Königswürde. Orima selbst wurde von ihren Nachfahren bald als Göttin verehrt.

Für die Hochelfen gilt Simia bereits nicht nur als erster Elf, sondern auch als ihr erster König.

Alle Anhänger der Magierphilosophie beschäftigen sich mit der Frage, wie weit Glauben alleine Realität werden kann: von Wunden über die Machtverteilung der Götter bis zu ihrer tatsächlichen Existenz.

Elfen.

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

Codex Dintensionis, unbekannter Herkunft, Exemplar des Arcanen Institutes, Punin: "Orima-mit-dem-Sternenmal hatte das Licht der Augen verloren, aber sie hatte die Gabe gewonnen, ihre Träume wahr werden zu lassen. Ihre Worte wiesen den Elfen den Weg. Sie gab ihnen den Kelch der Fruchtbarkeit und die Klinge der Wehrhaftigkeit - die Schlüsselsymbole für Aufstieg und Fall jedes mächtigen Volkes.

Bald war Orimas Stamm der größte in den Ebenen. Sie nannten sich die Fenvar, die 'Bewahrer der elfischen Träume'. Und wie es ihnen ihre erste Hochkönigin geraten hatte, errichteten sie ihre Städte: inmitten des Sees ohne Grund und Boden, auf der Schwimmenden Insel, das herrliche Mandalya, in den ewigen Gärten des Südens, an der Grenze zum Bannland, das leuchtende Thishjana, im kristallinen Norden das himmelhohe Ometheon, im Osten das hochgemute Isiriel, im Mittelpunkt der Welt aber, wo sich heute das Duster des Reichsforstes erstreckt, das herrliche *Simvala*, nach ihrem mythischem erstem König benannt."

Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus Albernia:

"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 ersannen sich fliegende Schiffe aus Spinnweb und Licht, und sie segelten zu der Stadt in den Wolken, wo ihr König thronte. Dann aber ..."

Abhandlungen über die Objektivitätstheorie, Teil 11, von Emmeran Nullstein, Al'Anfa, in Vorbereitung:

"Betreffend die thorwalsche Expedition des Herren Phileasson ins Nebelland: Angeblich soll die Kraft des Glaubens der dortigen Elfen so stark sein, dass auf manchen Inseln Episoden ihrer eigenen Geschichte immer wieder stattfinden!

Wenn es wahr ist, dass diese Inseln im Nebel zunächst nur eine Hoffnung jener Elfen auf der Flucht und dann erst wirklich wurde; dass sie sich dort ein eigenes Jenseits erdachten, in das ihre Seelenlichter eingingen; und dass ihre Seelen sich auch dort wieder eine Wiedergeburt erhofften: was bedeutet das dann für unsere Welt, für Aventurien? Mag es sein, dass auch sie nur ein Traum ist, erdacht von Los und seinen Kindern, die wir Götter nennen? Dass es Wesenheiten gibt, die sich uns und unsere Wirklichkeit erdacht haben?"

Aus den Schriften des Zauberers Abdul al Mazered, Oase Yivimris, ca. 10 Hai, übersetzt aus den 19 Geheiligten Glvphen Rastullahs: "Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!

Der Elfenweise berichtet: Die Elfen begannen, ihre Vorfahren als Götter anzubeten. Da erhob sich eine, Madaya genannt, um alles rückgän-

gig zu machen. Madaya verbannte sich selbst ins Licht. Doch konnte sie dadurch nur wenige befreien. Kann diese Madaya das Himmelswesen Mada sein? Die Mittelländer nennen den Mond Madamal, und doch haben sie einen Anderen als Mondgott, den Phex. Im Lande Al'Mada und seiner Akademie berichtet man von den Sphären, die der Eine - sie nennen ihn Los - gemacht hatte. Mada soll sie, den zwölf Götzen zum Trotz, den Menschen zum Wohl, durchbrochen haben. Ihr Tun brachte die Zauberei in die Welt, doch sie selbst verging. Die Astronomie wiederum lehrt: Am Himmel stehen die Bilder der zwölf Himmelsmächte. Ihr Ring ist gebrochen zwischen zwölftem und erstem Sternbild. Dort kam der Namenlose in die Welt.

Der Elfenweise berichtet: Das oder der Namenlose war verantwortlich für den Götterwahn.

Die Elfen wandten sich wieder ab von den erdachten Göttern. Diese aber hatten bereits solche Macht, dass sie sich grimmig rächten. Obgleich dies zum Ende dieser Elfengötzen führte und führen musste!

Rastullah erleuchte mich, denn ich bin verwirrt!"

Prophezeiung der Raben in Ometheons Himmelsturm:

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

Am 50. Tor - Von der Problematik weithreichender Prophezeyungen, Kapitel 111: Bericht Niobaras über Rohals Gesandtschaft zu Fuldigor 482-481 v.H., erschienen ca. 440 v.H.:

"Dies aber sey die Antwort des Allweysen Fuldigor auf die dritte Frag: Es gebet eynen Sechsten von Uns, die ihr Sterblichen die Alten Draken heizet. Pyrdacor der Gueldene war seyn Name. Dasz ihm die Fünfte Sphäre versaget blieb, seyn Los.

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 erbauthen seyn Völker, und sie waren machtvoll.

Des Pyrdacor Karma wuchs, und die Fuenfte Sphaere erbebte.

Das Riesenweib Chalwen sprach Orakel, Narren hiesz sie die Elben, und die Elben zauderten.

Pyrdacor befahl, und viere dero sechs Elementhe waren seyn. Erdreich ward Wasser, und Lufft ward Feuer. Aber den erzenen Thron der Chalwen vermocht er nicht zu zwingen, der darob versank. Ein Meeresskreys brach aus, wo des Alabasters Insel ans Land stiesz. Da stieg herab Farmerlor von den Hohen Draken, welcher Pyrdacor die Fünfte Sphäre versagt hatte. Weltenbrand war ihr erstes Treffen gewesen, Weltenbrand wurde ihr zweites Treffen.

Pyrdacor aber rief an, was auch für Alte Draken keinen Namen hat. Heerscharen folgten seynem Ruf, mehr denn er gekennet, mehr denn er gewollt.

Die Riesen, Erbfeynd allen Draken, stiegen über jenes Geberge, wo ihr Mich gefunden, Trolle und Ogren wurden ihr Fuszvolck.

Menschen und Zwerge krochen aus ihren Höhlen, alter Feyndschaftt willen.

Die Tore zur Siebten Sphaere wurden zerschlagen, Gehoemte brachen herfür. Die Ecksen gar eifferten, des Pyrdacor zweytes Volck zu erwürgen.

Zerschmettert ob solcher Neidschaftt wurden Tie'Shianna, der Elben Stadt, und ihres Gleichen. Zerschlagen ob solchem Übermuth wurden Zzetha, der Ecksen Stadt, und ihres Gleichen.

Verwuestet ob solcher Feindschaftt wurde der Garthen umringt von Bergen, der sie alle genährt.

Abdul al Mazered aus der Oase Yiyimris gilt als führender Experte für den Namenlosen. Seine widersprüchlichen Enthüllungen waren den Dienern des *Rattenkin-des* brisant genug, um ihn zu verschleppen.

Etwa 10000 v.H.: Der Erste Drachenkrieg verbannt sechs Drachen auf Dere.

Pyrdacor als einer der Sterbenden Götter

Pyrdacor als einer der Elfengötter

Pyrdacor hat seit dem Elementarkrieg gegen die Zwerge (6000 v.H.) keine Macht mehr über Erz. Dennoch trennt die Katastrophe Maraskan vom Festland und hinterläßt den Golf von Perricum.

Etwa 3250 v.H. bis 3100 v.H.: Der Zweite Drachenkrieg

Fuldigor bewacht auch heute noch das Eherne Schwert!

Zerstörung aller Städte, Entstehung der Khom-Wüste

Pyrdacor, der Gueldene, stand zerstoert, seyne Elementhe vernichtet, seyn Karma entschwunden, 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 Guelden, trug ihn empor zur Vierten Sphaere und zen isz seynen Leib. Des Pyrdacor Karfunckel aber entglith ihm, und als Kometh stürzte er in die Wueste. Und dies sey die Prophezeung:

So lang des Pyrdacor Essenz zerstreut, und sein Karfunckel nicht befreit, so lang dasz Beyde nicht gemeynsam, so lang bleibt Namenloses eynsam.

Doch wird er einstens nicht mehr schlafen, wird seyne Voelckerscharen strafen, die Rache Pyrdacors wird brennen, ihn nichts vom Namenlosen trennen!"

Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen, ca. 1300 v.H., Übersetzung aus dem Zhayad, dreifach zensiert durch den Boten des Lichtes:

"11. Lobpreisung:

Wem allein mag es gefallen, die herrlichsten aller Wesen zu verderben?

Wer allein mag solch widernatürliche Ränke ersinnen, die Edelsten zu stürzen? Er allein, der Zerstörer aller Gestalt, der Gestalter aller Zerstörung!

Welch lustvolle Schandtat, nur dafür die Goldene Binge Umrazim zu zerschmettern!

Welch grinsender Irrlauf, den gebrochenen Königszwerg Aberalm in die Wildnis zu treiben, auf das er die Alfen treffe!

Welch zersetzend verhetzender Gifthauch, in Jenen, die Alles hatten, den widersinnigen Wunsch nach Mehr zu pflanzen durch der Zwerge geschäftigen Fleißeswahn!

Welch bedeutsame Perfidie, Jene, die die Höchste der Kinder aus dem Licht war, Orima, zu blenden!

Welch geifernder Spott, die blinde Herrin zur Göttergleichen zu erheben!

Welch zerstörerische Verschwendung, Jene, die vor dem gleichen Drachengötzen krochen, Alfen und Levthanim, gegeneinander zu hetzen für Generationen! Welch umsichtige Rache, Jenen, der just das letzte Geheimnis des Dreizehnten begriffen hatte, Ometheon, im Bruderkrieg zu meucheln!

Welch heimtückische Verblendung, Jene, die das Träumen der Alfen beendet hatten, die sterntragenden Fenvar, zu den Hütern der Träume zu machen! Welch wahnsinniger Übermut, die frömmelnden Alfen jene lächerlichen Götzenwesen bis an die Tore der fünften Sphäre 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 gleißende 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 Wut!

Welch giftschleichende Rache, die überlebende Blüte der irrsinnigen Alfen in den Nebel zu bannen, wo sie sich im ewigen Wahnsinn im Kreise drehen, ihr eigenes jenseitiges Leben zur alfischen Hölle gestaltend!

Welch hohnlachender Triumph, Jenen, der ihr Drachengott war, zurückzustoßen vor die Klauen jener unbezwingbaren Löwen-Entität, die den Alfen einzig als Jene ihre Todesgöttin erscheinen musste!

Die mythische erste Begegnung des Stammes Aboralm und der Elfen vom Neunaugen-See findet deutlich nach 4000 v.H. statt. Damals hatten die Hochelfen bereits ihre Städtেকultur begründet. Trotzdem ist nicht auszuschließen, dass frühere Begegnungen mit den geschäftigen Zwergen die Elfen beeindruckt haben.

Ometheon gilt als Begründer der Magierphilosophie.

Die zunehmende Vergöttlichung einzelner Elfen musste durch den dabei unvermeidlichen Machttausch letztlich zur Katastrophe führen.

Lariels Reiter, auelfische Legengestalten, gehen als Geister an der Grenze zwischen den Welten der Menschen und Elfen um. Die überlebenden Hochelfen sind in der erhofften Zuflucht der Nebelwelt im Strudel ihrer eigenen Geschichte gefangen.

Parallelen zwischen den kriegerischen Katzentgottheiten Famerlor, Zerzal und Rondra sind unübersehbar.

Welch jahrhundertesspannender 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 Lobpreisung erreicht hast, die nicht durch Zufall die Zahl Zwölf trägt ..." (Es erübrigt sich wohl anzumerken, dass diese faszinierenden Ergüsse lediglich die Interpretationen eines hochgradig Wahnsinnigen sind. Die Verbreitung dieser Texte unterliegt dem Zwölfgöttlichem Bann!)

Aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen der Zauberbardin Dariawida Lerchenliebe für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet: "So endete der badoc-Wahn der Elfen, der so sehr dem gleicht, wovor ihr Menschen geflohen seid. Aber ihr tragt es in euch wie eine Krankheit, vor der wir uns alle hüten müssen, wenn wir zusammen leben wollen. Unsere Überlieferungen warnen uns davor, das badoc für eine Angelegenheit des Einzelnen zu halten.

Die 'Katzenlieder' 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 Eissäule errichtet hatten, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Die Kinder einiger weniger Clans erkannten den Wahnsinn und gaben alles auf. Fortan lebten sie in der Eisöde nur noch 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 Flußauen ringsum."

Das Schicksal der Bewohner Simyals ist Ursprung zahlreichen elfischen Aberglaubens, der Katzen betrifft.

Chronik der Markgrafschaft Windhag, Großadmiral Rateral Sanin X11., 17 Hal:

"Nach dem Großen Fluss begann der alte Admiral Sanin halt mit der Erkundung des Tommel. Man schrieb das Jahr 1863 v.H. - vielleicht auch 1870 v.H. (je nachdem, ob man nach Ausrufung oder Thronbesteigung von 'Gottkaiser' Belen-Horas rechnet). Etwa wo heute das tapfere Winhall steht, kam es zur ersten dokumentierten Begegnung mit Elfen. Alben nannten sie seine zwergischen Ruderer.

Nach den spärlichen Eintragungen waren das sicherlich recht zivilisierte Auelfen. Dem alten Sanin fielen rein äußerlich kaum Unterschiede zu Menschen auf, ja die Erwähnung rothaariger Alben lässt mich sogar vermuten, dass es da schon zur Vermengung mit Nivesen gekommen war. Dass mein Vorfahre, der Admiral, kein besonders phantasiebegabte Mensch war, ist ja bekannt (man denke nur an den einfallsreichen Namen 'Der Grosse Fluss'). Wie auch immer, nach diesen Alben benannten die Siedler später ihr Land: Albernia."

Erläuterungen der Zauberbardin Dariawida Lerchenliebe (Fortsetzung):

"Am Schmerzlichsten war es aber, wenn die Überlebenden 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 fliehenden Elfen der Ebenen zurückkehrten, waren sie über Jahrzehnte von Trollen, 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 badoc. Voll 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 Auelfen 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."



Die Menschen und die Welt der Elfen

Grillenzirp von Säuselwind - Elfenlyrik aus der Rohal-Zeit, Vorwort der Vinsalter Hesinde-Ausgabe, 986 n.BF.:

"Voll Wunder und Faszination sind sie für uns, die unsterblichen, zauberhaften Elfen. 'Elfengleich' sagen wir, wenn wir die Schönsten unserer Frauen beschreiben, wenn wir den zierlichsten Schleiertanz sehen, wenn wir den lieblichsten Liedern lauschen - aber elfengleich sind nur die Elfen!"

"Bezauberung und Neid sind die Gefühle, mit denen die Menschen den Elfen seit Jahrhunderten begegnen. Wie sonst sollten wir auf solche Wesen reagieren, die scheinbar unsterblich und ewig jung sind, stets friedvoll und glücklich, die mit einer Handbewegung verwirklichen, wofür der Bauer oder Handwerker Tage oder Wochen schuftet, und die jede Bemühung, jede Frage, ja selbst jeden Zorn mit einem brüderlichen Lächeln beantworten."

Das Wesen des Unbekannten, Praios-Geweihter Sigban, Gareth, 662 v.H.:

"Die Alfen sint fuer den wahrhaftich Glaubenden fleisch gewordene Laesterung dero weltlichen unt himmlischen Ordnung. Wercken und bauen sie nit, unt ernten sie doch. Gehorchen unt beuugen sie sich nit, unt tun sie als wie ienen gefalleth. Scheuen sie unserne Heuser unt Palaester, unt sint sie in Forst unt Feldt gluekklich. Lernen unt kennen sie keine Magia, unt wircken sie doch, als sei es Tagwerck und Kunst unt nit des Namenlosen Gabe! Unt ueber all dies: Kennen unt preisen sie keinen Gott, unt leben doch ewiglich!"

Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechtliche Laender, Bastan Munter, ca. 350 v.H.:

"Die meiszte Verwundernis aber haett es um die Elffen. Doch sollst du bedencken, welch gering Kenntnus dem Mitlaender ist. Rechnest du nach dem Rohalschen Census, so gebt es zwey hunderdt mal mehr Menschen denn Elffen, und die meysten leben noch just in Wald und Au, da sie keyner seht.

Fuer einen Landtman, der stets gelebet hatt im Lieblichen Feldt mit seyner Sicherheit, ist eyne Elff ein wunderlich Anblick. Und so du bedenckst, welch abenteuerlich Sinn ein Elff haben musz, somitt es ien in unser Menschenlandt verschlaegt, dann mag manch Befuerchtis woll wircklich angebracht sein. Drum reden die Leudt vil Unsinn. So seyn die Beiner des Elffen aus reinem Elffenbein. Dabey koemmt jene werthe Sach vom Eiffenfant, den sie auch Mamuth nennen.

So haetten die Eiffen keyne Seel. Dabey empffinden sie ebenso als wir. So dir eyne Elff ins Antlitz schauget, dann muszt du nit fuerchten um dein Seel,

als wie es manch Dolm tuth. Was taet er auch mitt deyner Seel, da er seim eine haett. Wenn er aber stuerb - und solch geschieht nur, da man ihn erschlaegt, denn sunst leibt er in ewiglicher Jugend - dann wandelt er nach Alveran wie unserein. Da er aber keyne Godt

haett Fuersprach zu halten fuer eyne Paradeis, so bleibet er in Borons Hall wie manch andrer, worumb sie sich aber nit bekuemmern.

Fuerwahr ists auch, dasz keyner hat jehmalig gesehen eyne Elff schlafen. Obzwar seyne Augen moegen geschloszen sein, hoeret und kennet er doch alles. Itzo haett es eyne Glauben unter den Jungfern, dasz jener, der eyne Nacht bey einem Elff oder einer Elffin liget, gewinnt zehn Jahr zu seinem Leben. Darob mag ich nit urtheilen: Mag es nur der Wollust dienen, hoerte ich aber doch von manch Jungfer, die nach dem Beyschlaf gar frohgemut war und von eyner Lebensfreudt gar nie gekennet. Fuerwahr ists auch, dasz du Saltz bringen sollest, da du die Landte der Elffen betretest. Nenn es manch eyner Aberglaub, ists doch, dasz die Elffen Saltz nit kennen und darob hoch erfreuth.

Zum Schlusze aber: Taet mir Perainen eine Tochter schencken, sollte sie mir doch keinen Elffen zum Gemahle freien, weil sie ein ueber die Maszen fremdes Volck sind, guth gewillet woll, aber nit uns Menschlein zum Bruder begitininit."

Ifirriane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport:

"Ist es ein Wunder, wenn wir Menschen uns von den Elfenwäldern zurückgewiesen und ausgeschlossen fühlen, als wären wir Gift, das in einen lebenden Körper eindringt? Was immer für Wälder du gesehen haben magst: ein Elfenwald ist ein lebendes Wesen mit eigenem Willen. Das Dickicht errichtet Mauern. Die Schwarzbären legen sich im Gestrüpp Tunnelbauten an, um den Wald durchqueren zu können.

Kein Menschenweg besteht länger als einige Tage. Dann ist er verschwunden, als hätte man Steineichen darauf ausgesät. Verzauberte Pflanzen stehen im Unterholz: Königskerze, Scharlachkraut, Roter Fingerhut und Rohalssiegel erinnern dich, dass du in eine fremde Welt eindringst. Unheimliche Vögel flattern von Ast zu Ast: Schädeleule, Totenamsel und Gespensterkrähe rufen dir unverständliche Botschaften zu. Wie sollten wir jemals zu jenen Wesen vordringen, die diese Wälder erhalten und formen? Wie sollen wir die Herzen der Elfen finden, wenn wir nicht einmal ihre Häuser finden können?

Und warum haben wir das Gefühl, das wir letztlich nur finden, was wir nicht wollen: Uns! Und die Antwort, warum man uns wirklich zurückweist!"

Was glaubt das Volk?. Errik Dannike, Wehrheim, 5 v.H.: "Den Elfen stehen insbesondere die Weidener und die Lowanger eher negativ gegenüber. Die alte Feindschaft zwischen landbesitzenden Viehzüchtern und freien Jägern! Es heißt, dass die seelenlosen Elfen mit einem Blick die Seele eines recht-schaffenen Menschen rauben können. In der Vorstel-lung einfacher Bauern wird der Elf oft sogar mit einem Vampir gleichgesetzt. Nicht zuletzt deswegen wird die Tralloper Krachwurst - wie so vieles in der Weidener Küche - mit viel Knoblauch gewürzt.

In Nordaventurien bemüht man sich beim Hausbau sehr, die Mauern elfenfest zu machen. Wenn ein Mensch auf der Baustelle über eine unfertige Mauer steigt, entsteht dort ein Elfentor, wo später Elfen (und andere Geister) eindringen können."

Jahresbericht des Oberst-Inquisitors Helmbrecht Falkenstein zu Baliho anlässlich der Weidener Un-ruhen 24 v.H.: "Zornige Holzfäller, Köhler und Waldbauern, die aufbrachen, um es 'den Elfen zu zeigen', verirrt sich in plötzlich aufkommendem Nebel, fanden sich auf Waldlichtungen umzingelt, die sie dann nicht mehr verlassen konnten, oder schliefen nach der ersten Begegnung mit einem Elf ein und erwachten erst am Waldrand wieder. Wenn es doch zu Auseinandersetzungen kam, bewegten sich die Elfen wie der Wind, tauchten wenige Schritt neben den Verfolgern auf und verschwanden wieder. Und einen fliehenden Waldelf kann man ohnehin nicht erwischen, weil er schneller läuft als der Wind und niemals Spuren hinterlässt. Zur Gewalt griffen die Elfen eigentlich nur in den wenigen Fällen, wo die frustrierten Eindringlinge Brände legten. Dann schlugen sie mit unerwarteter Heftigkeit zu: Kein Pfeil, der nicht Herz oder Hals fand, kein Fliehender, der nicht mit Jagdmesser oder unsichtbaren Hieben gefällt wurde, und mit steter Regelmäßigkeit ein Überlebender, der die Schreckensmeldung unter den Menschen verbreitete."

Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechtliche Laender, Bastan Munter, ca. 350 v.H.:

"Die Ohren der Elffen aber sind seit alters eyn Ziel fuer Spott und Schlimmeres. Kein Orck, kein Goblin und auch kein peraineverfluchter Kopfjae-ger kann widerstehn, eynem tothen Elffen die Ohren abzuschneyden."

Kommentar zu Rohals 'Codex Pax Aventuriana' (518 v.H.), Magisterin Praiadne von Hauberach, Rechts-seminar zum Greifen, Beilunk, 9 v.H.:

"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 abzusehen, wo immer dies mög-lich ist.

Der Tralloper Vertrag von Kaiser Murak-Horas, ratifiziert durch Rohal und Kaiser Eslam 1., sichert dem Elf de jure ein gesondertes Standesrecht und bietet ihm dadurch de facto innerhalb der menschli-chen Gesellschaftsordnung einen gewissen Frei-raum:

"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 die Tat wieder gut machen und sodann seines Weges ziehen. Auch darf ein Elf seinen (persönlichen) Bo-gen mit sich führen innerhalb der Stadtmauern, so-fern er ihn nicht benutzt."

Keinesfalls ersetzt dieses Privilegium aber das Bür-gerrecht. 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, Grundbe-sitz zu erwerben, zu heiraten oder zu erben.

Wie jedem Bürgerrechtslosen steht es ihm aber frei, einen Bürgen zu erwählen, der für ihn in die Schran-ken tritt und den Rechtsverkehr übernimmt. "

Die Elfen und die Welt der Menschen

Menschen sind badoc

"Einer der Gründe, warum es euch Menschen so schlecht geht, ist, dass keiner von euch merkt, wie gut es euch geht." (*Der Elfenweise Delayar Wo-Regenbogen-sprießen zu den ersten Siedlern Gera-sims, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet*)

"Das Wesen des Menschen ist das Streben, das We-sen des Elfen ist das Sein."

(*Vorwort der Elfen zum Tralloper Vertrag: 'Über die Unantastbarkeit des Elfenreiches mit Kaiser Murak-Horas, 31 v.BF., übersetzt aus dem Spät-Bosparano*)

Aufzeichnung des Travia-Tempels zu Hillhaus: Ral-lion Regenflieder, Sprecher des Clans des Silberbu-chenwaldes, nach dem Untergang der Bergbausied-lung Thunata, ca. 90 v.H.:

"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 hundert hinzu. Wo man einen von Euch vertreibt, fallen zehn vom Himmel. Und wenn wir über den Fluss in den nächs-ten Wald ziehen, kommen schon Eure Söhne hinter-her."

Aus den Fabeln des Sasquehama Quellenbusch, Rohal-Zeit, gesammelt und überarbeitet von der Halle der Schönen Künste in Kuslik, 999 n.BF.:

"Heuschrecken nennt man sie, die das Land bedecken und sich unaufhörlich ausbreiten. Ihre Zahl ist so gewaltig, daß ihr Hunger unstillbar ist. Was immer sie sehen, wollen sie verschlingen, und was sich dazu nicht eignet, daran nagen und werken sie, bis sie es doch verschlingen können. Und wo immer sie ein Leuchten, ein Glitzern sehen, da drängen sie sich zusammen, da verharren sie, da staunen sie, und wenn es auch nur ein Talglicht ist.

Aber das wahre Licht am Himmel, das immer da ist, das sehen sie nicht "

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Die Welt der Menschen, eure Art und eure ganze Lebensweise sind untrennbar mit dem elfischen Begriff 'badoc' verbunden. Manche von Euch haben (vergeblich) versucht, ihn mit 'krank' oder 'dekadent' zu übersetzen; auch 'ansteckende Unreinheit' trifft es nicht. Keinesfalls lässt es sich mit dem 'Tabu' der Moha-Sprache vergleichen: Was 'tabu' ist, das kannst du vermeiden. Was 'badoc' ist, zieht dich in seinen Bann und zwingt dich, so zu sein, wie es selbst ist. Das Problem hat etwas von einer Krankheit, die so ansteckend ist, dass auch der Behandelnde, sogar derjenige, der sie nur beobachtet, unweigerlich selbst erkrankt. Genau betrachtet ist das Wort 'badoc' selbst auch 'badoc'. (Es ist ja auch unverkennbar, dass es nicht der Sprachmelodie des Isdira entstammt.) Das Wort anwenden, es nur denken zu müssen, unterwirft den Elf schon jenem Zwang, dem er zu entkommen sucht. Für Elfen ist es sehr unangenehm, etwas oder jemanden derart zurückzuweisen, und so tun sie es in den meisten Fällen viel zu spät. Und wir 'hochnäsigen, arroganten' Elfen, die ständig abwägen, beurteilen und zurückweisen, denken schon wie Menschen und kämpfen um die letzten Reste unserer Elfischkeit."

"Natürlich gilt jene Ablehnung nicht nur den 'Rosenohren', den Menschen. Seit ihrem Erscheinen weichen die Elfen vor den 'Wildhaarigen', den Orks, zurück, umso mehr, da sie die einzigen sind, die von Orks niemals als Sklaven genommen werden. Mit den 'Rotstruppigen', den Goblins, führen sie einen Kleinkrieg, bei dem man sich so lange aus dem Weg geht, bis man unweigerlich zusammenstößt. Über die unbedeutenden Echsenwesen des Südens haben sie mancherlei Traditionen, sie scheuen die 'Unausprechlichen' und ihr 'Bannland' wie unsereins den Namenlosen. (Wenn es zwei Sprachen gibt, die nichts gemein haben, dann sind es das lautmalende, melodiose Elfisch und das fast nur aus fremdartigen Konsonanten aufgebaute Echsisch.) Über ihre Hassliebe zu den 'Kleinbärtigen', den Zwergen, hat man

so viele Witze gemacht, dass es sich fast erübrigt, Weiteres auszuführen."

Elfen werden badoc

Gespräche Rohals d.Weisen, Band 11, Gareth, ca. 460 v.H. 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 Sumu beschritten? Denn Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier."

Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophie Magica, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H..

"Aber noch mehr noch als eine Weltflucht erlebten sie eine

stete Umwandlung. Je mehr die Elben die Gesetze der Welt annahmen, desto mehr wurden sie gezwungen, eben dies zu tun."

"Hinzu kommt die stärkere Vermehrung der zivilisierten Elfen und ihre Vermischung mit Menschen. Halbelfen haben stets elfische Mütter und wachsen daher üblicherweise bei Elfen auf. Meist haben sie auch wieder mit Elfen Kinder. Aus diesem Grund haben heute viele Auelfen Menschenblut in ihren Adern."

Wider Fron und Lehen - Manifesto zur Befreiung der arbeitenden Stände von Knechtschaft und Willkür, Yesatan von Eslamsgrund, 3 Hal, als staatsfeindlich verboten:

"Die sogenannten zivilisierten Auelfen in Garetien, Yaquirien und Weiden unterscheiden sich in ihren Lebensumständen wenig von Bürgern oder Freibauern der Menschenrasse. So kommt es, dass man sie selbst als Söldner bei den Uhdenberger Breitäxten finden kann oder als Liebesdienerinnen im 'Levthans Horn', Gareths teuerstem Bordell, wo sie sich aus Geschäftssinn gar als Firnelken ausgeben. Auch hier finden wir wieder die zwei typischen Berufe des im Grunde Versklavten, der seine Freiheit aufgegeben hat für zweifelhafte Sicherheit und vermeintlichen Wohlstand."

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Wenn Elfen sich jedoch der Welt hingeben, wenn sie badoc werden, dann kann dies ins Extreme gehen, die Ablehnung kann geradezu ins Gegenteil umschlagen. Gerade in jüngster Zeit sind uns etwa ein Dutzend derart abartiger Elfen bekannt geworden:

Dolguruk der Schwarze, der in seiner Gier nach magischer Macht scheiterte und bis zum orkschen Handwerk des Henkers von Thalusa absank.

Arela Weißblatt, die Kaiserliche Botschafterin in Vinsalt, deren Intrigen alles übertreffen, was sich ihre menschlichen Zieheltern und Lehrmeister ausdenken könnten. *Farviriol Krähenschwinge*, der sich mehr aus Lust und Langeweile der Sklaverei und dem Drogenrausch hingibt.

Ola Nachtruf, die vor einigen Jahren hier in Almada das Undenkbare tat und in einem Anfall geistiger Verdüsterung ihre eigene Schwester erschlug. Jener namenlose Elfensöldling, der sich damit brüstet, die Ohren seiner getöteten Feinde zu sammeln - eine Barbarei, zu der sich selbst alanfanische Mordbuben

nur selten versteigen.

Und vielleicht kennt Ihr ja selbst den einen oder anderen Elfen, der sich in wenigen Jahren der Wanderschaft gewandelt hat, dessen ehemals weisen und geheimnisvollen 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."

Zwischen den Welten: Die Halbelfen

"Geschlechtliche Verbindungen zwischen Mensch und Elf sind in Grenzen fruchtbar. Sicher ist, dass nur Elfenfrauen von Menschenmännern schwanger werden. Fast immer wird die Mutter eine Aueffe sein, geben sich die anderen Völker doch kaum mit Menschen ab. Bei den Vätern findet man Mittelländer und Nivesen, selten auch Norbarden und Thorwaler.

Halbelfen nennt man aber nicht nur Mischlinge der ersten Generation, sondern auch alle Abkömmlinge von Halbelfen bis ins dritte Glied. Gerade in Städten wie Gerasim, Ohlarasim, Kvirasim und Norburg findet man Bastarde, die sich über viele Generationen hin und her vermengt haben, so dass man den Anteil an Elfenblut und Menschenblut gar nicht mehr rechnen kann.

So findet man denn auch phänotypisch jedwede Mischform. Die Ohren mögen katzengleich sein oder mit zierlichen Spitzchen. Die Augen haben vom überirdischen Feuer der Elfen oder nur eine eigentümliche Farbe. Ihr Leib erscheint stets schlank und geschickt.

Halbelfen können meist zaubern wie ihre Mütter, vor allem, wenn sie von jenen unterwiesen werden. Wenn sie aber allein aufwachsen, verödet die Gabe oft.

Die Lebenserwartung eines Halbelfen beträgt selten mehr als 100 Jahre, doch bleiben sie meist bis auf ein kurzes Greisenalter jugendlich, wie es ihrem mütterlichen Erbteil entspricht."

Geldarion Sturmkind, Baumtrommler beim 'Rollenden Donner', über das Leben als Halbelf.

"Oft, da Elfenfrauen so überaus verführerisch erscheinen, ist der Halbelf das Kind einer einzigen Nacht, zuweilen nicht einmal der Liebe, sondern der

Gewalt. Adelige und manche Bürger haben gar nicht selten eine elfische Geliebte oder gar Mätresse, und zuweilen wird ein Kind aus so einer Verbindung auch vom Vater öffentlich anerkannt. Meist aber will der Vater nichts wissen von der seltsamen Frucht seiner Liebesnacht. Denn allgemein heißt es, dass wir Halbelfen Unglück bringen, insbesondere in Häusern und auf Schiffen.

Darum wachsen Halbelfen meist bei ihrer elfischen Mutter auf. Wenn auch die Mutter den Menschelf - wie die Elfen sie nennen - nicht annimmt, dann bleibt er als ein elternloser Bastard.

Manche Halbelfen beschließen, ihre Herkunft ganz zu leugnen, und hoffen, als Mensch durchzugehen. Einige wenige versuchen sich selbst zu betrügen, indem sie Alkohol oder Rauschkraut verfallen und ihre Herkunft zu vergessen suchen.

Andere aber - wie ich - sehen ihre Herkunft als besondere Gabe, die ihnen 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."

Aus den Schriften des Kaiserlichen Hofherolds und Wappenkönigs Neuwreych, Gareth, 15 Hal:

"Anderwärts dagegen betrachtet man ein wenig Elfenblut durchaus als erstrebenswert für Klugheit, Kunstsinn und Schönheit. Beim Adel und Bürgertum Garetiens und des Lieblichen Feldes etwa ist es recht beliebt, auf eine elfische Urgrossmutter hinzuweisen, und in Albernia, wo es kaum Ahnenforschung bis vor dem Erdbeben gibt, behauptet ohnehin fast jeder, von Elfen abzustammen. Dies umso mehr, als äußerlich nach der dritten Generation von einer einzigen Elfe im Stammbaum auch nicht mehr viel zu bemerken ist."

Das Leben der Elfen

Die Waldelfen

Alvida die Schülerin: "Meister, welches sind die wahren Elfen: jene klugen der lichten Auen oder jene geheimnisvollen der tiefen Wälder?"

Rohal der Weise: "Was ist wohl das Wahrere: Sich zu erheben, Kultur zu schaffen, zu stürzen und Weisheit zu erwerben - oder sich zu bescheiden in Weisheit, glücklich zu sein und niemals zu wissen, was sein hätte können?" (*Die Gespräche Rohals des Weisen, Band 11, Gareth, ca. 460 v.11.*)

Zauberkräfte der Natur. Tamara, Gerasim. ca. 370 v.H.: "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?"

Die Ewigen Wälder

Aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhu!! von Donnerbach:

"Endlos und geheimnisvoll sind die Elfenwälder der Salamandersteine. Wie Mutterarme nimmt dich das Tannicht auf, nach hundert Schritten hat dich das Unterholz verschlungen. Vorbei an mächtigen Rottannen, deren Stamm sechs Männer nicht umfassen können, prachtvollen Ahornbäumen und vom Wetter gezeichneten Buchen führt dein Weg, den deine Füße wie von selbst wählen.

Knisternde Tannennadeln und raschelnde Farne veraten dir, dass du gehst, wo seit Jahren kein lebendes Wesen war, und doch spürst du Atem und Herzpochen hinter jedem Baum, in jedem Gesträuch, unter jedem Blatt. Altweibersommer weht dir klebrige Spinnweben ins Gesicht, zweiflügelige Ahornsamen drehen sich wirbelnd zu Boden.

Der Urwald nimmt überhand. Mammutbäume, älter als deine Heimatstadt, liegen von Sturen, 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 sirren durch die Luft, Schmetterlinge tanzen über Seidelbast und Greifenschnabel, die Wollgrille zirpt liebezend 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 Lotosh-

lüten in allen Farben treiben.

Der Ruf eines Nachtkauzes erinnert dich, wie spät es geworden ist. In einer hohlen Blautanne kuschelst du dich in deinen Mantel. es erscheint dir wie ein Frevell, 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. Satinav 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. Geheimnisvolle rote Blüten leuchten dir im Halbdunkel des Tannichts: Scharlachkraut und Roter Fingerhut, grellrote Thonnys-Winden, der Rote Löwenzahn, den die Elfen Tarnele nennen, und die mohnrote Lulanie; auch ein Elfenwort. Die Elfen! Du bist hundert Jahre alt, und du wirst sie nie finden. Und der Wald wird dich nicht mehr freigeben. Mannshohe Brennesseln peitschen dir entgegen, Schlinggewächse umklammern dich. Dein Atem geht stoßweise, der wilde Schrei eines unbekannten Tieres treibt dich voran, obwohl du weißt, dass du selbst es bist, der schreit. Da! Eine letzte mächtige Schwarztanne. dahinter das freie Grasland deiner 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 orangerot die Abendsonne. Salzige Tränen tropfen über deine zerschundenen Wangen. Du hast es nicht gefunden, und dennoch: Die seelige Müdigkeit eines erfüllten Menschenlebens umfängt dich, und Du bist unbeschreiblich glücklich."

Jäger und Wildbeuter

Aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen des angesehensten Jägers Aratahon Lässt-



Elche-tanzen für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet:

"Bevor die Sippe die Pflanzen und Tiere eines Waldes nimmt, überzeugt sie sich, wie viel *nurdra* (Lebensenergie - Anm. des Übersetzers) ihr inne ist. Es ist undenkbar, mehr zu nehmen, als der Wald geben kann.

Unser *mandra* (Astralenergie - Anm. des Übersetzers) 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 verstoßen wir. Das Tier weiß, das 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."

Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechtliche Laender, Bastan Munter, ca. 350 v.H.:

"Der Waldelff aber ist fuerwahr eyn Wildbeuter, der sich alleyn naehret vom Auerhahn und vom Hirsch, von der Wildsau, vom Elk und vom Wolff, und was

es sunst im Forst hat."

"Die meiste Zeit stellt er mit Pfeil und Bogen Pfeilhase, Rotpüschel und Feh (Eichhorn), Auerhahn, Fasan, Schweiftrappe und Specht nach. Aber auch den kleinen Streifendachs, Wiesel, Iltis, Wildkatze, Smaragdnighter, Eule und Rotfuchs jagt er nicht nur wegen Pelz, Haut und Federn, sondern um sie zu verspeisen. Die ganze Sippe ist mit Jagdspieß und Bogen unterwegs, wenn es gilt, Wildschwein, Kronenhirsch, Auerochs und Elch zu bezwingen. Und dann und wann stellt er sich auch dem Kampf gegen den Waldwolf, Sippe gegen Rudel, gegen den Sonnenluchs, der ihm auf die höchsten Eichen entflieht, gegen den hellen Walddlöwen und gegen den griesgrämigen Schwarzbär, zuweilen sogar gegen den silbermähnigen Säbelzähntiger aus den Steppen.

Die Wolfsratte aber - die dem Waldmensch des Südens ein Leckerbissen ist - gilt dem Elf als unreines Tier. Mit Einhorn und Riesenaffe schließlich unterhält er sich lieber als sie zu bejagen."

Dialya Goldwind, Wipfelläuferin und Pfadfinderin aus dem Silberbuchenwald:

"Die meisten Städter denken, dass der Elf stets nur mit Pfeil und Bogen pirscht. Doch verbringt er ebenso viel Zeit mit Netz und Schlinge und Speer. Wenn er unbeweglich am Flusse steht, den Holzspieß wartend erhoben, gleicht er einer Weide. Die Zeit fließt durch ihn hindurch. Doch sobald das trügerische Bild vollkommen ist und der Fisch hervorkommt, stößt der Jäger in einer einzigen Bewegung zu. Ähnlich ist es bei der Netzbild, wenn der Elf den Vögeln nachstellt. Auch Gnitzen und Tobritzen und andere kleine Flussfische fängt er mit Netz oder Weidenreue, doch braucht er hier weniger Geschick als das Wissen, wo er die Fanggeräte auslegen soll, und nach welcher Zeitspanne jedes Tier ins Netz gegangen ist, das ihm heute bestimmt ist.

Von Hand schließlich fängt er die Wasserschildkröte, die er dann noch im Panzer grillt."

"Doch ist der Elf ein weniger ausdauernder Jäger als beispielsweise der Waldmensch. Wenn eine Beute ihm zweimal entweicht, so hat sie seinen Respekt verdient. Es ist nicht ihr Los, erlegt zu werden und als Nahrung zu dienen. Die Wälder danken es dem Elf und schicken ihm eine andere Beute."

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.: "Dabei lässt sich keinerlei Unterschied zwischen den Geschlechtern feststellen. Das elbische Leben beruht so sehr auf Gewandtheit, Sinnesschärfe und Fingerfertigkeit, in der sich Elbenmann und Elbenfrau ebenbürtig sind, dass es nur von persönlichen Vorlieben und Begabung abhängen mag, wer den Kronenhirsch beschleicht und wer der Kleinellen rosige Popos pflegt."

Aus dem Bericht der Expedition des Aventurischen Boten, 10 Hal:

"Wildtiere und selbst Raubtiere behelligen die Elfen nicht. Wir sahen eine ältere Elfe, die auf einen hung- rigen Schwarzbären zutrat, mit dem Finger auf ihn deutete und dabei beruhigend auf ihn einredete. Das Urvieh schmiegte sich dann gemütlich an sie, spielte eine halbe Stunde mit den Kindern und trollte sich dann wieder in den Wald."

Von Weg und Steg, Obristin Dhara Tuzirim, 37 v.H.:

"Durch viele dieser dichten Urwälder führt selbst für Elfen kaum ein Weg. Man muss ihr geheimnisvolles Inneres umgehen, kann es nur auf verborgenem Pfa- de streifen - oder auf dem Wasserweg durchqueren: Hunderte von Wasseradern führen durch die Un- durchdringlichkeit der Wälder, dem Kvill oder dem Neunaugensee zu. Flüsse fressen sich durch ocker- gelbe, bläuliche und rote Erdschichten ein tiefes Bett, wo sie auf Kalkstein oder Blaustein stoßen, bilden sich tosende Wasserfälle und reißende Strom- schnellen. Nur mit den leichten grünen Einbäumen, die aus lebenden Stämmen geformt wurden, und den Rindenbooten kann man diese Wasserwege nutzen und ihre Hindernisse umgehen."

"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 wieder zu sehen, verabreden sie sich für' wenn sich die Blüten der Pandlarilie öffnen_ oder 'wenn die Spitzen der Salamandersteine ganz weiß von Schnee sind_. Kein Jäger der Wildnis hat Be- denken, an so einem Treffpunkt einige Wochen zu lagern, auf die Jagd zu gehen und Vorräte anzulegen, sich gar einen Unterstand zu bauen."

Wildleder und Vogelfeder

"Die übliche Tracht des Waldelfen ist das wildleder- ne Jagdhemd. Das feine Lederdes rotbraunen Kro- nenhirsches, zuweilen auch das des Weisshirsches oder des schwarzen Waldwolfes, wird roh gegerbt und mit der Fellseite nach außen auf den Leib ge- schneidert, bis zur Taille, oft aber auch bis Ober- schenkel oder Knie. Daran kommen feinste Verzie- rungen, wie sie nur mit dem Geschick und im fried- lichen Wohlstand der Waldelfen geschaffen werden können.

