

Katharina Pietsch



Elfen im Rollenspiel

Eine Spielhilfe

"Ae dha'nda lyr a'sha quäi'yindra dherin tha lyr a'shao. Ae visya'na talari'len fialza thena. A'rey yan lyr nerrin venyar lohn, sir edhoc zerza'nra errhë. A'dao n'dhin da'la bhandir. A borrr en fialza lyrh doawar'e. Sa'liya fialza mhawin'tha. A n'dhin lyr alwara thi a valv'rha aha. A n'dhin winya, a dra'nenra baha fialza n'dhin bhanda es bha'acan valva aiga dal'ey e lalen... Mah'dhen a'dao zer'than nemyn, a'dao'win errhë al'wa salaza val'vrhaza e dhao. A win madalya lae sala mandra."

"So sind wir nun von einem Meer zum andern (vom Meer an der Morgensonne zum Meer an der Abendsonne) gewandert (wie die Wildgänse gezogen). Wir haben die Menschenländer gesehen und die Städte. Ich habe einmal zu dir gesagt, daß das Meer versucht, das Land zu essen, daß es alles hinwegschwemmen will. Ich habe jetzt keine Angst mehr. Ich kann jetzt hier sitzen und die Wellen vorüberziehen lassen (wie Kraniche am Himmel). Sie kommen und sie gehen wieder fort. Ich habe keine Angst mehr, daß das Meer mich mit sich reißt, wenn ich sein Wasser berühre. Ich habe keine Angst mehr vor dem Wind. Ich kann mich seinem Wehen entgegenstellen und fürchte nicht, daß er mich nicht mehr aus seinem sanften und festen Griff entlassen wird wie die Bäume... Die Welt kann mich nicht mehr verschlingen; ich werde an allem und allen vorübergehen, stetig (wie die Zeit fließt) und einsam (ohne Heim oder Sippe) und unberührt wie der Hoffnungsstern. Und dabei kann ich nicht aufhören, von den Ewigen Wäldern (den Salamandersteinen) zu träumen."

*Mehyan Hoffnungsstern zu ihrem Gefährten Fwarendir Flammenblick
an einem Abend am Meer der Sieben Winde*

Vorbemerkung

Das Heft GEHEIMNISSE DER ELFEN ist eine wunderbare Spielhilfe, wenn es darum geht, einen generellen Eindruck von der Fremdartigkeit und Besonderheit der Elfen im Gegensatz zu den Menschen zu bekommen. Allerdings bezieht es sich dabei vor allem auf jene Elfen, die noch möglichst ursprünglich in den wilden Auen, den unzugänglichen Salamandersteinen oder der lebensfeindlichen Grimmfrostöde friedlich im Kreise ihrer Sippe leben. Für das Rollenspiel bietet dies zwar einen wichtigen und