Lederne Fransen, die Schwungfedern von Eule, Fa- san, Buntspecht und Schweiftrappe, sowie die Schwänze von Wiesel, Weißhirsch, Wildkatze und Rotfuchs betonen Schultern, Ellenbogen, Brust oder Brüste, Hüfte und Saum. Die schönsten Jagdhemden werden mit wertvollen Trophäen veredelt: Die Schultermähen vom Waldlöwen, hellweiß, vom

Bär, braunschwarz, und am prunkvollsten vom Sä- belzahniger, silbrig, lassen den Träger selbst wie ein mächtiges Raubtier erscheinen.

Ergänzt wird das Jagdhemd, zumindest in den diche- teren

Wäldern, durch das Lendentuch, zweimal durch ei- nen Gürtel geschlungen, oder eng anliegende Leg- gins aus weichstem Leder oder Bausch.

Die berühmten Elfenstiefel sind stets blütenkelchar- tig ausgeschnitten und mit einem weichen Innenfut- ter versehen, das sich binnen weniger Tage makellos dem Fuße anpasst. Auf die Stiefel wird kein zusätz- liches Sohlenleder gefügt, sodass der Jäger durch das dünne Leder genug Boden spürt, um schleichen zu können oder Bäume zu erklettern. Oft ist auf der Innenseite eine Art Messerscheide oder Futteral ein- gepasst, in der der Elf sein Jagdmesser oder seine Flöte verbirgt.

Im Winter, bei Festlichkeiten, auf Brautschau und wenn der Elf die Wälder verlässt legt er oft einen Überwurf an. Da gibt es weite, oft ärmellose Mäntel aus Leder, Fell oder reinem Pelz, je nachdem mit ledernen Fransen oder Pelzbesatz verziert; weiters bauschene Wetterflecken, wie sie auch die Auelfen tragen, aber auch prachtvolle Federhemden, die den Träger wie einen fremdartigen Vogel erscheinen lassen, und die geheimnisvoll geflochtenen Nessel- hemden, aus lebenden Pflanzen geformt und erst kurz vor dem Anlegen abgeschnitten, sodass der Träger für einige Tage fast unberührbar ist."

Dialva Goldwind, Wipfelläuferin und Pfadfinderin aus dem Silberbuchenwald:

"Die Ausrüstung des waldelfischen Jägers ist bis auf wenige Kleinigkeiten von der Erfahrung von Hun- derten von Generationen bestimmt. Zweckmäßig, einfach und niemals störend muss sie sein.

Der Köcher aus besticktem Leder schmiegt sich an Schulter und Kreuz, das Dutzend gefiederter Pfeile ruht in einem Rost. Auch der kurze Bogen aus ge- drehtem Horn oder feinsten Hölzern findet - beim Marsch niemals bespannt - neben dem Köcher am Rücken Platz. Auch im dichtesten Tannicht verhed- dert sich kein Riemen, keine Feder, keine Spitze, alles gleitet ebenso ungehindert durchs Unterholz wie die langen geschmeidigen Haare. Einige weitere Utensilien haben sich im Zeitenlauf bewährt: Stets führt der Waldelf einige Riemen aus weichem Hir- schleder sowie ein Halstuch aus Bausch oder ge- schorenem Pelz mit sich, um Handgelenk, Wade oder Stirn geschlungen. Mit ihnen kann er Wunden abbinden, Brüche schienen, Kleidung reparieren, Jagdbeute verzurren, und hunderterlei andere Werk- zeuge improvisieren. Baumharz, stets griffbereit, dient als Klebstoff, Kitt, Knetmasse und Dichtung. Und ein ellenlanges Schilfrohr im Köcher ist letzte Rettung als Schnorchel, wenn er sich im Wasser verbirgt, oder um Raubtieren und Feinden betäuben-

den Lotosstaub ins Gesicht zu blasen, um Feuer anzublasen, oder als Blasrohr für federlose Pfeile, wenn der Bogen gebrochen ist.

Aus den Bälgern von Biber und Wildkatze verfertigt der Waldelf schmucke Beuteltaschen sowie Schläuche für das geminzte Wasser, die er so um den Leib schnüren kann, dass sie bei der Jagd und im Unterholz nicht behindern."

Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, 1001 n.BF.:

"Zum Handeln aber kleideten sie sich aufs Wunderlichste. Viele schritten wie Vögel in Tiergewändern einher, gezieret mit den Federn von Adler, Eule, Schwarzstorch, Elster und Häher, mit dem Flaum der Purpurmeisen und Schwalben, den Flügeln von Riesenlibellen gar. Tüll aus feinstem Bausch sah ich, den sie wohl von ihren Vettern in den Auen eingehandelt hatten. An Gürteln aus dem Leder von Weißhirsch, Smaragdnatter und Luchs baumelte ihnen Gebrauch und Schmuck, hie ein kurzes Beinmesser, da ein Hornkamm, hie ein Löffelchen, da eine Rohrflöte. Fast Alle trugen Federn im Haar, auch Holzperlen und Tannenzapfen hatten sie eingeflochten, dazu Kämme aus Holz und Horn. Eine der Elben ging gar in den Wald und kam von Dutzenden von Schmetterlingen umflattert zurück, die über eine Stunde mit ihr blieben und als ihre Zier dienten."

Jagdgründe und Baumhäuser

Aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen des Elfenweisen Delayar Wo-Regenbogen-spießen für die ersten menschlichen Siedler. Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet:

"Die harzduftenden Wälder sind unser Heim. Die Mammutbäume sind seine Pfeiler, die Tannennadeln sein Dach und sein Boden. Farn und Schachtelhalm sind seine Türen, Brombeer und Dornicht seine Wände. Wo Erdbeere, Elbenkraut und Brunnenkresse wachsen, ist unsre Speisekammer. Wo Feuerlilie, Lavendel 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 Axt wüten in seiner Stadt?

Ihr seid gekommen, um zu bleiben, und darum werdet ihr leben wie wir."

Talorion Tannensang über seinen Mutterstamm im Waldwo-Regen-auf-Biber-dämme-fällt, 15 Hal:

"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; viel mehr 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 Spielnest 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 Hauptpfeiler des Gebäudes und deren dichte Äste das regenfeste Dach bilden werden, daneben ein Laubbaum,

bevorzugt Ahorn oder Steineiche, dessen weiche Blätter vorzügliche Wände und Böden abgeben. Dann setzt sich die Sippe beratschlagend um den Baum, wer mag, singt eines der alten Lieder, das eines berühmten Elfen Baumhaus beschreibt. Dank solcher Vorbilder und der örtlichen Gegebenheiten bildet sich dann bald das Bild des eigenen Hauses. Schließlich singen sie gemeinsam die alte Zaubermelodie, 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 Spalier anstelle der Wände hochgezogen.

Samen werden ringsum auf den Boden oder gar in erdgefüllte Baumlöcher ausgestreut, schnellwachsende Kletter- und Rankpflanzen, Winden, Wicken, wilder Wein und Ulmenwürger wuchern am Gitterwerk hoch und bilden dichte, 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 kurzentschlossen ein Fenster geformt. Hängematten, die Enden an einem Deckenast zusammengehängt, bilden baumelnde Nester wie die der Webervögel. Zarte Astgabeln halten Waffen, Ersatzkleidung und die wenigen anderen Besitztümer.

Währenddessen klingen Scherzen, Singen und Lachen aus den Bäumen, allerorten turnen Elfen wie die Eichhörnchen durch die Äste, stecken hie den Kopf hervor, krabbeln da wieder in eine Höhle. Gegen Nachmittag schon gilt ihr Bemühen nur noch Schönheit und Kunst ihres Heimes. Die Kinder bringen Königskerzen, Himmelschlüssel und Akeleien, zärtlich mitsamt der Zwiebeln und Wurzeln ausgehoben, und setzen sie ringsum 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. Die Früchte der Hauptbäume aber, Tannenzapfen, Eichel und Ahornsaft, wachsen als Naschwerk direkt ans Bett.

Zuweilen gilt es noch, Brücken zu anderen Bäumen, Häusern oder gar Wäldern zu gestalten, sobald die Zaubernden sich erholt haben.

Spätestens dann wird ein fröhliches Fest gefeiert, Verwandte und Freunde kommen über die neuen Wege, um ringsum und im neuen Heim der Sippe zu feiern. Ein blühendes, wucherndes Märchenschloss ist es geworden, voll wilder Düfte und Gerüche. Wie Wunderfrüchte hängen Lampions aus halbdurchsichtigen Blättern in den Bäumen, erleuchtet von Glühwürmchen, die auf magische Weise hineingelockt wurden. Und manch eine Sippe der Gäste beschließt, es den Freunden gleichzutun, ihr eigenes Heim der Wildnis zurückzugeben und aus reiner Freude daran ein neues Wunder elfischer Naturzauberei zu formen."

Kräuter, Beeren, Wildbret

"Der Städter kann sich kaum vorstellen, welche Vielfalt die unberührten Elfenwälder bieten, zudem wenn man solche Macht über die Pflanzen hat wie der Waldelf.

Die Laubbäume schenken ihm Eichel, wilde Kastanien, junges Espenlaub und Eibentriebe. Von den roten, blauen und schwarzen Tannen pflückt er die kleinsten Wipfeln, die Tannenzapfen bergen feinste Samen, die er zudem fast unbegrenzt aufbewahren kann. Er sammelt Walderdbeeren, Brombeeren, Himbeeren und wilde Kirschen. Er zupft die jungen Triebe von Schachtelhalm und Waldmeister, und von Elbkraut, Lavendel, Brennessel und Brunnenkresse nimmt er die ganze Pflanze. Von essbaren Schwämmen kennt der Elfenwald mehr denn das übrige Aventurien, insbesondere Pfifferling, Dukatenstempel und Riesenstäuberich. Ernten kann der Elf das ganze Jahr: Wenn die Frucht noch nicht gereift ist, der Spross noch nicht gegrünt hat, der Schössling noch nicht ausgeschlagen hat, so legt der Elf seine Hände auf die Pflanze, und sie folgt seinem Willen. Auch scheint der hungrige Elf wenig Bedenken zu haben, ungenießbare Pflanzen zu sich zu nehmen, behauptet er doch, sogar Gift und Fäulnis aus Nahrung bannen zu können. Auch mancherlei Delikatesse birgt der Wald. Findet der Elf einen Stock wilder Bienen, dann legt er ein glosendes Holzscheit oder ein Blatt vom Mirbelstein hinein, damit die Tiere die Flucht ergreifen. Manch alter Elf deutet ihnen gar bloß, und die Bienen gehorchen ihm und überlassen ihm den Honig. Stets achtet er aber darauf, dass die Bienen den Stock wieder beziehen

und noch etwas Honig vorfinden. Schon das Kind versteht es, einen Ahorn mit Zaubermacht zu formen, sodass sein Saft in eine Rindenschale tropft. Dieser wird dann erhitzt, bis er als brauner Zucker auskristallisiert. Und auch aus den Wipfeln von Tannen und anderen Bäumen versteht der Elf Honig zu kochen.

Schließlich gewinnt er auch die Säfte von Obst und Gemüse, und meistens greift er mit der einen Hand nach der Pflanze und hält mit der anderen ein Gefäß darunter, den Saft aufzufangen. Es ist ein rechtschaffenes Wunder um die Elfenmagie!"

Talorion Tannensang, hochdekorierter Halbelfen-Veteran, über einen Besuch bei seinem Mutterstamm im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme fällt. 15 Hal:

"Bei all dem könnte man annehmen, dass Waldelfen Vegetarier seien. Im Gegensatz dazu sind sie begeisterte Jäger. Sie leben viel zu sehr mit der Natur, um hier falschen Sentimentalitäten zu erliegen. Sie wissen, dass es das Schicksal von hundert Kaulquappen ist, gefressen zu werden, und nur von einer, ein Frosch zu werden, und dass für jeden Luchs, der das Jagdalter erreicht, zehn Jungtiere stehen, die selbst gefressen werden.

Das Fleisch, ob vom Rotpüschel, vom Auerhahn, vom Kronenhirsch oder vom Waldlöwen, würzen sie herb mit Basiliskum und Eberraute oder scharf mit Drachenkräutlein und Scharlachkraut.

Die klaren Waldbäche und Flüsse bringen Wander-salme, Regenbogenforellen und Gnitzten hervor. Wer sich darauf versteht, legt seinen Bauschmantel an eine klare Stelle im Teich, wartet, bis sich alles beruhigt hat, und zieht den Mantel dann voll Fischchen und Kaulquappen heraus. Dann braucht man die gleichermaßen nahrhafte wie durstlöschende 'Suppe' nur noch handtellerweise austrinken."

Notmärker Waidwerk-Kompendium, Ausgabe unter Gräfin Ulmhild von Notmark, 35 v.H.:

"Der ist ein schlechter Jäger, der alfische Bräuche gering achtet, weil sie ihm fremd sind. Um dem Durste vorzubeugen, führt der Alf stets drei Maß Wasser im Biberbalg mit. mit frischer Waldminze aromatisiert und haltbar gemacht. Quält ihn aber dennoch der Durst, dann pflückt er sich frische Walderdbeeren, die auch den Schweißtrieb mindern."

Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, 1001 n.BF.:

"Milch kennen die Waldelben kaum, da es verpönt ist, Muttertiere zu erlegen, die gerade Jungen führen. Und die Kindernahrung aus einem lebenden Tier zu melken, das beantworten sie mit einem Blick, als ob Unsereins vom Gastgeber die Milch seiner Mutter angeboten wird."

Aus den Schriften des Heilmagiers Elcarna, Leiter der Akademie der Verformungen zu Lowangen, 1009 n.BF.:

"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, mengen die Elfen Belmart-Blätter und Zwölflblatt fast wie Salat unter ihre Kost. Schönaugbeeren, die wir nur für Charismaelixier und teuerste Kosmetik nutzen, essen sie wie Walderdbeeren. Die heilkräftigen, blauen Beeren des Vierblattes findet man öfter als irgendwo. Gegen die wenigen Fieberkrankheiten, die sie befallen, wachsen ihnen Traschbart und Ulmenwürger zuhauf.

Es mag nur gerecht sein, dass die vor Gesundheit strotzenden Elfen manches entbehren müssen, was uns lieb ist. Getreide, Brot, Zucker, Milch und Bier kennen sie nicht. Salz ist ihnen - wie allen Wildlebenden - eine der größten Kostbarkeiten."

Bogen, Speer und Messer

Aus einem Bericht des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach an seinen Tempel:

"Der Elfenbogen wird in den Märchen immer wieder als edelste aller Waffen beschrieben. 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 sie aus reinem Elfenbein - oder Mammuton, wie die Elfen sagen!

Die Waffe wurde in gewohnter Weise aus zwei Hälften, den so genannten *Schwinglingen*, zusammengesetzt. Üblicherweise benützt man die Hörner eines Salamanderstein-Wießhirsches oder einer Halmar-Antilope, doch müssen die Schwinglinge schon ungewöhnlich lang und ebenmäßig gewachsen sein; ein solches Tier wird nur alle paar Jahre geschossen. Die traditionelle Längenangabe für einen Schwingling ist der Abstand von der Ferse des Schützen zur weichsten Stelle seiner Kniekehle. Fertig gestellt soll der Hornbogen dem Schützen genau bis zur Leibesmitte reichen.

Die beiden Schwinglinge werden von jedem Bognermeister mit einer eigenen, geheim gehaltenen Technik verbunden. Das *Herz* ist die wichtigste Stelle des Bogens, laufen doch alle Kräfte hier zusammen. Meist wird ein Zapfen aus Eibenholz in die Höhlungen der Hörner gefügt. Anschließend wird die Nahtstelle mit Bast oder Sehnen umwickelt und mit einem Pelz verziert, der als Griff dient. Aber wie gesagt: Jeder Bogner hat da seine Geheimnisse, und ich werde mich hüten, meine Waffe auseinander zunehmen



Die Sehne eines Elfenbogens, die ja gespannt über einen Schritt lang sein muss, ist häufig die Fersensehne eines Steppentigers oder Hirsches. Die Sehne muss, sobald sie aufgelegt wird, einen ganz typischen schwingenden Klang haben. Auch ich habe inzwischen gelernt, wann immer ich den Bogen bespanne, diese Stimme der Sehne als Zeichen ihrer Qualität zu werten.

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 elbsche Meister getan hat. Es gibt keine Schnittoder Schleifmale, fast sieht es aus, als ob der Pfeil einfach lebend aus dem Herz eines Eibenastes gezogen wurde!

Die Pfeilspitzen wurden aus Hirschbein geschnitzt. Einige habe ich verloren und durch eiserne ersetzen lassen, aber ich wage nicht zu behaupten, dass die Pfeile dadurch besser geworden wären. Auch geht von den winzigen Verzierungen auf dem Hirschbein so ein Zauber aus, dass mir ein absichtliches Auswechseln wie ein Frevel erscheint. Die Befiederung der Pfeile ist das vielleicht schönste daran überhaupt. Die sechs schärfsten Pfeile tragen das SchwarzWeiss des Königsadlers, jene sechs für die lautlose Jagd das Braun der Eule, und bei den übrigen konnte ich das Silberblau des Falken, das Schwarz des Kvell-Storches und das Rot des Eichelhäfers erkennen. Es ist mein ständiges Bemühen, nach jedem Schuss die Güte der Federn zu prüfen, und sie gegebenenfalls zu ersetzen. Aber wo findet man schon einen Königsadler?

Mein Traum wären natürlich die Schwungfedern einer Totenamsel, mit dem berühmten Elfenzauber belegt. Die Überlieferung berichtet von dem Meisterschützen Tenobaal Totenamsel, dessen Pfeile dank seiner Magie weiter flogen und tödlicher trafen als bei jedem anderen. 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 verzeih' mir - aus dem feinen Balg einer Wildgans gefertigt, aber auch zartes Leder von Reh oder Wiesel wird zuweilen verwendet. Die Köcherstickereien aus Luchshaar und Bast, mit Lotos und Nelken gefärbt, sind typische elfische Ornamente, so verschlungen, dass man ihrem Lauf eine Viertelstunde folgen kann, ohne an den Ausgangspunkt zurückzukehren. Zuweilen denke ich, dass irgend eine geheime Botschaft in diesen Zeichen steckt. Alles in allem verstehe ich schon, was für ein Zauber diesen Waffen innewohnt - und warum die sonst so friedfertigen Elfen waldlöwenwild werden, wenn man ihnen in der Stadt ihren Elbenbogen abnehmen will."

"Rüstungen finden bei den wild lebenden Elfen verständlicherweise kaum Verwendung. In den wenigen Fällen, wo es gilt, gegen einen Lindwurm, Baumdrachen oder andere Raubtiere mit ungewöhnlich starkem Eigenwillen, gegen überhand nehmende Waldspinnen oder gegen menschliche Landräuber und Mordbrenner vorzugehen, werden meist eigens Rüstungen angefertigt. Entweder greift der Elf zu Wildschweinleder, das mehrlagig genäht und in Wasser und Feuer gehärtet wird, oder er formt Rinde und Borke einer Steineiche noch am Baum, so dass sie dann abgenommen und wie eine zweite Haut angelegt werden kann."

"Du hast einen Elf gesehen? Du hast mit ihm gesprochen? Er hat dir einen Zauberring geschenkt? Gutes Kind, was immer er dir erzählt hat - wenn du ihn gesehen hast, kann es nur ein Auelf gewesen sein."

(Klein-Alriks weise Großmutter auf seine Erzählung über die Begegnung mit dem "Abkömmling des Elfenkönigs")

"Die meisten Menschen, die von den Elfen sprechen, meinen die Auelfen, die sich in den lichten Wäldern und Hügeln längs der Flussläufe niedergelassen und dort allen Angriffen von Orks, Goblins und anderen Feinden getrotzt hatten. Auch die güldenländischen und norbardischen Siedler mussten feststellen, dass die Auelfen nicht bereit waren, sich vertreiben zu lassen, wohl aber friedlich mit jedem zusammenzuleben, der sich in ihrer Nachbarschaft niederliess."

Ancoron Katzenzorn, Ausgestoßener und Ogerschlacht-Veteran:

"Wie alle, die die Freiheit wirklich lieben, gewähren

Lebendes Holz

"Zu den bedeutendsten Handwerken gehört die Flechtereie. Von Körben über Windschirme bis zu Matten werden zahlreiche Gebrauchsgegenstände aus Weidenruten geflochten. Oft wird dieses Flechtwerk mit Blüten oder grünen Trieben verziert, die die wunderbare Elfenmagie lange Zeit am Grünen zu erhalten vermag.

Ähnliches gilt für die Pfeilmacherei und die Speerschneidekunst, bei der die Schäfte stets eher geformt als geschnitten werden, und die den Mangel an Metall durch die ausgewogene Form wettmachen."

Ariana Einhorngruß, Steppenelfe und äußerst erfolgreiche Teilnehmerin des Donnersturm-Rennens, 13 Hal:

"Manche Elfen der Steppen, Wälder und Auen verstehen es, lebendes Holz nicht nur zu Gebäuden und Brücken zu

formen, sondern sogar zu Booten und Fahrzeugen, die die Erde, in der sie wurzeln, selbst mit sich führen. Wenn du meinen Wagen betrachtest, wirst du sehen, dass er wie eine Muschel unter seinen eigenen Leib gewachsen ist und das Erdreich aufgenommen hat. Natürlich muss ich ihm zuweilen etwas von meiner Seelenkraft zuführen, damit er nicht er stirbt. Für unser Schiff am Oblomon muss sich sogar die ganze Sippe zusammenfinden. Bitte? Ja, düngen würde auch genügen ..."

Die Auelfen

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 Orks nicht ohnehin streitig machten, an die Menschen verloren."

Naheniel Quellentanz, Kaiserliche Gräfin zu Waldstein: "Wenn sich Baron und Bauer über das Lotterleben und die mangelnde Kaiserstreue der heidnischen Elfen erbosen, vergessen sie, dass diese Auelfen - nach elfischen Maßstäben - bereits wie Menschen leben. Sie besitzen mehr magisches Wissen und Kunstfertigkeit als jedes andere Volk, und vieles ist für sie selbstverständlich, was für andere unbekannt oder verwirrend ist. Aber sie denken und fühlen nicht anders als Menschen. An einem Auelf ist nichts Geheimnisvolles."

"Wer die höchsten Türme baut, wird am tiefsten stürzen." *(Hal, Kaisersprüche)*

Ellinar Sterntreu, Oberkanzleirat für Diplomatische Angelegenheiten, Gareth:

"Die Menschen sind immer wieder überrascht, wenn sie feststellen, dass einer der höchsten Kaiserlichen Beamten

ausgerechnet ein Angehöriger des Elfenvolkes ist. Doch uns selbst kann nichts mehr überraschen. Wenn wir eines gelernt haben, dann das!

Denn 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.

Warum also soll nicht ein Elf des Frieden des grössten Menschenreiches erhalten, während seine Brüder versuchen, die Enten im Schilf zu erlegen?"

Die fruchtbaren Auen

"Wildlebende Auelfen in ihren Pfahldörfern in den Flussauen findet man wohl nur noch in Nordaventurien, größtenteils an den drei grossen Flüssen der Taiga.

Am flachen *Ohlomon* mit seinen walddreichen Ufern wechselt ihre Besiedelung mit der echter Waldelfen ab; vor allem im Mittellauf, nahe eines norbardischen Handelsstützpunktes namens Oblarasim, sind ihre Dörfer recht leicht zu finden. Am und im Alavi-See stehen gleich Dutzend der Pfahlbaudörfer, und entlang des kalten *Frisunds* leben etliche Sippen. Auch an der *Letta*, in den lichten Wäldern nördlich von Bjaldorn, sind die Auelfen leicht zu finden. Dort, wo keine großen Ströme das Land bewässern, leben einige Sippen, oft als Reitervolk. Kinder des Windes nennen sich diese Steppenelfen selbst. Solche Gebiete sind erstens das *Einhorngras*, das Hochland zwischen dem Mittellauf des Kvill und dem Brinask, zweitens die *Grüne Ebene*, eine nur vom Regen getränkte Senke, drittens jenes Hochland zwischen Gerasim am Oblomon und dem Rabenpass über die 'Kleine Sichel', das die Elfen *goblinda* nennen, und viertens die südlichen Ausläufer jener Weite zwischen Frisund und Letta, die unter dem nivesisch-elfischen Wort *tundra* bekannt geworden ist."

Kerry ui Brioghan, Geographin aus Honingen, Teilnehmerin der Elfen-Expedition des Aventurischen Boten, 10 Hal: "Entlang dieser Flussläufe und in dem Grasland dazwischen ist Aventurien noch fast unberührt von Menschenhand.

In den lichten Wäldern der Taiga wachsen weißstämmige Birken, gelbnadelige Lärchen und grau-grüne Föhren. Gegen Ende des Praiosmondes färben sich Blätter prachtvoll weinrot, karmesinrot, gold-

gelb und travia-farben; Elfensommer nennt man dieses Wunder der Peraine, das Worte kaum beschreiben können. Die dichteren Wälder bestehen aus blauen Tannen und lindgrünen Fichten und gehen nach und nach in den Urwald der Salamandersteine über. Mehr noch als von den Bäumen ist die Au jedoch von den Gewässern geprägt. Breite, aber flache Ströme schlängeln sich gemächlich durch Hügel und Ebenen. Das glasklare, kaum mannstiefe Wasser und die weißen Kiesel im Bachbett - zwischen denen man manchmal Goldkörner findet - rühren daher, dass die Taiga nicht viel Boden bietet. Allenthalben brechen Flussarme aus, werden zu abgeschlossenen Weihern oder versickern in blühendem Moorland. Meilenweit um jeden Fluss findet man Bäche und Tümpel. Die Dämme einer fleißigen Biberkolonie können einen ganzen Strom umleiten."

Dimeloi Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, 10 Hal: "Eine Vielzahl von Tierstimmen erfüllt die Aulandschaft: Laubfrösche, Sonnenkröten, Teichschildkröten und Blauunken plaudern im Schilf durcheinander. Eiderenten und Prunkenten quaken sorglos auf dem Wasser. Hummeln und Bienen, Libellen und Mücken, Eintagsfliegen und Orkbremsen erfüllen die Luft mit ihrem Summen. Wollgrillen und Heupferdchen zirpen im Gras, über dem jubelnd die Lerchen stehen.

Ziehende Schwärme von Wildgänsen und Enten zeichnen Keile und Striche an den Himmel. Regenbogenforellen und Tobritzen schnellen aus dem Wasser. Reiher stelzen durchs Schilf. Perainenkäfer krabbeln über Gras und Klee.

Doch sie alle sind auf der Jagd: Silberwölfe und Kvillotern suchen ebenso nach ihrer Beute wie Habichte und Gabelschwänze. In den Sumpflöchern lauern Blutegel, die auch den Elfen zu schaffen machen. Und manchmal trifft man einen verwirrten Wanderer, der seit Tagen von einem Ikanaria-Schmetterling gebannt durch die Auen stolpert."

Elsurion Sternlicht, selbsternannter Elfenbotschafter in Norburg:

"Das sogenannte *hiundavar* ('das bewachte Land') haben die Auelfen Jahrtausende lang gegen die Orks der Blutzinnen verteidigt. Doch auf eine andere, schleichendere Invasion waren sie nicht vorbereitet. Heute wird das gesamte Quellgebiet des Svelts zwischen den unheimlichen Thaschbergen, dem Rhorwed und dem Neunaugensee - ohne das trügerische Nebelmoor - von zehn mal mehr Menschen als Elfen bewohnt.

Auch das Alderhaag gehört wohl zu den verlorenen Gebieten. Am Nuran Kaeeli, der in den Hügeln der 100 Karene entspringt und parallel zum Brinask durchs Alderhaag fließt, findet man uralte Bauwerke hochelfischen Ursprunges, aber nur noch eine Fischer-Sippe."

-In den fruchtbaren Auen Mittellaventuriens, namentlich in Garetien und Almada, sind die Elfen ein eher vertrauter Anblick, leben sie dort doch seit Menschengedenken. Ja, die Elfen behaupten gar, dass sie diese Auen schon zu Urzeiten gegen Orks und vor allem gegen Echsen verteidigt haben, gegen die auch die ersten Helden der Menschen ziehen mussten."

Jäger, Reiter, Städtebauer

Aus dem Rohalschen Census (Volkszählung), 479 v.H.: "Die Elben, so zum Auvolcke gehöerig, tathen wir wie folget zaehlen oder von dero Stammesaeltesten zaehlen lassen. Zwoelff Tausend seint es wohl. Davon erstens ein Drittheil, das lebet ausschliessiglich als Wildbeuter, das ist Jager und Sammeler. Zweithens ein Drittheil, das lebet in festen Ortlichkeyten, so selber erbauet, allwo auch sei Obstbau, Handwerck und Tauschhandel mith Menschenvolck. Drittens ein Drittheil, das habet keyn eigne Bleib und hauset in unsren Ortlichkeyten oder ringens darumb."

Der Rote Pfeil, achtmaliger Sieger des Bogen-Turniers von Gareth:

"Den ganzen Tag, von den Morgennebeln, wenn wir durch das taunasse Reihergras wandern, bis zur Abendsonne, die ihre letzten Strahlen durch die Birkenblättern sendet, spüren wir, dass 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, und unsere Bogensehnen singen von unserer Stärke. Trollblumen und Schwarzstörche 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 blutdurstende 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."

"Der Auelf - so er noch nicht vom Menschen `gelernt' hat - ist Jäger und Fischer zugleich. In der Au

ist es nicht so schwer, das Wild zu erspähen. zumal wenn man die magischen Sinne eines Elfen hat. Somsals sich keine Tiere zeigen, kennt der Elf die Augenau und weiß, wo er suchen muss. Es bereitet ihm wenig Mühe, an seine Beute heran zu kommen. Unhörbar schleicht er durch Gras und Busch und Schilf und Wasser, denn wenn der Elf es wünscht, dann kann man rings um ihn keinen Laut mehr hören. Unsichtbar nähert er sich den Tieren, denn wenn der Elf es wünscht, dann kann man ihn nicht sehen. Dann hebt er geschwind den Bogen, zielt und trifft das Wild - sei's im Gras, im Schilf, in der Luft oder unter Wasser - mit sicherem Blattschuss.

Auch ist der Auelf ein großer Taucher, kann er doch sogar unter Wasser atmen. Manch einer bedient sich eines handzahmen Blaufalken oder Sturmfalken, mit dem er brüderlich spricht, jagt und die Beute teilt.

Der wilde Auelf ist auch der einzige, dem es zuweilen - alle zwanzig Jahre hört man davon - gelingt, ein Einhorn kurz vor seiner magischen Verjüngung aufzuspiiren und so an das frisch abgeworfene Horn zu geraten."

Ariana Einhorngruß. Steppenelfe und Teilnehmerin des Donnersturm-Rennens. 13 Hai:

"Die Heimat meiner Sippe und ihrer Rösser ist das butterblumige Einhorngras westlich des wundersamen Kvill. Die zwei größten Stämme der Kinder des Windes leben jedoch in der kargen Tundra zwischen Oblomon und Letta und in jener Senke, die die Menschen die Grüne Ebene oder das Karengas, zuweilen auch mit unseren Worten die Goblin-Wiese nennen.

Die Kinder des Windes leiten ihre Herkunft von dem Hochelf Lariel her. Seine Reiter alleine überlebten seinerzeit den Untergang der gleißenden Elfenkönigreichs von Tie'Shianna, und obgleich er später entrickt wurde, folgen wir seinem Vorbild.

Unsere Reittiere sind ausdauernde, kleine, weiße Ponys. Sie sind die Abkömmlinge jener zottelhaarigen Tiere, die die Menschen Paavi-Ponys nennen, und der weißen Zauberstuten, die aus der Nebelwelt zu rufen wir damals erlernten. Aber auch die Onager, schnelle Wildesel, die es nur am Oblomon gibt, haben unseren Tieren ihr Blut gegeben. Jedes Kind des Windes erwählt am Ende seiner Kindheit ein Fohlen, das aus der Verbindung der Reittiere seiner Eltern entsprungen ist. Mit diesem Tier verbindet ihn ein magisches Band, und ebenso mit all seinen Nachkommen. Denn das Leben eines Pferdes ist kurz. So müssen wir lernen, das Erbe dieser Tier zu lieben und nicht sie selbst. Bis wir schließlich den schönsten Sproß an unsere eigenen Kinder weitergeben. Die Feinde der Vergangenheit sind lange entschwunden. Heute müssen wir uns nur noch vor den Wölfen hüten, die unsere Fohlen rauben, vor den Trichterameisen und Rempelkäfern, die ihnen die Beine brechen, und vor den Menschen, die kommen,

um das Land zu fesseln, umzugraben und aufzuteilen."

Dimeloe Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, 10 Hal: "Meine Sippe am Yaquir hat gelernt, dass ihr Menschen vieles formen könnt, was uns zu mühsam ist, und dass ihr Vieles wertschätzt, was uns unter der Hand wächst. So freuen wir uns über jene Menschen, die das Tauschen zu ihrem Beruf gemacht haben, und zu uns kommen. Wir geben die Früchte, Säfte und Essenzen von Obst und Kräutern, den Honig, den Bausch, und mancherlei Schnitzerei oder Flechtwerk, das wir zum Zeitvertreib formten. Dafür nehmen wir Erz und Metall, Glas und Kristall, Wolle, Tuch und Leinen, Zucker und Salz. Vieles Menschenwerk ist uns aber auch unangenehm, wie Brot und Korn und Bier und Milch."

*"Kommt ein Elf und grüßt er dich,
dann sei wachsam. hüte dich.
Halt' dein Weib und halt' dein Huhn,
bring' ihm Salz und Zucker nun.
Frag' um Rat und lache nicht,
weiß doch nicht, wie wahr er spricht."*
(Mittelaventurisches Volksgut)

Expertise der Magisterin Tilmada Edle von Berghof, Kanzlei für Reichsangelegenheiten, Gareth: "Zahlreiche Siedlungen der Elfen liegen nicht nur im Dunstkreis der menschlichen Zivilisation, sondern auch innerhalb der Grenzen ihrer Reiche. Der rechtliche Status solcher Elfendörfer ist sehr unterschiedlich. Für einige Gemeinden wurden beeindruckende Sonderregelungen als Freistätten, Exarchien oder Enklaven geschaffen, also praktische Unabhängigkeit, meist in Folge des Tralloper Vertrages: 'Über die Unantastbarkeit des Elfenreiches' mit Kaiser Murak-Horas (31 v.BF.). Bis heute hat es Hundertschaften von Bosparanischen und Garethischen Rechtsgelehrten 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" verteilen!

So kommt es immer wieder zu Szenen, wo ein erboster 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 Elfendörfer unterstehen durchaus einem Landesherren. Oft, auf altem Rohalschen Recht beruhend, gehören sie zu den Kaiserlichen Latifundien wie der Reichsforst und viele Gutshöfe. Andernfalls gelten der Herzog der Provinz oder der örtliche Graf als Landesherr. Diese Dörfer liefern meist einen oder zwei Zehente in Wild, Fisch, Obst und Honig und anderen Naturalien. (Gar nicht selten findet man Arrangements, wo im Zuge oder anstatt der Steuern

ein schöner Elf - Mann oder Maid - zu des Grafen Erbauung am Hof verbleibt.)

Alle Elfendörfer haben durch den Tralloper Vertrag das Marktrecht, so dass die Elfen ihrem gewohnten Tauschhandel nachgehen können. Die benachbarten Bauern schätzen diese zusätzlichen festen Märkte sehr, den Bürgern der umliegenden Märkte und Städte dagegen sind sie ein Dorn im Auge."

Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechtliche Laender, Bustun Munter, ca. 350 v.H.:

"Wohl 3500 Elffen hatt man gezaehlet in Mitten unsemer Staetten unt Doerfern. Die meysten dero Natur gemaesz gen Mittnacht, namentlich in Lohwangen unt andrigen Staetten am Svellt unt im Bornlandt. Seys in Norburg, sey in Riva oder seys in Lohwangen, stets seyn es an die 250 Elffen. Zumeyst ein Stamb mith eyn halb Dutzend Sippen. Doch seyndt sie auch in Garethia unt Yaquiria so zahlreich, dasz man ienen kaum noch achtet. In Grosz-Gareth selbb haett es eyne sehr grosze Gemeynde, undt seyn gar nit verschwagert, wohl kennen einandt gut."

"Manchmal bilden die Elfen in einer Menschenstadt eigene Gemeinschaften und bewohnen ganze Viertel oder Gassen. Die meisten Elfen leben jedoch nur im Familienkreis oder sogar als Einzelwesen. Natürlich wird kaum einem Elf das Bürgerrecht zugestanden, und so dürfen sie nicht nur innerhalb der Stadtmauern keinen Grund erwerben, sondern sind auch in der Berufswahl eingeschränkt.

Städtische Elfen sind ebenso selten Jäger, Pfadfinder oder Wildhüter wie städtische Menschen, sondern gehen meist typisch elfischen Handwerken nach. Allerdings bekämpfen die Gilden und Zünfte, namentlich die Bogner, Kürschner, Tucher, Färber und Apotheker, ihre Konkurrenz erbittert, und in den meisten Städten müssen die Elfen den jeweiligen "unehrlichen Berufen" nachgehen.

Außerdem gibt es verhältnismäßig viele Gaukler, Kurtisanen und Diebe unter den Stadtelfen. Manche ihrer Broterwerbe jedoch sind, nicht zuletzt dank des Talents der Elfen, angesehener als die zünftigen Berufe. Beispiele sind Lehrmeister für Magie, Bogenschießen, Kunst, sowie Wunderheiler und Kräuterkundige, und viele Künstler, etwa Barden, Dichter, Freskomaler oder Schauspieler."

Dimeloe Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht, 10 Hal: "Städte mag ich nicht. Da schleifen sich lebende Leute solange aneinander ab, bis sie nur noch runde Kiesel sind. Sogar die Elfen dort sind bunte, langweilige Steine."

Franka Salva Galahan, Landgräfin von Honingen: "Viele Auelfen haben heute Menschenblut in ihren Adern und sind unserem Volk überaus ähnlich ge-

worden. Manche haben sogar das Bürgerrecht einer Stadt erworben oder verdienen sich ihr Silber als Beamte der Provinz oder des Kaisers.

Jedoch scheint mit dieser zunehmend menschlichen Lebensweise eine Abnahme des Zaubers, der alle Elfen umgibt, einherzugehen. Ich kann mich an eine junge Elfengauklerin erinnern, die in Havenas Efferdschule erzogen worden war, den Garethischen Namen Ulabeth trug, und nicht die leiseste Ahnung von Magie hatte. Allerdings hatte sie eine derart bezaubernde Art, gewisse Bitten zu äußern, daß ihr nie jemand widerstehen konnte."

Aus den Schriften des Kaiserlichen Hofherolds und Wappenkönigs Neuwreych, Gareth, 15 Hal:

"Mit Gräfin Naheniel Quellentanz stellen sie sogar - wenn auch umstritten - ein Mitglied des neureichischen Hochadels. Auch Landgraf Golambes von Gareth-Streitzig hat Elfenblut in den Adern."

"Grundsätzlich ist der Auelf äußerst friedliebend - von Begegnungen mit seinen alten Erbfeinden abgesehen. Zwischen Ork und Auelf kommt es fast immer zum Kampf. Dies umso mehr, da der Ork stets im Rudel auftritt und sich stark fühlt, dieweil der Auelf, auf seine Geschwindigkeit und Magie vertrauend, sofort gegen die Bedrohung vorgeht. Auch mit den Goblins, insbesondere Angehörigen jener starken Stämme, die Wildsauen und Ponys reiten, kann es aus gleichen Gründen schnell zum Streit kommen. Drei oder vier Goblins dagegen, die einzeln jagen, ziehen es jederzeit vor, einen Auelf nur aus der Entfernung zu beschimpfen. Und da beide Seiten den offenen Kampf grundsätzlich meiden, gehen sie sich meist wieder aus dem Weg. Mit den anderen nomadischen Steppenvölkern kommt es naturgemäß nur selten zu Zusammenstößen. Der Auelf akzeptiert heute, dass Karens mit bunten Bändern im Gehörn den Nivesen gehören, weil diese nur mit so vielen Tieren ziehen, wie sie zum Überleben brauchen. Die Beziehung zwischen Elf und Zwerg wird mehr von Missverständnissen denn von Feindschaft geprägt. Doch wird sie - in zahlreichen Witzchen beschrieben - überschätzt. Fast nur in den großen Städten treffen die Beiden aufeinander. Die Geschichte beider Völker kennt Legenden über ihre ersten Begegnungen. Dabei belegten sie einander mit zahlreichen Bezeichnungen - hatten doch beide Sprachen kaum Begriffe auch nur für die Welt, in der das andere Volk lebte. Die zwergischen Ausdrücke sind direkte Beleidigungen, entspringend der Wut auf eine Kultur, die die wichtigsten zwergischen Tugenden, Eigentum und wehrhaftes Heim, als gefährlichen Schwachsinn empfindet. Die elfischen Bezeichnungen dagegen sind arrogant, aber eigentlich recht treffend, und bekommen erst in der Garethisehen und vor allem in der zwergischen Übersetzung beleidigenden Charakter: *tenza gramorla* etwa enthält das fassungslose Staunen über ein We-

sen, das stundenlang den Boden aufwühlt und fluchend wertlose Steinfunde hinter sich wirft - die Übersetzung *Bimssteinbuddler* wird dem kaum gerecht. Die Elfen finden es auch bezeichnend, dass Zwerge und Katzen einander nicht ausstehen können. Zu echten Auseinandersetzungen zwischen Auelfen und Zwergen kam es während der Dunklen Zeiten, als die sich ausbreitenden Zwerge bei der Suche nach Grubenholz als Waldfrevler attackiert wurden. (Bis heute hält sich bei den Elfen der Aberglaube, dass Zwerge Holz abschneiden und es unter die Erde schaffen, um sie eines Tages anzuzünden.) Erst anlässlich des ersten großen Ork-Angriffes regelten die beiden Völker 141 v.BF. im Saljeth-Pakt ihre Beziehungen, so dass das Unverständnis dieser zwei so gegensätzlichen Kulturen sich heute nur noch in Streitigkeiten Einzelner entlädt. Äußerst gleichmütig nimmt der Elf dagegen die Missionsversuche kaiserlicher Geweihter hin. Alle zwei Tagesmärsche findet man in Au und Steppe verfallende oder verfallene Tempelchen, Schreine und Klausen. Sofern sie noch von Zwölfgötterdienern bewohnt werden, sind diese meist im vergebliehen Bemühen alt und kauzig geworden."

Bausch und Tüll und Blütenpracht

Eintrag des Büttels Gruben aus Gashok in seinem Berichtsheft, 992 n.BF.:

"Heut' gab es erneut Beschwerde wegen vier Elfen, die gar unzüchtig gekleidet zum Markt kamen. Alle Vier trugen nichts denn ihr Elfenhaar in hellem Rot, und das auf den Leib gesponnen. Die Hosen so eng anliegend, dass jedem Praiospriester die Schamesröte ins Gesicht stieg. Die Taille mit einem Bauschtuch betont wie im Rahjatempel von Belhanka. Die Hemden unten zu kurz und oben zu offen, so dass man zumal bei den Elfenweibern gar nicht mehr wusste, wohin schauen. Es ist schon richtig, dass man einen Elf 'in Bausch und Bogen verdammen' muss."

(Anm.: Die Dualisten des östlichen Svelltlandes sind für ihre Sittenstrenge berüchtigt.)

"Die Kleidung des Auelfs wird geprägt von jenem wundersamen Stoff, den man Bausch oder Elfenhaar nennt. Das kurze Hemd, die enganliegenden Hosen, der Umhang - sie alle werden aus den Bällchen der Bauschbinse gemacht. Der baumwollartige Stoff wird in natürlichem Rot, Blau oder Weiß verwendet, oder auch gefärbt, meist Schilfgrün durch bestimmte Wurzelfarben.

Die auelfischen Kleider sind eng geschnitten, schützen aber dennoch vor Kälte und sogar Nässe. Alle Kleider werden über und über bestickt, das Auge kann stundenlang über die bunten Muster gleiten und stets Neues entdecken. Zuweilen findet man auch wie bei den Waldelfen Pelzbesatz oder die

weiße Schwanzquaste eines Firunshirsches. In der Wildnis ist der Bauschmantel das wichtigste Kleidungsstück. Eigentlich nur ein Umhang ohne Ärmel, hält ein guter Bauschmantel viele Jahrzehnte und ist so wasserdicht, dass man über kurze Strecken sogar Wasser darin transportieren kann.

Mann wie Frau trägt ein Hemd, das bis zum Schenkel reicht. Zumindest die Sommerhemden - die meisten Auelfen haben nämlich zwei Hemden - haben oft kurze Ärmel oder sogar weite Ausschnitte um Schulter und Brust. Solcherart gekleidet versteht die Elfenfrau es wohl, ihre Rahjasfrüchte zu betonen.

In der kalten Jahreshälfte wird dazu eine enge Hose getragen. Auch mit dieser kann man notfalls einige Schritte durchs Wasser waten. Und sollte doch Wasser eindringen, so wird

dies - oh Wunder - so schnell körperwarm, dass es kurze Zeit richtig gemütlich ist.

Im Sommer dagegen werden zuweilen knappe Röcke zum Hemd getragen, oft überlappend wie Blütenblätter, und bei Mann und Frau so kurz, dass manch Fremder sich recht neugierig zu bücken beginnt.

Häufig trägt der Auelf dazu ein Bauschtuch, das als Schärpe um Taille oder 1 lüfte gewickelt wird und für vielerlei andere Zwecke - vom Wundverband bis zum Tragbeutel - verwendet werden kann. Im Winter schützt er sich zusätzlich mit Pelzschals und Halstüchern aus Bausch, die mehrfach um Kopf und Schultern gewickelt werden.

Die Schuhe der Elfen sind aus feinem Wildleder, oft auch noch mit Bausch gefüttert. Die wilderen Auelfen tragen wie ihre Brüder hohe kelchartige Stiefel, die auch fast wasserdicht sind. Die mittelreichischen Auelfen dagegen haben Stiefelchen oder leichte Schuhe an den Füßen."

Mein Leben auf der Insel, Kap. 4: Viel Zeit zum Nachdenken, Belsarius Süderstrand, ca. 350 v.H.:

"Ich entsann mich, dass es den Alben äußerst zuwider ist, ihren Körper zur Zier zu verstümmeln: Sich wie ein Seemann die Ohren mit Ringen zu durchbohren, wie ein Tulamidenweib oder Moha etwas durch die Nase zu stecken, oder wie ein Thorwaler Farbe unter die Haut zu stechen - all das hieße zu glauben, dass der Albenleib nicht vollendet ist. Welche Zufriedenheit muss solchem Denken zugrundeliegen!"

Aus der jährlichen Modezeitschrift 'Yppolita', Druckerei Stoorrebrandt, Festum, Ausgabe von 12 Hal:

"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 bürsten und kämmen sie einander das Haar und salben es mit mancherlei Blütenölen und Harztinkturen. In die von Sonne und Wind getrockneten, duftenden Locken flechten sie bunte Bänder in allen Lotosfarben 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 Bänder 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 Kvill, 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 Feste legen sie wie alle Elfen Gürtelschmuck an, der ein wenig Werkzeug, ein wenig Zierrat, ein wenig Tauschwert ist: kleine Messerehen, Ahlen und Feilen, Stielkämmchen und Spiegelchen, Tiegelchen und Fläschchen mit bunten Tränken, Fuchsschwänze, Kräuterbeutelchen, aufgefädelte Silbertaler.

Zur Tracht gehört auch das Musikinstrument, das am Lederband je nach Art über die Schulter oder um den Hals getragen wird: lange Rohrflöten, breitgefächerte Hirtenflöten, zierliche Okarinas, geschwungene Handharfen oder prächtige Aranische Lauten."

Vom Tantze - Höfische Tantz- und Benehmensregel, Gräfin Cherina Tegalliani, Grangor, 27 v.H.:

"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 Bosquirtal von den Auelfen gefertigt wird. Wo die Spitzen vor allem dem Auge genehm sind, schmeichelt der halb durchsichtige Tüll zuvörderst der Haut.

Zu den allerfürnehmsten Stoffen jedoch gehören die elfisehen Silbergespinste. So wie Seide durch eingestickten Goldzwirn zu Brokat veredelt wird, so wird Tüll durch Fäden aus Edelmetall zu Silbergespinst. Diese allerliebste Kostbarkeit kann wohl nur über so noble Handelshäuser wie Weyringer und Terdilion von den elfischen Schleiermachern Almadass bezogen werden und kann - dies sei hier erlaubt aufzuführen - bis zu 10 Königliche Dukaten per Rechtschritt kosten."

Pfahlbauten und Elfentürme

Zauberstern und Silberhaar - Geheimnisse der Elfenmagie, ca. 1860 v.H.. Bearbeitung der Academie der Hohen Magie zu Punin, 956 v.H.:

"Das Dorff ward halbens in des Sees Wasser erbauwt. Jeglich Hausel stund auff Stemppen, so in

des Ufer Boden getrieben, undt ward zwey Schrith ob dem Wasser, dem Schilffe oder dem Landt. Der-mitten waren all Hausel mit Steg und Bruikken verbunden, so du von eynem Hausel zum andern gelangest, ohn jemals deyn Fusz auff Sumus Leib setztest. Die Hausel selb waren wunderlich Kugeln und Kegeln wie vom Webervogel unt Korbbflechter erbauwt, aber gruinent und bluihend alluiber."

"Die Pfahlbauten sind sicherlich verwandt mit den Baumhäusern der Waldelfen. Doch fanden sich in den lichten Wäldern der Au zu wenig mächtige Ulmen, Ahornbäume und Linden, um ein ganzes Dorf darauf zu gründen. So wählten die Auelfen den Schutz des Wassers, dessen Unergründlichkeit die Orks und die meisten Drachen meiden. Zwar geben auch die Auelfen dann und wann einem lebenden Baum eine neue Form, doch im Wasser kann kaum ein Stamm wurzeln und überleben. So gingen sie bald dazu über, Pfähle aus totem, bearbeitetem Holz in den Uferschlick zu rammen und diese mit Balken und Plattformen zu belegen. Man könnte meinen, dass diese Siedlungen in den Niederungen weithin zu sehen sind. Doch fügen sie sich harmonisch zwischen Wasserflächen, Schilf, Bäumen und Hügeln ein, und die natürlich gewachsenen Formen der Häuser mit dem

intensiven Pflanzenbewuchs tun ihr übriges, um die Form zu verhüllen. Denn auf den Plattformen wird sehr wohl Erdreich verteilt, das zahlreichen Pflanzen Boden bietet. Kletterrosen, Brombeerranken und Efeuer schützen die Pfähle, Brücken und Wände. Flieder, Weiden und Trollbirnen schmücken die Häuser und nähren die Einwohner zugleich. Herrliche Blumen und nahrhafte und heilende Kräuter sprießen allerorten aus Beeten und Körbchen. Auf dem Wasser, zwischen den Pfählen, schwimmen Teichrosen, Wasserrausch und manchmal sogar Lotos, und ihre Stengel und ihr Duft machen es Schwimmer, Taucher und Ruderer schwer, ins Dorf zu kommen. Die Auelfen selbst jedoch kennen und pflegen manchen Weg durchs Wasserdickicht, wo sie ihr tägliches Bad nehmen oder zum Fischfang ausfahren. Auch das Innere so eines Dorfes ist für den Fremden ein Labyrinth. Jeder der grünenden Hauskegeln kann mehrere Etagen und Halbstockwerke, versteckte Ausgänge, Fenster und Klapptüren haben, und es ist schwer feststellbar, wie man zu den höher liegenden Verbindungswegen, die die Häuser in fünf Schritt Höhe verbinden, gelangen kann. Manche der Brücken und Stege sind sogar echte Fallen, die, nach Jahren erneuerungsbedürftig und vermorscht, von den Bewohnern gemieden werden, unter dem Eindringling jedoch zusammenbrechen.

Viele Dörfer weiter im Süden erstrecken sich auch noch am Land weiter. Blühende Obsthaine und vielleicht eine elfisehe Gänsemagd verraten nur dem Ortskundigen, dass hier Auelfen die Sicherheit des

Kaiserreiches genießen."

Wahn der Verfolgung - Der Al'Anfa-Komplex, Mafia Vellia, ca. 525 v.H. (überarbeitet):

"Etliche 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 eingenistet, 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 fernen 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 Hesinderei nachgehen. Und das Wohlwollen der Barone und Grafen, von dem diese Schädlinge des Bürgertums meist Nutzen ziehen, währt nicht ewig."

Apfel, Honig, Ente, Elch

"Zur Beute des auelfischen Jägers, Fischers und Sammlers gehören vor allem Großwild, Vögel und Fische. Die stattlichsten Tiere sind der Auerochs und die Halmar-Antilope im Einhomgras und im Svelltal, sowie der Elch und das Karen in der Grünen Ebene und am Oblomon, weiters, wie fast überall, Kronenhirsch und Wildschwein. Natürlich werden auch Pfeifhase und Rotpüschel bejagt. Bei den Vögeln sind es vor allem Fasan, Auerhahn, Wildgans, Prachtente, Eiderente und Stockente, bei den Fischen Regenbogenforelle und Tobritze, und im Frühjahr Salm und Lachs bei ihrer Wanderung "

Aus den botanischen Schriften des Markgrafen Throndwig von Beilunk:

"Die Au Nordaventuriens bietet dem Kundigen aus-

reichend Nahrung, auch wenn man, wie Elfen und Nivesen, keinen Pflug verwendet. An den Bäumen findet man Bucheckern und saure Trollbirnen, an den Sträuchern Walnüsse, Hagebutten und Haselnüsse, in der Heide Heidelbeeren, Fetten Wegerich und Eberraute, an den Ufern würzigen Petersil, Brunnenkresse und Bachbunge. Auch das heilende Wirselskraut ist hier heimisch."

Dimeloe Sonnenlocke, Heldin der Ogerschlacht. 10 Hal: "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 ruft. 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 Ilmenblatt und Zucker-ruß 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 grausam."

Aus Ergänzungen zum Gareth Hofprotokoll, Eor-lariel Zirilion, Kaiserlicher Hofzeremonienmeister, 6 Hal: "Unbedingt zu vermeiden bei der Bewirtung von Elfen sind Gär- und Schimmelprodukte jeder Art, also Nahrungsmittel, die eigentlich auf kunstvolle Weise verdorben sind. Die meisten Milchprodukte wie Käse verströmen einen für Elfen abstoßenden Geruch. Alkohol, insbesondere Bier, löst bei ihnen heftigste Reaktionen aus, und nur wenige (zivilisierte) können ihn als Genussmittel betrachten. Auch hierin sind Elfen also der direkte Gegensatz zu Zwergen."

Zauber, Klinge, Zauber Klinge

Der Rote Pfeil, achtmaliger Sieger des Bogen-Turniers von Gareth:

"Für die wild lebenden Auelfen ist die yara, der Kurzbogen, nach wie vor die Hauptwaffe. Meist

handelt es sich um einen leichten Kompositbogen, dessen zwei Lagen aus dem Holz der Ulme und dem der Esche gefertigt werden. Die beiden Lagen werden mit Harz geleimt und in der Mitte mit feinem Rindenbast umwickelt. Um diesen Bogen zu spannen, muss man etwas kräftiger sein. Schwächere Elfen und solche, die nicht regelmäßig auf die Jagd gehen, bevorzugen einen einfachen Eschenbogen.

Natürlich werden beide Typen nicht ständig gespannt; der Schütze holt die Hirschsehne immer erst kurz vor einem Schuss aus der Jagdtasche.

Die Pfeilspitzen werden größtenteils aus gehärtetem Eisen geschmiedet, nur für einige werden Spitzen aus Stein, Bein oder Holz aufgesetzt. Auch die Befiederung wird so gewählt, dass einige Pfeile für weite Schüsse geeignet sind, einige besonders leise fliegen, und manche gegen Großwild oder gerüstete Gegner eingesetzt werden können."

Aus dem geheimen Armorium Ardariticum, Ordensburg Arivor, 883 n.BF.:

"Soweit wir das beurteilen können, liegen die Anfänge der hochelfischen Kultur in der Ausbreitung in offenere, fruchtbarere Gebiete und der daraus resultierenden Auseinandersetzungen mit Orks und Goblins. Diese Kämpfe machten neue Waffen und den Erwerb der Schmiedekunst notwendig, die die magiebegabten Hochelfen bald zu einer völlig eigenständigen Meisterschaft brachten. Für ihren Kampfstil, der durch schnelles Zuschlagen und ebenso schnellen Rückzug charakterisiert wird, erwiesen sich schlanke Stichwaffen als am geeignetsten. Die hochelfische *Aleiza* ('Rosendorn') fand bereits unter den Friedenskaisern als Florett (bosparano: 'Blümchen') Verbreitung; in neuerer Zeit versteht man es erst wieder im Lieblichen Feld, die schlanken und eleganten, aber doch ungemein bruchfesten Klingen zu schmieden. Das Rapier und der Degen zeigen ebenfalls hochelfische Einflüsse. Eine ähnliche Entwicklung führte zu den seltenen stillettartigen Elfen-dolchen. Einer der letzten erhaltenen dieser Art ist die magische 'Nebelzunge' aus der bornländischen Waffensammlung Ilmenstein. Der Wert dieses wunderbaren Artefaktes aus Alabaster, Leuchtstein und Silber, das seinen Träger im Kampf mit Nebeln umhüllt und seine Gegner mit einem Lichtblitz blendet, ist schlichtweg unschätzbar. Auch die Waldelfen sind von der hochelfischen Waffenschmiedekunst nicht völlig unberührt geblieben. Jene Stämme, die Handel mit ihren Vettern treiben, lassen sich gerne die *Larza* ('Wolfsmesser') schmieden, eine lange Stichwaffe, die dank ihrer dreikantigen Klinge auch bei geringerer Schmiedekunst durchaus stabil ist. Die Elfen der Wildnis tragen ihre Klingenwaffen meist in einem Rückengehänge, damit sie im Unterholz nicht im Weg sind."

Reichsrätin Hitta vom Berg. Kanzlei für das Kriegswesen, Gareth:

"Selbst während der noch immer andauernden, katastrophalen Invasion der Orks befand es das Elfenvolk nicht für angebracht, sich an der Verteidigung der Zivilisation zu beteiligen. Mit Ausnahme einiger, oft ausgestoßener Abenteurer, die sich bereits um die Sache des Kaisers verdient gemacht hatten, und der 'Freischar Saljeth', einem undisziplinierten, zerstrittenen Haufen aus Elfen und Zwergen, hat kein Elf an der Seite der Menschheit gekämpft, als diese am Rande der Vernichtung stand."

Erzgeweihte Aldare Donnerhall: Das große Strategicum, Rondra-Tempel zu Donnerbach, 68 v.H.:

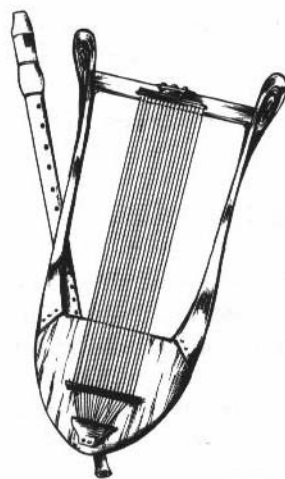
"Die Elfen haben das Prinzip des Krieges an sich nie ganz verstanden; zu tief ist ihnen die Vorstellung verwurzelt, einen Eindringling in ihren Wäldern überraschen und besiegen, oder sich im schlimmsten Fall in einen anderen Wald zurückziehen zu können (oder, wie man an den Firnelfen sieht, selbst in die Eisöde). Selbst diese Verteidigung wird nur von Einzelnen oder von der betroffenen Sippe getragen. Im Lauf der Jahrtausende haben die Elfen durch diese Einstellung nach und nach fast den ganzen Kontinent an die Orks, Goblins und Menschen verloren.

Selbst bei den wenigen großen Jetzt-ist-es-genug-Gefechten, die bekannt wurden, trat das Elfenvolk nicht als Heer, sondern als Ansammlung von Einzelwesen auf. Diese setzen die Taktik des Jägers ein, mit ausführlicher Erkundung und überraschendem und tödlichem Zuschlagen mit Bogen, Speer und Klingenwaffen. Außer zu Scharmützeln kommt es dabei kaum; Schuss- und Wurfaffen werden einzeln, nicht massiert eingesetzt. Kavallerie ist (außer bei den Reiterstämmen) nur in Form magisch herbeigerufener Rösser für schnelle Bewegungen, selten für direkte Angriffe, bekannt - der menschliche Strategie würde von Plänklem und berittener Infanterie sprechen."

Blumen, Bausch und Bogen

"Die Auelfen gehören wohl zu den besten Handwerkern Aventuriens, wenn es um die sinnreiche Verarbeitung von Holz und Bein geht. Entsprechend der Bedeutung in ihrer Kultur sind ihre Musikinstrumente - neben den Bögen - die vollendetsten Artefakte. Da gibt es zierliche, langstielige Flöten aus Mammuton oder Lindenholz, Hirtenflöten aus vier, sechs, acht oder gar zwölf Schilfpfeifen, und die kleinen, kühn geschwungenen Handharfen, mit ineinander gezwirbelten Haaren des Musikers selbst bespannt, zuweilen auch eine Zither aus dem Panzer einer Teichschildkröte.

Auch bei der Schnitzerei mit Edelholz, Elfenbein,



Knochen und Schildpatt erzeugen sie wahre Kunstwerke, die zudem ob ihrer rahjagefälligen oder mystischen Gestaltung begehrte Sammlerstücke sind. Bausch zupfen die Auelfen in ganz Aventurien, Tüll weben sie vor allem im Bosquirtal, und die Silbergespinste können auch unter ihnen nur einige wenige

Schleiermachermeister

fertigen. Die Webkunst mit dem Webrahmen kennen sie wohl zumeist, doch hat sie neben der Kürschnerei und dem Bauschzupfen nie große Bedeutung erlangt. Auch die Schmiedekunst wurde erst durch den Kontakt mit Menschen eingeführt, obwohl Berichte den Eindruck machen, dass sie dieses Handwerk schon gemeistert und dann vergessen hatten.

Sicher ist jedoch, dass die Elfen - wahrscheinlich als einziges Volk Aventuriens - keinen Alkohol brauen oder brennen und auch der Zubereitung von Rauchkräutern aller Art abgeneigt sind, obwohl sie sonst Meister der Apothekerei sind."

Aus der jährlichen Modezeitschrift 'Harika', Reederei Fiaga ya Terdilion. Belhanka. Ausgabe 8 von 1008 n.BF.:

"Das so genannte Elfenhaar ist ein Stoff, meist ungemein weich, aber auch als fester Lodenstoff oder als geklöppelter Tüll gefertigt. Er wird aus der Bauschbinse gemacht, einer halbwilden Pflanze ähnlich Flachs oder Baumwolle. Im Sommer kann man am Yaquir und in Garetien, vielleicht auch auf mancher Waldlichtung, die flauschigen Bällchen weiß, rot, blau oder in anderen herrlichen Farben blühen sehen. Bis heute verstehen sich nur Auelfen darauf, den freiheitsliebenden Bausch so zu hegen, dass man genug Pflanzen finden kann, ohne dass er wegen zu großer Dichte eingeht. Und da es keine Bauschfelder geben kann, haben wohl auch nur die Elfen die Mühe, die Hunderte von Bauschbällchen zu sammeln, die man für einige Rechschrit Tuch braucht. Auch die Herstellung des Stoffes - das Zupfen - ist reine Elfenkunst: ein wenig Weben, ein wenig Walken, ein wenig Flechten, von Gesang und Geschichtenerzählen begleitet, wo man bis heute nicht weiß, ob es nicht doch Zauberei ist. Tulamidische Teppichknüpfer und Dröler Spitzenklöppler sind an dieser Kunst gescheitert, und selbst alananische Sklaven, die die filigranen Kokons der Seidenspinne abhaspeln können, bringen kaum die Geduld dafür

auf. Bis heute ist das Bauschzupfen eher Familienhandwerk und Nebenbeschäftigung der Auelfen."

Aus dem "Herbarium Kuslikum: Die Flora Aventuriens", Band 3, 1005 n.BF.:

"In der Blumenzucht sind die Auelfen unübertroffen. Jedes Elfendorf an den nördlichen Flüssen wird von Blumen geziert, so schön wie die samtenen Tulipan aus den Königlichen Gärtnereien. Kletterrosen und Flieder schmücken die Häuser, Alveranien und weiße Rosen die Gärten, Elfenäuglein und Veilchen die Beete, Teichrosen und Lilien die Fischteiche, Praiosonnenblumen, Mohn und Kamille die Felder.

Kirschblüten und Weidenkätzchen lassen sie binnen Stunden aufblühen. Die Pandlarilie findet man überhaupt nur bei Elfen rings um den Neunaugensee. Bemerkenswerterweise meiden sie aber die Narzisse wegen des leicht lähmenden Zwiebelgiftes.

Fast nur die elfischen Färbermeister verstehen es, aus den Blüten des Lotos Farben, Schmuck, Duftstoffe und Schönheitsmittel zu verfertigen. Auch die Verarbeitung der Nelken für Gewürze und Farben ist elfische Domäne.

Auch verstehen sie es, aus den Blüten Tees zu brauen, die ohne weiteres mit bestem Tee wie *Tulamidengold* oder *Rose von Fasar* konkurrieren können, sowie daraus zarte Blütenweine zu machen. Auch liefern sie die Ingredienzen für die edelsten Parfüms wie *Rahjas Hauch* oder *Kanäle von Grangor Nr.5*.

Die Heilmittel der Auelfen sind ebenfalls zumeist Blumen. Die mohnblütenartige Lulanie schützt den Geist gegen Lutas und Raschen Wahn, der Rote Löwenzahn wird von ihnen

Tamele genannt und als Heilsalbe genutzt. Auch handeln sie mit einigen der kostbarsten Blüten, namentlich Nothilf, der vor Tulmadron-Vergiftungen

rettet, und Thonnys, die dem Magier die Astrale Meditation erleichtern."

Summa Sumulogia - Enzyklopädie der Erdkunde, Truzum, Sohn des Nugrod, Leiter der Kaiserlichen Münzen, in Vorbereitung:

"Für die Sumulogie haben die Elfen, wie die meisten unzivilisierten Rassen, wenig Bedeutung. Organisierten Bergbau haben sie nie betrieben. Handwerke wie die Verarbeitung von Erzen und Edelmetallen und die Glasbläserei waren nach dem Niedergang der Hochelfen für die meisten Elfen verloren und wurden, wenn überhaupt, erst wieder von den Menschen erlernt.

Metall ist auch für die auelfischen Schmiede noch immer etwas Unverständliches. Die Elfen bezeichnen die meisten edlen Metalle als Sternentränen. Vielleicht in kindlicher Erinnerung an das Meteoreisen, aus dem viele Artefakte gefertigt werden?

Der Oblomon und der Kvill sind jüngsten Entdeckungen zufolge echte Goldflüsse. Ausgerechnet diese einzigen Orte Aventuriens, wo Gold einfach aus dem Fluss gewaschen werden kann, werden von den Elfen erbittert verteidigt. Sie selbst nützen aber nur einen Bruchteil, ja eigentlich heben sie nur dann und wann einen besonders hübschen Nugget auf, um ihn sich ans Ohr zu hängen! Einige Auelfensippen haben von ihren Vettern das Privileg, die Salamandersteine aufzusuchen und dort nach Blaustein und Gwen Petryl zu suchen. Blaustein oder Opalit wird als durchsichtiger Schmuck- und Baustein, vor allem im Tempel- und Schlossbau, verwendet, Gwen Petryl hat die Eigenart, unter geringsten astralen Einflüssen zu leuchten zu beginnen und eignet sich daher hervorragend als Beleuchtung."

Die Firnelfen

"Nördlich der Eiszinnen und der Nebelzinnen leben nur noch die Winterelfen. Die meisten Sippen hausen im eisigen Hochland einige hundert Meilen nördlich von Paavi, manche im Norden der Brecheis-Bucht, insbesondere bei den vulkanischen Bären-Inseln, einige auch in der Bernstein-Bucht und in den bausch-umflorten Nebelzinnen, deren Gipfel kaum einmal ein Sterblicher gesehen hat. Der eigentliche Lebensraum der Winterelfen aber ist das vergletscherte Hochland der Grimmfrostöde.

Welches Schicksal, welcher Wille kann lebende, empfindsame Wesen in diese Öde verschlagen? Und was muß ein Volk für ein Geheimnis haben, daß es in so einer Umgebung sogar bleibt?"

Malmodir Hardering, norbardischer Walfänger aus Frisov: "Hier unten an der Küste, wo der Frisund

das Meer ein wenig erwärmt, lassen sie sich selten blicken. Irgendwie bilden die Gebirgszüge der Eiszinnen und der Nebelzinnen eine Grenze für sie. Man stelle sich vor: Frisov ist das Schlimmste, was wir Menschen ertragen können, und diesen Schnee-Elfen ist es hier zu warm!"

Die Eiswüste

Aus dem Groszen aventuerischen Atlas - Neue Kunde und getreulicher Bericht von allen Völkern und Ländereien von Ifirns Ozean bis zu den Inseln der Feuerberge, Capitel 1; Auflage Kuslik, 1004 n.BF.:

"Im äußersten Norden sind die Tage kurz, und die Polarnacht ist endlos. Nur das Nordlicht erhellt die bedrückende Finsternis über der Eiswüste.

Die Gletscher und Dauerfrostböden der Grimmfrost-öde, eiskalt und sturmgepeitscht, sind umgeben von unerklimmbaren Steilküsten. 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 Packeis von Yeti-Land in die Firunsstraße und bis in die Bernstein-Bucht.

Firuns Atem ist fast ständig aus Norden zu spüren. Die Schneewehen erreichen zuweilen Höhen von fünfzehn Schritt. Wenn im Frühling die Gletscher kalben, ist die Bernstein-Bucht meilenweit ein brodelnder, tobender, 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 friert dir im gleißenden Tageslicht der Atem. Kurz: Die Grimmfrostöde ist wohl nur für Firnelfen und Yetis bewohnbar."

Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gattin des Akademieleiters von Belhanka:

"Dort gedeihen nur noch der Eisflex mit seinen kristallharten Blättern und Wurzeln, der unverwüstliche Sturmkriecher und der geheimnisvolle Eisigel.

Das eiskalte Wasser bietet jedoch vielen Fischen wie Olporter Heringen, Blandorschen und Tintenfischen einen Lebensraum. Von diesen ernähren sich nicht nur der warzige Olportwal, der gigantische Grünwal und die räuberischen Zwergwale, sondern auch Robben und Vögel. Die pelzigen Seehunde und Meerkälber und die fettleibigen Seetiger sind ebenso gewandte Fischer wie die Raubmöve, der Fischräuber, der Sturzflieger und der Kuttentaucher.

Von den Fischen, den Vögeln, ihren Eiern und einigen wenigen Pflanzenfresser leben wiederum viele kleine und große Marder, namentlich Schneelaurer, Hermelin, Nerz, Zobel und Schneedachs, weiters der Silberfuchs und die Schneeule.

In den Trogtälern der Zinnen lassen Vulkane und Geysire mancherorts das Eis schmelzen. Dann kann man zwischen den Brombeersträuchern und dem Wintergras Pfeifhasen und Schneehühner sehen, und an den Schmelzwässern wandern mächtige Mastodons, zottige Yak-Rinder und weiße Karene umher.

All diese Tiere als Beute teilen sich der vier Schritt große Firunsbär mit seinem schmutzig-weißen Pelz und der Firnelf.

Doch im Grimmfrost ist jeder Jäger auch Gejagter. Der Eisbär und der Firnelf liefern sich würdige Zweikämpfe, ebenso wie diese beiden dem riesigen Ifirnshai. Zuweilen aber kommt der Frostwurm aus seiner Gletscherspalte gekrochen, aus dessen Leib tödliche Eiseskälte dringt. Auch dem Firnelf bleibt dann nur die Flucht und die Hoffnung, dass seine Magie das Ungeheuer abschütteln kann."

Ifirniane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport:
"Oftmals, wenn frühmorgens die Sonne rot wie eine Feuerlilie über den Horizont steigt, wallt Dunst vom leichten erwärmten Meer auf. Dichte Nebelbänke verhüllen dann

binnen Minuten jede Landmarke, und der sanfte 'Nuianna' aus Nordost trägt sie landeinwärts.

Wenn die Sonne jedoch scheint, ist die größte Gefahr die Schneeblindheit: wer zulange durch die gleißende Eintönigkeit gelaufen ist, kann bald gar nichts mehr erkennen als Weiß.

Die Nächte unter dem funkelnden Sternenzelt und dem Nordlicht sind hell und klar und zugleich von tödlicher Kälte. Der Boden, auf dem du stehst, ist dir nie sicher. An den bizarren Gewächsen aus Eis und verharschendem Schnee reißt du dir die Haut blutig, auf dem Glatteis brichst du dir die Knochen. Die Gletscher sind lebende Giganten, die sich meerwärts schieben, und während das Eis sich bewegt, tun sich unter dir bodenlose Gletscherspalten auf. Oft auch meinst du noch festen Boden zu haben und bist doch längst auf dem Meer. Die Eisschollen heben und senken sich knarrend, schieben sich ruckartig übereinander, oder klaffen plötzlich auseinander.

Wenn Ingerimm feuerspeierend die Gebirge erschüttert, bricht das Eis oft meilenweit und hundert Schritt tief auf. So kann es dir geschehen, dass du dich plötzlich in völliger Freiheit eingesperrt findest."

Sturz und Stolz, Gemeinschaft und Fluch

Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gattin des Akademieleiters von Belhanka, Kiamu Vennerim:

"Dem 'Lied des Emetiel' zufolge stammen wir Firnelfen von zwölf Clanvätern ab. Deren Väter hatten unter Einsatz all ihrer Macht eine kristallene Eissäule errichtet, um die sich das Himmelsgewölbe drehen sollte. Doch an ihrem Hochmut scheiterten sie. 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 nur durch die Macht ihrer Gemeinschaft - und nicht irgendwelcher obskurer Götter - eine mächtige SOLIRID-Brücke zu erschaffen, und mit den ersten Eisseglern flohen sie in die Eiswüste. Nur dort fanden und finden wir die Reinheit, die uns vor dem Wahn unserer Vorfahren bewahrt."

Iloinen Schwanentochter, Leiterin des Wintertempels von Festum:

"Irgend ein äonenalter Fluch liegt wohl über dieser Rasse. Seine Überlieferungen lehren den Firnelf nichts als Verachtung für die Götter. Wenn der Aelf Götter noch bemerkenswert findet, wenn der

Waldelf über die Verehrung für sie lächelt, so reagiert der Firnelf mit offenem Widerwillen. Und es gibt kein Wesen, das so einsam im Weltenall ist wie ein einzelner Firnelf."

Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Gattin des Akademieleiters von Belhanka, Kiamu Vennerim:

"Firnelfen glauben an sich selbst und vor allem an die Gemeinschaft, versinnbildlicht in dem Zauber, den ihr Menschen UNITATIO GEISTESBUND nennt, und der uns damals Flucht und Überleben ermöglichte.

Über alles fürchten wir Firnelfen die Dämonin Pardona, deren Kreaturen uns seit Urzeiten zusetzen. Was hat sie nicht alles ersonnen? Ihre Feylamias mengen sich unerkant unter die Elfen, trinken ihr Blut und zeugen mit ihnen wahnsinnige Halbvampire. Und es ist kein Menschenalter her, dass einer ihrer schrecklich-schönen Gletscherwürmer die Sippe Kristallglanz aufspüren konnte und ein entsetzliches Massaker anrichtete. Auch Pardona selbst ruht nie für lange: Gerüchten zufolge soll sie erst unlängst von Menschen aufgestöbert worden sein und beginnt nun wieder ihr Unwesen zu treiben."

"Der Winterelf ist ein begnadeter Eisläufer und un-
gemein widerstandsfähig gegen die Unbilden der Natur. Über Tiefschnee, Gletscher und Eisschollen geht er mit der sprichwörtlichen elfischen Sicherheit. Auch große Wildtiere sind nicht mehr sehr gefährlich, wenn sie bis zum Bauch im Harsch einbrechen, während der elfische Jäger über die Schneeflächen eilen kann.

Dennoch empfindet der Winterelf zuweilen schon das Auftauchen eines einzelnen fremden Jägers als Bedrohung. Jedes Tier, das jener erlegt, geht der Sippe verloren. Der Winterelf ist auch der einzigen der Wilden, der kein heiliges Gastrecht kennt.

Schiffbrüchigen und Verirrten hilft er zwar meist, aber es scheint, dass er diese Menschen doch so schnell wie möglich loswerden will - was ja meist auch in deren Sinn ist."

Aus den Lebenserinnerungen des Weißen Mannes, des Firun-Hochgeweihten vnn Bjakforn, ca. 5 Hai:

"Mit den an und für sich friedfertigen Yetis kommt es selten zu Schwierigkeiten, sofern ein einzelner Firnelf nicht gerade Beute gemacht hat. In der Grimmfrostöde kann sich kein Jäger diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Wenn so ein vier Schritt großes Ungeheuer angetobt kommt, überlegt sich auch ein Elf, dass ein Wurf mit seinem unfehlbaren Speer vielleicht nicht genug ist.

Doch auch die Firnelfen haben etwas von den Raubtieren des Nordens in sich. Wenn es vermeintlich um das Überleben der Sippe geht, werden sie geradezu böseartig. Mehrfach kam es mit den Norbarden zu Auseinandersetzungen, zuletzt wegen der Silber-

füchse, die von den Händlern fast bis zur Ausrottung gejagt wurden. Vor einigen Jahren machten die Firnelfen eine ganze Norbardenfamilie nieder, deren Männer sich an einer Firnelte vergriffen hatten.

Und in Leskari ist einmal ein Firnelf in eine Art Walwut geraten, als ihm einige Thorwaler Premer Feuer zu saufen gaben. Es gibt verschiedene Berichte über die Ereignisse, aber sie enden alle damit, dass man den Elf und einen Thorwaler gemeinsam bestatten musste, weil seine Klauen heim besten Willen nicht mehr aus dem Hals des Hünen zu entfernen waren.

Daunen, Pelz und Bernstein

Ifirriane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport:

"Seit einer Woche bin ich einem Schneepfad von Farlorn aus gefolgt, bis sich die Spuren von Füßen und Kufen allmählich unter den weißen Wellen der Öde verloren. Da erspähe ich eine einsame menschliche Gestalt. Sie steht reglos vor der sinkenden, roten Sonne, verumumt, aber trotzdem schlank, einen glitzernden Speer wartend aufgestützt. Alleine die Haltung und die Kunstfertigkeit seiner Kleidung verrät mir, dass es ein Firnelf ist. Seine Kleidung besteht nur aus weißen Pelzen und Federn. Der schwere Mantel aus Firunsbärenpelz endet oben in einer Kapuze, die mit dem Pelz eines Schneelaurers besetzt ist, um das Gesicht vor der mörderischen Kälte zu schützen. Die Füße stecken in festen Pelzstiefeln, die am Schaftende umgeschlagen sind, um besser zu wärmen. An der gleichen Stelle ist auch die robbenlederne Hose mit Blaufuchs besetzt, so dass weder Kälte noch Eiswasser in die Kleidung dringen können. Ich komme auf Speerwurfweite heran und sage meine paar Worte in Elfisch. Dabei versuche ich, irgendwo unter dem Duster der Kapuze in die eigentümlich glimmenden Augen zu blicken und seine Reaktion vorherzusehen. Aber ich mache mir nichts vor: Wenn dieses Wesen jetzt zu zaubern beginnt, ist er, ehe ich ihn in meinem Bärengriff habe, verschwunden, und dann kann ich nur noch raten, wann er zuschlägt.

Der Elf zieht langsam einen der mit Mövendaunen gefüllten Handschuhe ab und hebt eine Hand, die noch immer in einem nerzenen Fingerling steckt, zum Gruß. Danach ist das Eis gebrochen. Oiodin Schattentanz heißt er, und mit dem angebotenen Honig aus Riva erwärme ich sogar sein Herz. Er kramt ein bernsteinernes Amulett von seinem Hals als Gegengeschenk hervor, wobei ich erstmals seine weissblonden langen Locken sehe, und säuselt etwas halbverständlich Liebenswürdiges über "den süßen Duft friedlicher Eintracht". Ein Poet in Pelz und Leder! Als wir uns niederhocken, ertönt aus dem dicken Bündel Pelze auf seinem Rücken ein zartes Greinen. Erst als der Elf den Ballen mit einer ge-

schickten Bewegung auf seinen Schoss legt und ein wenig auspackt, erkenne ich den Ursprung des rührenden Geräusches. Aus dem pelzweichen Bündel lugen mich zwei saphirblaue Äuglein an, und ich erkenne die weiße Pausbacken und die zarten Spitz-öhrchen von Schattentanz' jüngster Tochter!"

Erzählungen der Jägerin Elodiron Kristallglanz, aus den fürstlichen Archiven, Havena, ca. 10 v.H.:

"Fast alle Firnelfen tragen (außer mehreren Talismanen aus Bernstein, Kristall oder geschnitztem Mammuton) 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 horet 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 Länder jenseits des Fims eingetauscht oder geholt werden muss. So eine Suche ist auch einer der wenigen Gründe, warum ein Firnelf seine Sippe verlässt."

Eisgrotten und Kristallpaläste

"Die wundersamen Behausungen der Winterelfen sind unverkennbar, doch recht unterschiedlich. Im Hochland der Grimmfrostöde, wo der Schnee zumindest in zwei Monden im Jahr schmilzt, werden Kegel 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 die Gletscher getrieben, in Schluchten an den Wände hochgezogen, oder auf freiem Feld errichtet. Über die Generationen sind oft gewaltige Anlagen entstanden. Wie es scheint, bevorzugen sie kegel- 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 unverständlich, vermittelt welcher Technik diese Türme (aus einem Stück!) geformt werden, und womit die fingerdicken Reliefs und Verzierungen, die man von weither sehen kann."

Ifirniane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport:

"Aus den Schneewehen erheben sich einige zehn Schritt hohe Gebilde, die an umgekehrte Eiszapfen erinnerten. Davor stehen seltsame Gefährte, die wie eine Kreuzung aus Schlitten und Fischerbooten mit Segeln wirken. Am Strand liegt ausgestreckt ein etwa acht Schritt langer Weißer Hai, den die Sippe

am Morgen in der Bucht harpuniert hat. Inzwischen hat Schattentanz in Windeseile mit einer riesigen Walbarte den Eingang zum zentralen Gebäude freigeschaufelt. Wir gehen durch einen kurzen Tunnel, dessen Wände spiegelglatt und über und über mit Eisgravuren verziert sind. Als wir den Kuppelraum betreten, die so genannte *sala*, tauche ich ein in Wärme, Lichtreflexe, den Geruch von Tran, Blut und Fleisch, den Duft von Pelz und fremdartigen Leibern, und einem fast greifbaren Verwandtschaftsgefühl. Augen in Bernstein und Saphir leuchten mir entgegen.

Die Eiswände der Sala sind mit Pelzen behängt, mit denen man in Thorwal ein ganzes Schiff kaufen könnte. Der Rauch des blubbernden Tranfeuers, über dem zwei Vögel brutzeln, verschwindet spurlos in den gleichen Schächten, aus denen auf Umwegen das Tageslicht hereinsickert.

Während ich mich mit klammen Fingern aus den Pelzen schäle, begrüßt Schattentanz und sein Töchterchen jeden einzelnen der neun Verwandten mit zärtlichen Berührungen, als hätten sie einander wochenlang nicht gesehen.

Ein Elf, dessen silberweißes Haar ihn uralt erscheinen lässt, legt den Sommerbast, der er gerade zu einem Fischernetz flicht, beiseite. Er säuselt etwas, von dem ich nur "kräftig gewachsen" und "viel essen" verstehe - eine Einladung oder eine Frechheit? Zwei halbwüchsige Kinder wickeln mich wie selbstverständlich aus Mantel, Hemd und Fellen. Kichernd beginnen sie, die trocknenden, steifen Kleidungsstücke zu kneten, ehe sie festfrieren. Hier herinnen tragen alle nur die kurzgeschorenen Sommerpelze, anschniegssam und von unvergleichlicher Weichheit. Einige Elfen holen Flöten aus Seetigerhauern und Wolfsknochen hervor und beginnen ein fröhliches Willkommenslied zu spielen.

Ein anderer Erwachsener verschwindet kurz in einem Seitengang und taucht mit einem großen Stück gefrorenen Seehundspeck auf. Die Aufbewahrung der Nahrungsmittel ist das geringste Problem: die Erfindung des Eishauses oder Kühlschranks ist eindeutig firnelfischen Ursprungs. Während der anschließenden Mahlzeit zähle ich insgesamt zwei- unddreißig Mitglieder der Sippe. Als ich später den gesamten Palast abgehe, brauche ich fast zwei Stunden, bis ich alle Abzweigungen, Kammern und Stockwerke erkundet habe!"

Alles, was lebt, ist Nahrung

Aus den Lebenserinnerungen des Weissen Mannes, des Firun-Hochgeweihten von Bjaldorn, ca. 5 Hal:

"Fischfang und Jagd sind der Firnelfen einziger Nahrungserwerb.

Die Heringe fangen sie mit Netz und Reuse, den Blaudorsch und die Zackenmakrele mit Angel und

Speer, die Tintenfische mit dem Käscher.

Den größeren Meerestieren eilen sie über Eis und Wasser nach, als wäre dort fester Boden, und wo gar kein Weg mehr führt, da wachsen ihnen schillernde Brücken aus dem Nichts. So stürzen sie sich mit Speiß und Bogen auf die Meerkälber mit ihrem weißen, blauen oder schwarzen Fell und auf die Seetiger mit ihren mächtigen Hauern und ihren grotesken Borsten, Kämme, und Speckschwarten, und wenn die Tiere waidwund sind, erschlagen sie sie mit dem kristallinen Robbentöter.

Zuweilen überrumpelt die Sippe solcherart gar einen Grünwal, der sich in der Bucht sicher wähnte. Nur selten fahren sie mit ihren Seglern aufs Wasser, sind die leichten Fahrzeuge doch zerbrechlich und kaum seetüchtig. Die Bogenjagd gilt allem, was am Lande kreucht und flucht: dem Schneehuhn, der Sturmentente, dem schwarz-weißen Boronskuttentaucher, auf firnelfisch Pinguin genannt, dem Weißen Pfeifhasen, dem Murmeltier, vor allem aber den hunderterlei Möwen und den zahlreichen Edelmardern. Natürlich werden auch Bär und Hai, wenn der Elf im Zweikampf Sieger blieb, heimgeschafft und verzehrt. Wenn im Frühjahr die Lachse flussaufwärts ziehen, um zu laichen, versammeln sich die Sippen an den unbenannten Flüssen der Grimmfrostöde, um mit Speeren und Netzen Ernte zu halten. Nur dann kann man sie einträchtig neben den Bären stehen sehen.

Manchmal verirren sich auch Weiße Steppenrinder, Firnyaks genannt, und Mammut in die Ebenen des äußersten Nordens. Auch dann zieht die ganze Sippschaft aus, um die Tiere zu jagen, und zuweilen erlegen sie auch noch den einen oder anderen Raubwolf, der der versprengten Herde hoffnungsvoll folgte.

Kurz: Da ist kein Tier im Eis, das der Firnelf als Beute nicht schätzt und als Nahrung verschmählt."

Iloinen Schwanentochter, Leiterin des Wintertempels von Festum:

"Dem Firnelf als Jäger kann jeder Mensch nur seine Bewunderung zollen. Doch sind es vor allem seine Sinne, die ihn Nahrung finden lassen, wo auch der gewandteste Jäger versagen muss.

Er scharrt im tiefsten Schnee und wühlt gelbe Brombeeren und rote, bittersüße Moosbeeren hervor, die auf den nächsten Sommer warten. Sein Auge erspäht in himmelhohen Klippen und im eintönigen Weiß die Nester der Vögel mit den wertvollen Eiern. Eine Kolonie kreischender Möven kann einer ganzen Elfensippe das Leben retten.

Und dann plötzlich horcht er in das Durcheinander aus Vogelgekreisch und dumpfen Dröhnen des Eises: wo der Mensch nur mühsam das Blasen der Wale erahnt, hört der Elf Kunde vom Wetter, von Fischschwärmen in der Bucht, und von einem alten Walbullen, der auf die Speere der Sippe wartet."

Bein und Kristall

Erzählungen der Jägerin Elodiron Kristallglanz, aus den fürstlichen Archiven, Havena, ca. 10 v.H.:

"Unser Volk kennt vier Waffen. Der kurze Wurfspeer wird gegen große Gegner und zum Fischespeeren am Eisloch verwendet. Die *mamra* - das heißt Robbentöter - dient dazu, kräftigen Gegnern den Garaus zu machen. Das Jagdmesser ist Werkzeug für alle Fälle und letzte Waffe, wenn alle anderen verloren sind. Der Kurzbogen ist jene Waffe, die wir immer dabei haben.

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 Mammut 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 Halbwesen, das seinen Kristallsamen 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."

Bernstein, Schneepelz, Schnitzerei

Ijirniane Raskirsdottir, Ifirngeweihte von Olport:

"Neben den seltenen Kristallwaffen und solchem Wunderwerk wie der Eisorgel, die ich in einem der Kristallpaläste sah, ist der Eissegler sicherlich das schönste Werk der Firnelfen und der ganze Stolz einer Sippe. So ein Gefährt ist so groß wie ein Fischerboot, manchesmal für sechs oder zehn Jäger, zuweilen sogar für die ganze Sippe. Das Holz für den Rumpf müssen die Firnelfen bei den Norbarden einhandeln und Stück für Stück nach Norden schaffen. Manche Sippen sammeln stattdessen Kristall und Obsidian, bis sie genug für einen Rumpf haben. In jedem Fall wird darum nur alle hundert Jahre ein neuer Eissegler gebaut. Die Kufen sind immer aus Kristall, und sie lassen den Segler schneller über das Eis gleiten als einen Thorwaler Drachen über das Meer - und im Wasser behindern sie nur wenig. Die Segel sind aus den seltensten Stoffen gemacht: manche Sippen holen Elfenhaar von ihren Vettern, manche nehmen Thorwaler Wolle, manche fein geschabte Felle. Statt Tauwerk sind die Segel mit Bärensehnäuen bespannt. Diese schweren Segel sind genau das richtige für den Firunsatem, der jedes andere Segel zerfetzt, aber diese gerade aufbläht. Zurück nach

Norden müssen die Firnelfen dann meist kreuzen oder den beladenen Segler ziehen."

Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von Grangor aus den Nordlanden, Grangor, 1001 n.BF.: "Die Winterelben sind die Meister der aventurischen Kürschnerei. Auch die unbegabtesten unter ihnen könnten wohl in Gareth oder Festum in kurzer Zeit mit der Pelzverarbeitung ein Vermögen verdienen. Und auch die anderen Schätze des Nordmeeres könnten sie reich machen.

Doch leider muss man bis Paavi oder Leskari im Golf von Riva reisen, wenn man mit einem leibhaftigen Winterelb verhandeln will. Auch dort muss man sich gedulden. Alle paar Wochen kommen sie zum Handeln; im Sommer einzeln und zu Fuß, im Winter familienweise mit ihren Eissegeln auf den zugefrorenen Flüssen. Dann breiten sie die Kostbarkeiten vor dir aus. Die Pelze der kleinen Schneemarder, ohne die der mittelreichische Adel sich nackt fühlte, Hermelin, Nerz, Zobel, dazu Silberfuchs und Schneehase. Kurzgeschorene, weiche, so genannte 'Sommerpelze' - die Fürsten tragen so etwas nur im tiefsten Winter. Frische Häute, ungegerbt und ungeschnitten. Und jene Pelze, die man von keinem Volk

sonst bekommen könnte: Die Eisbärfelle muss man vor allen firungläubigen Jägern verstecken, die Wolfspelze vor den Nivesen. Dazwischen so genannter 'nivesischer' Bernstein, reiner und seltener als der bornländische. Kleine Stücke zu Ketten gefädelt, schimmernde große Tropfen, einige Brocken bereits mit Kristallfeilen geschliffen. Die Hauer der Seetiger, manche ellenlang, versehen mit wunderschönen Schnitzereien oder unbearbeitet für die tobrischen Elfenbeinschneider.

Kleine Kristallfläschchen - Phex allein weiß, wo sie das Material herhaben - gefüllt mit dem Ambra der Seetiger und Wale, für die Kusliker Parfümerien.

All das handelt man zu höchst anständigen Preisen ein, denn

was der Mittelländer mitbringt, sind wiederum für den Winterelben wahre Schätze. Honig, Zucker und Salz, gestrickte Thorwal-Wolle und Vinsalter Wolltuch. Sobald ich mein Tauschgeschäft gemacht habe, weiß ich wieder, wofür ich diese Strapaze auf mich genommen habe. Vier Monate Hin- und Rückreise. Viertausend Meilen. Kälte, Dreck. Bremsen und Wegelagerer. Aber was für ein Geschäft!

Obwohl ich immer das Gefühl habe, es ist der Winterelb, der mich auslacht..."



Die Kultur der Elfen

Die Sprache der Elfen

Grillenzirp von Säuselwind - Elfenlyrik aus der Rohal-Zeit, Vorwort der Vinsalter Hesinde-Ausgabe, 986 n.BF.: "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 der lichtvollen Harmonien entspringe."

"Die Besonderheiten des Isdira sind das Fehlen einer Grammatik und 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.

Dementsprechend haben Elfen ein ungemein feines Gefühl für Lautunterschiede. 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 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', 'zu Hause' oder 'auf dem Versammlungsplatz' sind. Alleine das Verdunkeln der Vokale und das langsame Hinzukommen eine tiefkehligen Knurrens macht ein zufriedenes 'fey' oder 'fae' aus, ein freundliches 'feya', ein grimmiges 'feyra' oder ein brüllendes 'feygra' - 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 Aussprachen, mit Garethi-Begriffen wie Freund, Geliebter, Bruder, Lehrer, Geburtsinstrument, Gabe, Beziehung, Natur, Fauna, Schicksal und Sinn übersetzen muss. Wie die meisten Linguisten muss ich zugeben, dass ich auch nach jahrzehntelangem Studium des Isdira dessen Tiefe noch immer nicht annähernd ausgelotet habe."

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.: "Elben sind grundsätzlich dagegen, Dinge zu benennen, wie wir Menschen es tun, weil man diese Dinge damit ihrer Freiheit und ihrer Möglichkeiten beraubt. Um überhaupt miteinander sprechen zu können, ist es wichtig, den inneren Namen der Dinge zu kennen, mit dem sie sich in die Welten harmonie einfügen. Das ist der Grund, warum uns so

viele Elbenwörter als wahrer und echter als unsere eigenen Bezeichnungen erscheinen."

"Hinzu kommt der typische reiche Wortschatz aller Völker der Wildnis, wenn es um deren Beschreibung geht. So erkennt der Elf natürlich in seinem Lebensraum zahllose entscheidende Unterschiede, wo der Fremde undifferenziert das gleiche Wort benützt.

Was wir Menschen unterschiedslos als 'Aulandschaft' bezeichnen, benennt der Elf je nach Fruchtbarkeit, Bewuchs, Wasserverteilung, ja selbst Jahreszeit und Tageszeit mit 'biunda' (besonders fruchtbares Flußgrasland), 'dene' (feuchte Niederung, eher baumlos), 'alwa' (Flußufer) oder zwei Dutzend weiterer Begriffe.

Der Waldelf kennt mindestens sechzig Wörter, wo wir im Garethi mit 'Wald', 'Forst' und 'Hain' sowie 'Wäldchen', 'Urwald' und ähnlichen Ableitungen auskommen. Und für viele firmelfischen Worte für 'Schnee' müssen wir gar auf nivesisches und thorwalsches Vokabular wie 'Neuschnee', 'Firn' oder 'Harsch' zurückgreifen, ohne dabei auch nur annähernd die gleiche Präzision zu erreichen. Ein Waldelf, dem du mitteilst, dass du neulich "im Wald eine besonders schöne Glockenblume gesehen hast", fühlt sich genauso genasführt wie ein Mittelreicher, dem du erzählst, dass du "in einer Stadt einen besonders großen Menschen getroffen hast".

Beitrag der Halbelfe Filyina Calleano, Meisterharfnerin des Lieblichen Feldes, zu einem "Wörterbuch des Elfischen", seit etwa 40 Jahren im Hesinde-Tempel zu Kuslik in Vorbereitung:

"Erstaunlich wenige Wort des Isdira haben ihren Weg ins Garethi gefunden, etwa Tarnele für den Roten Löwenzahn, Feh für das edelgraue Kaiserhörnchen, Imme für die Stockbiene, oder Ikanaria für den schönsten aventurischen Schmetterling.

Unweigerlich verlieren diese Ausdrücke dabei ihre Vieldeutigkeit. Das eigentlich abfällige Wort *taubra* für die Magie der Menschen wurde zu Zauberei, und die Allmacht *zerza* wurde einfach als Gottheit verstanden. Häufig werden elfische Worte auch noch mit den ulkigsten Teilbedeutungen übersetzt. Vor allem der Albernische Dialekt, der ja gerade in der Lautbildung durchaus Verständnis für das Isdira zeigt, hat sich da einige Seltsamkeiten geleistet. *Ikanaria* beispielsweise ist eigentlich ein Überbegriff für 'hübsche Seltsamkeiten, die man nur bei be rauschtem Geiste sehen kann'.

Am Bekanntesten ist aber wohl ein Elfenwort ge-

worden, das Bedeutungen von 'struppig', 'Räude' bis zu 'Quälgeist' umfasst - und bei den Menschen prompt nur eins bezeichnet: den *Goblin*!"

Einige Kernbegriffe des Isdira:

fey, fae = Elf, ich

(i)ama = Freund, gut

-za, -ra = Verneinung, Gegner, Feind (je nach Schärfe)

mandra = Seelenkraft

tauhra = (für Elfen unerklärliche) Zauberei

nurdra = Lebenskraft, Wachstum

zerza = Zerstörung, Vernichtung, Ende

dha, dao = Leib, Verkörperung, Sein, Selbstverständlichkeit; Nordstern

hha = Verstand, rationelles Denken, Acht geben

sanya = Gruß, Einladung, Gast

la = (tiefer) Wald

dir = (lichter) Wald, Hain

sala = Heim, Sicherheit, Gemeinschaft

hian = (Elfen-)Haar, Gras

hiunda = fruchtbares Grasland, Au

dene = feuchte Niederung, Moor, Au

diundra = trockenes Grasland, Steppe, Tundra

aha, a(l)wa = Wasser, Bach, Fluß, Zeit

lir, lyr = Meer, Welle

sha = (strahlende) Sonne

mada = Mond

var, val = Hüter, Bewahrer

thar(a) = Waffe, Kämpfer

yar(a) = Bogen, Schütze

tala, telor = 'Rosenohr', Mensch

horoborinoi = 'Kleiner Bartmurmeler', Zwerg

fialgra = 'Wildpelz', Ork

gohian, gohlin = 'struppiges Rothaar', Goblin, Grobian

Einige typische Sätze des Isdira:

"*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 heiße Ragnar (und wenn du weiter so hochnäsig bist, gibt's eins drauf)."

"*Nurd'dhao!*" = "Gedeihen mit dir!" (Dankesformel)

"*Eorla!*" = "Es soll Recht sein!" (Rituelle Bekräfti-

gung einer Entscheidung)

"*A'dao hhanda*" = "Ich werde (darüber) nachdenken."

"*A'dao valva iama ...*" = "ADLER, WOLF UND HAMMERHAI: Ich verwandle mich in mein Seelentier." / "Ich werde sterben."

"Die Schrift des Isdira ist ebenso eigentümlich wie die Sprache. Die 27 Schriftzeichen sind kunstvolle Schnörkel und Schleifen, offensichtlich dazu gedacht, in die gekrümmte Oberfläche von Ästen und Stämmen lebenden Holzes geprägt zu werden. Es gibt drei Gruppen von Zeichen: erstens die einzigen zehn Konsonanten, die das Isdira kennt, zweitens die elf grundsätzlichen Selbst- und Zwielaute, und drittens sechs Lautfärbungen, die, mit den Lautzeichen vielfach verschlungen und kombiniert, der Lautfülle des Isdira gerecht werden.

Für den Laien ist geschriebenes Isdira meist nicht zu erkennen, oft wird es einfach mit wunderschönen, verzierenden Gravuren verwechselt. Tatsächlich verbergen elfische Meister ihre Texte gerne zwischen rein ornamentalen Spiralen, Schleifen und Kreisfiguren.

Die Schriftlichkeit der Elfenvölker scheint deutlich ausgeprägter zu sein als die der Menschen. Zwar können die wenigsten Waldelfen lesen und schreiben, die anderen Völker als direkte Nachkommen der Hochelfen jedoch sehr wohl."

Schlüssel zur Magischen Verständigung, Erzmagus Asteratus Deliheras, ca. 380 v.H.:

"Die Sprache der untergegangenen Hochelfen, das Asdharia, gilt schlichtweg als die schwerste Sprache Aventuriens. Es ist fast unumgänglich, die Sprache zweistimmig zu sprechen oder zu singen, wenn man die sinnreichen und geheimnisvollen Harmonien des Asdharia bilden will. Selbst Weise, die die Gewaltige Sprache der Drachen oder die zungenzerfetzende Konsonantik der Echsenmenschen erlernten, sind daran gescheitert.

Die Elfen dagegen geben das Alt-Elfische bis heute an ihre Nachkommen weiter. Während bei uns höchstens Magieradepten oder Zwölfgötternovizen ihre Hochsprache, das 'nur_ einige Jahrhunderte alte Bosparano, erlernen, wachsen Elfenkinder grundsätzlich mit ausreichenden Grundkenntnissen des seit Jahrtausenden toten Asdharia auf, um die alten Zauberslieder singen zu können. Zu einer echten Konversation im Alt-Elfischen sind aber auch bei den Elfen nur wenige Gelehrte imstande."

Die Namen der Elfen

"Ein Elf trägt üblicherweise zwei, eigentlich drei Namen. Der Erstname entstammt meist einem besonders lyrischen Isdira, seine Bedeutung soll Platz und Sinn des Elfen in seiner Welt bestimmen. Dieser Name wird dem Kind schon verliehen, sobald sich sein Kommen am Leib der Mutter erkennbar macht."

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Eorlariels Name enthält die elfischen Worte für 'Recht' und 'Wald/Heimat', und es mag kein Zufall sein, dass er in der Menschenwelt bis zum Kaiserlichen Hofzeremonienmeister aufgestiegen ist.

Aber natürlich kann die Bedeutung von Name und Leben ebenso wie bei den Menschen wenig miteinander zu tun haben. Lamiadons Name etwa enthält das tiefgründige Wort, das auch die *feylamia*, die Elfenvampire bezeichnet, hingegen führt der Halbelf ein friedliches Leben als Herr der Magiertaveme 'Smaragdnatter' in Gareth!"

"Der Zweitname ist oft allen Mitgliedern einer Familie oder einer Sippe gemeinsam, sei es, dass dreißig nahe verwandte Firnelven den Namen Kristallglanz tragen, sei es, dass sich einige hundert Auelfen zusammengehörig fühlen, deren Name das Wort Farn enthält.

Bei vielen Waldelfen enthält der Zweitname die Bezeichnung eines Tieres, mit dem sich der Elf verbunden fühlt und dessen Gestalt er annehmen kann. Dies kann seiner ganzen Familie gemeinsam sein oder eine persönliche Eigenheit. Denn ebenso häufig ist der Zweitname ein ganz persönliches Attribut, das der Elf erst während seines Lebens erwirbt, Spitzname, Kosenamen, eine Art Berufsbezeichnung innerhalb der Sippe, oder Erinnerung an ein ungewöhnliches Ereignis."

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Athavar, der große waldelfische Freizauberer, heißt Friedenslied, weil dieser Zauber, den er beherrscht wie keiner, seiner ganzen Lebensweise entspricht. Eldarion, der beste Speerfischer seiner Sippe, wird respektvoll Still-wie-die-Uferweide genannt, denn so täuscht er seine Beute."

"Einen häufigen Namen wie Alrik oder Hagen bei den Menschen (Anm. d. Red.: die derzeit beliebtesten Männernamen des Mittelreiches) gibt es nicht. Ein Elf ist ein einzigartiges, unverwechselbares Wesen, und das drückt auch sein Name aus. Unter hundert Elfen mag es bei einem geschehen, dass er einen Namen erhält, den schon einmal ein anderer (toter)

Elf, an den man sich noch erinnern kann, getragen hat. Insbesondere würde kein Elf einen der Namen der Legenden

tragen, sofern er sich nicht als vollständige Wiedergeburt des betreffenden Helden empfindet. Der Reichtum der elfischen Sprache unterstützt noch, dass es so gut wie nie zu einer Wiederholung kommt."

"Der dritte Name - obwohl dieser Ausdruck kaum angebracht ist - scheint der Geheime oder Wahre Name des Elfen zu sein, der nur ihm alleine bekannt ist. Der Elf erfährt ihn angeblich in einem Weisstraum oder im Augenblick erster Lebensgefahr, vielleicht auch, wenn er zu einem besonders mystischen Zeitpunkt danach sucht. Es heißt, dass der Elf plötzlich erkennt, dass dieser Name die vollkommene Beschreibung seines Wesens ist. Manch ein Elf wartet aber auch sein ganzes Leben auf die Erkenntnis. Viele Auelfen und Halbelfen halten den Wahren Namen eines Elfen gar für ein Waldelfenmärchen. Naturgemäß zeigen die Elfen besonderen Widerwillen, über dieses Thema insbesondere einem Menschen genaue Angaben zu machen. Seinen Wahren Namen zu teilen, bedeutet sich völlig auszuliefern. 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."

Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophie Magica, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H.:

"Die Existenz eines Wahren Namens kennen Kündige der Beherrschungsmagie auch von Kobolden, Geistern und Dämonen, die ja allesamt Wesen zweier Welten sind, einer Wirklichen und einer Wahren. Und bräuchte es noch einen Beweis für die überirdische Herkunft der Elben, dies wäre er. Unser Wahrer Name ist also Grund für das Fehlen einer Religion der Elben, der letzte Funke 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 Selbstentlebung ist der Wahre Name Leuchtfeuer, Kristallisationskern oder Anker für jenen filigranen Augenblick zwischen den beiden Welten von Sein und Traum."

"Die besondere Vorstellung des Elfen von der Bedeutung seiner Namen führt auch dazu, dass er diese nicht als völlig unveränderlich betrachten (wenn man vielleicht vom Geheimnamen absieht). Besonders wenn der Zweitname mehr Spitzname ist, dann werden Auftauchen oder Verschwinden besonderer Merkmale oder Eigenheiten, sowie ungewöhnliche Ereignisse sich auch in einem neuen Zweitnamen niederschlagen. Wenn ungewöhnliche, meist katastrophale Ereignisse den Elf fühlen lassen, dass er ein anderer Elf geworden ist, dann ist es nahe liegend, auch seinen Hauptnamen zu ändern."

Firlionel Nachtschatten, Magietheoretiker:

"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 Bannion, ein gedankenloser Wanderer, ehe bedeutende Ereignisse mich zu dem Feind des Götter-Irrglaubens machten, der ich heute bin.

Mit jenem Barinion habe ich heute weniger gemeinsam als mit meinem Vater."

Bekannt gewordene elfische Erstnamen:

Männliche:

Ammantillada, Ancoron, Ardarell, Athavar(iel), Bri-anissim, Calomiriel, Carhelan, Delayar, Eber(e)on, Eldarion, Elsurion, Emetiel, Farnion, Felerian, Fenvarien, Firlionel, Golodion, Kalendin, Jyvindar, Lamiaadon, Lariel, Marnion, Oiodin, Rallion, Ranarion, Salandrion, Sasquehama, Talorion, Tarsinion

Weibliche:

Arallian, Ariana, Asamandra, Darindel, Dariawida, Dialya, Dimeloe, Elodiron, Filyina, Galandel, Lafadiel, Lata, Lorindel, Lysira, Mayaharia, Mayana, Milmiria, Naheniel, Niamh, Olimone, Safiriel, Sahanya, Tibanna, Ufindel, Urdiri

Neue elfische Erstnamen:

Männliche:

Alarion, Albion, Amaryllion, Arikarion, Avalarion, Calhenheri, Dendayar, Elbrenell, Eldariel, Faelandel, Fankoen, Floriel, Hanyariel, Ilcoron, Imion, Lamandrion, Laryllan, Lindariel, Lorion, Mandavar, Mandrion, Merdaron, Nadyawin, Navarion, Sanyarin, Skyvaheri, Valandriel, Vindariel, Visalyar

Weibliche:

Adailoe, Allacaya, Amarandel, Belimone, Calenleya, Daleone, Elayoe, Feyaria, Fianna, Florindel, Haleone, Himiyana, Lauriel, Liloe, Liasanya, Lynissel, Mandara, Milailee, Odania, Ohaia, Raialamone, Rhiannon, Rileona, Saliniome, Schanaha, Shayariel, Teleria, Valaria

Typische Elemente elfischer Zweitnamen:

Weltenlauf: Sonne, Mond, Stern, Himmel, Morgen, Mittag, Abend, Tag, Nacht, Frühling, Sommer, Herbst, Winter
Elemente: Feuer, Flamme, Funken, Erde, Stein, Wasser, Welle, Luft, Rauch, Erz, Eis, Kristall, Licht, Schatten, Dämmer

Wetter: Sturm, Wind, Donner, Blitz, Wolke, Regenbogen, Regen, Nebel, Tau, (Rauh)Reif, Schnee, Firn, Nordlicht

Landschaft: Wald, Hain, Au, Feld, Wiese, Land, See, Teich, Bach, Fluss, Wasserfall, Quelle, Moor, Berg, Gipfel, Hügel, Gletscher

Körper: Auge, Ohr, Zunge, Zahn, Hand, Fuß, Stirn, Braue, Haar, Locke, Schweif, Schwanz, Krallen, Flügel, Schwinge, Horn, Herz, Träne, Atem, Blut

Magie: Traum, Zauber, Hauch

Alle Wildtiere mit Ausnahme der Ratte, z.B. Wiesel, Einhorn, Mammut, Vogel, Schwalbe, Eule, Ente, Reiher, Frosch, Libelle, Biene, Grille, Käfer, Spinne, Schnecke(e)
Bäume: Tanne, Fichte, Eiche, Ahorn, Linde, Buche, Ulme, Esche, Erle, Weide, Espe, Eibe, Hasel, Baum, Busch, Strauch

Blumen: Lotos, Rose, Lilie, Flieder, Mohn, Veilchen, Lavendel, Waldmeister, Fingerhut, Königskerze, Scharlachkraut, Löwenzahn, Butterblume, Schachtelhalm, Blume
Früchte: Erdbeere, Himbeere, Brombeere, Heidelbeere, Apfel, Kirsch(e)

Andere Pflanzen: Farn, Klee, Mistel, Moos, Bausch, Minze, Efeu, Dom, Pilz, Schwamm, Gras

Gediegene Edelmetalle: Gold, Silber, Kupfer

Elfenwaffen: Pfeil, Bogen, Speer, Klinge
Musikinstrumente: Flöte, Harfe, Laute, Leier

Kleidung: Kleid, Mantel, Hemd

Farben: Rot, Blau, Grün, Weiß, Schwarz, Braun - kind -freund

-sang -lied -tanz -glanz -klang -ruf -lachen -gruß -zweig -blatt -blüte

-blick -sinn -mut

-weg -pfad -lauf -flug -zeit

-sänger -tänzer -rufer -träumer -reiter -hüter -sucher -bringer -weber

Für Kinder: -chen -lein

Die Magie der Elfen

Aus den Lebenserinnerungen des Schwertkönigs Raidri Conchobair:

"Es war eine der typischen Patrouillen jener Tage (des Tuzak-Aufstandes), um auf den umliegenden Gütern nach Rebellen zu suchen. Wir zogen den Roab aufwärts und kamen an einem Gehöft vorbei, inmitten von Zuckerrohrund Weizenfeldern gelegen. Wir ritten auf den Hof, und ich lenkte mein Ross auf eine stämmige Magd zu, um sie zu befragen.

Talorion Tannensang, mein elfischer Pfadfinder, schwang sich vom Pferd: "Lass sein, die lügt dich doch nur an!" Mit diesen Worten ging er auf eine gemütlich dösende Katze zu, ging vor ihr in die Hocke und begann leise mit ihr zu reden. Er schien überrascht, und sagte dann beiläufig und mit einem fragenden Unterton: "Im Haus der Mäuse?"

Ich überlegte einen Moment und begriff dann, was der Freund meinte: "In der Scheune! Ein Hinterhalt!", zischte ich in breitestem albernianischem Dialekt, in der Hoffnung, dass mich so nur meine Leute, nicht aber die Maraskaner verstehen würden. Da begannen auch schon die Pfeile zu fliegen...

Systeme der Magie, Rohal der Weise, Erstabschrift der Academia der Hohen Magie zu Punin (in einer vereinfachten Überarbeitung mit Erläuterungen für jene Leser, die sich nicht seit Jahrzehnten mit Theoretischer Metamagie und Spekulativer Arkanologie befassen):

"Keine arkanologische Theoretik kann umhin, sich mit der elftschen Magie in ihrer primordialen Ursprünglichkeit zu befassen.

Elfische Freizauberer identifizieren ihre astrale Energie als Mandra, oder, wenn sie Garethi sprechen, als Seelenkraft. Respektive angewendet in Sala Mandra (in etwa 'Heim der Magiebegabten') oder Mandragora (dem elfischen Namen der Alraune). Mandra entspricht dem natürlichen Fluss der Magie. Im Gegensatz dazu steht Taubra, das willkürliche Eingreifen ins astrale Kontinuum. Rezipiert in unserer Sprache als Zauberei (gängigerweise als unheilig und hochmütig belegt).

Die magischen Liederzyklen der Elfen sind die älteste uns bekannte, fokusierte Magie (im Gegensatz zur spontanmanifestierenden Magie der Kobolde und Minderen Geister).

Die Harmonie von Melodie, Sprache und Meditation dient der Synchronisierung mit dem Astralen Kontinuum. Nachvollziehbar auch für den Laien durch eine Aura von Frieden, Glück und Sinn, die durch reines Erleben des magischen Rituals empfunden wird.

Die Verwendung elfischer Urwörter, die dem Wahren Namen der Dinge entsprechen, manifestiert

kosmische Astralenergien, die originär seit dem 'Großen Zusammenprall (Schöpfung durch den Kampf Los' gegen Sumu) bestehen. Unsere güldenländische Magie kann derartige Konzepte durch Zaubersprüche in Zhayad, Bosparano oder gereimtem Garethi nur noch zunehmend verwässert imitieren. Die Elfen selbst haben viel von dieser astralkosmischen Urtümlichkeit aufgegeben, seit sie Zauber sprechen, nicht singen. Insbesondere während ihres vermeintlichen Aufstieges zur hochelfischen Zivilisationsmagie haben sie zugunsten interessanter Effekte weit effektivere generelle Ideen aufgegeben und vergessen."



Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.: "Jedes Elbenlied - oder besser: jeder Zyklus - umfaßt bis zu einem Dutzend alter Lieder. Einzeln gesungen gehören sie zum altelbischen Liedgut, sind Geschichte und Unterhaltung zugleich.

Erst in der richtigen Abfolge erzeugen sie magische Effekte; Rohal spricht von astraler Harmonie, die den grundsätzlich positiven Wunsch des Zaubersenden wirklich werden lässt. Das *Sorgenlied* ist typisch für eine Gruppe von Liedern, die dem elbischen Zusammengehörigkeitsgefühl entspringen. Der kurze Zyklus umfasst ein Sippenlied (eine Art Hymne, die gemeinsame Tradition jeweils einer Familie ist), ein Herzenslied (jedes Paar zweier Elben hat, wenn es eine innigere Beziehung hat, auch ein ureigenes Lied, meist zusammen gedichtet oder ausgewählt) und das Katzenlied (das berichtet, dass man durch den Blick einer Katzen Grüße an entfernte Freunde ausrichten und empfangen kann). Ähnlichen Beziehungen entspringen das *Schwurlied*, mit dem ein Elb, der fortziehen muss, seine unmündigen Kinder

einem Vertrauten übergibt und sie an ihn bindet, und das *Bannlied* der Ausgestoßenen, mit dem die Sippe Verbrecher buchstäblich verschwinden lässt.

Das *Friedenslied* dagegen ist ein einstündiger Zyklus aus zwölf Liedern, größtenteils Fabeln und Sagen, die berichten, wie Freundschaft und Heim, Liebe und Frieden sich letztlich durchsetzen und Allen Leben und Glück schenken.

Eine zweite Gruppe von Liedern widmet sich der Arbeit, der Herstellung von Gegenständen des täglichen Gebrauchs oder auch machtvoller Artefakte. Keines dieser Lieder ist mehr allen Völkern bekannt, oft sogar nur einigen Sippen. Da gibt es das *Bauschlied* der Auelben, der das überirdische Fingerspitzengefühl für das Zupfen verleiht. Der kurze Zyklus aus drei Liedern beschreibt im Wesentlichen die Arbeit des Zupfens und das fertige Kleidungsstück, wird aber über Stunden oder gar Tage immer wieder wiederholt. Bei der Herstellung von Tiergewändern zur Gestaltwandlung, Tarnkappen, Zauberruten, Elbenstiefeln oder Elbensignalhörnern, deren Klang für ein Wesen beliebig weit hörbar ist, werden oder wurden ähnliche Liederzyklen verwendet; diese bestehen jedoch aus hundert einzelnen Liedern, und kaum noch ein lebender Elb beherrscht diese sich über Tage erstreckenden Überlieferungen in kunstvollstem Alt-Elbisch."

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Natürlich zaubern Elfen nicht, indem sie die Zauberformeln der Menschen - halb Bosparano, halb Garethi - aussprechen, sondern die entsprechenden elfischen Gegenstücke oder, besser gesagt, die oft viel wirkungsvolleren Originale.

So sind die Elfen denn auch wenig bemüht, ihre astrale Macht durch Studium und Übung zu erweitern. Dagegen verfügen sie über mancherlei Rituale, wenn es gilt, große Zauber vorzubereiten. Unsere ZAU-BERMELODIE von einer halben Stunde Dauer lässt uns danach fast jeden Zauber gelingen. Wenn wir uns zur Astralen Meditation zurückziehen, vermeiden wir dank der grellroten Thonnys-Blüten die übergroße körperliche Erschöpfung.

Die Winterelfen als letzte Erben hochelbischer Wissenschaft kennen heute noch manche Metamagie, nach denen die Gilden erfolglos forschen. Nicht nur STÄRKEN und ERMUTIGEN sie einander vor dem Zaubern auf magische Weise. Insbesondere haben sie mit UNITATIO GEISTESBUND einen Gemeinschaftszauber entwickelt, der im Kreise mehrerer Begabter deren Potential vervielfacht."

Geheimnisse des Lebens, Anatomische Akademie zu Vinsalt, Überarbeitung von 926 n.BF.:

"Alle Eiben sind überaus heilkundig, was den Leib und die Seele angeht, und zeigen ein angeborenes Verständnis für natürliche Vorgänge. Dabei scheinen

sie alle Erkenntnisse zu ignorieren, die unsere Medikusse und Magikusse in Jahrhunderten über die Funktion einzelner Organe und die Bedeutung einzelner Gefühle erworben haben. Das BALSAMSA-LABUNDE, der berühmteste Heilzauber überhaupt, ist elbischen Ursprungs; das Zauberwort stammt nicht - wie so viele andere - aus dem Bosparano, sondern ist eine Verballhornung der elbischen Worte *bhalsama sala bian da'o*, die in etwa mit den Begriffen *Heilung und Sicherheit, Haar und Fleisch* zu übersetzen sind.

Noch kaum gelüftet ist das Geheimnis des Heilschlafes, der vermutlich Ursprung der Berichte über ein 'Zweites Leben der Firnelbenmagie' ist. Schon Kinder der Winterelben können ihre verletzten Gefährten instinktiv in Heilschlaf versetzen, während der entsprechende neu-garethische Zauberspruch, den wir entwickelt haben und der in Vinsalt und zwei Akademien des Nordens gelehrt wird, enorme Konzentration erfordert.

Fast scheint es, als ob die Kanalisierung heilender Energien durch den Kopf diese mehr hemmt als fördert, und als ob diese Energien un gelenkt besser fließen können. Dafür spricht auch die fast kindliche Anwendung anderer Heilzauber. Die meisten Elben verstehen es, den Körper von Giften zu reinigen und jene Ängste zu lindern, die uns alle dann und wann überkommen, indem sie das Opfer umarmen und wiegen und dabei nur beiläufig jene Gesten zu Herz oder Schultern ausführen, die unsere Lehrer für die entscheidenden halten.

Und all diese Nachlässigkeiten bei der Unterscheidung von Wunden und Vergiftungen, von Körper und Geist erscheinen geringfügig, wenn man sieht, dass Elben Tiere ebenso besprechen und lieblosen - und dabei wie zum Hohn beste Erfolge erzielen!

Die wenigen Erklärungen beschränken sich stets auf elbische Tiefsinnigkeiten der Art, dass Leben und Lieben und Heilen das Gleiche seien, dass man nicht die Wunde, sondern den Patienten heilen müsse, und der naiven Gegenfrage: Welche Unterschiede?"

Aus dem Schulzauberbuch der Schule des Wandelbaren zu Tuzak, Akademievorstand Lumin, 31 v.H.:

"Der Tierzauber ist das besondere Geheimnis der Waldelfen. Jeder von ihnen erwählt sich in seiner Jugend ein Namenstier, dessen Name er fortan als Zweitname oder Geheimname führt. Im manchen Sippen, die einen gemeinsamen Namen führen, ist auch das Tier das gleiche. Dieses Tier ist dem Elf heilig und verwandt. Erjagt es nicht, spricht mit ihm, wo immer es es trifft, und kann - zuvörderst - dessen Gestalt annehmen! Gar häufig sind es Katzentiere, von Wildkatze über Sonnenluchs und Weißlöwe bis zum Silbertiger, bei einigen Sippen auch das Eichhörnchen, dessen elfischer Name 'feh' - eingegangen in die Heraldik - verrät, dass Tier und Elf gleichge-

setzt sind.

Natürlich fragte ich, warum denn nicht jeder Elf ein so mächtiges Tier wie den Silbertiger erwählt. Felerian meinte befremdet, dass kein Tier mächtiger sei als ein anderes, da doch jedes sein Leben meistere. Zudem vermöge der kraftvolle Silbertiger wenig, was ein Elf nicht auch in Elfengestalt vermag, das Eichhorn aber sei im dichten Wald beweglich wie kein anderes. So ist's denn auch so, dass die wenigen Waldelfen, die ungewöhnliche Tiere erwählen, von dieser gleichen Sehnsucht nach Mehr aus den Wäldern getrieben werden, während ganze Sippen zufrieden als Eulen, Elstern, Füchse oder Luchse leben."

Die Trilogie der Kontrolle, Band I, kommentierte Abschrift der Akademie der Herrschaft zu Elenvina, 16 Hal: "Der klassische Zauber der Beherrschung dient eigentlich der Befreundung. Die Zauberformel, die heute als BANNBALADIN gelehrt wird, lautet bei den Elfen eigentlich *bian bha la da'in*, worin wir die Gegensatzpaare *Gras und Geist, Wald und Körper* finden können. Ursprünglich ging es darum, aus dem (rationell) denkenden Graslandbewohner, also dem Nichtelf, einen instinktmäßig reagierenden und daher freundlichen Waldbewohner zu machen. So benutzen die meisten Elfen diese Magie auch bis heute nur, um einen Feindseligen zu harmonisieren - insbesondere aber lehnen sie jeden Einsatz gegen einen anderen Elf ab. Es ist wohl bezeichnend, dass die Magier der Menschheit die Zauberformel heute besser beherrschen als die Elfen selber!"

Magie im Kampf - Kämpfende Magie, Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana, ca. 770 v.BF.:

"Mit dem magischen Donnerkeil *Fial Minniza* (= "Pelz und Mut hinweg"; FULMINICTUS), der Zauberrüstung *Ama Tharza* (= "Gefährte gegen Waffen"; ARMATRUTZ), und dem Bannspruch *Thar Taubraza* (= "Kampf ohne Zauberei"; KAMPFZAUBER STÖREN) verfügen die Auelfen über ein kleines, aber erprobtes Arsenal schnell wirkender Sprüche, das bis heute Vorbild jeder Ausbildung zum Kampfmagier ist."

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.: "Von den Einhörnern haben es die Auelben gelernt und von diesen dann ihre Vettern, milchweiße Stuten aus der Nebelwelt herbeizurufen. Dieweil die Zauberhengste - und es sind ja stets Hengste - die Magie nutzen, um sich Gefährtinnen und Gespielinnen zu rufen und ihre Füllen zu zeugen, bitten die Elben die Tiere, sie auf ihrem Rücken zu tragen. Ein erfahrener Elb mag auf so einem Zauberross binnen zwölf Stunden durch halb Aventurien gelangen!"

Schlüssel zur Magischen Verständigung, Erzmagus

Asteratus Deliberas, ca. 380 v.H.:

"Waldelfen, die ihre Seelenkraft vertiefen wollen, besuchen oft erfahrenere Elfenmagier in den nördlichen Salamandersteinen. Diese Treffen möchte ich, der ich als einer der wenigen Menschen daran teilnehmen konnte, als Kreis der Einfühlung bezeichnen. Natürlich handelt es sich um keine Akademie im eigentlichen Sinn, treffen sich Lehrende und Lernende doch einfach spontan in einem beliebigen Waldgebiet. Wer nicht über die übersinnliche Fähigkeit verfügt, den Treffpunkt zu erfahren, hat dort ohnehin nichts zu suchen!"

Meisterinformationen:

In der Magierschule in den Salamandersteinen denkt natürlich niemand daran, einem Besucher eine korrekte Prüfung abzunehmen, geschweige denn ein Akademiesiegel auf die Handfläche zu tätowieren. Da der Kreis jedoch - vor allem dank der Bemühungen von Erzmagus Asteratus Deliberas - sehr angesehen ist, kann ein Absolvent diese Beweise seiner Fähigkeiten meist in der Akademie der Hohen Magie zu Punin erlangen. Der Ausgleich für diese "halb-seriöse" Ausbildung ist ein anderes Magiern kaum zugängliches enormes Wissen. Der Gesamtbonus auf die Haussprüche beträgt 21 statt der üblichen 14!

Farnion Finkenarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Glücklicherweise sind nicht alle Elfen gegen jede Form magischer Forschung. Eines der Standardwerke der Heilmagie - "Wunderbare Heilungen ohne Wunder" - stammt von einem Auelfenpaar aus Weiden. Außer mir gibt es etwa ein Dutzend Elfen, die meist an nordaventurischen Akademien forschen und lehren. Denn noch lange sind nicht alle Geheimnisse der Elfenmagie gelüftet und wiederentdeckt. Wir können heute bei einigen Zaubern zumindest theoretisch nachvollziehen, dass sie ursprünglich jeweils zu einem Sextett elementarer Zauber gehörten. Die Firnelken verstehen es heute noch, Eis zu formen; aber unsere hochelfischen Verfahren beherrschten das gleiche mit Stein, Wasser und sogar Feuer! Die waldelfischen Wipfelläufer bedienen sich einer Variante eines bekannten Firnelkenzaubers, nämlich ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE - ich wie über Erde geh; und es scheint sicher, dass es entsprechende Zaubere gibt, um über Wasser und Luft, durch Feuer und Stein zu gehen! Die Waldelfen der tiefsten Wälder schützen sich vor Besuchern mit einem Zaubern, der - im Gegensatz zu dem Borbaradianer-Spruch - die Erinnerung an bestimmte Erlebnisse permanent raubt. Und unsere nördlichen Brüder hüten noch immer das Geheimnis des Zweiten Lebens der Firnelkenmagie."

Die Kunst der Elfen

Simona Weyringer, Edle vom Berg, Sponsorin der Halle der Schönen Künste in Kuslik, bei einem Konzert anlässlich der feierlichen Horas-Krönung Amenes 111., 17.Ingerimm 1010 n.BF.:

"Elfen zeichnen sich durch ein fast schon überirdisches Feingefühl für Melodie, Harmonie, Lautmalerei und Sprachnuancen aus. Bei jedem Bardenwettbewerb, sei es bei dem vierjährigen in Zorgan oder dem anlässlich einer königlichen

Hochzeit, gehören Elfen zu den besten Teilnehmern. Wer ihre Werke als 'kunstvoll, aber keineswegs elfengleich' abtut, darf nicht vergessen, dass all diese Gedichte - vom natürlichen Sprachempfinden eines Elfen gesehen - in einer Fremdsprache geschaffen wurden!

Wem es jedoch vergönnt ist, dem zweistimmigen Sologesang eines Elfen zu lauschen, für den wird offensichtlich, dass der Elf nicht Gold, sondern Magie in der Kehle hat!"

1000 Jahre Neues Reich, Die Poesie, Hesinde-Tempel Punin, 7 Hal:

"Spätestens seit Rohals Zeiten gelten die Elfen als Inbegriff der Vollendung im Umgang mit Sprache und Musik. Die Fabeln des Sasquehama Quellenbusch und die Lyrik des (fiktiven) Grillenzirp von Säuselwind sind aventurische Meisterwerke der Poesie: dabei handelt es sich lediglich um Übersetzungen ins Garethi. Nur wer das Elfische fließend beherrscht - und wer kann das schon von sich behaupten - wird ermessen können, welch unvergleichliche Kunst den meist verlorenen Originalen innewohnt."

Simona Weyringer, Edle vom Berg:

"Ein Gurvanianischer Choral mag feierlicher sein, ein tulamidisches Liebeslied schmelzender, ein Wehrheimer Marsch mitreißender, und die Horas-Hymne ergreifender, aber nur ein Elfenlied hat jene bezaubernde Wirkung, die Leib und Seele mit der Welt vereint und auch den menschlichen Zuhörer mit einem fröhlichen Gleichmut erfüllt, der ihn - so scheint es ihm - alles ertragen und verstehen lässt."

"Das klassische und ursprüngliche Elfeninstrument ist die Beinflöte. Für den wildlebenden Elfen ist Musik etwas so Lebendiges, dass auch sein Instrument von Leben erfüllt sein muss. Er glaubt, dass kein Wesen so vollkommen stirbt, dass nicht seinem Gebein noch Leben anhaftet. Darum wirft er mit Knochen Orakel, fertigt seinen Bogen daraus, und formt sein Instrument. Naturgemäß wählt der Elf jene Tiere seiner Umwelt mit den längsten Gliedmaßen aus. Der Waldelf bevorzugt Löwen- oder Hirschbein, der Firnelf Seetigerhauer oder Wolfsknochen, Angehörige aller drei Völker aber Elfenbein.

(Der Name Elfenbein beruht übrigens auf dem Aberglauben der güldenländischen Siedler, die Elfen schnitzten ihre Flöten sogar aus den Knochen ihrer Toten. Als der Ursprung des Stoßzahns, das Mammut, dann entdeckt wurde, nannten es die Menschen zunächst Elfenfant, dann Elefant.)

Auch die Holzflöten werden mit elfischer Magie aus lebendem Holz geformt. Hiefür zieht der Waldelf die magischrötliche Blutulme und die Eibe vor, der Auelf die Linde. Der Firnelf nimmt auch hiefür gerne den Kristall des Eisigels. Neben der etwa ellenlangen Blockflöte haben die Auelfen auch die Hirtenflöte erfunden, die aus zahlreichen, nebeneinandergesetzten Röhren zunehmender Länge besteht. Die Hirten Weidens und Greifenfurts haben sie später aus Schilfrohr nachgebaut, und heute findet man diese Variante auch bei den Auelfen.

Zur Hochelfenzeit entstand wohl das erste Saiteninstrument, die Elfen- oder Handharfe. Ursprünglich wohl wieder aus einem Tierleib, nämlich dem Panzer der Ausschildkröte, der mit dem ineinander gedrehten Haar des Musikers selbst bespannt wird, wurde sie bald aus feinsten Hölzern gebaut und verschwenderisch verziert. Die Auelfen stellen bis heute die besten Harfenhauer Aventuriens."

Filvina Calleano, Meisterharfnerin des Lieblichen Feldes: "Elfeneltern bereiten für ihr Kind noch vor der Geburt gleichzeitig mit dem ersten Namen ein fast immer selbstgefertigtes Musikinstrument vor. Diese *iama* - das heißt Gabe oder Freundschaft - ist ebenso mit dem Elf verbunden wie sein Name. Von klein auf kann er meisterlich darauf spielen. Ihr Verlust oder ihre Zerstörung ist für ihn der Tod eines Teils seines Selbst. Manche Elfen behaupten gar, dass Zerzal, Boron oder wie immer man den Tod nennen mag, nur beide gemeinsam zu sich nimmt, und sind fest überzeugt, dass sie ihrer verlorenen *iama* bald folgen werden. Bei der Bestattung eines Elfen wird ihm sein Instrument wie sein Bogen immer mitgegeben."

1000 Jahre Neues Reich, Die Musik, Hesinde-Tempel Punin, 7 11al:

"Erst zur Rohalszeit erlangte die Musik der Elfen die Berühmtheit, die sie verdient. Der Elfenbarde Calomiriel wurde Vorbild und Begründer einer Schule, die Musik als Zweck an sich betrachtet und nicht nur als Begleitung von Tanz, Festlichkeiten, Balladen oder Aufmärschen.

Den nie mehr erreichten Höhepunkt dieser Elfenmusik für Menschen bildete das legendäre Bardenduo Seemond und Karfunkel, die ihre Zuhörer ihn bezaubernster Vierstimmigkeit mit so schönen Balladen wie 'Der goldene Klang der Stille' und 'Liebes-

gruß"* zu Tränen rührten."

Ancoron Katzenzorn, Ausgestoßener und Ogerschlacht-Veteran:

"Neben den Zauberliedern und altelfischen Balladen sowie den neueren überlieferten Liedern und Musikstücken pflegen die aeltischen Krieger, wohl auch die der Firnelfen, seit den Hoch-Zeiten eine besondere Form spontaner Musik: den *Dschissanda* (also in etwa 'mitreißendes Klingen'), manchmal lässig *Dschiss* genannt. Wenn alte Herumtreiber einander nach langer Zeit wieder sehen, dann flöten, fiedeln und plappern alle fröhlich darauf los und erzählen so von ihren Erlebnissen. Obwohl kaum einmal ein Fremder so etwas zu hören bekommt, ist es wohl diese Elfenmusik, von der man behauptet, dass sie die Fledermäuse vom Lagerfeuer vertreibt."

1000 Jahre Neues Reich. Die Bildende Kunst, HesindeTempel Punin. 7 Hal:

"Unter Rohal dem Weisen löste die Ornamentalistik den Ucurianischen Stil der Priesterkaiser ab. Mit der Abwendung von weltlicher und himmlischer Macht und Pracht und der Einkehr zu Geist und Selbst und dem Wesen der Dinge gewannen elfische Vorstellungen an Einfluss."

* (Text siehe DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA. Seite 19.)

Fast alle elfischen Künstler - und in gewisser Weise ist jeder Elf ein 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 ergehen sich meist in Andeutungen, Sinnsprüchen und alten Überlieferungen dahingehenden Inhaltes, dass alles, was ein Elf (oder ein Mensch?) darstellt, viel zu leicht Wirkung haben oder Wirklichkeit annehmen kann. Die Stilleben, Landschaftsgemälde und - selten - Porträts elfischer Maler, allen voran die des legendären Golodion Seemond, sind denn auch von einer eigentümlichen Wirklichkeitsnähe. Sicherlich ist die Verwendung von Lotosfarben, angerührt mit Alraunensaft aus den Salamandersteinen und Kairanpaste aus dem Neunaugensee - beide gelten als hochmagische Astralspeicher - bei der Farbherstellung von entscheidender Bedeutung. Aber auch die alt-elfischen Lieder, die während des Malens gesungen werden, mögen ihre Wirkung haben.

Im Wesentlichen bleibt die Erzeugung dieser fast greifbaren Bilder ein elfisches Geheimnis: Nur aus dem Nachlass des verschollenen Magiers Zurbaran, der ja im Firnelfenland lebte, und einigen ähnlichen Quellen kennen wir - in ihrer Wirkung, nicht in ihrer Schönheit - mit dem 'Gratenfelser Apfel' vergleichbare Gemälde."

Von den magischen Elfenliedern

Aus: "Neue Gespräche über Magie" von Magister Nairolf, Edler von Greifenfurt

Der Schüler sagte: »Meister, ich will Euch nun einen Text zu Gehör bringen, auf den ich jüngst bei meinen Forschungen stieß. Im Voraus danke ich für Eure Geduld, denn es ist ein längeres Elaborat. Auch scheint es mir recht alt zu sein, dennoch hörte ich gern Eure Meinung zu diesem Thema.«

Und der Schüler hub an zu lesen:

»'An dero Hochgeschätzten Magister Markelin von Rommilys!

Nach lagern mühevollen Streben ist es mit itzo geschenkt, Euch kund zu thun, was Hesinden in Ihrer Unendlichen Gnad mir eröffnen that. Wie Euch ohn Zweifel bekannt, sind die Objekta meiner Forschungen ein gar götterloses Volk, welches in den Wissenschaften und derer Ausübung einen Sinn zu sehen sich standhaft weigert. So verwehreten sie mir mutwilliglich Auskünfte und schienen meiner Stellung ungeachtet üblen Scherz mit mir zu treiben. Nur mit boronsgleicher Geduld, phexischer List und vor allem hesindischem Scharfblick war es mir ge-

schenkt, ihnen ihr Geheimnis zu entreißen, auf dass es nun der aventhurischen Öffentlichkeit zu wissen gegeben werde.

Vielerlei ist schon über die gar wunderlichen magischen Sangeskünste der Elfen spekulieret worden, doch itzo entlieh kommt alles ungetrübet vor Praios' Angesicht. Der Kern des Faktums liegt in der ungewöhnlichen Anathomie jener Wesenheiten, als da wäre eine Duplicierung ihrer Mundhöhlen. Wer es nicht glaubt, schaue sich nur den Elfen an: Hat er nicht einen hohen, langgeformten Kopf? Warum dies, wenn nicht, um der zweiten Höhlung Platz zu geben? In der Gurgel des Elfen verbergen sich gleich drei Röhren, von denen eine wie beim Menschen für Speis und Trank gedacht ist, für den lebensspendenden Odem jedoch besitzt er derer zweie. Eine steht in Verbindung mit der Höhle, in welcher sich Zahn und Zung befinden, die zweite hingegen mit der uns fremden Höhle hinter der elfischen Nase. Vermuthlich verbirgt sich in dieser zweiten Höhle der so viel gerühmte Riechsinn der Elfen, welcher wohl zu empfindsam, um mit der Mundhöhle in einem Raume zu liegen. So spricht der Elf durch den Mund, schöpft seinen Athem dahingegen durch die Nas und

die damit verbundene hintere Höhlung. Unter Aufbringung besonderlicher Willenskraft kann er jedoch gleichzeitig durch Mund und Nase sprechen respektive singen, und beiden Klängen unterschiedliche Höhe verleihen, womit er also zweistimmig zu singen in die Lage gesetzt ist.

Den hierbei entstehenden Harmonien, die je nach Art des Zaubers recht manierlich oder aber schrill und nervzerreißend sein können, wohnt wohl deswegen eine magische Macht inne, weil sie direkt im Kopfe des Sängers zustande kommen. Ebenso wie ein Glas oder eine Glocke durch einen Ton zum Schwingen gebracht werden kann, versetzen diese Klänge die Seele des Singenden in Schwingungen, die schließlich so stark werden, dass sie sich in magische Energie umwandeln und dann die uns bekannten Auswirkungen entwickeln. Je gelungener der Sang, desto magnifizenter bekanntlich seine Wirkung. Durch meine Erkenntnisse lässt sich nun aber schlußfolgern, dass dieses keineswegs von der musikalischen Wirkung auf die Zuhörerschaft hervorgerufen wird, sondern von der Wirkung auf die Seele des Sängers darselbst. Damit kann nun auch endlich erklärt werden, warum diese Magie selbst bei gänzlich unmusikalischen Wesen wie Orks und dergleichen Geschmeiß seine Wirkung nicht verfehlen thut.

Als abschließendes Faktum sei es meine Aufgabe, der Welt zu verkündigen, dass es dem Mensch nie gelingen wird, die magischen Gesänge des Elfenvolkes zu übernehmen. Dazu haben sie die Götter nicht vorgesehen, und darein haben sie sich zu fügen.

Untertänigst, Euer Oigen von Punin.'

So frage ich nun, Meister, ist es wahr, dass nur die Elfenvölker die seltsame Fähigkeit haben, alleine zweistimmig zu singen?»

Und der Meister sprach: »Wohl war dieser Glaube bisher weit verbreitet. Wenn du aber in 'Kamele und Kalifen', den Reiseberichten des Ardo Stoorrebrandt, nachliest, wirst Du auf eine Erzählung stoßen, in der er über das wilde Volk der Ferkina berichtet, welches den Raschtulswall am Rande der Wüste Khom bewohnt. Dort steht, dass manche Mitglieder dieses Volkes bei besonderen Gelegenheiten einen seltsamen Gesang aus merkwürdigen, langgezogenen Tönen anstimmen. Dem ungewohnten Ohr erscheine dieser Gesang wie das Geheule eines seltsamen Tieres, zumal er ohne Text auskomme und nur auf unterschiedlichen Vokalen erklinge. Durch fließende Veränderung des Klanges entstünden jedoch Töne von solcher Klarheit, dass man meinen könne, der Gesang sei zweistimmig«.

Und der Schüler fragte: »Meister, was sind das für Veränderungen im Klang?»

Und der Meister sprach: »Stell dir vor, du singst einen lange ausgehaltenen Ton. Dabei formst du in deinem Mund zunächst ein "i", dann ein "a", später ein "ü", "o" oder ein "e". Gleichzeitig singst du ein-

mal durch die Nase, einmal nur durch den Mund. Oder du machst den Mund weit auf oder schließt ihn fast und bewegst die Zunge hin und her. Dann wirst du beobachten, dass sich der Klang deiner Stimme vielfältig verändern lässt.«

Und der Schüler fragte: »Und wie entsteht die Zweistimmigkeit?»

Und der Meister sprach: »Wenn du einen Maler nach seiner Arbeit fragst, so wird er dir erklären, dass er jede beliebige Farbe aus bestimmten anderen Farben mischen kann, demnach also jede Farbe aus anderen Farben zusammengesetzt ist. Du musst wissen, dass es sich mit allen Klängen, die wir hören, ebenso verhält: Sie bestehen aus Mischungen anderer Klänge. Theoretisch ist es also möglich, einen Klang zu erzeugen, in dem die einzelnen Teiltöne so verschieden sind, dass wir sie wirklich als unterschiedliche Töne hören können. So entsteht das, was wir als Zweistimmigkeit empfinden.« Und der Schüler fragte: »Wenn dieses Volk der Ferkin also genauso zweistimmig singen kann wie die Elfen, dann müssten also auch wir Menschen lernen können, die magischen Gesänge zu benutzen.«

Und der Meister sprach: »Auf den ersten Blick hast du recht.

Doch leider scheitert das nicht allein an der Fähigkeit, irgendwie zweistimmig zu singen. Es gibt Dinge, die manchen Wesen oder Völkern einfach im Blut liegen und anderen nicht. Ebenso wie alle Zwerge von Geburt an eine besondere Begabung für die Schmiedekunst besitzen, oder die Novadis einfach das Reiten im Blut haben, so haben die Elfen eine unbeschreibliche Begabung in den Bereichen der

Musik und des Gesangs.«

Und der Schüler fragte: »Aber große Begabung ist doch zumeist durch großen Fleiß und guten Unterricht wettzumachen. Demnach müsste es einem Menschen, der lange Jahre unter Elfen lebt und von ihnen unterrichtet wird, eines Tages doch gelingen, derartige Fähigkeiten zu erlangen, oder?» Und der Meister sprach: »Sicherlich kann ein menschlicher Meisterschmied Dinge fertigen, die einem normalen Zwerg nicht gelingen, besonders wenn er bei zwergischen Meistern gelernt hat. Bei den Elfenliedern liegt der Unterschied aber wohl auch noch darin, dass Elfen Töne und Klänge ganz anders wahrnehmen als unsereins. Dank ihrer großen Ohren können sie Feinheiten und Schwebungen hören, deren Wahrnehmung uns einfach nicht möglich ist, auch nach langjähriger Übung nicht. Daher können sie auch viel feinere Unterscheidungen in ihrem eigenen Gesang machen. All diese Faktoren zusammen, also die Befähigung zur Zweistimmigkeit, die musikalische Begabung und schließlich das unbeschreiblich feine Gehör, ermöglichen den Elfen erst, die Musik auf eine Art auszuüben, dass sie magische Kräfte gewinnt.«

Und der Schüler fragte: »Dann kann der Mensch also zweistimmig singen wie ein Elf, aber keine

Zaubergesänge anwenden?«

Und der Lehrer sprach: »Richtig.«

Der Glaube der Elfen

Aus den Schriften der Tsa-Hochgeweihten Bernika Hetenborg, gekürzt, Riva, 1005 n.BF.:

"Nach allen Berichten ist es noch keinem Diener der Hohen Zwölf gelungen, eine dauerhafte Bekehrung eines Elfen zu erreichen. Nach Ansicht der Elfen wird das Geschehen der Welt von zwei mächtigen Prinzipien beherrscht: Das schaffende Prinzip nennen sie Nurti, das zerstörende Zerzal. Die meisten Elfen erkennen in beiden jedoch nur die für Sterbliche unerforschlichen Kräfte der ewigen Natur und versuchen somit gar nicht, Nurti oder Zerzal durch Gebete oder Opfergaben zu erweichen. Dass es demzufolge keine Tempel gibt, ist wohl für jedermann einsichtig."

"Alle 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.

Das *nurdra* ist Wachsen, Blühen und Gedeihen; es ist der Drang aller Dinge, die Welt mit dem eigenen Wesen zu erfüllen.

Das *zerza* ist Vergehen, aber auch willentliches Zerstören oder gar Vernichten; es ist die Kraft, die alle Dingen, die ihren Sinn verloren haben, beseitigt, um sinnvolleren Platz zu schaffen.

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

Keines der Völker der Elfen hat eine besonders entwickelte Kulturtradition, was Leben und Welten jenseits des Aventurischen angeht. Im Großen und Ganzen beschäftigen sie sich nicht mit diesen Fragen. Ihre Einstellung und Erfahrung besagt gleichermaßen banal wie weise, dass jeder Elf sein Leben zu leben hat, und wenn er es gelebt hat, dann ist es zu Ende. Am Ende so eines ausgelebten elfischen Lebens bleiben keine Bedürfnisse oder Ängste über, und daher hat der Tod weder Schrecken noch Bedeutung. Darüber hinaus besteht die vorherrschende Vorstellung darin, dass das 'Licht' eines Elfen weiterlebt. Sei es, dass es in einem neuen Elfenleib mit nur ungenauen Erinnerungen an sein Vorleben wiedergeboren wird, sei es, dass es in eine andere Welt geht, um dort in einem neuen Körper - möglicherweise dem des Totemtieres - zu erwachen, sei es, dass es sich mit dem 'Großen Licht' vereinigt, aus dem dereinst alle Elfen gekommen sind."

"Zu Raubtieren, insbesondere den Katzentieren wie Wildkatze, Sonnenluchs und Waldlöwe, hat der Elf

eine brüderliche, fast mystische Beziehung. Wenn sie einander begegnen und keiner den anderen als Beute betrachtet, sprechen sie miteinander, und nicht nur Waldelfen scheinen tatsächlich zu verstehen, was die Katze sagt. Manche Elfen behaupten gar, man könnte der Katze Grüße an die Daheimgebliebenen ausrichten, und glauben umgekehrt, dass der wissende Blick einer Katze bedeutet, dass gerade ein Freund an den Elfen denkt.

Bei vielen Auelfen und in jüngster Zeit auch bei einigen Waldelfen rings um den Rondratempel bei Donnerbach hat sich die Vorstellung einer Katzen-gottheit der Jagd, des Kampfes und des Todes eingeschlichen, wie man sie bei fast allen Kriegern und Jägern bis hin zu den Waldmenschen des Südens beobachten kann."

Übersetzt aus den verbotenen Schriften der Philosophie Magica, Elon Carhelan, ca. 1000 v.H.:

"Für Götter ist in diesem unseren Weltbild kaum Platz. Nichts, was Aventuriens 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 Erzdämonen 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 übermütiges Spielen mit Mächten, die der in Aventurien Gebundene - per Definition - niemals völlig kontrollieren kann. Anderes zu glauben ist zerstörerische Selbstüberschätzung, die die Harmonie von *nurdra* und *mandra* gefährdet. Unsere Traditionen berichten uns, dass auch die mächtigsten Elben niemals wirklich wussten, was sie taten, und letztlich schufen und bewirkten, was sie nicht wollten: Simiader-ausdem-Licht-trat, Dagal der Wahnsinnige, die blinde Orima, Pardona-die-alles-vergiftet, und selbst mein Lehrer Omethion, der das Licht der Eiben wieder zum Licht des Himmels machen wollte - sie alle scheiterten letztlich in und an dem, was sie riefen."

Pomona von Roffhagen, Botin des Lichtes, in einer Ansprache vor Ordensbrüdern des 'Bundes des Wahren Glaubens', 3 v.H.:

"Wir können wohl behaupten, dass die Missionierung der Elfen eine der großen Aufgaben ist, die uns die Zwölfgötter gestellt haben. Über Jahrhunderte

haben immer wiedermächtige Propheten ebenso wie junge Novizen den Ruf vernommen. Ihre Visionen sprechen von einem Elfenvolk, dass seine falsche, weil unzivilisierte Freiheit ablegt und in zwölfgöttergefälligem Streben ihr Bemühen mit dem der Menschen vereint.

Seite an Seite mit uns werden sie Städte bauen, Schlachten schlagen und die Götter preisen, um die Namenlose Finsternis aus Aventurien zu vertreiben."

Die Feste der Elfen

Zauberkräfte der Natur, Tamara, Gerasim, ca. 370 v.H.:

"Die Feste der Elben sind wie die der Feen mit dem Zauber der Andersweltlichkeit umgeben. Es heißt, wenn Elben tanzen, dürfen Menschen sie nicht stören, ja nicht einmal beobachten. Umso glücklicher schätze ich mich, einmal Gast einer auelbischen Hochzeit gewesen zu sein. Ein solches Fest ist beim Zaubervolk weit seltener als bei den Menschen, leben doch viele Elben frei und ungebunden ihrer Lie-

beraus 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 blassrosafarbenen Blüten und Früchte des Wasserraushes - ein sinnevernebelndes Rahjaikum. So ähnlich die Kostüme der beiden auf den ersten Blick waren, so sehr wirkte doch er männlich und sie weiblich, wie man es von Pantherkatzen kennt.

Die beiden Gruppen ließen sich gegenüber und in einem großen Kreis nieder, das Brautpaar von Angesicht zu Angesicht. Nun stimmten die beiden Sippen ihr jeweiliges Sippenlied an, und wie es die wunder-same Elbenmusik will, waren beide, schöner als jeder Kusliker Kanon, im Zusammenklang harmo-nisch und doch auch ein eigenes Lied. Ehe ich mich's versah, war der Chor verebbt und wurde von dem Herzenslied der Liebenden gefolgt.

Kaum hatten die Beiden geendet und ihre Hände gefasst, als mit der Atem stockte: Seltsame Kreaturen drangen fauchend in den Kreis ein. Halb elbische Gestalten, von Pelzen und Federn verhüllt, die Ge-sichter mit buntem Lehm und Beerenfarben ver-

schmiert, dazwischen auch das eine oder andere Raubtier. Die Biestinger 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 ungelenkter Astral-energie begleitet. Erst nach span-nendem Kampf hatten sich alle Biestinger verflüchtigt. (Wie ich erfuhr, ist es vornehmste Pflicht der jungen Jäger beider Sippen, in Mas-ke oder Tiergestalt jene Mächte der Welt darzustellen, die jede Gemein-schaft bedrohen könnten - und sie legen allen Ehrgeiz darin, wirklich bedrohlich zu wirken.)

Nun sprangen alle Gäste hinzu, fien-ten einander in die Arme und be-

gannen ekstatisch zu tanzen. Viele Stunden gaben sich die Elben nun Musik, Tanz und Liebe hin. Ich bin vom Fest der Freuden im Rahjamond einiges gewohnt, doch muss ich schon sagen, dass die Elben diese Hochzeit mit besonderer Ungezwungenheit zelebrierten.

Beeindruckend auch, dass die Elben keinerlei Rauschmittel, nicht einmal Speisen zu sich nahmen, wenn man von den betörenden Gerüchen des Wasserraushes absieht. Viel mehr war es ihre Magie und ihre eigentümliche Wildheit, die sie in einen unbeschreiblichen Taumel der Lebenslust versetzte.



be, und nur alle Jahre beschließen zwei, ihre Leben miteinander zu verbinden.

Als ich abends das Dorf am Oblomon erreichte, war schon alles vorbereitet. An allen Häusern im Wasser und am Land und an allen Bäumen hingen Blätterlampen mit Glühwürmchen, leuchtende Gwen-Petryl-Steine und glitzernde Kristalle. Der Wohlgeruch zahlreicher Blüten, insbesondere Baldrian und Veilchen, lag über allem.

Braut und Bräutigam erschienen im Geleit ihrer ganzen Sippe, wobei jeder Elb auf seiner Flöte oder Harfe aufs Lieblichste musizierte. Beide waren ü-

Ich muss gestehen, dass diese Lebenslust sogar meine sonst eher akademische Persönlichkeit überwältigte und nicht nur einjunger Elb mich im Laufe dieses Abends als Gast ehrte..."

"Die Bestattung ist bei den Elfen ein recht bemerkenswertes Fest. Im Wesentlichen geht es den Elfen darum, den toten, von seinem 'Licht' verlassenen Körper einem neuen Sinn zuzuführen. Nicht der Leichnam wird als der Dahingegangene betrachtet, sondern sein Leben, für alle sichtbar in seinen Kindern, in seinen Werken, und in den Liedern - sowohl jenen, die er gesungen hat, als auch jenen, die seine Angehörigen über ihn zu singen haben.

So erscheint eine Bestattung vor allem als Zusammenkunft all Jener, die den Verstorbenen kannten, und ihrer Bemühung, sein Leben wahrzunehmen. Fast scheint es, als ob die Sippe bemüht ist, mit ihren Liedern und Erzählungen ein Bild zu malen - so, wie man den Toten in Erinnerung behalten möchte, so, wie der Tote war.

Dazu gehört die fast leichenfledderische Verteilung der wenigen Güter des Verstorbenen. Da tritt der Sohn hinzu und berichtet, wie ihn der Tote das Speerwerfen lehrte, dass jener Speer Sinnbild ihrer gemeinsamen Zeit ist - und wie selbstverständlich trägt er die Waffe von dannen. Da erinnert ein Verwandter daran, dass ihm sein Jagdhemd oder Bauschmantel unlängst zerrissen ist, und dass er jenes Stück nähme, das der Tote nun nicht mehr brauche. All dies geschieht in fröhlichem Ernste, ohne Gier und ohne Streit. So bleibt denn eher manches gute Stück übrig als dass zwei an einem übergroßen Gefallen fänden. Dann kommen diese Habseligkeiten - zumindest sind es Bogen und Flöte, die ohnedies nur dem Verstorbenen angehören - zum Leichname hinzu.

Denn nun, nach Stunden des Singens, Erzählens und Besinnens, gilt es, der Welt zurückzugeben, was der Elf aus ihr genommen hat: seinen Leib. So wird der Leichnam wie schlafend in einen Baumkrone gelegt, seltener auch auf einen Hügel. Die städtischen Auelen haben zuweilen Türme eigens dafür erbaut; im

großen Festum teilen sich die Elfen gar den 'Turm des Schweigens' mit den tulamidischen Siedlern! In jedem Fall ist jener Platz abseits der Wohnungen, wo Geruch und Anblick nicht stören, aber auch nicht weiter, als unsereins seinen Unrat trägt.

Den Elfen ist es selbstverständlich, dass Rabe und Habicht, Schmeißfliege und Schmetterling sich guttlich tun am modernden Leib, dass Pilze und Zweige daraus sprießen, und dass schließlich die blanken Gebeine zu Boden fallen und dort zu dem selbigen werden.

Nur selten fühlt die Sippe tiefe Trauer um einen Tod. Dies geschieht, wenn ein Elf offensichtlich von Unheil oder Unfall aus seinem Leben gerissen dieses nicht vollenden konnte. Naturgemäß findet man solch sinnloses Sterben eher bei den kämpferischen Auelen. Da finden sich dann mancherlei Bräuche, um dem Verstorbenen Kraft für ein zweites Leben zu geben. Lieder, die ihn loben, geleiten und beraten. Das Hintreten eines Elfenpaares mit den Worten, dass man dem Toten in dieser Nacht einen neuen Leib zeugen wolle. Das Pflanzen und Aufziehen eines Baumes oder einer Blume über dem Leichnam, dessen Blühen und Gedeihen, von der Magie der Sippe gefördert, als Symbol eines neuen Lebens gilt."

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin: "Wir Elfen kennen eigentlich keine Festtage und keinen Kalender. Wohl aber richten wir zuweilen Feste nach dem Weltenlauf aus. Wir kennen Sommer- und Wintersonnenwende. Simia, der dritthellste der acht Planeten, wird von manchen als Bild des Urelfen verehrt. Und wir orientieren uns nach dem Elfenstern, der in 90 Stunden einen Himmelslauf vollführt und damit der schnellstlaufende der Fixsterne ist.

Dass sich diese Zeitrechnung mit dem Wechsel von Tag und Nacht nicht verträgt, irritiert einen Elf ebenso wenig wie beispielsweise einen Menschen die pedantische Unterscheidung, ob er gerade "miese Laune" oder "einen schlechten Tag erwischt" hat."

Das Recht der Elfen

Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber, Lehrmeister an der Akademie Punin:

"Das gesamte Recht der Elfen beruht auf dem so genannten eo, dem natürlichen Gerechtigkeitsempfinden des Elfen. Eine ritualisierte Form der Streitschlichtung wie das Gericht der Menschen kennen wir kaum. Ein Elf legt üblicherweise derart viel Wert auf das Urteil seiner Mitelfen, dass, wenn er sich mit seiner Einschätzung im Widerspruch zur ganzen Sippe befindet, er deren Meinung akzeptiert. Wenn die gesamte Sippe so ein gemeinsames Urteil

spricht, stimmt nicht selten sogar der Rechtsbrecher selber mit - gegen seinen Verstoß!

Eigentlich kennen die Elfen nur eine Strafe: den Ausschluss aus der Gemeinschaft. Zu verstehen ist dies als das typische Zurückweichen der Elfen vor allem, was ihnen schadet. Einen Tag inmitten seiner Gefährten zu leben, aber für sie nicht existent zu sein, ist für einen Elfen fast unerträglich. Der Verlust all dessen, was ihn mit der Welt verbindet, macht ihm dessen Bedeutung klar, und dass es Selbstverstümmelung gleichkommt, gegen diese seine Welt

zu handeln, wie er es getan hat. Die meisten jener Elfen, die so etwas erfahren müssen, spüren gegen Abend vor allem Stolz auf ihre Sippe, die die auch für sie schmerzhafteste Strafe durchgehalten hat - und natürlich die Sehnsucht, wieder aufgenommen zu werden.

Für nicht wieder gut zu machende Vergehen, die Narben an Leib, Seele oder *mandra* von Mitelfen oder dem Wald hinterlassen haben, gibt es nur die eine, schlimmste Strafe: die endgültige Verbannung. Die Sippe versammelt sich um den Täter und singt eine alt-elfische Formel, die dem VISIBILITÄT gleicht, doch wird die Unsichtbarkeit dem Ausgestoßenen aufgezwungen.

Auch für mich ist es nicht zu beurteilen, ob der Elf für seine ehemalige Sippe tatsächlich nicht mehr sichtbar ist, oder ob sie ihn nur von nun an ignorieren. Letztlich kommt es darauf

aber auch nicht an: Es gibt einige wenige Lieder über Ausgestoßene, die nach langer Abwesenheit ihre Sippe oder sogar den Wald nicht einmal mehr finden können, und es gibt keinen einzigen Bericht über einen Ausgestoßenen, der heimgekehrt wäre."

Elsurion Sternlicht, selbsternannter Elfenbotschafter in Norburg:

"Was Eigentum und Besitz angeht, haben die Elfen schon immer Probleme mit allen anderen Rassen

gehabt. Im Svelttal ist Hühnerdieb fast schon ein Synonym für Elf geworden. Doch sind die Elfen nicht wirklich diebisch veranlagt. Nur ist es für einen Jäger aus Wald oder Au einfach nicht zu verstehen, dass Nahrung, lebende Tiere, ja selbst der Boden einer einzelnen Person gehören sollen. Er selber kennt und anerkennt nur zwei Arten von Eigentum. Einerseits den intimsten Besitz von Name, Bogen und Flöte - etwas, was in seiner Intensität wiederum die Menschen und Zwerge nicht nachvollziehen können. Andererseits den praktischen Besitz, den ein Elf an seinem Jagdhemd und eine Sippe an ihrem derzeitigen Jagdgrund und Aufenthaltsort hat. Dieser Besitz ist, vergleichbar mit dem Sitzplatz eines Tavernengastes, jederzeit diskutabel: Zeig' einem Elf, dass du mehr frierst als er - er wird dir sein Hemd geben. Mach einer Sippe klar, dass die deine hungert - und sie werden dir den Wald zur Jagd überlassen. Natürlich bedeutet das nicht, dass ein ganzer Stamm seine Siedlung aufgibt, nur weil du zum Jagen zu faul bist. Aber du kannst mit ihnen immer darüber reden. Über Eigentum kann man immer reden. Deswegen heißt es ja auch im Traloper Vertrag:

'Allwo eyn Elff ergriffen bei eyner Tath wider die guthen Sitten oder wider eyn Eygenthum, dar solle man ihm Aufklärung angedeyhen laszen, und moige er wyder guth machen die Tath und sodann seynes Weges zihen. '"

Wälder, Berge, Städte, Seen

Die Salamandersteine

Aus den Jugenderinnerungen des Geweihten Rondrian Donnerhall von Donnerbach:

"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 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 Hirt gesehen hat: Blauer, Gelber und Roter Enzian, Eisenhut und Adlerklaue, Disteln und Heidelbeeren. Mächtige Steinböcke wandern über unsichtbare Saumpfade, Auerhähne und blaue Birkhühner schreiten balzend über die Wiesen. Smaragdnatter, die prächtigen Hexentiere, und goldene Felsschleichen sonnen sich auf warmen Felsen, ganz selten auch ein Rubinsalamander - übrigens die einzige Art, die man in den Salamandersteinen finden kann. Schwalben, Dohlen und Hummeln tanzen über die Felsen, braune Bergadler mit weißen Häuptern und sogar einige Königsadler mit blauschwarz schimmerndem Gefieder ziehen majestätisch hoch oben ihre Kreise. Zuweilen erinnern die zersplitterten Knochen eines Berglöwen, Schwarzbären oder Säbelzähntigers daran, dass es hier sogar den einen oder anderen Riesenlindwurm gibt.

Hier sind die sechs Elemente im Einklang. Die Sonne lockt wallende Nebel aus den Tälern. Die Ausläufer eines Rondrikans über Riva treiben schwere Regenwolken gegen die Felsen, ein kurzes Gewitter bricht los. Vielgezackte, violettgelbe Linienblitze zucken hin und her zwischen Wald und Wolken und malen feurige Drachenzungen auf den Himmel. Über den Wäldern stehen silbrig-glänzende Regenschleier und ein vollständiger Regenbogen.

Karmesinrot versinkt die Sonne jenseits des Lorsol, während die letzten Wolkenfetzen mit einer Tobri-

schen Brise ins Bornland verwehen. Am nächtlichen Firmament stehen, nirgendwo anders so klar, die ewigen Sterne und grüßen die ewigen Wälder der Salamandersteine."

Kerry ui Brioghan, Geographin aus Honingen, 12 Hal: "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 der Saumpfad von Gashok bis Kvirasim durch den Silberbuchenwald, den man tunlichst nur mit einem Pfadfinder wählen sollte. Kvirasim selbst ist jedoch ein wichtiger Umschlagplatz für elfische Güter, und die Straße nach Tjolmar und sowohl Land- wie Flussweg den Kvill hinab werden oft genutzt. Das Gebirge der Salamandersteine ist ebenso wie die Wälder elfisches Territorium - bewacht und verteidigt von einem seltsamen Zauber und der Natur selbst. Die Berge sind, wie sonst nur die anderen Sichelgebirge, aus weichem Tonschiefer, der in der Hand zerbröckelt. Drum ist auch keiner der Gipfel höher als zwei- oder dreitausend Schritt. Der Lorsol entspringt im Westen der Salamandersteine im Silberbuchenwald, der Amper im Osten im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt. Wie es tiefer in den Wäldern und Bergen, jenseits der Nebenflüsse des Kvill, aussieht, weiß kein Mensch, und den Ursprung dieses zauberhaften Flusses kennt man auch nicht.

Genau diese Geheimnisse machen die Faszination dieses Gebirges aus. Die sagenumwobenen Hippogriffen oder Pferdegreife leben hier in größeren Mengen, und kein Tier bis zur Größe eines Steinbockes ist vor ihnen sicher. Irgendwo soll sich hier auch der Dunkle Brunnen befinden, dessen Wasser aus reiner Magie den Neunaugensee oder den Kvill speist. Natürlich soll sich hier auch der Hof des legendären Elfenkönigs verbergen. Die Waldelfen selbst wiederum erzählen das Märchen vom Schloß der Träumenden Madaya auf dem höchsten Berg der Salamandersteine."

Donnerbach

Einwohner: 1800 (25% Auelfen, 5% Waldelfen)
Garnisonen: 40 Rondra-Geweihte, 60 Krieger der Rondra, 50 Stadtgardisten

Tempel: **Rondra**, Travia, Hesinde

650 v.H. brannten im ganzen Mittelreich die Schei-

terhaufen, kein Rondra-Gläubiger war mehr seines Lebens sicher, Heleon, einer der Überlebenden des *Erntefest-Massakers*, sammelte ein Dutzend Geweihte und ihr Gefolge um sich. Einer Vision Rondras folgend, setzte er über den Neunaugen-See und fand den Donnerbach. Hinter dem 'König der Wasserfälle' - 60 Schritt hoch - entdeckten die Flüchtlinge bearbeitete Kavernen und errichteten der Göttin einen Tempel. In den folgenden Jahrzehnten ernannten sich die Nachfahren Heleons zu Fürst-Erzgeweihten der Freien Stadt Donnerbach und erbauten oberhalb des Wasserfalles ihre Residenz Donnerhall. Zwar kam es zu Anfang mit den ansässigen Auelfen und vor allem mit den nahen Waldelfen zu Auseinandersetzungen, aber den Rondrianern war nicht sehr kriegerisch zumute. So entstand bald eine eigentümliche Mischung aus Kriegertum und Jägerleben, aus Freiheitsliebe und Gefolgschaftstreue, für die die kleine Stadt heute berühmt ist.

Die wildromantische Stimmung nimmt auch heute noch jeden Pilger und jeden Reisenden gefangen: Der dröhnende Donnerbach-Fall, die ständigen Gewitter über dem dunklen Neunaugensee, die schweigenden Elfenwälder, die grünen Bergkuppen der Salamandersteine, die urwüchsigen Gebäude aus einfachstem Bruchstein und feinsten Hölzern, die Menschen und Elfen in blitzender Bronze, blankem Stahl, buntem Wildleder und edlen Pelzen.

Gerade die Pilger sind aber oft enttäuscht, wenn sie nach vielen hundert Meilen Fahrt keine alles überstrahlende Tempelstadt vorfinden. Ein knappes Hundert Häuser aus Tannenholz und Bruchstein ist

großzügig am Seeufer verteilt, und Donnerhall wirkt mit seinen hölzernen Säulen doch etwas hinterwälderisch.

Doch hat sich Donnerbach während der letzten Jahrhunderte den Ruf als wichtigste Orakelstätte Rondras erworben. Eine beträchtliche Anzahl von Offenbarungen und Weissagungen der Göttin, seien es die Prophezeiungen über die

Verlierer des Erbfolgekrieges oder der Weisspruch, der zur Wiederauffindung der Gebeine des Heiligen Leomar führte, fanden hier statt. Auch als Etappe oder Ziel für das Große Donnersturmrennen wurden Donnerbach und die ruhmreichen Schlachtfelder Weidens oft gewählt. Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, die 27. Fürst-Erzgeweihte, ist zugleich *Meister des Bundes* für einen Großteil Nordaventuriens und untersteht nur dem *Schwert der Schwerter* in Perricum. Heute sieht sich Donnerbach als Krönung jenes rondrianischen Schutzkreises, der das Menschenreich von Perricum über Baburin bis Arivor umgibt. Erst wenn der Pilger den gefährlichen Weg über das Felssims und durch den Donnerbachfall bewältigt hat, findet er sich in einem der größten Tempel Aventuriens. Uhdenberger Bronze, Bornländischer Bernstein und Gold vom Oblomon blenden das Auge. Statuen von Rondra, Kor und Famerlor, Leomar, Heleon und anderen Helden und Halbgötter beherrschen die einzelnen Grotten, deren Wände mit Waffen, Rüstungen, Gemälden und anderen rondrianischen Schätzen geschmückt sind. Irgendwo ruht auch die Wundersame Rüstung, die neben dem Donnersturm-Streitwagen und dem Schwert von Perricum der wichtigste Talisman der Göttin ist. Bis heute weiß man jedoch nicht, wer überhaupt die wunderschönen Kavernen ursprünglich geschaffen hat. Donnerbach ist aber nicht nur Inbegriff des Rondrianismus, sondern auch der magischen Heilung. Das berühmte "Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung" besteht zwar nur aus einigen einfachen Holzhäusern in einem Ulmenhain. Aber dieser Ort ist eine der wenigen Akademien, wo man Elfenzauber direkt bei ihren Anwendern studieren kann, und zudem lehrt die Akademie gleich zwei Spezialgebiete. Die Schule wurde 451 v.H. auf Anregung Rohals des Weisen gegründet. Da sie keiner Richtung zugeordnet werden kann, wird sie heute als Grau eingestuft. Im Hain kann man Auelfen und Menschen im gemeinsamen Bemühen beobachten, die magischen Überlieferungen an die Jugend weiterzugeben. Viele der Auelfen der Umgebung schicken ihre Kinder zumindest einige Wochen ins Seminar, um ihre Seelenkraft zu festigen. So haben viele elfische Traditionen den Unterricht bereichert, um die Einheit von Körper und Geist zu pflegen, und neben dem *Tanz der Mada* wird auch das Bogenschießen gepflegt. Etwas weiter seewärts hat der weiße Orden des Anconius eines seiner vier Haupt-



klöster errichtet. Das wehrhafte Steingebäude dient nicht nur zur medizinischen Versorgung der Bevölkerung - die Erzmine und die Holzschneisen sind ebenso gefährlich wie die Fechtsäle und das Seeufer. Auch hier wird fleißig studiert, und viele Schüler und manche Lehrer sind an beiden Institutionen zu finden. Die meisten Absolventen des Seminars, die einmal als angesehene Heiler gelten wollen, ziehen die Tätowierung des Ordens auf der Handfläche dem Siegel des Seminars vor, das im Alten und Neuen Reich kaum jemand erkennt. Die rondrianische Theokratie ist selbstbewußt genug, auch einen Hesinde-Tempel zuzulassen; der Hohe Lehrmeister Abelmir Freistätter ist ein typischer Vertreter des starken Freibauerntums nördlich der Reichsgrenze.

Eine Eisenmine und etliche Schmieden, die auch Kupfer und Bronze aus Uhdenberg verarbeiten, sorgen für die Wehrfähigkeit der Stadt. Wer hier nicht Klinge oder Bogen führt, gilt wenig. Viele der Holzpalisaden um die Häuser und zwischen ihnen wurden jedoch erst im letzten Jahr während der Orküberfälle erneuert oder angelegt. Der Tempel und

viele Bauern züchten Nordmähen, kräftige blond-braune Zugtiere. Die Posthalterei mit Stoorrebrandts silbernem Falkenzeichen hat besondere Bedeutung für den Handel mit Salz und anderen Gütern für die Elfen.

Denn zwischen den umliegenden Dörfern, Gehöften und Wehrmühlen findet man auch die Pfahlbauten der Auelfen, und sogar zwei Waldelfensippen haben sich in Reichweite niedergelassen. Die Elfen schätzen Donnerbach als Tauschplatz für die Errungenschaften menschlicher Zivilisation ohne größere Nachteile. Die meisten Geweihten haben ihre hoffnungslosen Missionsversuche aufgegeben und beeindrucken eher durch ihr Vorbild. Vor allem hier in Donnerbach finden sich jene Elfen, die die Mächte des Kosmos in göttlicher Gestalt personifizieren, insbesondere in jener einer wachsam-zerstörerischen Raubtiergottheit. Die Ähnlichkeiten zwischen der Löwengöttin und Zerzal sind unübersehbar, und die Geweihten wie die Elfenweisen ahnen, dass sie hier eine Macht offenbart, deren Bedeutung sich weit jenseits der Geschichte beider Rassen erstreckt.

Quillyana (Kvirasim)

Einwohner: 760 (70% Waldelfen, 20% Auelfen, 10% Halbelfen) *Garnisonen:* Keine
Tempel: Peraine

Wo der schäumende Lorsol in den magischen grünen Kvill mündet, liegt die einzige bekannte Elfenstadt, wo heute noch drei Clans zusammenleben. So, wie die Waldelfen mit den Auelfen auskommen, hat es ihre Toleranz erlaubt, dass sich immer wieder sogar Menschen niedergelassen haben - aber auf die eine oder andere Art sind sie alle verschwunden! Denn nach einigen Generationen gibt es hier keinen, der nicht mit jedem im Ort verwandt ist. So kann man die Menschen bald kaum von Elfen unterscheiden: Die einen wie die anderen kleiden sich in Bausch und Pelz. Waffen und Werkzeuge sind aus Holz, das einzige Metall sind schmückende Goldklumpen, die man selbst im Kvill gefunden hat. Nur die auswärtigen Händler mit ihren Lasten benützen hier die Straßen (ab Kvirasim ist das Ufer des Kvill halbwegs begehbar); die Einheimischen verschwinden einfach zwischen den Bäumen.

Keiner kennt hier die Kostbarkeiten, auf die die Menschen so stolz sind, doch dafür findet man überall Magie und Wunder. Seltene Heilkräuter und Blumen wachsen an den Ufern, das Wasser aus den Salamandersteinen selbst ist leicht magisch, und sogar das frisch abgeworfene, goldene Horn eines Einhornes ist hier schon gesehen worden.

Für Fremde, auf einem der drei Pfade aus Riva. aus Tjolmar oder aus Gashok und Hillhaus kommend, liegt die Stadt unsichtbar auf der Landzunge zwischen den beiden Flussläufen. Erst wenn man durch die Furt im Lorsol wadet, kann man ein Norbardisches Blockhaus, fünf Pfahlbauten, einige weidende Warunker Braune und ein wildes Haferfeld sehen. Diese wichtige Handelsniederlassung ist wie so oft Ursprung des Norbardischen Namens Kvirasim. Die Einheimischen nennen ihre Siedlung Quillyana, aber das weiß nicht einmal die Peraine-Geweihte, die derzeit wieder einmal, wie ein Dutzend Missionare vor ihr, ihr Glück versucht. Denn die eigentliche Stadt liegt noch verborgener: die meisten der Auelfenbauten und vor allem die Baumhäuser erkennt man erst, wenn man unter ihnen steht. Auf verblüffende Weise verstehen es die Elfen und Halbelfen, ihr eigentliches Leben ebenso verborgen zu halten. Dabei gibt es in Quillyana die vielleicht vollkommenste Demokratie: Wenn die Clans über ein Problem ratschlagen, darf jeder mitsprechen, auch wenn er sich nur für ein paar Tage hier aufhält. Und dennoch verlässt jeder Fremde die Stadt mit dem Gefühl, das Entscheidende nicht gesehen zu haben. Oder, wie es einer der jungen Gelehrten mit dem vergeistigten Blick der Hellseher, die nach dem Kreis der Einfühlung suchen, formuliert hat: "Kvirasim habe ich wohl gefunden, aber Quillyana nie gesehen."

Oblarasim

Einwohner: 610 (50% Auelfen) *Garnisonen:* Keine
Tempel: Firun, Travia

Seit undenklichen Zeiten hatten die Wildbäche der Gelben Sichel nahe Gerasim Gold vom Rabenpass in das Tal des Oblomon hinuntergespült. In Tausenden von Jahren war dieses Gold zu einer beeindruckenden Schicht angewachsen. Doch bis vor wenigen Jahren wusste kein Mensch und kein Zwerg von den Schätzen. Nur die Norbarden hatten in einer Biegung des Oblomon eine kleine Handelsniederlassung gegründet, Oblarasim genannt, wo sie mit den ansässigen Auelfen Erz und Glas gegen Bausch, Pelze und Heilkräuter tauschten. Dann stolperte ein betrunkenener bornländischer Glasperlenkrämer buchstäblich in die Goldgrube. Er brachte einige Klumpen zum örtlichen Schmied, und als dessen Urteil feststand, gelobten beide Stillschweigen. Natürlich wusste schon am nächsten Tag die ganze Niederlassung Bescheid, und die norbardischen Sippen trugen die Nachricht in alle Winde. Seither sind ein halbes Tausend Norbarden, Born-

länder, Svelttaler und Thorwaler ins Oblomon-Tal eingefallen. Sie wühlen die Ufer auf, schütten Dämme auf, legen Schächte und Stollen an und bauen ihre Baracken in die Aulandschaft. Ihre meist spärliche Ausbeute verkaufen sie nach Norburg, Riva und Paavi, um Ausrüstung, Lebensmittel und Alkohol zu finanzieren.

Der örtliche Auelfen-Clan, ein Dutzend Sippen von jeweils etwa 30 Mitgliedern, wurde förmlich überrollt. Manche ergriffen die Flucht, die meisten versuchten sich den unruhigen Verhältnissen anzupassen, einige wenige begannen sogar selbst nach Gold zu suchen.

Trotzdem nimmt die Spannung in jüngster Zeit immer mehr zu, und fast täglich kommt es zu Auseinandersetzungen zwischen den beiden Völkern. Und da sind immer noch die Waldelfen aus dem Tal des Lemon, für die jeder gefällte Baum und jeder Hassschrei der halbverrückten Goldsucher ein Schlag gegen einen Damm ist, der kurz vor dem Bersten steht ...

Gerasim

Einwohner: 850 (50% Waldelfen, 20% Halbelfen)
Garnisonen: Keine
Tempel: **Travia, Hesinde**, Firun

Als im Bornland die Inquisition des Praioslob von Selem herrschte, flohen viele Bürger und Norbarden in die Wildnis. Über den Rabenpass, wo sie ihre Toten begruben, zogen sie den Oblomon hinab, bis sie die Elfen trafen. Vom schuldlosen Leid der Vertriebenen berührt, erklärten sich drei Elfen bereit sie aufzunehmen und ein neues Leben zu lehren: der Weise Delayar Wo-Regenbogen-sprießen, von dem zahlreiche Weisheiten überliefert sind, die Zauberbardin Dariawida Lerchenliebe und der Jäger Aratahon Lässt-Elche-tanzen. Die Bedingung der Drei war hart: "Ihr müsst alles vergessen - was ihr wart und was ihr sein wolltet!" Doch bei allem ehrlichen Bemühen beider Seiten mussten doch auch die Elfen erkennen, dass sie nie mehr sein würden wie zuvor. Zwar ist bis heute keines der Gesetze, die die Drei die Siedler lehrten, gebrochen worden: Nie ist ein Baum gefällt worden, um ein Menschenhaus zu bauen, kein Bewohner besitzt mehr, als er wirklich braucht, und bis heute treffen sich die Nachfahren der drei Elfen und die Menschen am *Platz der Verständigung*, um zu sprechen, ehe sie handeln. Aber dennoch wird zusehends aus einer Zuflucht im Elfenwald die Menschenstadt Gerasim. Denn so benannten die Siedler ihre neue Heimat,

ebenso wie sie die Flüsse Oblomon und Selserbach nannten. Mit den Namen kam die Neugier - und das Geheimnis wich immer mehr.

Als im Mittelreich wieder Kaiser herrschten, begann in Gerasim die Magierin Tamara die Elfen zu erforschen. Sie begründete die "Schule des Direkten Weges", die bis heute das Original ihres Meisterwerkes "Zauberkräfte der Natur - Die Magie der Nichtmenschen" aufbewahrt. War der Schulvorsteher zunächst nur für die ausländischen Schüler verantwortlich, erlangte er über die Generationen bei allen Siedlern immer mehr Einfluss. Die derzeitige Leiterin, Meisterin Duridanya, kann man wohl bereits als Mago-kratin und Oberhaupt von Gerasim bezeichnen. Sie übt ihren unleugbaren Einfluss weise und zurückhaltend aus, aber selbst für viele Halbelfen ist ihr Wort Gesetz. Die Waldelfen beginnen sich zusehends aus dem Stadtleben zurückzuziehen. Auf Fremde reagieren sie - die katastrophale Entwicklung von Oblarasim vor Augen - abweisend. Wenn die stolzen Wesen heute über den *Platz der Verständigung* gehen, sehen sie, der Tradition folgend, nur lebende Baumhäuser, und keines wird auch nur durch ein Schild verunziert, denn lesen kann hier ohnehin außer den Magiern keiner. Aber wenn sie die Menschen darin sehen, in ihrer Schule, ihren zwei Tempeln und ihrer Herberge *Waldesruh*, dann liegt eine seltsame Trauer in den Augen der Elfen.

Uhdenberg

Einwohner: 1550 (10% Zwerge, 5% Auelfen, 5% Orks und Goblins)

Garnisonen: ca. 200 Söldner der Uhdenberger Breit-
äxte, davon 30 Stadteigene

Tempel: **Ingerimm**, Peraine, Firun

*Wahrhafter Bericht des Kaufmanns Deredon von
Grangor aus den Nordlanden, Grau gor, 1001
n.BF.:*

"Wenn die Bergleute abends staubbedeckt und durstig durch die schneematschigen Lehmstraßen zwischen den roten Bruchsteinhäusern zu den Kneipen marschieren, dann wollen sie den Bombär tanzen lassen. Wenn dann dort die Tralloper Fuhrmänner und ihr Geleitschutz, die Uhdenberger Breitäxte, mit Bullenpeitschen Schnickeln spielen, dann ist die Stimmung nichts für Leute mit schwachen Nerven. Und wenn sich dann unbedingt Zwei auf der lehmigen Straße zum Duell mit schwerem Werkzeug treffen wollen, mischt sich auch der Soldmarschall nicht ein - wohl aber nachher der Mann vom Therbünitenspital. Felddiebstahl und Fundraub dagegen sind schwere Verbrechen. Wenn Uhdenberg im Winter vier Monate eingeschneit ist, dann können dich nur deine Vorräte retten. Und im Sommer zählt ein Mann nur danach, wie viel Stein glänzendes Erz, blutrote Granate oder farbenfrohen Umbra er binnen zwölf Stunden fördern kann."

Uhdenberg am Rathil, in den Vorgebirgen der Roten Sichel, ist die höchstgelegene Menschenstadt Aventuriens. Aber die reichen Eisenerzvorkommen, die hier sogar im Tagbau gebrochen werden können, erhalten die Stadt seit 1000 Jahren am Leben. Der 'Goblinstahl' kann zwar mit dem Material aus Angbar oder gar Maraskan nicht mithalten, aber im Nor-

den wird er fast überall verarbeitet. Schon 31 v.BF. wurde anlässlich des Tralloper Vertrages von Menschen und Elfen gemeinsam die Handelsstation Uhdenberg gegründet. Kaiser Murak-Horas, der die Orks von Wehrheim bis über den Svelt zurückgedrängt hatte, brauchte die Garnison ebenso dringend wie das Erz. Nach dem Untergang des Alten Reiches verhinderten die Goblins jedoch Jahrhunderte lang jede gezielte Förderung. 755 n.BF. erklärte sich Uhdenberg mit dem Bornland für unabhängig, der Kronvogt ernannte sich zum Bürgermeister und seinen Vetter zum Soldmarschall.

Heute liegt die Macht in Händen eines verfeindeten Konsortiums, das die Minen, die Verhüttung und den Handel mit Trallop Gorge kontrolliert. Auch unter den Bergleuten und Söldnern herrscht das Gesetz der Faust - meist sogar das der Axt, des Schmiedehammers und der Spitzhacke! Uhdenberg ist wohl die einzige Stadt Aventuriens, wo es verboten ist, keine offensichtlichen Waffen zu tragen. Der Soldmarschall, Oberst Ettel Hardinger von Schwarztann, hat jedenfalls schon mehrfach bomländischen Krämern und unterernährten Goblins mangels einer Waffe den Aufenthalt in der Stadt untersagt.

Mit den zahlreichen Fremdrassigen kann Uhdenberg auf eine wechselvolle Geschichte zurückblicken. Derzeit hat man alle Orks aus den Rudeln der Uhdenberger Breitäxte gefeuert, und die wenigen im Ort Verbliebenen werden arg traktiert. Die Elfen dagegen, deren Pfeilen während der Weidener Unruhen vor 40 Jahren fast hundert Uhdenberger zum Opfer fielen, gehören heute wieder ebenso zum Stadtbild wie die Goblins, die sich alle paar Jahrzehnte mit Karawanenüberfällen sehr unbeliebt machen. (*Siehe auch AVENTURISCHER BOTE 35, Seite 2.*)

Der Neunaugensee

Quelina von Salmfang, Meisterin des Flusses von Albenhus, Leiterin des größten Binnentempels des Efferd:

"Wirklich geheuer ist ja keiner der aventurischen Binnenseen, sei's der verwunschene Ysli-See, das trügerische Ochsenwasser oder das verfluchte Loch Harodröl. Aber der größte unter ihnen, der Neunaugensee, ist schon etwas ganz Besonderes.

Jeder kennt das Gefühl, dass sich in diesen Wassern etwas verbirgt, aber niemand, der sich auch nur dem Ufer des Neunaugensees nähert, kann das Gefühl leugnen, dass jeden Augenblick etwas aus diesen Wassern herauskommen wird! Niemand, der den seltsamen, stets violett verhangenen Himmel mit den unregelmäßig zuckenden Blitzen über dem See gesehen hat, wird den bedrückenden und zugleich fas-

zinierenden Anblick je vergessen."

Wachtmeister Jost aus Niritul anlässlich der Anzeige eines hornländischen Adligen, dass sein Hund "von etwas im See geholt" worden sei:

"Ja, guter Herr, wenn Ihr mit Eurem Hund überhaupt bis zum Seeufer gehen könnt, ohne dass Euch wunderlich wird, dann ist Euch eh nicht zu raten!"

Heimatland, fremdes Land - Die uebrigen Lande in Aventueria, Bastan Munter, ca. 330 v.H.:

"Doch gibbt der eygentuemliche See woll reychhaltig Thier unt Pflanzen Leben unt Raumb. In dero weithen Guertel von Schilff, so unentwegt im Winde rauschen, findt man Reyher, Schwane, Enthen, Traviengaens, Hummeln unt Libellen, woll auch

Laubfroesch, blauwe Uncken unt Regenbogenfollen.

Aber auch die wundersame Pandlarilie unt der zaubermaechtige Cairan wacksen hiero. In dero Erdhoehlen am Ufer hausen Klammbermolochen mit gruenem Haar. Die merckwuerdichsten Thier sint die Neunaugen. Ihr Bluth soll zau

bermaechtig sein. Es kummen gar viele Zauberer unt Hexsenmeister an, die es als Ingredienz fuer manch Elixir der Verwandlung nutzen. Ueberhaupt hath es hiero viel Alchymiker unt auch Elffen, so suchen nach magischen Ingredienzen wie Cairan und Elffenblum. In dero Tieffen des Sees aber hat es mancherley Monstren: riesiche Bluthegel, schleimige Tlalucs-Wuermer, maechtiche Schildt-Kroethen, Krackenmolche, die auch an Landt kommen, unt gar eynen Wasserdraken, eyne Meile lang."

Expeditionsbericht an Fürst Thorn ui Bennain. Havena, 307 v.H.:

"Die Flächenmessung erfolgte unter Verwendung der neuesten Instrumente, namentlich Kusliker Winkelmaßtafeln, Rohalsches Trigonometrum, Hylailer Dreikreuz und sogar Kusliker Kompass. Sie ergab eine Fläche von siebzig Meilen zu achtzig Meilen. Die größte Ausdehnung von einhundertzehn Meilen wurde zwischen dem Flecken Niritul an der Mündung des Mandlaril und der Zollwacht Olat am Südrand des Nebelmoores ermittelt.

Als unmöglich erwies sich die befohlene Tiefenmessung des Sees. Noch zu Rohals Zeiten hieß das Gewässer nie anders als 'der See ohn Grundt und Boden'. Die Tiefenmessung wurde bei 20 Rohal'schen Lot (= 200 Schritt) abgebrochen, ohne Grund gefunden zu haben. Dann ließen wir unser Dutzend erfahrene Schwammfischer und Schatztaucher, mit Auelfenmagie und Zaubertränken zur Wasseratmung ausgestattet und mit Bleigewichten beschwert, absinken.

Nur sieben, von plötzlichen Wahnvorstellungen und Panikanfällen überwältigt, kehrten zurück. Zwei Taucherinnen behaupteten steif und fest, in der grundlosen Finsternis den Schatten eines Lebewesens gesehen zu haben, das die gesamte Dauer ihres Tauchversuches (eine halbe Stunde!) brauchte, um vorüber zu schwimmen. Ein Weiterer wollte eine Riesenmuschel mit einer ganzen Unterwasserstadt darin gesehen haben. Der Taucher Norbwyn hatte die Sprache verloren; wir mussten ihn auf der Rückreise der Obhut der Noioniten übergeben. Die anderen fünf Taucher wurden überhaupt nicht mehr gesehen."

"Die Elfen verbinden mit dem Neunaugensee vielerlei Traditionen. Die meisten Zuflüsse tragen elfische Namen. Interessanterweise wird dabei nicht das übliche Wort *awa* für Fluss verwendet, sondern *ril*, das wie *lir* (Meer) zur Wortfamilie unheimlicher Gewäs-

ser gehört. Der Mandlaril ("Zauberwaldstrom") mündet im Nordosten, der Rathil ("Strom der Feinde", wohl der Goblins) am Ostufer, der Bandlaril ("Strom zwischen Wald und Gras") im Süden."

Luzelin, Oberhexe vom Blauen Wald, in "Hexenwissen", 175. Jahrgang, 3.Schriftrolle, Festum, 14 Hal:
"Das Wasser des Neunaugensees hat unbestreitbar eine starke magische Aura, wenn auch von jener verdorbenen Art, wie man sie auch in der Umgebung von Gespenstern und Nachtalpen fühlen kann. Viele astrale Manipulationen haben zahllose Mindere Geister, Schalke und Bosnickeln hinterlassen, der Tod vieler unglücklicher Menschen, Elfen und Tiere Irrlichter, Tiererscheinungen und manche Gefesselte Seele. Manche Berichte lassen vermuten, dass der legendäre Dunkle Brunnen, dessen Wasser reine Astralenergie sein soll, am Grunde des Sees liegt, und dass das die einfache Ursache ist, warum der Brunnen nie gefunden wurde und werden kann. Dafür spricht auch, dass nur in den Gewässern des Neunaugensees der astralstärkende Kairan wächst. Wie auch immer: Durch die starke Magie sind die Elemente hier viel lebendiger und unruhiger. Es gibt druidische

Überlieferungen über einen Vulkan inmitten des Sees, der etwa alle fünfhundert Jahre in Zeiten des Umbruchs aktiv wird; zu Zeiten von Rohal, Hela-Horas und Fran-Noras soll er jeweils ausgebrochen sein. Über das Ungeheuer vom Neunaugensee gibt es Hunderte Ammenmärchen und glaubwürdige Berichte. Die Auelfen wiederum erzählen von einer verschollenen Stadt im See und von einer schwimmenden Insel. Die einheimischen Bauern schließlich behaupten, dass die Gewitter über dem See von Jahr zu Jahr stärker würden."

Bericht des Rondrian Donnerhall von Donnerbach an den Heiligen Orden zur Wahrung, Rhodenstein:

"Als gefährlichstes Monster Aventuriens überhaupt wird gerne das sogenannte Ungeheuer vom Neunaugensee genannt. Es soll mindestens ein halbes Dutzend große Kähne und ganze Hundertschaften von Mensch und Vieh in die Abgründe des Sees hinabgerissen haben.

Zum ersten Mal wird das Ungeheuer schon zur Zeit der Priesterkaiser erwähnt, und alleine aus dem vorletzten Jahrhundert, wo das Monster es besonders wild getrieben haben soll, liegen mir vierzig schriftliche Quellen vor - und das im bekannt analphabetischen Weiden! Übereinstimmend wird es als mindestens hundert Schritt langes Mischwesen aus Neunauge und Seeschlange mit einem zahnstarrenden Maul beschrieben. In anderen Berichten werden ihm aber auch Hörner, Krallen, die zusätzlichen Häupter einer Ziege oder eines Frosches, Löwentatzen und sogar Flügel attribuiert. Zuweilen wird es gar mit dem Fabelwesen Molcho identifiziert, an das

- sollte man eigentlich annehmen - selbst in Aventurien nur noch Kinder und alte Leute glauben.
Dem Ungeheuer werden auch die Verwüstung etlicher Gehöfte nahe Donnerbach, am Ostufer und sogar bei der Grenzwacht Rathila, also dreißig Meilen

landeinwärts, angelastet. In zwei Fällen gab es zwar unübersehbare Spuren, aber ich bin doch geneigt, diese letztgenannten Ereignisse eher den Riesensalamandern aus den Salamandersteinen zuzuschreiben."

Die letzten Geheimnisse der Elfen

Der Elfenkönig

Zwischen Bodir und Walsach - Mitnaechtliche Laender, Bastan Munter, ca. 350 v.H.:

"Da ich die Waldfluesze hinab ruderte, sucht ich wol auch nach dem unsterblichen Elffenkoenig in seynem Waldschlosz hinth eynem Wall aus Dornicht. Da ich fragte, lachte mir dreye male ein Elff ins Gesicht und meynt, ich sollt nit alles glauben, was die Brüder der Ebenen (woll die Auelffen) verzählten."

Mayaharia Morgenrot, berühmteste Schauspielerin der 'Gareth Heldenbühne', anlässlich der Neuinszenierung von 'König Elberichs Glück und Ende', 18 Hal:

"Die Vorstellung, die die Menschen über einen König der Elfen haben, sind einfach absurd. Die wenigen Könige, die von meinen Vorfahren akzeptiert wurden, hatten aber auch nicht das Geringste mit menschlichen Herrschern zu tun. Ich kann die Alten förmlich vor mir stehen sehen, damals nach der Schlacht bei Saljeth: 'Die Zwerge wollen nur mit dem König der Elfen verhandeln.' - 'Geben wir ihnen einen. Tasilla, du bist unser König.' - 'Muss das sein?'"

Aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen des Elfenweisen Delayar Wo-Regenbogen-sprießen für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet:

"Freilich gab und gibt es einen König der Elfen. Wann immer die Not kam, dass einer allein für unser Volk sprechen musste, so fand sich einer, der geeig-

net und bereit war. Alles, was es dazu brauchte, war, zur rechten Zeit nach Sala Mandra zu gehen und dort aus dem Kreise jener, die es betraf, hervorzutreten.

Kein Elf, der seine Freiheit liebt, wird danach gieren, solches zu tun. Kein Elf würde es auf sich nehmen, wenn er sich nicht des Wohlwollens der Anderen sicher wäre. Kein Elf bei Verstand würde mehr Rechte aus jenem Handeln ableiten denn jenen, die er ohnehin hat. Und kein Elf wird länger Sprecher seines Volkes sein als dieses einen nötig hat. So haben wir es gehalten, als wir mit dem Zwergenvolk Schwüre tauschten, als wir mit eurem Menschenkaiser Rat hielten, und als es galt, der Kaiserin der Goblins entgegenzutreten.

Wohl stimmt es, dass die Aubrüder weit mehr taten. Es heißt, dass sie sich Könige bestimmten, die für ihre Städte nicht nur sprachen, sondern sie führten mit ihrem Wort. Natürlich braucht es hundertmal mehr Entscheidungen, wenn dein Stamm so groß ist, wenn du so viele Dinge von seltsamem Wert besitzt, und wenn so vieles nur geschieht, wenn eine Entscheidung getroffen wird. Es heißt gar, dass sie, wenn ihr König von ihnen ging, sofort einen neuen bestimmten, wobei sie nach einem leiblichen Zeichen oder Mal suchten. Und dass sie schließlich zu Lebzeiten keinen anderen bestimmen konnten und darum bis heute auf ihren verlorenen König warten, der noch immer leben soll. Wirrsinn zeugt Wirrsinn!"

Die Städte der Hochelfen

Zusammenfassung typischer alter Elfenmärchen aus Garetien:

"Es gibt eine verborgene Stadt der Elfen, in der Wunderblumen wachsen und Honigbrunnen fließen. Kein Sterblicher weiß, wo diese Stadt zu suchen ist. Diejenigen Menschen, die sie gefunden haben, sind aber nie zurückgekommen. Ob sie tot sind oder dort geblieben sind, weiß keiner."

Aus den "Annalen des Götteralters: Aventurische Götterund Heldensagen vom Anbeginn der Zeiten", gekürzt; Kaiser-Bodar-Ausgabe, Gareth 150 v.H.:

"Die Sechste Tat des Einhändigen Geron:

Im Herzen der Welt, dort wo heute der undurchdringliche Reichsforst steht, hatte der König der Hochelben ihnen eine Hauptstadt erbaut. Simyala ward sie benannt, und ihre Mauern waren reines

Elfenbein.

Der Namenlose aber neidete den Elben. Da erschuf er den Basiliskenkönig, eine Kreatur so schrecklich wie nichts zuvor oder danach. Jedes Wesen, das seiner ansichtig wurde, musste sterben. Sein Leib stank so gewaltig, dass die Eiben vergingen, wenn er sich nur näherte. Die Stadt der Hochelben aber ward vergiftet. Ungeziefer und Unkraut nahmen überhand, und nichts was dort wuchs und wandelte, hatte der Peraine Segen. Die Straßen waren schwarz vor Ratten, und das Gekreuch erwählte sich gar einen Kaiser. Jene Elben, die nicht die Seuche dahinraffte, verwandelten sich in Katzen und führten Krieg gegen die Ratten.

Diese Mär hörte der Göttersohn Geron. Da nahm er das Schwert Siebenstreich (das ihm dereinst Praios gegeben hatte) und sprach zu seinem göttlichen Va-

ter: 'So will ich denn sehen, ob diese Kreatur mehr denn sieben Streiche mit der Waffe erträgt.'

So ging Geron zum Herzen der Welt. Als er Simyala erreichte, fand er einen Tarnmantel. Der war von weißem Schlangenleder und machte seinen Träger unsichtbar und unverwundbar. Da der Basiliskenkönig des Helden nicht ansichtig wurde, konnte auch der Held den Anblick des Ungeheuers ertragen. So trat er hinzu und brauchte sechs Hiebe, um den Basiliskenkönig zu töten. Das Gift des Ungeheuers aber kroch ihm ins Blut, und der Göttersohn wusste, dass er bald sterben müsste.

Die Stadt der Hochelben jedoch steht auch heute noch, verborgen hinter einem Wall von Domen, Blutblatt, Rattenpilzen und Würgeranken. Und die Katzen von Simyala streichen durch die Straßen, dösen auf den elfenbeinernen Thronen und bewachen die unermeßlichen Schätze der Hochelben."

Eiherisches Geflüster, Maraskan, 253 v.H.:

"Wie berichtet uns der größte aller Seher, Nostria Thamos, zur Rohalszeit:

'Elfenreich hier, Riesenland da, Krieg ist ihnen sicher. Voll Hochmut die Einen, Niedertracht nur die Anderen. Kriegszug vom Götterschwert, das Erdteile trennt. Doch wachsam sind Drachen, ihre Bergwacht fest. Da Drachenmacht Riesenkraft bindet, muss Isiriel, Elfenstadt, büßen.

Auf wirft sich Erdreich, zerteilt den Strom. Hier flutet Wasser, dort stürmen Wellen.

Elfenbeinmauern, Türme nichtsahnend, zum letzten Mal zaubern Elfen.

Still liegt sarggleich der See, und doch: Neckelfen, auf Delphin reiten ich seh!"

Wie so viele der Prophezeiungen dieses Weisen bleibt uns auch diese unverständlich. Wohl erkennen wir das Eherne Schwert und die Drachensteine erwähnt. Wohl errahnen wir den Ysli-See, der so selten neben dem größten Strom Tobriens liegt, durch einen Bergwall getrennt. Doch wie wenig wissen wir von der elfeschen Geschichte. Und allzuvorderst: Was in Hesindes Namen sollten die erwähnten Neckelfen sein?"

Inhaltliche Wiedergabe der Sage von Brianissim und Tihanna, gemeinsames alt-elfisches Liedgut, mittels anderer Quellen auf etwa 3500 v.H. datiert:

"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 Pferdegreifen ritten die Alten über den See, mit Zauberschiffen glitten die Alten über den See. Paläste bauten die Alten aus Obsidian und Diamant, die erkaltete Feuererbeine sind. Schätze schufen die Alten aus sprühendem Kupfer, das erkaltetes Feuerblut ist. Gärten erblühten die Alten auf der Asche, die erkalteter

Feueratem ist.

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. Eorla!"

So kehrten die Elfen zurück in die Traumwelt, um ihr wahres Wesen zu erneuern, und lagen, von Feuern umgürtet, in ewigem Schlaf.

(Im Weiteren gekürzt - Siehe auch INSELN IM NEBEL, Seite 10 f.:)

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 gesegelt. Seine Worte waren das Leben der Vorfahren, seine Lieder brachten Wissen, seine Scherze machten Lachen.

Die Fürstin sprach *bian hha la da'in*, und Brianissim musste bleiben.

Da kam Tibanna gesegelt, Brianissim zu befreien. Die Fürstin sprach *tauhra*, und ein Elf aus Feuer wuchs aus dem Vulkan. Tibanna brannte, Tibanna floh.

Wieder kam Tibanna gesegelt, Brianissim zu befreien. Die Fürstin sprach *tauhra*, und Tibanna war gefangen im Labyrinth. Brianissim aber war frei, und er verließ das Feuerelfenreich, Tihanna zu suchen. Bis heute wartet Tibanna, bis heute sucht Brianissim."

Rein inhaltliche Wiedergabe eines alt-elfeschen Liedes der mittelreichischen Auelfen, gekürzt: "Viele Elfen haben ihr Heim am Freundlichen Strom (Anm.: Yaquir). Doch nur ein Schatten früheren Glanzes ist das Tal. Als die Könige noch war, erkannten sie die Grenze zum Bannland. Die Gärten des Südens sicher zu machen, erbauten sie das leuchtende Thie'Shianna. Festes Heim wuchs ihnen aus Jade von den Feuerinseln und Achat aus dem Grenzgebirge (Anm.: Raschtulswall). Silberne Brunnen standen, und Zaubergerten wahrten das Mandra. Thie'Shianna leuchtete.

Dann war Krieg zwischen den Drachen. Kein Elf erlebte Anfang und Ende zugleich (Anm.: Angabe der Dauer oder der Gefährlichkeit?). Alles, was Grün war, floh, Baum wurde Feuer, Stein wurde Sand, Erde wurde Asche. Thie'Shianna verblasste.

Alle, die anders waren, zogen gegen die Sterbende. Riesige und bärengroße Elfenfresser, Schratige und

Schuppige, Kleinbärtige und Rosenohrige, Unholde und Rattenschwärme

Meisterinformationen:

Das weitere Schicksal Thie'Shiannas und ihrer Bewohner wird bei jedem Clan anders beschrieben, wohl weil die wenigen Überlebenden zu unterschiedlichen Zeitpunkten entkamen. Das endgültige Ende dürfte "wie Selem und Zhamorrah" ausgesehen haben, mit einem Regen von Feuer und Asche, der letztlich alles vernichtete und bedeckte. (Siehe INSELN IM NEBEL, Seite 23f.)

Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt, Exemplar des Arcanen Institutes, Punin:

"Rätselhaft bleibt auch das Schicksal der so genannten Ersten oder Hohen Stadt.

Mag sein, dass uns die Elementartheorie hier einen versteckten Hinweis gibt:

Das hochgemute Isiriel von Wassern überflutet.

Das himmelhohe Omethion über sechshundert Meilen gen Norden von Yeti-Land im Eis verloren. Das uralte Simyala von Pflanzen und Erdreich überwuchert. Das leuchtende Thishjana unter Steintrümmern und glitzerndem Sand begraben.

Das herrliche Mandalya, inmitten des Sees ohne Grund und Boden, von den Flammenlohen des Feuerberges verhüllt. 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 entschwundenen Himmselfen nicht nur Legenden sind?

Mag es sein, dass das Schicksal jener Stadt Ursprung

der Andeutungen über Elfen jenseits Aventuriens, ja selbst im Gildenlande, sind?"

Meisterinformationen:

Die vorliegenden Beschreibungen zeigen deutlich, welche Elfenstädte uns (andeutungsweise) bekannt sind. Meist ergeben sich mögliche Abenteuer in diesen Städten aus dem Zusammenhang.

Es sind aber auch durchaus Abenteuer möglich, in denen die Helden eine weitere verschollene elfische Stadt finden, die durch ihre Lage, vielleicht auch durch Magie verborgen ist, und ihr Geheimnis entdecken. Interessante Szenarien wären ein zwangsbeglückendes Utopia, wo Elfen (und Menschen?) dank eines mächtigen Magiers oder eines Mysteriums willenlos, aber glücklich leben, und die moralischen Probleme, vor denen die Helden dadurch stehen. Oder wenn es sich tatsächlich um einen mystischen und für Aventurien bedeutsamen Ort handelt, dessen Existenz die Elfen mit einem Vergessenszauber geheimhalten. Aber vielleicht handelt es sich auch einfach um ein schrecklich langweiliges Schlaraffenland.

Wie auch immer: Erliegen die Helden dem Zauber der Stadt? Bleiben vielleicht nur einige Helden standhaft, oder jeder von ihnen nur zu gewissen Zeiten? Aber vielleicht ist auch alles ganz harmlos, die Idylle wird jedoch von außen bedroht: von dunklen, eifersüchtigen Mächten, oder einfach von den egoistischen Neuzuwanderern, die die Harmonie stören und sich nicht an die notwendigen Spielregeln halten.

Die Lichtwelt

Zusammenfassung typischer alter althernischer Feenmärchen, meist aus dem Elfishen übersetzt:

"Am Ende des Regenbogens, gleich zwischen unseren Träumen und dem Morgen, liegt das Feenland. Dort ist alles Licht und Wonne. Miteinander leben die Feen und Waldgeister, die Schmetterlingsflügel haben und sich in Spinnweben und Blütenstaub kleiden, und die Wurzelbolde mit Gras und Blumen auf Kopf und Rücken.

Im Nebelschloss auf der Kristallinsel regiert Faenya, die Königin aller Feen und Elfen, die Herrin aller Kobolde, Gnome und Wichtel, Einhörner und Faune, Dryaden und Nymphen, und wie sie noch alle heißen. Faenyas Antlitz ist wie Morgentau im Sonnenlicht. Wen sie mit ihrer Zaubergerte berührt ..."

Aus dem Hesinde-Tempel zu Gerasim: Erläuterungen des angesehensten Jägers Aratahon Lässt-Elche-tanzen für die ersten menschlichen Siedler, Priester-Kaiser-Zeit, überarbeitet:

"Über die inneren Wälder und ihre Clans kann auch

ich euch wenig sagen. Schon im Wald-wo-Licht-durch-die-Tannenfällt 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."

Eintrag des Büttels Gruben aus Gashok in seinem Berichtshof?, 994 n.BF.:

"Heute kamen drei weißhaarige Fremde auf den Markt. Mehrfach wurden sie befragt, ob sie ihre Söhne oder Enkel suchten. Gemeint waren drei Wanderer, die ihnen tatsächlich zum Verwechseln ähnlich waren und die am Rohalstag zuvor in den Wald aufgebrochen waren. Die Drei schienen ver-

wirrt und erzählten ihrerseits eigenartigste Dinge. Waldschräte seien in Wahrheit verstoßene Lichtelfen. Ein solcher habe ihnen den Weg zur Elfenkönigin gewiesen. Weiters folgten Dutzende Mären, wie rechtschaffene Leute sie ihren Kindern verbieten, weil sie denen nur den Kopf verdrehen. Schließlich wurde es mir zu bunt, und ich wies die drei alten Krauterer aus der Stadt - möge ihnen die Heilige Noiona beistehen."

Codex Dimensionis, Ursprung unbekannt, Exemplar des Aerean Institutes, Punin:

"Es ist unleugbar, dass das Lichtreich der Alten Elben mancherlei Grenzbereiche zu unserem irdischen Weltenkreis hat. Da und dort reicht jene Welt, in der Zeit und Tod, Grimm und Gier keine Macht besitzen, in die unsere hinein. Weithin berühmt sind die Elfenwälder, wie der Silvanden Fae im Bornland oder der Einhornwald bei Riva, aber auch der als Hexenwald verrufene Blautann in Weiden und der unheimliche Farindelwald Albernias.

In der ersten Zeit güldenländischer Besiedelung galt auch das gesamte Gebiet des Reichsforstes, groß wie eine Provinz, als verwunschen; heute ist wenig vom Zauber eines verschollenen Elfenreiches geblieben. Auf den Zyklopeninseln schließlich hat sich gar eine ganze eigene Feenwelt erhalten, wenn auch die Begegnungen mit Dryaden, Wichteln, Zentauren, Satyren und anderen sylvanischen Kreaturen immer seltener werden."

Tore in den Äther, Kapitel 1, übersetzt aus dem Zhad: "So scheint die Bezeichnung Anderwelt besonders passend für jene Dimension, in der schier alles verkehrt und gegenteilig zugeht.

Oft ist es dem Sterblichen gerade dann nicht möglich, solche Elfenwälder zu finden, zu betreten oder zu verlassen, wenn er sich bemüht. Die Märchen erzählen uns von Tölpeln, denen gelingt, was die weisesten Magier nicht vollbringen können. Von Reitern, die dreimal scheitern, ehe sie, mit geschlossenen Augen den Schwanz des Pferdes festhaltend,

diesem die Führung überlassen. Von schlaun Bauernburschen, die den Weg finden, weil sie stets rückwärts wandern. Auch der Zeitfluss ist anders geartet oder sogar widersprüchlich. Von den Dryaden, jenen verführerischen Baumnymphen, wissen wir, dass sie junge Männer in ihren Baum entführen. Manch einer, der zurückkehrte, berichtete von wenigen rahjagefälligen Stunden oder Tagen, die- weil draußen Wochen oder Monate vergangen sind. Sogar von Elfen wird berichtet, die in ihr Dorf zurückkehrten und niemanden mehr vorfanden, der sie kannte, weil Jahrhunderte vergangen waren."

Die Nichtwelt - Legenden aus dem Reich der Phantome und Geister. Ausgabe anlässlich der Gründung des Informationsinstitutes zu Rommily, 15 v.H.: "In vielen Quellen wird erwähnt, dass man gen Westen wandern soll, um Tore und Wege in die Lichtwelt zu finden. Es mag sein, dass diese Himmelsrichtung des Sonnenuntergangs, in die täglich das Licht entschwindet, den Weg in jene Welt weist, in die auch das Urlicht entschwunden ist.

Auch die Einhörner entschwenden angeblich in die Wälder der Feenwelt, und wem es gelingt, einem zu folgen, der wird die Feenwelt finden. Die Alben selbst berichten von Rhiallon, der Insel im Nebel, von der ihre magischen Rösser kommen.

Magische Wirkung hat es, in der Anderswelt zu speisen, zu trinken, zu schlafen oder bei einer Fee zu liegen. Oft wird dadurch ein Bann gesprochen, der den Aventurier an einer Rückkehr hindert oder gar den Wunsch danach entschwenden lässt. Zuweilen ermöglicht aber solch rituelle Handlung erst, einen Bann abzuwerfen. Kein Sterblicher will von dort zurückkehren, so heiter, friedsam und ewiglich sind jene Gefilde. Wiederholt finden wir den Bericht, dass Eindringlinge plötzlich einschlafen und außerhalb des Landes erwachen. Stets mit dem Gefühl, abgelehnt zu sein, nicht oder nicht mehr zu etwas Wunderbarem zu gehören, aber zugleich die Glückseligkeit, es für kurze Zeit erlebt zu haben."

Die Schätze der Elfen

Meisterinformationen:

Die meisten der hier beschriebenen magischen Artefakte sind so gestaltet, dass sie ohne größere Probleme für das Spielgleichgewicht in eine Kampagne eingefügt werden können. Die Gegenstände existieren nicht primär, um den Helden das Abenteuerleben zu erleichtern. Vielmehr haben oder hatten sie einen konkreten Zweck, der sich aus ihrer Entstehungsgeschichte herleitet - was sie zuweilen fast nutzlos macht. Für die Helden wird das erste Hindernis sein, diesen ursprünglichen Sinn zu entdecken, ehe sie überhaupt daran gehen können, das Artefakt für ihre eigenen Zwecke zu

'missbrauchen'.

Zur genaueren Beschreibung werden einige Daten aufgelistet, wie sie der Zauber ANALÜS ARCANSTRUKTUR und eine erfolgreiche Talentprobe 'Schätzen' zu Tage bringen könnten.

Ursprung bestimmt vor allem die Quelle der verwendeten Magie; diese ist nicht unbedingt mit dem Erzeuger des Artefaktes identisch, z.B. wenn dieser älteres Wissen verwendet.

Typ gibt den Magiezweig an, dem der hauptsächlich Wirkungsbereich des Artefaktes angehört. *Wirkende Zauber* entspricht dem heutigen Wissensstand: in einem Elfenlied lassen sich ver-

gleichbare Zauber "heraus hören", auch wenn das Ritual selbst unbekannt ist. Diese Identifizierung setzt jedoch voraus, dass der Analysierende den Zauber selbst beherrscht. Da und dort haben wir der Neugier wegen einige neue Zauber angedeutet ... *Permanente Astralenergie* dient als Maß für die Mächtigkeit des Artefaktes; zusätzlich ist noch zu berücksichtigen, ob das Artefakt mit ARCANOVI (Ladungen) oder INFINITUS IMMERDAR (permanent) erschaffen wurde, was aus dem Text hervorgeht.

Materialwert entspricht einer Schätzung, wenn das Artefakt nicht als magisch erkannt wird oder seine Wirkung verloren hat.

Die Kleider der Harmlosen Gestalt

Die Machenschaften der Rassen, gegen die Auelfen und Hochelfen kämpften, machten es dann und wann nötig in deren Reiche einzudringen und sich unerkannt unter die Bevölkerung zu mischen. Auch heute existieren noch einige Artefakte, meist Stirnreife oder Mäntel, die den Träger - je nach damaligem Verwendungszweck - als Ork, Ssrkhrsech oder Echsenmensch erscheinen lassen. Die Wirkung wird durch eine eingravierte altelfische Schmuckformel ausgelöst und hält 1W20 SR an, das Ende kommt für den Träger unbemerkt. Wenn der Träger angesprochen wird oder jemanden anspricht, kann er bis zu 3 SR lang auch die zugehörige Sprache verstehen und sprechen. Die Dauer beider Wirkungen kann durch Abnehmen des Artefaktes unterbrochen werden. (Die ursprüngliche Wirkungsdauer, die abhängig von der Stufe des Artefaktenmagiers ist, wurde vermutlich über die Jahrtausende durch wiederholtes Probieren Unwissender gesenkt.)

Ursprung: Au- oder Hochelfenzauber

Typ: Illusion, Verständigung

Wirkende Zauber: HARMLOSE GESTALT, unbekannter Verständigungszauber

Permanente Astralenergie: 2

Materialwert: 1 W6 D

Szenariovorschlag: Von den Echsenvölkern geht heute scheinbar keine Gefahr mehr aus, aber einen "echten Orkspion" könnte das Kaiserreich wohl gebrauchen.

Die Elfenstiefel

Neben den Elfenstiefeln, die mit einer Art SILENTIUM SILENTILLE zur lautlosen Fortbewegung dienen, kennen die Waldelfen eine zweite Art von Elfenstiefeln, die in den Märchen als Siebenmeilenstiefeln bekannt geworden sind. Tatsächlich versiebenfachen diese Schuhe Schrittweite und damit Laufgeschwindigkeit des Trägers. Doch wirken die Stiefel weder beim Gehen noch beim schnellen Rennen, der Träger muss im ausdauernden Trab (höchs-

tens 10 Meilen pro Stunde) laufen, und dies zudem zumindest 1 SR lang, ehe eine Wirkung eintritt. Außerdem muss der Boden eben sein, sei es Straße oder Steppe oder anderes Gelände, das dank elfischer Bewegungszauber kein Hindernis bietet. Trotzdem muss der Träger zu Beginn jeder Stunde eine Probe auf 'Körperbeherrschung' ablegen, um nicht in hohem Bogen zu stürzen und 2W SP zu erleiden. Nach 3W6 Stunden verlieren die Stiefel ihre Magie.

ANALÜS ARCANSTRUKTUR:

Ursprung: Waldelfenzauber

Typ: Bewegung

Wirkende Zauber: AXCELERATUS-artiges Elfenlied *Permanente Astralenergie:* 4

Materialwert: 3 D

Szenarioivrrschlag: Siebenmeilenstiefel sind etwas für Notfälle und Rettungen im letzten Augenblick, insbesondere für

eilige Nachrichten und Überbringungen; als solche können Sie sie jederzeit in einem verfahrenen Abenteuer erscheinen lassen. Außerdem bieten sich Kriminalabenteuer an: ein fast uneinholbarer Dieb, der zum Glück zuweilen stürzt, oder ein Verbrecher, der "unmöglich gleichzeitig in Gareth und Wehrheim" gewesen sein kann.

Die magischen Gemälde des Golodion Seemond

Das Lebenswerk des Golodion Seemond ist unzweifelhaft die Serie "Städte der Hochelfen", von der er derzeit erst Simyala, Tie'Shianna und Isiriel fertiggestellt hat. Jedes dieser wandgroßen Gemälde ist eine Art Portal. Wer das Gemälde betritt, erreicht eine Abbildwelt der dargestellten Elfenstadt, wie sie um etwa 3500 v.H. war - Überlieferungen zufolge.

Denn diese Welt ist nur insofern real, als sie durch die gemeinsame Erinnerung aller Elfen gebildet wird. Ein Besucher kann nach längerem Aufenthalt die typischen Mängel einer Traumwelt feststellen, insbesondere, dass Bewohnern wie Ereignissen echte Eigendynamik fehlt und dass sich stets nur oberflächliche Abläufe wiederholen. Jenseits des Dargestellten geht die Welt einfach in Nebel über. Die Gefahren dagegen sind durchaus real: einerseits Auseinandersetzungen mit Hochelfen, die Menschen grundsätzlich für "räuberische Bergbarbaren" halten, vor allem aber andererseits am Ende der dargestellten Sage das Nahen des Basilisken, des Namenlosen Heeres oder der Flutwelle!

Wer im Gemälde umkommt, bleibt darin als Gefesselte Seele, bis ihn ein Besucher mit GEISTER AUSTREIBEN erlöst. Wer noch als Lebender das Gemälde verlassen will, muss zum Eintrittspunkt zurückkehren und sich dort genau den Ort jenseits des Gemäldes in Erinnerung rufen (INTUITIONS-Probe je Spielrunde). Alle drei Gemälde befinden sich in Golodions Privatbesitz, unverkäuflich und

gut gesichert. ANALÜS ARCANSTRUKTUR: *Ursprung*: Hochelfenzauber

Typ: Bewegung

Wirkende Zauber: Golodions Lied, möglicherweise ähnlich wie PLANASTRALE ANDERWELT *Permanente Astralenergie*: ca. 10 (INFINITUS) *Materialwert*: 500 bis 1000 D (immerhin ein echter See-
mond)

Szenariovorschlag: Siehe 'Persönlichkeiten'.

Die Zauberschiffe

Naranda Ulthagi oder Auf der Suche nach der Gefrorenen Zeit. Privatbesitz der Magierin Nahema:

"Eines der wundersamsten und mächtigsten Artefakte Aventuriens ist das hochelfische Zauberschiff. Während alle Elfen vor und nach ihnen den Ozean mieden, wagten es die Hochelfen durchaus, das Meer zu befahren. Und nicht nur andere Inseln und Kontinente konnten ihre Schiffe erreichen, auch andere Welten und Sphären, und sie segelten durch Sturm und Nebel, auf Eis. Feuer und Luft. Jedes dieser Schiffe war ein hochmagisches Artefakt, gemeinsames Produkt einer ganzen Sippe und vieler Jahre Arbeit. Aufbewahrt wurde das Schiff als zierliches Modell, kaum einen Schritt lang, zumeist in einem kunstvollen Behältnis.

Erst wenn das Schiffchen auf den ihm zugedachten Ozean gesetzt wird - und jedes hat ein anderes Ziel und somit ein anderes Medium, durch das es segelt - wächst das Modell zur vollen Größe. Dieses Wachstum ist zudem abhängig von der aktuellen Größe der Sippe oder ihrer jeweiligen Besitzer. Vor einer kleinen Familie wird ein schnittiges Segelboot erblühen, vor einem ganzen Stamm eine prachtvolle Galeasse, die ein Viertel Tausend Passagiere tragen kann. Auch für Proviant ist auf magische Weise stets gesorgt: die Wasserkrüge und die Obstschalen leeren sich nie, solange sie nicht von Bord gebracht werden.

Von selbst auch wählt das Schiff den Weg zu seinem Ziel, ob es dazu in die Nebelwelt vordringen, über den Himmel schweben, oder über das ewige Eis gleiten muss. Fast allen natürlichen Gefahren weicht das Schiff weise aus, und der angesteuerte Hafen ist stets der geeignetste. Sobald seine Gäste sicher angelandet sind, schrumpft das Schiff wieder zum Schiffchen, bereit für die Rückreise.

Doch die machtvolle Magie, die das gesamte Schiff erfüllt, ist zugleich Ursache dafür, dass die Elfen-schiffe nach und nach der Vernichtung anheim gefallen sind. Kein Segel und keine Planke kann jemals erneuert werden, denn bei der nächsten Verkleinerung brechen diese nichtmagische Teile her-

aus. Auch kennt niemand heute mehr die kleinsten der Geheimnisse, um solche ein Wunderwerk zu schaffen; und wer, selbst mit diesem Wissen, könnte heutzutage eine ganze Sippe von Magiebegabten versammeln?

Es mag sein, dass es irgendwo noch solch ein Elfen-schiff gibt, das die Plünderung des Elfenreiches, die folgenden Jahrtausende und mehrfache unsachgemäße Bedienung überstanden hat. Doch wo sollte man zu suchen anfangen? Bei den Orken? Den Echslingen? Den Diener des Namenlosen?" ANALÜS ARCANSTRUKTUR:

Ursprung: Hochelfenzauber

Typ: Bewegung

Wirkende Zauber: METAMORPHO-ähnlicher Wachstumszauber, PLANASTRALE ANDERWELT, ÜBER EIS (bzw. elementare Variante), IN SEE UND FLUSS (bzw. elementare Variante), Nahrung erschaffen, ADLERAUG' und zwei weitere Hellsichtzauber

Permanente Astralenergie: ca. 80 (INFINITUS) *Materialwert*: 2W20 D

Szenariovorschlag: Ein typisches Meisterartefakt, das eingesetzt wird, um einen exotischen Abenteuer-schauplatz (Güldenland, die INSELN IM NEBEL, die Stadt in den Wolken, die Vierte Sphäre etc.), zu erreichen, den Spielern aber kaum freie Anwendung erlaubt.

Das Erste Schwarze Auge

Die Hochelfen verehrten Pyr Drakon als Herrn der Elemente. Zum Hort dieses größten der Alten Drachen gehörte auch das Erste Schwarze Auge - ein urzeitliches Artefakt für dessen Blick weder Raum noch Zeit ein Hindernis war, und das Grundlage der Herrschaft Pyrdacors war. Irgendwann, etwa vor vier Jahrtausenden, gelang es jedoch den Trollen, das Auge zu rauben. Sie schafften es nordwärts, und bei ihren Vettern, den Yetis, verlor sich die Spur. Denn Pyrdacor beherrschte nur vier der sechs Elemente, Erz und Eis waren ihm verwehrt. Vermutlich brachen deswegen seine Anhänger aus Tie'Shianna auf, um eine Turmstadt im Eis zu gründen, und vermutlich suchen deshalb die Frostwürmer bis heute stumpfsinnig nach Schwarzen Gegenständen.

Szenariovorschlag: Wenn Sie vorhaben, Ihre Kampagne in Aventurien mit einer Aufzeichnung sämtlicher Ereignisse der letzten 10000 Jahre zu beenden, dann lassen Sie Ihre Helden das Erste Schwarze Auge finden. Andernfalls schlagen wir vor, dieses Artefakt wie den Polardiamant als Köder zu verwenden, um Ihre Helden auch in Zukunft in Abenteuer im Reich der Firnelfen zu locken.

Die Elfen im Spiel

Heldentypen

Gemeinsame Besonderheiten aller elfischen Heldentypen: Alle Elfen haben aufgrund ihrer magischen Natur eine erhöhte Magieresistenz, die sich jedoch bei den einzelnen Völkern unterscheidet.

Für alle Elfen gilt, dass sie metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfinden; der Behinderungswert (BE) wird um 1 erhöht: Ein langes Kettenhemd schützt den Elf mit RS4, behindert ihn jedoch mit BE5; für einen Schuppenpanzer gilt RS5, aber BE6. Alle Formen von Plattenrüstungen, seien es Ritterrüstung, Plattenzeug oder Topfhelm, werden nicht getragen. Wenn Sie die genaueren Rüstungsregeln aus der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB verwenden, gilt der Malus von 1 für jedes einzelne metallene Rüstungsstück!

Alle Elfen beherrschen ein *Persönliches Instrument*, für das sie einen separaten Talentwert *Musizieren* von Anfang an mit 3W6 steigern dürfen. Wenn der Elf diese *iama* verliert, darf er - auch wenn er ein

Instrument gleichen Typs verwendet - nur noch den normalen Talentwert *Musizieren* verwenden.

Die hier angegebenen Eigenschafts-Startwerte ersetzen die etwas voreilig in der Box MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB aufgeführten, die Talent-Startwerte sind identisch, die Zauberspruch-Startwerte neu.

Bei Erreichen einer neuen Stufe dürfen Elfen folgende Steigerungen durchführen:

Lebensenergie und Astralenergie: W6+2 beliebig verteilen Talentwerte: 25 Versuche (Halbelf: 30)

Zauberfertigkeiten: 25 Versuche (Halbelf: 20)

Eine Umwandlung von Talent- in Zauberfertigkeitensteigerungen ist nicht möglich.

Alle Elfensprüche können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden, alle anderen Sprüche um 1 Punkt.

Eine Steigerung der ZF über 11 hinaus ist nur in den Elfenzaubern möglich.

Der Halbelf

Die Rolle des Halbelfen

Der Halbelf ist der ideale Heldentyp, wenn Sie einen 'effektiven' Helden spielen wollen, dem weder Magie noch Kampf fremd sind und der jeder Situation gewachsen ist. Von Geburt an ist er ein unsteter Wanderer zwischen den Welten, denn er entstammt einer Verbindung von Auelfenfrau und Menschenmann. Sein mütterliches Erbteil sind die magischen Fähigkeiten, sein väterliches die Zugehörigkeit zur mächtigsten und erfolgreichsten Rasse Aventuriens. Sein Fluch ist es, zu nichts und niemandem wirklich zu gehören, ein ewiger Sucher zu sein.

Meist wächst so ein Mischling, als Menschelf bezeichnet, bei seiner elfischen Mutter auf. Hier lernt er wie selbstverständlich die Magie kennen, und was ihm an elfischem Instinkt fehlt, das macht er durch menschliche Anpassungsfähigkeit wett.

Die Städte der Menschen erschrecken ihn ein wenig, aber sein Menschenblut lässt ihn immer wieder zurückkehren, bis er die Gassen so beherrscht wie die Flußauen. Einem erfahrenen Halbelfen kann nichts völlig fremd erscheinen, weil ihm nichts wirklich vertraut ist. Wenn ihn dann und wann das unstillbare Heimweh überkommt, stürzt er sich in ein neues Abenteuer. Die Gefahr, schöne, nicht unbedingt wertvolle Beute, die Freundschaft anderer 'Verrückter' sind ihm Trost in einer Welt, in die er nie ganz

gehören wird.

Zitate

"Ich? Spitze Ohren? Das sind typisch tobrische Blumenkohlohren!"

"Meine Großmutter hat noch am Hof des Elfenkönigs gelebt! Du würdest nie glauben, was ..."

"Ob ich zaubern kann? Ey, Mann, ich bin lebende Magie!" (Angesichts von Kinder, Heim, Festen:)

"Vielleicht sollte ich mir langsam auch eine Frau suchen ..."

Kleidung und Waffen:

Im Wesentlichen teilt der Halbelf die Vorlieben und Kenntnisse der Auelfen, wenn es um sein Gewand und seine Bewaffnung angeht. Davon abgesehen ist er ein geborener Abenteurer, der sich besser als alle anderen den jeweiligen Erfordernissen anpassen kann.

Persönliches Instrument:

Siehe Auelf, eventuell auch Okarina

Besonderheiten:

Magieresistenz: + 1

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Halbelf spricht je nach Zieheltern als Muttersprache Garethi oder Isdira; bei besserem Herkunftswurf sollte er auch lesen können. Seine vier

Talentpunkte in ‚Sprachen kennen‘ genügen, um auch die zweite Muttersprache zu sprechen. Der Halbelf beherrscht keine ‚Alte Sprachen‘.

Der Halbelf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

INTUITION: 12+

CHARISMA: 12+

GEWANDHEIT: 12+

Herkunft, Elternfamilie, (W20)

1-4 Waise

5-6 Freie Sippe

7-10 Dörfliche Elfen

11-14 Angesehene Elfen

15-16 Bürger (illegitim)

17-18 Bürger (legitim)

19 Adel (illegitim)

20 Adel (legitim)

Vermögen:

W6 K

W6 S

W6 D

W20 D

W6 D

3W6 D

W6 D

3W20 D

Haarfarbe (W20):

1-3 rot

4-6 braun

7-10 dunkelblond

11-15 hellblond

16 weißblond

17 albino

18-19 schwarz

20 blauschwarz

Augenfarbe (W20):

1-3 schwarz

4-6 grau

7-10 blau

11-14 grün

15-16 dunkelbraun

17-18 hellbraun

19 bernsteinfarben

20 goldgesprenkelt

Körpergröße: $1,58 + W20 + 4W6$ (163-202 cm)

Gewicht: $\text{Größe} - 120 = \text{kg}$ ($\times 40 = \text{Unzen}$)

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 20

Grundkenntnisse: Siehe Auelf.

Der Auelf

Die Rolle des Auelfen

Der Auelf ist die klassische Figur für Spieler, die durch ernsthaftes Rollenspiel das Geheimnis der Elfen erleben, zugleich aber einen geheimnisvollen, magiebegabten Abenteurer spielen wollen. Die Bandbreite reicht vom kultivierten Elf, der sich als Erbe des hochelfischen Königtums sieht, bis zum Steppenläufer, neben dem ein Nivese zivilisiert wirkt. Einige typisch menschliche Wesenszüge werden jedoch jedem Auelf immer fremd bleiben: Er hat kein Verständnis für persönliches Eigentum, das über einige Gegenstände hinausgeht (und schon gar nicht für das Horten von Reichtümern). Sinnlose Grausamkeit - auch gegen niederträchtige und verhasste Feinde - ist ihm zuwider. Den "kriecherischen Gehorsam gegen weltliche oder göttliche Herren" hält er für würdelos, fast selbstzerstörerisch. Auch hat er meist eine gefühlsmäßige Abneigung gegen große menschliche Städte ("leblose Gefängnisse aus kunstlosen Steingebilden"). Ein rollengerecht gespielter Elf wird auch nach Jahren unter Menschen immer wieder durch eine achtlos hingeworfene, überhebliche Bermerkung über menschliches Gebaren - auch das seiner Gefährten - in Schwierigkeiten geraten.

Zitate

"Nie werde ich euch Rosenohren verstehen!"

(Nach jedem Kampf:) "Lass ihn laufen - der kommt nicht wieder!"

(Über Wertsachen:) "Lass den Plunder liegen, du machst dich nur unglücklich - noch unglücklicher!"
(Angesichts von Herrschern und Götterstatuen:) "Wie kannst du das ertragen? Dieses Wesen hat dir weniger zu sagen als ein Felsblock. Bist du ein Wurm?"

Kleidung und Waffen:

Echte Auelfen, die noch in Pfahldörfern leben, fertigen fast alle Kleidungsstücke aus Bausch, eng anliegend und bestickt, insbesondere den Mantel und das lange Hemd, dazu häufig Hose oder Rock. Die Stiefel sind aus Wildleder. Nur ein Elf, der in den Kampf zieht, wird eine Rüstung anlegen, und nur in den seltensten Fällen eine aus Metall. Auelfen bevorzugen schlanke Stichwaffen, insbesondere *Alee:a* (Florett), Degen, Rapier und Dolch. Für auelfische Jäger ist noch immer *die yara* (Kurbogen) die Hauptwaffe.

Persönliches Instrument:

Blockflöte oder Hirtenflöte aus Mammuton, Säbelszahn, Lindenholz oder Schilf, Handharfe, Aranische Laute

Besonderheiten:

Magieresistenz: +3

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Auelf spricht als Muttersprache Isdira, und kann es meist auch lesen. Seine zwei Talentpunkte in 'Sprachen Kennen' in Garethi oder (selten) Nivesisch

genügen, um diese Sprache mit Akzent zu sprechen. Seine drei Talentpunkte in 'Alte Sprachen' bedeuten, dass er das Altelfische fließend beherrscht.

Der Auelf bei Spielbeginn

Vorraussetzungen:

INTUITION: 13+

CHARISMA: 12+

GEWANDHEIT: 12+

GOLDGIER: 4 (Maximum)

Herkunft, Elternfamilie (W20):

1-3 Jäger-Sippe

4-7 Fischer-Sippe

8-13 Elfen/Elfendorf

14-15 Elfen/Menschendorf

16-19 Elfen/Menschenstadt

20 Lehrmeister

* Wildlebende Elfen besitzen keine Münzen, sondern entsprechende Wertsachen, z.B. Pelze oder Heil- und Zauberkräuter

Vermögen:

W6 S*

W6 S*

3W6 S

W6 D

3W6 D

2W20 D

Haarfarbe (W20):

1 blauschwarz

2-3 schwarz

4 silber

5 albino

6-7 weißblond

8-11 hellblond

12-17 mittelblond

18-20 dunkelblond

Augenfarbe (W20):

1-2 schwarzbraun

3-4 graublau

5-8 saphirblau

9-12 smaragdgrün

13-16 dunkelviolet

17-18 bernsteinfarben

19 goldgesprenkelt

20 amethyst

Körpergröße: 1,66 + W20 + 3W6 (170-204 cm)

Gewicht: Größe – 120 = kg (x 40 = Unzen)

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse:

KAMPFZAUBER STÖREN

FULMINICTUS DONNERKEIL

ARMATRUTZ

BANNBALADIN

SILENTIUM SILENTILLE

SENSIBAR – WAHR UND KLAR

ADLERAUG' UND LUCHSOHR

EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN

BALSAMSALABUNDE

VISIBILI-VANITAR

ODEM ARCANUM SENSEREI

IN SEE UND FLUSS...

WEISSE MÄHN' UND GOLDNER HUF

Der Firnelf

Die Rolle des Firnelfen

Ein Firnelf ist eine große rollenspielerische Herausforderung: der fluchbeladene Angehörige einer überlegenen Rasse, verloren in einer durch und durch fremdartigen Welt. Ein Firnelf ist so sehr an seine besondere Umwelt und Kultur angepasst, dass man ihn sich als Mitglied einer Schatzsuchergruppe in der Khom-Wüste oder in einem Stollen unter dem Eisenwald nur schwer vorstellen kann. Außerhalb seiner schutz- und wärmeverheißenden Sippe ist der Firnelf ein entwurzeltes Wesen, verzehrt von Heimweh nach seiner Sippe und Sehnsucht nach den vertrauten Eisflächen des hohen Nordens.

Darum beginnt das Rollenspiel mit einer guten Erklärung dafür, dass der Elf die Küsten von Ifims Ozean hinter sich gelassen hat. Ist er ein Ausgestoßener? Sucht er ein schwarzes Amulett für ein Neugeborenes? Hat es ihn auf dem Weg zum Handeln in Paavi südwärts verschlagen? Oder sucht er nach der Vergangenheit seines Volkes?

Vergangenheit seines Volkes?

Zitate

"Dafür sind Freunde ja da ..."

"Bei allen Gletschern! Ist das jetzt wirklich so wichtig?"

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

"Solange wir zusammenbleiben, kann uns nichts geschehen. Und falls ich mich täusche, geschieht es uns wenigstens allen gemeinsam!"

Kleidung und Waffen:

In der Kürschnerei sind die Firnelfen unübertroffen. Davon zeugen sowohl die kurzgeschorenen, anschniegenden Sommerpelze als auch die schweren Kapuzenmäntel aus Firunsbärenpelz, die sie im Winter über Robbenlederhose und zwei Paar Handschuhen tragen (RS:3). Dennoch werden viele Firnelfen

zu Beginn einige der typischen Kürschnerarbeiten mitnehmen, um sie gegen die unbekannten gewebten Stoffe der anderen Rassen einzuhandeln. Zusätzliche Rüstungen zu tragen, kommt keinem Firnelf in den Sinn.

Die bevorzugten Waffen des Fimvolkes sind Wurfspeer und *yara* (Kurbogen), *mamra* (Robbentöter) sowie Jagdmesser. Angesehenere Jäger können sich diese Waffen aus Kristall leisten, die auch bei den Firnelfen das Doppelte kosten.

Persönliches Instrument:

Flöte aus Seetigerhauern, Wolfsknochen, Kristall oder Mammuton.

Besonderheiten:

Magieresistenz: +4

Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Firnelf spricht als Muttersprache Isdira und kann zuweilen die Schrift lesen. Er spricht keine Fremdsprachen. Seine zwei Talentpunkte in 'Alte Sprachen' bedeuten, dass er das Altelfische großteils beherrscht.

Der Firnelf kennt kaum Holz, kann aber derart gut Beinschnitzen, dass er auch Holz zu bearbeiten schnell erlernen kann.

Der Firnelf bei Spielbeginn

Vorraussetzungen:

INTUITION: 13+

CHARISMA: 12+

GEWANDHEIT: 13+

ABERGLAUBE 4 (Maximum)

GOLDGIER: 4 (Maximum)

Herkunft, Elternfamilie (W20):

1-7 Keine (Ausgestoßen)

8-20 Sippe

Vermögen:

W6 H*

W6 D*

* Wildlebende Elfen besitzen keine Münzen, sondern entsprechende Wertsachen, z.B. Pelze

Haarfarbe (W20):

1 blauschwarz

2 schwarz

3-5 silber

6-9 schneeweiß

10-14 weißblond

15-17 hellblond

18-19 mittelblond

20 dunkelblond

Augenfarbe (W20):

1 schwarz

2-3 silbergrau

4-7 eisgrau

8-11 saphirblau

12-15 smaragdgrün

16-18 bernsteinfarben

19 goldgesprenkelt

20 rubinrot

Körpergröße: 1,56 + W20 + 3W6 (160-194 cm)

Gewicht: Größe – 120 = kg (x 40 = Unzen)

Lebensenergie: 30

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse:

VERSTÄNDIGUNG STÖREN

ELFEN, FREUNDE, HÖRT DEN RUF

IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN

SOLIDIRID FARBENSPIEL

ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE

UNITATIO GEISTESBUND

STURMGEBRÜLL BESÄNFTIGE DICH

RUHE KÖRPER, RUHE GEIST

AEOLITUS WINDGEBRAUS

FLIM FLAM FUNKEL

METAMORPHO GLETSCHERKALT

ERMUTIGEN

STÄRKEN

Der Waldelf

Die Rolle des Waldelfen

Einen der geheimnisvollen Waldelfen darzustellen, verlangt vom Rollenspieler sehr viel Ausgeglichenheit, Einfühlungsvermögen und Selbstbewusstsein - elfische Tugenden eben! Er wird sich bisweilen ein ganzes Abenteuer lang unauffällig, fast unsichtbar aus allen aventurisch-menschlichen Verwicklungen heraushalten, um in einer oder zwei Szenen - vielleicht nicht einmal den Höhepunkten - entscheidend einzugreifen.

Ein Waldelf schießt nicht, ja, greift nicht einmal zum Bogen, wenn er nicht sicher ist, sein Opfer verletzen zu müssen - und zu können! Er zaubert nicht, wenn

er sich nicht über Erfolg und Auswirkungen seines Zaubers im Klaren ist. Er verliert seinen lebenswürdigen Gleichmut nicht wegen einiger glänzender Wertsachen, nicht wegen alter Schriftrollen voll lebloser Gedanken - und schon gar nicht wegen der Beleidigung durch einen Menschen, der sein Wesen gar nicht durchschauen kann. Der Waldelf kennt seinen eigenen Wert, und er weiß, was ihm wertvoll ist. Glück, Frieden und Freiheit aller Kreaturen gehen ihm über alles.

Vieles in der Welt dagegen ist ihm fremd: Er wird ihm mit der instinktiven Scheu eines wilden Tieres begegnen. d.h. im Zweifelsfall ausweichen. Auch in

einer Abenteurergruppe aus Menschen und Zwergen wird er lange ein Außenseiter bleiben.
Vor allem braucht ein Waldelfenabenteurer einen sehr guten Grund, um seine heimatlichen Wälder zu verlassen und hinauszuziehen in diese fremde, grausame, schöne Welt Aventuriens.

Zitate

(Auf jede Erklärung, lächelnd:) "Ich weiß!"
(Bei Problemen mit Personen und lebenden Dingen:) "Lass ihm doch seinen Frieden!"
(Auf Wünsche anderer:) "Wenn es dir wirklich wichtig ist.."
(Vor Städten, Höhlen:) "Wie könnt ihr da hinein gehen? Da drinnen lebt nichts - nur kalter Stein und düstere Gedanken!" "Lauschen wir der ewigen Melodie, die allem inne ist. Was singt die Sonne? Was spricht die Grille? Was sagt der Baum?"

Kleidung und Waffen:

Das wildlederne, kunstvoll verzierte Jagdhemd über einem Lendentuch oder Leggings ist die klassische Tracht des Waldelfen. Typisch sind auch die berühmten weichen Elfenstiefel. Dazu werden unter-

schiedliche Überwurfmäntel getragen.
Die Rüstungen aus hartem Leder oder Rinde werden nur in Notsituationen angelegt, solche aus Metall überhaupt nicht. Die Waffen des Waldvolkes sind vor allem die *yara*, der kurze Hornbogen, stattdessen auch Jagdspieß oder *Larza* (Wolfsmesser; Werte wie Rapier), und in jedem Fall ein kurzes Jagdmesser.

Persönliches Instrument:

Flöte aus Löwen- oder Hirschbein, Blutulmen- oder Eibenholz, Mammuton

Besonderheiten:

Magieresistenz: +3
Besondere Behinderung durch schwere Rüstungen

Ausgestaltung der Talente:

Ein Waldelf spricht als Muttersprache Isdira; selten beherrscht er auch die Schrift. Sein Talentpunkt in 'Sprachen Kennen' genügt, um Garethi brockenweise zu sprechen. Seine zwei Talentpunkte in 'Alte Sprachen' bedeuten, dass er das Altelfische großteils beherrscht.

Der Waldelf bei Spielbeginn

Vorraussetzungen:

INTUITION: 13+

CHARISMA: 13+

GEWANDHEIT: 13+

ABERGLAUBE 4 (Maximum)

GOLDGIER: 4 (Maximum)

JÄHZORN: 4 (Maximum)

Herkunft, Elternfamilie (W20):

1-7 Keine (Ausgestoßen)

8-17 Sippe

18-20 Elfenstadt

Vermögen:

W6 H*

W6 D*

2W6 D*

* Wildlebende Elfen besitzen keine Münzen, sondern entsprechende Wertsachen, z.B. Pelze oder Heil- und Zauberkräuter.

Haarfarbe (W20):

1-3 blauschwarz

4-7 schwarz

8-9 silber

10 albino

11 weißblond

12-13 hellblond

14-16 mittelblond

17-19 dunkelblond

20 goldblond

Augenfarbe (W20):

1-2 schwarz

3-4 saphirblau

5-8 smaragdgrün

9-12 dunkelbraun

13-16 bernsteinfarben

17 goldgesprenkelt

18-19 robinrot

20 amethystviolett

Körpergröße: 1,66 + W20 + 4W6 (170-210 cm)

Gewicht: Größe – 120 = kg (x 40 = Unzen)

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Grundkenntnisse:

BLITZ DICH FIND

CHAMAEIONI MIMIKRY

SOMNIGRAVIS TAUSEND SCHAF

SCHARFES AUG' UND SICHERE HAND

WEHE, WALLE NEBULA

ABVENENUM PEST UND GALLE

HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT

AXXELERATUS BLITZGESCHWIND

SPURLOS, TRITTLLOS, FÄHRTENLOS

EXPOSAMI CREATUR

ADLER, WOLF UND HAMMERHAI

BAND UND FESSEL DICH UMRINGT

DAS DENKEN FREMDER WESEN

Talent-Startwerte für Elfen					
Talent		Halbelf	Auelf	Waldelf	Firnelf
Kampftechniken					
Raufen		2	2	2	3
Boxen		0	0	-1	0
Huruzat		-6	-7	-6	-7
Ringen		1	0	2	3
Äxte und Beile		-1	-1	-1	-2
Dolche		2	3	2	2
Infanteriewaffen		-5	-2	-5	-5
Linkshändig		1	1	2	2
Kettenwaffen		-5	-4	-5	-5
Peitsche		0	-2	-2	-2
Scharfe Hieb Waffen		3	0	3	3
Schwerter		3	3	3	2
Speere und Stäbe		3	3	3	4
Stichwaffen		2	3	3	3
Stumpfe Hieb Waffen		1	1	3	2
Zweihänder		-3	-3	-3	-3
Lanzenreiten		-5	-5	-6	-6
Schußwaffen		3	4	4	2
Wurf Waffen		3	2	2	4
Schleuder		-1	0	-2	0
Körperliche Talente					
Akrobatik	(MU/GE/KK)	0	0	1	0
Fliegen	(MU/KL/GE)	-1	-1	-2	-2
Gaukeleien	(CH/FF/GE)	1	0	0	-1
Klettern	(MU/GE/KK)	2	2	5	0
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	3	3	3	2
Reiten	(CH/GE/KK)	2	2	0	-2
Schleichen	(MU/IN/GE)	2	3	4	5
Schwimmen	(MU/GE/KK)	1	2	-2	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	2	3	2	3
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	1	3	5	5
Tanzen	(CH/GE/GE)	2	4	4	3
Zechen	(KL/IN/KK)	1	1	0	-3
Gesellschaft					
Bekehren/Überzeugen	(KL/IN/CH)	-1	-1	-1	-3
Betören	(IN/CH/CH)	2	3	2	2
Etikette	(KL/CH/GE)	1	0	-3	-5
Feilschen	(MU/KL/CH)	1	-1	-2	-3
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	2	-3	-6	-7
Lehren	(KL/IN/CH)	2	2	3	3
Lügen	(MU/IN/CH)	3	3	3	3
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	2	-1	-1	-2
Schätzen	(KL/IN/IN)	1	-2	-2	-2
Sich Verkleiden	(MU/FF/GE)	0	-2	-3	-4
Natur					
Fährtsuchen	(KL/IN/GE)	1	3	4	2
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	0	2	4	3
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	0	1	1	0
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	-1	3	0	4
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	2	3	4	-2
Orientierung	(KL/IN/IN)	0	2	3	5
Tierkunde	(MU/KL/IN)	1	2	2	1
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	0	2	1	4
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	1	2	4	3

Talent-Startwerte für Elfen (Fortsetzung)

<i>Talent</i>		<i>Halbelf</i>	<i>Auelf</i>	<i>Waldelf</i>	<i>Firnelf</i>
Wissenstalente					
Alchimie	(MU/KL/FF)	-5	-5	-6	-7
Alte Sprachen	(KL/KL/IN)	2	3	2	2
Geographie	(KL/KL/IN)	0	-1	-2	-4
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	1	1	-1	-2
Götter und Kulte	(KL/IN/CH)	1	-1	-2	-2
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	-4	-5	-5	-5
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	2	1	0	0
Magiekunde	(KL/KL/FF)	2	3	0	1
Mechanik	(KL/KL/IN)	0	0	-2	-3
Rechnen	(KL/KL/IN)	2	2	1	1
Rechtskunde	(KL/IN/CH)	-3	-4	-5	-5
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	3	2	1	0
Staatskunst	(KL/IN/CH)	-5	-6	-7	-7
Sternkunde	(KL/KL/IN)	1	1	1	2
Handwerk					
Abrichten	(MU/IN/CH)	0	1	2	1
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	1	2	-1	4
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	0	-2	2
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	0	0	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	2	3	0
Heilkunde, Krankh.	(MU/KL/CH)	2	4	4	2
Heilkunde, Seele	(IN/CH/CH)	0	3	4	3
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	2	3	3	4
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	2	3	4	5
Kochen	(IN/KL/FF)	2	2	2	1
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	0	3	3	4
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	1	2	1	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	3	4	3	3
Schneidern	(KL/FF/FF)	1	2	2	0
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	0	-3	-4	-4
Singen	(KL/IN/CH)	4	5	5	5
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	1	-2	-3	-4
Töpfern	(KL/FF/FF)	-1	3	2	-4
Intuitive Begabungen					
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	1	1	2	2
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	1	1	0	3
Prophezeien	(IN/IN/CH)	0	1	1	3
Sinnesschärfe	(KL/IN/IN)	3	4	5	6
Stimmen Immitieren	(KL/IN/CH)	0	2	3	0

Zauberfertigkeit - Startwerte						
<i>Spruch</i>	<i>Probe</i>	<i>Ursprung</i>	<i>Halbelf</i>	<i>Auelf</i>	<i>Waldelf</i>	<i>Firnelf</i>
Antimagie						
Beherrschungen brechen	(KL/IN/CH)		-1	0	-1	-2
Bewegungen stören	(KL/IN/FF)		-5	-5	-5	-4
Destructibo Arcanitas	(KL/KL/FF)		-14	-12	-14	-16
Gardianum Paradei	(IN/CH/KK)		-10	-10	-10	-11
Hellsicht trüben	(KL/IN/CH)		-5	-3	-6	-6
Illusionen zerstören	(KL/IN/CH)		-7	-7	-8	-9
Kampfzauber stören	(MU/IN/CH)	A	0	1	-1	-3
Verständigung stören	(KL/CH/FF)	F	-2	-2	-2	0
Verwandlungen beenden	(MU/KL/CH)		-12	-10	-11	-12
Beherrschung						
Band und Fessel ...	(KL/CH/KK)	W	-3	-4	0	-2
Bannbaladin	(IN/CH/CH)	A	0	4	2	0
Böser Blick	(MU/CH/CH)		-10	-10	-10	-10
Eigne Ängste quälen Dich (B)	(MU/IN/CH)		-20	-20	-20	-20
Erinnerung verlasse Dich (B)	(MU/IN/CH)		-i i	-11	-11	-11
Große Gier	(KL/IN/CH)		-9	-9	-9	-9
Große Verwirrung	(KL/KL/CH)		-10	-10	-10	-10
Halluzination	(KL/IN/CH)		-7	-7	-7	-7
Herr über das Tierreich	(MU/MU/CH)		-5	-5	-2	-7
Horriphobus Schreckenspein	(MU/IN/CH)		-12	-12	-12	-12
Lachkrampf	(IN/CH/KK)		-12	-12	-12	-12
Magischer Raub	(MU/KL/KK)		-15	-15	-15	-15
Respondami Veritar	(KL/IN/CH)		-7	-6	-6	-6
Sanftmut	(MU/CH/CH)		-5	-4	-2	-4
Schabernack	(KL/IN/CH)		-10	-10	-10	-10
Schwarzer Schrecken (B)	(MU/IN/CH)		-12	-12	-12	-12
Somnigravis Tausendschaf	(KL/CH/CH)	W	-2	-1	1	0
Zwingtanz	(MU/KL/CH)		-15	-15	-15	-15
Beschwörung dämonischer Mächte						
Furor, Blut und Sulphurdampf	(MU/MU/CH)		-13	-12	-15	-15
Geister austreiben	(MU/MU/CH)		-7	-8	-9	-10
Geister beschwören	(MU/MU/CH)		-5	-6	-7	-8
Heptagon und Krötenei	(MU/MU/CH)		-20	-15	-20	-20
Komm, Kobold, Komm	(MU/CH/CH)		-9	-10	-8	-10
Krähenruf	(MU/CH/CH)		-12	-12	-12	-12
Meister minderer Geister	(MU/CH/CH)		-11	-10	-9	-12
Skelettanus Kryptaduft	(MU/MU/CH)		-20	-20	-20	-20
Stein, wandle, Totes handle (B)	(MU/CH/KK)		-20	-20	-20	-20
Weißer Mähne und goldener Huf	(KL/IN/CH)	A	-6	-2	-5	-10
Elementare Beschwörungen						
Elementare beschwören	(MU/KL/CH)		-20	-20	-20	-20
Nihilatio Gravitatis	(KL/KK/KK)		-12	-13	-14	-10
Solidirid Farbenspiel	(IN/GE/KK)	F	-10	-8	-8	-4
Verschwindibus	(IN/CH/GE)		-5	-6	-7	-8
Bewegung						
Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	(KL/GE/KK)	W	-2	-2	2	-2
Durch Marmorstein und Eisenwand	(KL/GE/KK)		-12	-12	-12	-12
Foramen Foraminor	(KL/KL/FF)		-5	-6	-7	-8

Spruch	Probe	Ursprung	Halbelf	Auelf	Waldelf	Firnelf
Hexenholz	(KL/FF/KK)		-5	-5	-3	-8
Klickeradomms	(KL/FF/KK)		-5	-5	-5	-5
Motoricus Motilitich	(KL/FF/KK)		-5	-5	-6	-4
Nackedei	(KL/GE/KK)		-15	-15	-15	-15
Spurlos, Trittlos, Fährtenlos	(IN/GE/GE)	W	-5	-2	0	-2
Transversalis Teleport	(KL/KL/KK)		-15	-15	-15	-12
Über Eis und über Schnee	(KL/GE/KK)	F	-7	-7	-7	-2
Heilung						
Ängste lindern	(MU/IN/CH)		-4	-3	-3	-3
Balsamsalabunde	(KL/IN/CH)	A	2	5	4	2
Hexenspeichel	(IN/CH/FF)		-20	-20	-20	-20
Klarum Purum Kräutersud	(KL/KL/CH)		-4	-4	-4	-4
Ruhe Körper, ruhe Geist	(KL/CH/KK)	F	-4	-3	-1	1
Tiere besprechen	(MU/IN/CH)		-2	-2	0	-2
Hellsicht						
Adleraug und Luchsenohr	(KL/IN/FF)	A	1	2	1	2
Analüs Arcanstruktur	(KL/KL/IN)		-10	-10	-10	-10
Eigenschaften seid gelesen	(KL/IN/CH)	A	1	2	0	-2
Exposami Creatur	(KL/KL/IN)	W	0	1	3	2
In den Trachten, Fühlen, Denken	(KL/KL/CH)	F	-1	-1	-2	0
Odem Arcanum Senserei	(KL/IN/CH)	A	1	3	1	-1
Penetrizzel Holz und Stein	(KL/KL/KK)		-1	-2	-4	-2
Sensibar Wahr und Klar	(KL/IN/CH)	A	0	2	1	1
Illusion						
Auris Nasus Oculus	(KL/CH/FF)		-11	-12	-13	-14
Blendwerk	(IN/CH/FF)		-11	-12	-13	-14
Chamaelioni Mimikry	(IN/CH/GE)	W	-3	-1	2	0
Duplicatus Doppelpein	(KL/CH/GE)		-8	-8	-8	-8
Harmlose Gestalt	(KL/CH/GE)		-5	-6	-7	-8
Hexenknoten	(KL/IN/CH)		-15	-15	-15	-15
Koboldgeschenk	(IN/CH/FF)		-7	-7	-6	-7
Schelmenmaske	(IN/CH/GE)		-17	-18	-19	-20
Kampf						
Blitz dich find	(KL/IN/GE)	W	4	4	5	4
Ecliptifactus Dunkle Macht	(MU(KL/KK)		-11	-10	-11	-12
Eisenrost und grüner Span	(KL/CH/GE)		-5	-4	-5	-6
Fulminictus Donnerkeil	(KL/GE/KK)	A	4	4	2	0
Höllenpein (B)	(KL/CH/KK)		-11	-11	-11	-11
Iginifaxius Flammenstrahl	(KL/GE/FF)		-9	-10	-10	-10
Plumbumbarum und Narretei	(CH/GE/KK)		-7	-7	-6	-7
Radau	(MU/CH/GE)		-20	-20	-20	-20
Saft-Kraft-Monstermacht	(MU/IN/CH)		-7	-8	-7	-6
Scharfes Aug und sichre Hand	(IN/GE/FF)	W	-2	-2	0	-1
Verständigung						
Das Sinnen fremder Wesen	(MU/IN/CH)	W	-2	-1	1	-2
Elfen, Freunde, hört den Ruf	(KL/IN/CH)	F	-1	1	3	5
Hexenblick	(IN/IN/CH)		-20	-20	-18	-20
Nekrophia modern Leich	(MU/KL/CH)		-8	-10	-10	-8
Objectum stumm	(KL/IN/CH)		-9	-8	-9	-10
Unitatio Geistesbund	(IN/CH/KK)	F	-5	-2	-2	3

Spruch	Probe	Ursprung	Halbelf	Auelf	Waldelf	Firnelf
Verwandeln von Lebewesen						
Adler, Wolf und Hammerhai	(MU/IN/GE)	W	-7	-6	-3	-5
Arcano Psychostabilis	(MU/KL/CH)		-4	-4	-4	-4
Armaturtz	(IN/GE/KK)	A	4	4	3	2
Druidenrache	(MU/MU/KK)		-20	-20	-20	-20
Erleuchten	(KL/KL/CH)		-1	-1	-1	-1
Ermutigen	(MU/KL/CH)	F	0	0	0	1
Ertüchtigen	(KL/CH/GE)		0	0	0	0
Feuerbann	(MU/MU/KK)		-10	-10	-8	-12
Flinkfinger (FF steigern)	(KL/CH/FF)		0	0	0	0
Fluch der Pestilenz	(MU/KL/CH)		-15	-15	-15	-15
Haselbusch und Ginsterkraut	(CH/FF/KK)	W	1	1	5	-1
In See und Fluß, auf Meeresgrund	(MU/KL/KK)	A	-3	-2	-4	-4
Vorahnung (IN steigern)	(KL/IN/CH)		-1	-1	-1	-1
Langer Lulatsch	(CH/GE/KK)		-15	-15	-15	-15
Mutabili Hybridil	(KL/FF/KK)		-20	-20	-20	-20
Paralü Paralein	(IN/CH/KK)		-15	-15	-15	-15
Salander Mutanderer	(KL/IN/CH)		-15	-15	-15	-15
Schmücken	(KL/CH/CH)		-1	-1	-1	-1
Schwarz und Rot	(MU/CH/CH)		-10	-10	-11	-12
Stärken	(KL/CH/KK)	F	-1	-1	-1	0
Visibili Vanitar	(KL/KL/GE)	A	2	2	1	1
Verwandeln von Unbelebtem						
Abvenenum Pest und Galle	(KL/KL/FF)	W	-3	-2	0	-4
Aeolitus Windgebraus	(KL/CH/KK)	F	1	1	1	3
Arcanovi Zaubering	(KL/KL/FF)		-7	-8	-9	-9
Brenne, toter Stoff (B)	(MU/KL/KK)		-10	-10	-10	-10
Claudibus Clavistibor	(KL/FF/KK)		-4	-5	-6	-7
Dunkelheit	(KL/KL/FF)		-5	-5	-6	-7
Flim Flam Funkel	(KL/KL/FF)	F	4	5	5	6
Hartes schmelze (B)	(MU/KL/KK)		-10	-10	-10	-8
Metamorpho Gletscherkalt	(KL/FF/KK)	F	-10	-10	-10	0
Objectum Fix	(KL/KL/KK)		-9	-9	-9	-9
Reversalis Revidum	(KL/IN/CH)		-14	-15	-15	-15
Silentium Silentille	(KL/KL/CH)	A	-1	0	-2	-4
Sturmgebrüll besänftge dich	(KL/CH/KK)	F	-7	-6	-6	-2
Wehe, walle, Nebula	(KL/FF/KK)	W	-3	-2	0	-3
Weiches erstarre (B)	(MU/KL/KK)		-10	-10	-10	-10
Zagibu-Ubigaz	(IN/CH/FF)		-7	-8	-9	-9

Regeneration von Astralenergie

Um das ungemein schwierige Rollenspiel von Waldelfen und Firnelfen zu belohnen und zu erleichtern, schlagen wir folgende Alternativregel für diese beiden Heldenypen vor: Die Astralenergie der Elfen regeneriert durch gutes Rollenspiel (die Lebensenergie mit 1W6). Wann immer im Lauf des Abenteuers ein Spieler sich durch besonders gelungene Darstellung, vielleicht aber auch durch gleichmütige Zurückhaltung auszeichnet, erhält er einen Astralpunkt zurück.

Durch diese Regel dürfen niemals mehr als 10 ASP in 24 Stunden regeneriert werden. An Tagen, die nicht rollenspielerisch dargestellt (in der Handlung übersprungen) werden, findet keine Regeneration statt. Der Meister sollte darauf achten, dass der Spieler im Durchschnitt nicht viel mehr als 3 ASP pro

Tag zurückerhält - das entspricht dem Durchschnitt der üblichen Regel zur Regeneration von Astralpunkten. Diese Regel dient nicht dazu, Elfenspieler grundsätzlich zu bevorzugen, sondern soll ihnen vielmehr einen sofort sichtbaren Erfolg für überzeugende Darstellung bieten.

Für die Spieler

Unerlässlich für das unterhaltsame Rollenspiel zwischen Elfen und Zwergen sind die zahllosen Zwergenwitze, mit denen sich elfische Poeten seit Generationen bei Menschen beliebt und bei Zwergen unbeliebt machen. Hier eine kleine Auswahl:

In Havena wird ein toter Zwerg aus dem Fluss gezogen: gefesselt, geknebelt, mit einer Eisenkette umwickelt und mit einem schweren Stein an den

Füssen. Die Stadtwache untersucht den Fall, und der Korporal meint ungerührt: "Mistzwerge - klauen immer mehr als sie tragen können!"

Ein Zwerg erkundigt sich bei einer Ruderbarke am Großen Fluss: "Wie viel kostet die Fahrt nach Ferdok?" - "Zwei Dukaten!", meint der Kapitän. Entsetzt dreht sich der Zwerg um. Als die Barke ablegt und flussabwärts gleitet, rennt der Zwerg am Ufer daneben her. Die ganze Fahrt lachen der Kapitän und die Ruderer, aber dem kurzbeinigen Geizhals geht die Puste nicht aus. Als die Barke das nächste Mal anlegt, keucht der Zwerg heran. - Wie viel - japps – wie viel kostet die Fahrt nach Ferdok von hier?" - "Jetzt kostet's vier Dukaten!", jöhlt der Kapitän. "Ferdok liegt nämlich flussaufwärts!"

Fragt der Elf den Zwerg: "Was machst du denn da am Boden?" - "Schneckenfangen!", sagt der Zwerg.

- "Na, und ist das lustig?", fragt der Elf. - "Ich weiß nicht," meint der Zwerg, "immer wenn ich mich bücke - huuusch - weg sind sie!"

Meint der Elf zum Zwerg: "Ich bräuchte eine neue Harfe und habe keine Ahnung, woher ich das Geld nehmen soll." - "So ein Glück", seufzt der Zwerg, "ich dachte schon, du wolltest mich anpumpen!"

Sagt der Elf zuun Zwerg: "Ich habe festgestellt, dass Zwerge nur ein Drittel ihres Gehirnes verwenden." - "Ach, und was machen sie mit dem anderen Drittel?"

Eine Maid aus Kuslik spaziert mit einem jungen Elf durch den Wald. Ihre Mutter und sein Vater gehen anstandshalber mit. Plötzlich sind die Verliebten verschwunden. Die Mutter höchst beunruhigt: "Was werden die beiden jetzt machen?" - Der alte Elf ganz ruhig: "Nachkommen!"

Elfische Persönlichkeiten

Meisterinformationen:

Es ist kein Zufall, dass wir in allen bisherigen Publikationen kaum eine elfische Persönlichkeit vorgestellt haben. Nicht nur, dass jeder Elf auf seine Weise eine Persönlichkeit ist, also ein Wesen von Ausstrahlung und Einfluß, und es daher schwer ist, einzelne hervorzuheben. Nicht nur, dass es zweihundertmal mehr Menschen als Elfen gibt.

Es macht gerade die elfische Persönlichkeit aus, dass wir Menschen wenig oder nichts von ihr wissen. Je mehr ein Elf den höchsten Idealen entspricht oder andersartige Bedeutung erlangt hat, desto mehr lebt er in der elfischen Welt, zu der wir so wenig Zugang haben.

Nachdem wir nun aber so viel Material zusammengetragen haben, um das Verständnis für elfische Denkweise (und damit Rollenspiel) zu fördern, wollen wir auch bei den Meisterpersonen

den entsprechenden Weg gehen. Bedenken wir. Autoren und Meister, wann immer wir im Spiel Elfen auftreten lassen, wie selten diese sind. Ehe wir eine neue Meisterperson erschaffen, verwenden wir lieber eine der bereits beschriebenen. Wenn ein Elf bereits einmal den Weg der Helden gekreuzt hat, besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, daß das Schicksal dieses mystischen Wesens mit dem ihren verflochten ist. Die folgende Liste enthält so ziemlich jeden Elfen, dem wir bisher begegnet sind. Die Beschreibungen zielen dabei - mehr als bei anderen Meisterpersonen - darauf, die mögliche Rolle dieses Elfs in einer Kampagne, sozusagen seine Verwendbarkeit, zu bestimmen. Dank einiger Ergänzungen dürfte somit eine Palette mit so ziemlich jeder notwendigen elfischen Spielpersönlichkeit vorliegen.

Athavar Friedenslied, Hüter der Harmonie

Athavar Friedenslied wuchs im Herzen der SalamandersteinWälder auf, jedoch erkannte seine Sippe in ihm stets ein Kind der Lichtelfen, aus unerfindlichen Gründen in diese Welt geboren. Friedenslied zeichnete sich von Geburt an durch die uneingeschränkte Beherrschung des *Mandra* aus: wo seine Lehrer zumindest formelartige Vorstellungen im Kopf hatten, sah er einfach astrale Energien, die sein Willen beliebig formen konnte. Die Elfen bezeichnen diese Fähigkeit mit einem Begriff, den man mit *Freizauberer* übersetzen könnte. Friedenslied verließ die Elfenwälder mit der Lebensaufgabe, Aventurien Frieden zu bringen und insbesondere den Machinationen der Alten Echten und Drachen entgegenzuwirken. Zu diesem Zweck bedient er sich meist aventurischer Wesen, die mehr als er in das Los der Welt eingewoben sind; er selbst sieht sich nur als Schlüssel zum Einsatz solcher Helden. (Siehe DIE STADT DES TOTEN HERRSCHERS, Seite 19ff.)

Athavar Friedenslied erscheint als Waldelf, stets unbewaffnet und meist auf einem mächtigen, grauen Hippogriff mit blaugrauen Flügeln reitend, den er selbst aufgezogen hat. Friedenslied ist ausgesprochen schweigsam, bedient sich aber in Anwesenheit von Menschenähnlichen ständiger Telepathie und Empathie. Auseinandersetzungen beendet er meist mit einem Blick, der die Wirkung eines Friedensliedes hat. Aufgrund seiner besonderen Fähigkeit, den Zeitfluß wahrzunehmen und zu manipulieren, erscheint der Freizauberer fast allwissend, oft aber auch abgelenkt.

Typisches Zitat:

"Ich habe schon auf Euch gewartet."

MU: 16	AG: 1	Stufe: 20+	Alter: 52
KL: 18	HA: 3	MR: 20	Größe: 1,82
IN: 20	RA: 3	LE: 30	Haar: schwarz
CH: 20	TA: 0	AE/KE:100	
FF: 11	NG: 4	AT/PA: 8/9	Augen: goldgrün
GE: 15	GG: 0	TIP: -	
KK: 10	JZ: 1	RS: 1 (Jagdhemd)	

Herausragende Talente: Fliegen 12, Reiten 12, Selbstbeherrschung 14, Bekehren 10. Menschenkenntnis 11, Wettervorhersage 15, Alte Sprachen 3 (Altelfisch), Geschichtswissen 10, Sprachen 7 (Garethi, Drachisch), Musizieren 4 (Beinflöte), Singen 10, Gefahreninstinkt 20, Prophezeien 20 *Zauberfertigkeiten:* Friedenslied kann jede Zauberformel und jedes Ritual mit einer ZF:20 einsetzen. Außerdem kann er als lichtelfischer Freizauberer ohne Zauberprobe unter Einsatz von 6W6 ASP jeden magischen Effekt erzielen, der die Harmonie des Zeit- und Weltenflusses fördert.

Reittier: Zeitenflug,

Hippogriff, Grauschimmel, Stockmaß: 1,90

MU 18; AT 13; PA 8; TP 2W+4/2W+2; GS 15/10; LE 85; RS 2;

Tragkraft: 4000; Erprobt +1/+1 (Kampf)

Besonderheiten: Zeitenflug hat mit Friedenslied eine empathische Verbindung über beliebige Distanz. Der Greif genießt oft seine Freiheit, bis ihn der Elf wieder ruft.

Rallion Regenflieger, Bewahrer der Freundschaft

Vor etwa 400 Jahren standen die Waldelfen des Silberbuchenwaldes vor einem ähnlichen Problem wie ihre Vetter vom Oblomon 200 Jahre zuvor. Einige Dutzend Menschen, Flüchtlinge aus den Magierkriegen, baten darum, sich in den westlichen Ausläufern der Salamandersteine niederlassen zu dürfen. Die Clans war hin- und hergerissen: hier die Warnungen ihrer Vorfahren vor Kontakt mit den aus den Städten heimkehrenden Hochelfen (ganz zu schweigen von Menschen), da das Bedürfnis zu helfen und die positiven Erfahrungen in Gerasim.

Ein junger Waldelf namens Rallion Regenflieger fand eine Lösung, die zugleich heilsam für eine schmerzliche Erfahrung der Clans zehn Jahre zuvor war. Damals waren zwei Sippen schlagartig vom *hadoc* überkommen worden. Sie begannen einen Dämonen anzubeten, nahmen neue Namen an und entarteten zusehends. Schließlich konnten die Clans nicht mehr tatenlos zusehen und legten den Bann über alle Angehörigen der beiden Sippen. Die Ausgestoßenen folgten ihrer Gottheit ins Orkland, wo ihr Wahnsinn schließlich in Sklaverei. Bruderzwist und völliger Degeneration endete. (Siehe DER ORKENHORT, Seite 18ff.) Rallion erklärte sich bereit, die Menschen in die freigewordenen Jagdgründe zu führen, ihre Sprache zu lernen und sie im Leben in den Wäldern zu unterweisen. Die neue Siedlung nannte er Thunata (in etwa "erneuter Versuch"), und er duldete sogar, dass die Menschen nach Kupfer schürften. Die Siedlung bestand 300 Jahre, ehe sie durch die Machenschaften eines Feylarnias vernichtet wurde. (Siehe ELFENBLUT, Seite 11ff.)

Vor etwa 150 Jahren kam mit Hillhaus in den freien Gebieten eine zweite Siedlung hinzu, die bis heute besteht. Auch hier trat und tritt Rallion als Pfadfinder und Berater, aber auch Hüter und Richter auf. Ebenso weist Rallion den Reisenden auf dem Saumpfad zwischen Gashok und Riva entlang der Läufe von Lorsol und Kvill - bis heute die einzige für Fremde gangbare Route durch die Wälder - den rechten Weg und das richtige Verhalten.

Während der Weidener Unruhen 24 v.H. war Rallion der einzige auf beiden Seiten, der kühlen Kopf behielt. Heutzutage rufen Waldelfen aller Clans Rallion an, wenn es gilt, sich mit Menschen auseinanderzusetzen.

Auf Menschen wirkt Rallion meist abweisend, arrogant, fast gnadenlos: zugleich fällt es ihnen aber schwer, ihm nicht respektvoll, fast ehrfürchtig gegenüberzutreten. Diese Distanz und Aura der Macht sind jedoch Rallions einzige Waffen gegen die verführerisch-gefährliche Lebensgier der Menschen, und seine Kontakte mit ihnen sind vom Bemühen beherrscht, nicht zu viel Verständnis zu empfinden. Die Elfen vom Silberbuchenwald schätzen Rallion

dafür, dass er für sie alle seit vier Jahrhunderten die gefährliche Gratwanderung zwischen diesem Verständnis und dem *badoc* wagt. Seine Brüder und Schwestern wissen, dass er 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 nebeneinander ein glückliches Leben zu ermöglichen.

Typisches Zitat.

"Wir haben Euch Rosenohren erlaubt, mit uns durch die Wälder zu wandern. Doch nun müssen wir Euch bitten ..."

MU: 13	AG: 1	Stufe: 19	Alter: 432
KL: 15	HA: 2	MR: 17	Größe: 1,84
IN: 16	RA: 5	LE: 58	Haar: schwarz
CH: 18	TA: 3	AE/KE: 56	
FF: 11	NG: 4	AT/PA: 12/14	Augen: saphirblau
GE: 13	GG: 1	TP: 1 W+3	(Jagdspieß)
KK: 11	JZ: 2	RS: 2	(Jagdhemd+Ledermantel)

Herausragende Talente: Speere 11, Wurfaffen (Speer) 14, Schleichen 12, Lehren 14, Menschenkenntnis 14, Alte Sprachen 3 (Altelfisch), Sprachen 2 (Garethi), Heilkunde, Seele 10, Musizieren 7 (Harfe). Gefahreninstinkt 13, Sinnenschärfe 11

Zauberfertigkeiten: Haselbusch 11, Herr über das Tierreich 11, Hexenholz 11, Transversalis 10, Ängste lindern 13, Balsamsalabunde 12, Eigenschaften lesen 13, In dein Trachten 13, Sensibar 13, Chamae-



lioni 11, Blitz dich find 11, Elfen, Freunde, hört 13, Adler, Wolf (Wildgans) 12, Wehe, walle Nebula 11

Dialya Goldwind, Wipfelläuferin

Dialya Goldwind stammt aus dem Silberbuchenwald, durch den sie Fremde auf dem Weg von Gas-hok nach Kvirasim führt. Auch für die Expedition des Aventurischen Boten (10 Hal) stellte sie sich als Pfadfinderin zur Verfügung. Dialyas Haupttätigkeit für ihren Stamm ist jedoch die als Bote. Nicht nur besitzt sie einige der seltenen Singenden Pfeile, die auf magische Weise fast beliebige Strecken zurücklegen, um dann neben dem Adressaten zu landen und surrend ihre kurze Nachricht wiederzugeben. Vor allem ist Dialya eine der wenigen waldelfischen Wipfelläufer. Mit einer elementaren Variante eines Firnelfenzauber (ÜBER WIPFEL, ÜBER KLEE - ich wie über Erde geh), ihren Siebenmeilenstiefeln und ihrer hervorragenden Körperbeherrschung hat sie schon halb Aventurien besucht und ist sogar schon in die Sümpfe von Selem vorgedrungen (siehe DIE STADT DES TOTEN HERRSCHERS, Seite 8.)

Der Rote Pfeil, magischer Meisterschütze

Während der letzten fünfzig Jahre tauchte auf dem Kaiserlichen Turnier von Gareth insgesamt acht Mal ein großgewachsener, rotblonder Auelf auf. Er konnte schießen, als ob er Zielwasser getrunken hätte, kein einziger seiner Blutulmen-Pfeile verfehlte das Schwarze. Alle waren sich einig, daß er neben "der Jägerin" Elodiron Kristallglanz der beste Schütze des Jahrhunderts war. Da er sich niemals vorstellte, ernannten ihn die Juroren als "Den Roten Pfeil" acht Mal zum Sieger.

In Wirklichkeit ist der geheimnisvolle Elf niemand anders als der legendäre Meisterschütze Tenobaal Totenamsel, dessen magisch befiederten Pfeile neben den Singenden Pfeilen zu den wichtigsten Schätzen der Waldelfen gehören. Seine Auftritte in Gareth etwa alle sieben Jahre dienen nur der unbestechlichen Erprobung seiner neugefertigten Pfeile, die er dann nach seinem Gutdünken an andere elfische Schützen verschenkt.

Golodion Seemond, legendärer Elfenmaler

Golodion Seemond, seit zwei Jahrhunderten der berühmteste aventurische Maler, ist Schöpfer solcher Meisterwerke wie dem berühmten Porträt von Rohal dem Weisen in der Kaisergalerie in der Neuen Residenz. Als Enkel des Barden Balladion Seemond (Seemond und Karfunkel) künstlerisch vorbelastet, begründete er eine Schule magischer Malerei mit der Verwendung von Lotosfarben, angerührt mit Alraunensaft aus den Salamandersteinen und Kairanpaste



aus dem Neunaugensee - beide gelten als hochmagische Astralspeicher. Zu seinen Schülern gehören der verstorbene Miolag Korden ("Der Gratensfelder Apfel") und dessen Schützling Daria

Vindest, die die Bunten Mauern von Methumis restaurierte. Seine Gemälde jedoch sind durch ihre Magie (ein Elfenlied, das wohl nur ihm bekannt ist) unübertrefflich: Landschaften, auf denen die Wolken stetig vorüber ziehen, oder eine Lichtung, auf der alle paar Stunden ein Einhorn zur Tränke kommt, sprechende Gemälde und einige noch unglaublichere Artefakte.

"Die Salamandersteine" scheint ein naturgetreues Abbild des Gebirges; tatsächlich ist es eine kunstvolle Variante einer 'Dunklen Pforte': Wer sich von seinem Zauber wirklich gefangen nehmen läßt, kann durch den Rahmen treten und tatsächlich den dargestellte Ort erreichen. Das Zauberbild hängt heute, ohne daß sein Geheimnis bekannt wäre, in der Halle der Schönen Künste in Kuslik. Doch Golodions Lebenswerk, das Glanz und Untergang aller Städte der Hochelfen darstellt, ist noch nicht vollbracht. Im Laufe seines 238-jährigen Künstlerlebens hat Golodion den Großteil seiner Astralenergie aufgebraucht. So muß er immer wieder Leute ausschicken, nicht nur, um die magischen Zutaten für seine Farben zu suchen, sondern auch für jene Höheren Zaubetränke, die die Astralenergie steigern. Als Belohnung und auch um manches Gemälde zu testen, wird er solchen Abenteurern gerne die Erlaubnis geben, eines seiner Werke zu betreten.

Firlionel Nachtschatten, Magietheoretiker und Atheist

Firlionel Nachtschatten, Erfinder der "Vereinheitlichten Kräftetheorie", ist einer der führenden Magietheoretiker Aventuriens - und neben Magiemagister Salandron F. Finkenfarn in Punin der einzige elfische Forscher. Firlionel gehört der Schule der atheistischen "Magierphilosophie" an, die von Ometheon mit drei Behauptungen begründet wurde (siehe FOLGE DEM DRACHENHALS, Seite 24ff.):

1. Die Götter (der Hochelfen) sind durch Verehrung entstanden und existieren durch sie.
2. Magie ist das Göttliche im Menschen (bzw. Elfen).
3. Auch der Mensch (bzw. Elf) kann Leben erschaffen. Berühmte Vertreter zumindest einzelner dieser Lehrsätze waren Elon Carhelan (ca. 1000 v.H.). No-leander Kupferstein mit seiner Objektivitätstheorie (ca. 540 v.H.) und wohl auch Rohal der Weise unter seinem Pseudonym Nayrakis.

Heute - in weniger aufgeklärten Zeiten - ist Firlionel wohl der einzige Vertreter, der sich nicht - wie beispielsweise G.C.E. Galotta und Emmeran Nullstein - im ketzerischen Süden vor den zwölfgöttlichen Inquisitoren verbergen muß. Trotzdem mußte Firlionel schon vor Jahren seine Forschung an der Akademie des Magischen Wissens zu Methumis aufgeben. Denn in mancher Hinsicht ist seine "Vereinheitlichten Kräftetheorie" noch radikaler. Firlionel sieht die Götter als personifizierte Magie: Hesinde als Verwandlung von Unbelebtem, Rondra als Kampf-magie, Praios als Antimagie usw. Auch für Magiekundige, die diese Aussagen noch zumindest zu erwägen bereit sind, werden Firlionels weitere Ausführungen bald verwirrend.

Daher versucht Firlionel seit einiger Zeit, in den Besitz einiger heiliger Reliquien oder gar Talismane zu kommen, sowohl bekannter als auch verschollener, und diese mit seiner überragenden Analysefähigkeit als magische Artefakte entlarven zu können. (Siehe FINDET DAS SCHWERT DER GÖTTIN, Seite 17.)

Typisches Zitat:

"Ihr erlaubt, daß ich Euch den wahren Sachverhalt dieses Gegenstandes erkläre ...?"

MU: 13	AG: 1 *	Stufe: 13	Alter: 103
KL: 17	HA: 3	MR: 15	Größe: 1,64
IN: 15	RA: 4	LE: 61	Haar: silbern
CH: 16	TA: 2	AE/KE:44	
FF: 11	NG: 4	AT/PA: 13/13	Augen: grün
GE: 13	GG: 2	TP: 1 W+1	(Zauberstab)
KK: 8	JZ: 3	RS: 1	(Gewand)

* Firlionel unterliegt nur dem einen Aberglauben, dass es

keine Wunder gibt.

Herausragende Talente: Speere & Stäbe 12, Selbstbeherrschung 13, Lehren 12, Alte Sprachen 12 (Hochelfisch, Ur

Tulamida, Bosparano. Alt-Güldenländisch 2, Angram 2), Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 14, Lesen/Schreiben 11, Magiekunde 16, Sprachen 4 (Garethi), Sternkunde 13, Gefahreninstinkt 11

Zauberfertigkeiten: Destructibo 10, Gardianum 10, Illusionen zerstören 11, Analüs 17, Odem Arcanum 17, Fulminictus 13, Objectum stumm 12, Reversalis 10; sowie die 7 Stabzauber, jedoch keine Übung in Elfenliedern.

Szenariovorschlag: Die Helden gelangen in den Besitz eines magischen Artefaktes, ohne seine Wirkung ermitteln zu können (was ohnehin normal sein sollte). Der anerkannte Großmeister Firlionel ist zu einer magischen Analyse bereit - gegen eine kleine Gefälligkeit, nämlich die Beschaffung eines für ihn geeigneten Objektes.

Naheniet Quellentanz, Gräfin von Waldstein

Naheniel Quellentanz ist die einzige elfische Angehörige des mittelreichischen Hochadels. Die Auelfe verdankt Titel und Lehen einer Gräfin von Waldstein in Garethien Kaiser Bardo, der sich seinen 'Ministerinnen' gegenüber ja stets sehr großzügig zeigte. Er setzte sich sogar über das *Garethier Pamphlet* von 397 v.H. hinweg, das - angesichts der Magierkriege - Magiebegabten jede Regierungsgewalt versagte. Trotz massiver Proteste des Adels und des Rechtsseminars Beilunk durfte Naheniel 22 v.H. ihren Landsitz B. Silz am Rand des Reichsforstes einnehmen. Den Loyalitätsproblem des jüngsten Thronfolgekrieges entzog sie sich in typisch elitischer Manier; fast eineinhalb Jahre lang war sie "auf der Jagd"! In Wirklichkeit bereitet sie eine Expedition in den Garethischen Wald vor, in dem sie - nicht ganz zu unrecht - die verschollene Elfenstadt Simyala vermutet. Warum jedoch die vier Gruppen, die sie im Abstand von je einem Jahrzehnt in den Forst entsandt hat, ebenfalls verschollen sind, ist ihr unklar.

Abenteurer

Mayaharia Morgenrot, Auelfe: Berühmte Schauspieler, Degenfechterin und Liebesabenteurerin. Der ganze Vinsalter Hof lacht über die Anekdote, wie sie sich, von einem eifersüchtigen Ehegatten ertappt, mit diesem einem Fechtkampf mit Schürhaken lieferte.

Dimeloe Sonnenlocke, Auelfe: Heldin der Ogerschlacht (10 Hal)

Ancoron Katzenzorn, ausgestoßener Auelf: Er musste seine Sippe am Oblomon wegen seines un-

bezüglichen Jähzornes verlassen. Veteran kaiserlicher Turniere und der Ogerschlacht. Nach der Schlacht bei den Trollzacken musste man ihn schwerverletzt unter drei toten Ogern hervorziehen. Ancoron weiß, dass er seine Sippe heute ebenso wenig finden würde wie ein menschlicher Eindringling. **Talorion** Tannensang, Halbwaldelf: Mutterstamm im Wald-wo-Regen-auf-Biberdämme-fällt. Während dem TuzakAufstand (1-2 Hal) Pfadfinder für Raidri Conchobair. Ebenfalls Ogerschlacht-Veteran.

Ariana Einhorngruß, Steppenelfe vom Einhorngras: Besitzerin eines lebenden Streitwagens, erfolgreiche Teilnehmerin des 75.Donnersturmrennens.

Lorin Birkblatt, Halbelf: Er ist als Schatzsucher bis in die Khom vorgedrungen (siehe DURCH DAS TOR DER WELTEN, Seite 54) und gibt sich gerne als Djinn aus.

Falnokul, ausgestoßener Waldelf: Verließ seine Sippe wegen seiner unbeherrschten Kampfweise gegen Eindringlinge. Ist als Pfadfinder oft mit dem Kopfgeldjäger Sven Gabelbart unterwegs (siehe FOLGE DEN DRACHENHALS, Seite 63).

Elfen in der Menschenwelt

Eisurion Sternlicht, Auelf: selbsternannter Elfenbotschafter in Norburg (siehe GEHEIMNISSE DES BORNLANDES, Seite 7).

Ellinar Sterntreu, Oberkanzleirat Diplomatie: Zuweilen wirkt er alt und müde, doch es ist das Alter seiner Rasse, nicht seiner Person, das er trägt. (Siehe ENCYCLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 81).

Eorlariel Zirilion, Kaiserlicher Hofzeremonienmeister: hat den Thronfolgekrieg mit typischer elfischer Distanziertheit mit- und überlebt (siehe ENCYCLOPAEDIA AVENTURICA, Seite 82).

Arela Weißblatt, Edle von Ragath: Botschafterin des Neuen Reiches in Vinsalt und Meisterspionin (siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, Seite 20).

Salandriion Farnion Finkenfarn, Magiemagister für Elfenzauber: Lehrmeister an der Akademie Punin, schrieb früher als fahrender Sänger das Büchlein "Geliebte Fee" (siehe MIT MANTEL, SCHWERT UND ZAUBERSTAB, Buch II, Seite 27 und DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, Seite 25).

Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln, Firnelte: Gattin des Akademieleiters von Belhanka, Kiamu Vennerim, und so etwas wie die elfische Botschafterin im Lieblichen Feld (siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, Seite 17). Lemiral Wolkenflug, Halbelfe: Firungeweihte von Vinsalt.

Künstler

Filyina Calleano, Halbelfe: Harfnerin im Lieblichen Feld (siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, S.19).

Geldarion Sturmkind, Halbelf mit rasiertem Schädel: Baum

trommler beim 'Rollenden Donner' (siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, Seite 19).

Allari: Zieht seit zwei Jahrzehnten mit dem Zwerg Rodox als Gaukler, Freischütz und Musikant herum - unter vielen Namen, zuletzt als "Die Unmöglichen" (siehe STAUB UND STERNE, Seite 11).

Lamiadon Farnweide, Halbelf: Wirt der Magierverne 'Smaragdnatter' in Gareth (siehe DAS LAND DES SCHWARZEN AUGES, Seite 126).

Badoc-Elfen, tragisch

Lysira, Halbfimelfe: Trotz ihrer Befreiung von einem Zauber, der sie unsterblich, aber gefühllos machte, leidet sie nun unter dem Fluch, jeden Mann, den sie liebt, zu verlieren (siehe UNTER DEM NORDLICHT).

Galandel Yetimutter, Auelte: durch eine Reise ins Yeti-Land verschlagen, wo sie den Yetis zur Seite steht (siehe FOLGE DEM DRACHENHALS, Seite 19).

Racalla Meerflucht, Waldelfe (15.Stufe): Nachdem sie mit einer Abenteurergruppe die heimatlichen Nostrischen Wälder verlassen hatte, gelobte sie vorzeitig auf hoher See 20 Jahre in Efferds Diensten in Havena. Erst vor einigen Jahren ist sie heimgekehrt, kann die Erlebnisse aber nicht mehr abschütteln. (Siehe TÖDLICHER WEIN, Seite 50.)

Lorindel Wolkentanz, Auelte: Wurde mit ihren Schwestern Nachtlid, Rabenkind und Regenwind mit Elbenschwurlied an den Hofmagier Galotta verkauft: außerdem erfuhr er den Wahren Namen von Nachtlid und Rabenkind und konnte sie damit noch mehr an sich binden. (Siehe MEHR ALS TAUSEND OGER sowie ABENTURISCHER BOTE 15-16.)

Ulabeth, Elfe: Als Waise in der Efferdschule von Havena aufgewachsen, lebt sie heute als Gauklerin. Besitzt keine Magie, aber den Zauber der 'eindringliche Bitte'. (Siehe TÖDLICHER WEIN, Seite 52.)

Badoc-Elfen, böse

Farvirilol Krähenschwinge: Sadistischer, dekadenter Feylamia (Elfenvampir), der sich mehr aus Lust und Langeweile der Sklaverei und dem Drogenrausch hingibt. Ein Serienbösewicht, der immer wieder entkommt. (Siehe ELFENBLUT und FINDET DAS SCHWERT DER GÖTTIN, Seite 33.)

Azaril Scharlachkraut: Überlebende Borbaradianerin, adelig und sehr vermögend. (Siehe DIE SEELEN DER MAGIER.) Ola Nachtruf: Banditin aus Almada, heute bei der Lutt & Lesse Bande, hat ihre Schwester erschlagen! (Siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, Seite 3).

Lata Hirschkind, Halbelfe: Banditin bei der Lutt & Lesse Bande, schwachsinnig und nymphomanisch! (Siehe GEHEIMNISSE DES LIEBLICHEN FELDES, Seite 3).

Safiriell, Halbelfe: 100 Jahre, alt, dicklich, trunksüchtig, BANNBALADIN Betrügerin, besitzt jedoch einen Schutzbrief Fürst Halmans von Havena, der bekanntlich gerne Halbelfen einsetzte (siehe DAS FÜRSTENTUM ALBERNIA, Seite 56).

Pardona

Vor etwa 5000 Jahren sahen die Elfengötter - durch die Verehrung der Hochelfen entstanden - ihre Existenz durch die Philosophie des Ometheon bedroht. Um ihn von seiner Ketzerei abzubringen, erschufen sie eine wunderschöne Elfe mit goldsprühenden Augen und silberweißen Haaren, die von einer magischen Tiara gekrönt wurden, und sandten sie nach Tie'Shianna.

Doch Pardona benutzte ihre Macht, um die hochfliegenden Elfen zu immer neuen Wahntaten zu verführen, denn ihr Herz war von einer Namenlosen Bösartigkeit erfüllt. Binnen weniger Jahre hetzte sie Ometheons Stadt im Eis in einen Bruderkrieg, der diese fast auslöschte. Erst der Alte Drache Pyrdacor, den die Hochelfen vergöttlicht hatten, gebot ihr Einhalt. (Siehe FOLGE DEM DRACHENHALS, Seite 25ff.) In der Folge verfiel die Schwarzelte dem Größenwahn, selbst Leben schaffen zu müssen. Neben Borbarad und den MagierMogulen ist sie für die

Existenz der meisten Monstrositäten Aventuriens verantwortlich. Als Krönung gelang ihr die Erschaffung der drei ersten Gletscherwürmer, wunderschöner silber-weißer Flugdrachen von besonderer Grausamkeit, die ein seltsames Larvenstadium durchmachten. Dank der Beschwörung der Erzdämonen erschuf sie binnen der Jahrhunderte immer perfektere Mischwesen. Dann jedoch wurde sie vom Dämonensultan geraubt und tausend Jahre in den Niederhöhlen eingekerkert. Schließlich gelang ihr durch Namenlose Hilfe die Flucht.

Vor 1000 Jahren kehrte Pardona zurück zur Stadt im Eis, gebrochen, aber noch immer von Wahn und Gier getrieben. In jener Zeit erschuf sie die Feylamias, die Harpyienschwärme im Finsterkamm und auch die Neunaugenmonstrositäten, während sie lauernd darauf wartete, ihre alte Macht zu erlangen. Doch auch so, weit jenseits des Höhepunktes ihrer Macht, stellt die unsterbliche Pardona noch immer die Vollendung vor allem als Beschwörerin und Magietheoretikerin dar - gehen doch viele Geheimnisse der aventurischen Magie ursprünglich auf ihre Forschungen zurück! Dennoch bleibt ihr noch immer die wahre Göttlichkeit verwehrt. Viele der Elfen sehen in Pardona das schmerzhafteste Werkzeug, mit dem Dagal der Wahnsinnige - durchaus berechtigt - versuchte, die überquellende Existenz der Elfen zu beenden und die ursprüngliche Harmonie wieder herzustellen. Für andere, insbesondere für die Firnelten, ist Pardona schlichtweg die Verkörperung des Namenlosen. Die Ankunft einer jüngeren Rasse in Aventurien, die alle Zeichen jener Lebensgier trägt, die sie unter den Elfen aussäte, hat die Schwarzelte erst unlängst bemerkt. Immerhin spricht sie - vielleicht als eine der letzten - Hochelfisch als Muttersprache, und ist den Umgang mit Dämonen und Drachen mehr gewohnt als den mit Menschen!

Aber es ist nur eine Frage der Zeit, bis sie, die Meisterin der Täuschung, in der Menschheit das ideale Werkzeug zu einem erneuten Himmel-Sturm erkennt. Schon beginnt sie wieder, sich in harmloser Gestalt unter die Nichtsahnenden zu mengen (siehe AUF DER SPUR DES WOLFES, Seite 5). Schon beginnt sie wieder, in ihrer Lieblingsgestalt als silberkralliger Gletscherwurm über den Kontinent zu reisen. Sie hat - wie schon einmal vor 5000 Jahren - nur eine Frage: "Wer von ihnen ist der Größte an Macht und Hochmut?" Und wenn die HÖLLENPEIN die Antwort aus den Sterblichen zwingt, muß die unsterbliche Pardona lächeln. Sie war schon an Orten, die keiner von ihnen, ob lebend oder tot, gesehen hat, und ist von dort zurückgekehrt. Warum also verschwenden ihre sterbenden Opfer ihren letzten Atemzug: "Borbarad - aber er ist tot!"

Typisches Zitat:

"Folge mir! Ich werde dir Wahrheiten zeigen, die dein Menschengestalt in tausend Jahren nicht fassen



könnte."

MU: 10	AG: 6*	Stufe: 20+	Alter: ca. 5000
KL: 20	HA: 4	MR: 10	Größe: 1,78
IN: 18	RA: 0	LE:45	Haar: silberweiß
CH: 20	TA: 0	AE/KE:150	
FF: 12	NG: 2	AT/PA: 8/9	Augen: gold
GE: 13	GG: 2	TP: - **	
KK: 8	JZ: 1	RS: 1 (Seide & Pelze)	

* *Pardona unterliegt nur einem Aberglauben: Ihrem Größenwahn und der Oberzeugung, zu einem gottähnlichen Wesen bestimmt zu sein!*

** *Pardona verteidigt sich mit HÖLLENPEIN und bedient sich sonst etlicher gebundener Dämonen.*

Herausragende Talente: Fliegen 12, Reiten 10, Selbstbeherrschung 18, Bekehren/Überzeugen 17, Betören 15, Lügen 18, Menschenkenntnis 13, Pflanzenkunde 13, Tierkunde 13, Alchimie 14, Alte Sprachen 1 1 (Ur-Tulamida, Alt-Güldenländisch, Bosparano), Geographie 10, Geschichtswissen 10, Götter & Kulte 14, Magiekunde 18, Sprachen 15 (Isdira, Rogolan 1, Tulamidisch 2, Garethi, Zhayad

2, Echsisch 3, Drachisch), Sternkunde 12, Heilkunde Wunden 12, Gefahreninstinkt 14, Singen 10, Prophezeien 15

Zauberfertigkeiten: Gardianum 11, Bannbaladin 17, Böser Blick 11, Erinnerung verlasse dich 12, Halluzination 10, Haselbusch 12, Herr über das Tierreich 13, Horriphobus 12, Magischer Raub 11, Respondami 11, Furor, Blut 15, Geister austreiben 10, Geister beschwören 12, Heptagon 17, Krähenruf 12, Meister minderere Geister 13, Analüs 16, In dein Trachten 14, Odem Arcanum 16, Harmlose Gestalt 12, Eckliptifactus 16, Höllenpein 16, Nekropathia 12, Adler, Wolf (Gletscherwurm) 15, Reversalis 13, Mutabili Hybridil 16, Pentagramma Drudenfuß 15 (Pardona kennt einige Erzdämonen namentlich oder sogar persönlich; BeherrschungsBonus+20), Planastrale Anderwelt 10, Immortalis Juvenir 14; sowie etliche andere verschollene oder einzigartige Zaubersprüche, Rituale, Flüche und Lieder.

Die Lichtelfen

'Licht wird durch Sein ersetzt', sagt der weise Rohal - die Lichtelfen aber sind die einzigen, die nicht einmal diesen ersten Schritt ganz getan haben. Ihre Existenz ist keineswegs eindeutig, zumindest was die Wahrnehmung eines Aventuriers angeht.

Die wenigen Male, da sie in Aventurien erschienen sind, und die noch viel selteneren Fälle, da sie Handlungen setzten, fühlten sie die verführerische Macht der Welt und schreckten davor zurück. Dementsprechend beschränken sich ihr Auftreten meist auf ein Warnen oder Mahnen, eine unmissverständliche Forderung oder einen einzigen Akt überwältigender Magie, der die bedrohte Harmonie wieder herstellen soll. Mit den untergegangenen Hochelfen hatte und hat das Alte Volk nichts zu tun. Viel mehr sind sie Feen und gehören zu den Wesen jener lichtvollen Anderwelt, die so weit von Aventurien entfernt liegt wie die Niederhöhlen.

Von einigen Lichtelfen kennen wir immerhin Namen und Aufenthalt, auch wenn dieser von unterschiedlicher "Weltnähe" ist: Die *Träumende Madava* von den Salamandersteinen - die wohl noch kein Sterblicher zu Gesicht bekommen hat - gilt als "Erste und Letzte der Elfen". Der Sternfee Alfadriel Sphärensang, der wohl mit Madayas Mythos verbunden ist und zuletzt kurz vor Rohals Verhüllung gesehen wurde, scheint aufzutreten, wenn die Harmonie der sieben Sphären gebrochen zu werden droht.

Farindel Wipfelwind und der unheimliche albernische Wald, der ihren Namen trägt, zeigen, dass das Licht der Feenwelt den Menschen auch durchaus

negativ gegenüberstehen kann. Zuweilen werden Lichtelfen auch in die Welt hineingeboren. *Niamh Goldhaar* aus dem bonnländischen Silvanden Fae, die sogar schon inmitten der Hochelfen lebte, hat sich erst kürzlich einigen Sterblichen offenbart. Und *Athavar Friedenslied* soll sogar ständig in waldelfischer Gestalt im Herzen der Salamanderstein-Wälder leben.

Wenn Lichtelfen erscheinen, sind sie oft von einer Lichtaura umgeben, oder Schmetterlinge und kleine Vögel umschwirren sie. Ihre silbernen oder goldenen Haare wehen wie ein Schleier in einem leisen Wind. Manche von ihnen ändern ihre Haarfarbe auch mit der Jahreszeit: lindgrün im Frühling, korngelb im Sommer, weinrot im Herbst und schneeweiß im Winter.

Wenn Sie Lichtelfen als Meisterperson einsetzen, ist es am wichtigsten, dass sie geheimnisvoll und ohne jede irdische Machtgier erscheinen. Ein Charisma-Wert weit über 20 ist nur Regelwerk, um ein Wesen zu beschreiben, das es nicht nötig hat, seine Überlegenheit zu beweisen. Ein Sterblicher, dem es gelingt, in der Gegenwart eines Lichtelfen frech, fordernd oder feindselig zu sein, wird mit einem traurigen Lächeln ignoriert.

Die Astralenergie eines Lichtelfen manifestiert sich nicht mittels einfacher Zaubersprüche, sondern in fast wundersamer Selbstverständlichkeit von fast beliebigem Ausmaß. Würfeln Sie den Aufwand an ASP mit 6W6 und benützen Sie Ihre eigenen Richt-

linien für göttliche Wunder.

Wie die Wunder eines Gottes stets dessen Aspekte und Machtsphäre symbolisieren, so erscheint auch die Magie eines Lichtelfen von den Eigenarten seiner Rasse wie auch seiner eigenen Persönlichkeit geprägt. Die Magie wirkt am stärksten, wenn es um Leben, Licht, Erinnerungen und Zeit geht. Großartige Beherrschungszauber sind ihnen ebenso fremd

wie Schmerz und Vernichtung.

Die Begegnung mit einem Lichtelfen ist, sofern sie rollenspielerisch gut gestaltet wird, wie die mit einem Alten Drachen oder Erzdämonen bis zu 500 AP wert.

Für den Meister

Wenn die Autoren ihre Sachen gut gemacht haben, werden Sie, lieber Meister, jetzt eine Fülle von Ideen haben, wie sie die Elfen im Rollenspiel verwenden wollen.

Elfen sind selten

Widerstehen Sie der Versuchung, Elfen übertrieben oft zu verwenden. Es ist durchaus beabsichtigt, dass von etwa 70 bisher veröffentlichten DSA-Abenteuerbänden nur eine Handvoll von den Elfen und ihren Geheimnissen handelt.

Elfen sind uralte

Wenn Sie die Geschichte der Elfen verwenden, dann bemühen Sie sich, die Größenordnungen zu wahren. Aventurien ist eine faszinierende Welt - was alles ist alleine in den letzten zehn Jahren geschehen (meist um Ihre Helden herum). Die wichtigsten Ereignisse der elfischen Geschichte jedoch liegen dreihundertmal länger zurück! Wenn Ihre Beschreibungen diese Jahrtausende umfassen, vermitteln Sie etwas von der Vergänglichkeit *alles* Aventurischen, vom Hauch der Ewigkeit. Wenn Ihre Helden Artefakte und Dokumente jener Zeit entdecken, wenn sie mit überlebenden Zeugen sprechen, wenn sie gar durch Zauberei daran teilnehmen können - dann seien Sie großartig, seien Sie überraschend.

Elfen sind anders

Schildern Sie ihren Helden kein "Gareth", das zufällig von Elfen bewohnt wird. Machen Sie aus Hochelfen keine Passanten oder Zufallsbegegnungen. Nichts, was die Helden für wichtig oder selbstverständlich halten, hatte für die Hochelfen Bedeutung: Ur-Tulamidy war die Sprache einiger verschreckter Bergwilder, Ur-Güldenländisch wurde zum ersten Mal gesprochen, als die Hochelfen schon nicht mehr waren. Einen Beruf zu haben bedeutete, fast schwachsinnig einer einzigen Begabung nachzugeben, Musik dagegen war nicht bloße Unterhaltung, sondern Lebensinhalt. Metall wurde nicht geschmiedet, sondern geformt. Gold ist ein hübscher Schmuck, edles Holz dagegen ein Schatz.

Beispiel

Ein junger Magier bestimmt mit ANALÜS ARCANSTRUCTUR die Wirkung eines altelfischen Stirnreifes: HARMLOSE GESTALT. Wenn er sich beim Aufsetzen scheinbar in ein Schlangenmonster mit menschlichem Rumpf verwandelt, wird ihm das zu Denken geben. In was für einer Welt könnte so ein Wesen eine harmlose Gestalt gewesen sein?



Waldelf

Auelfe

Firnelfe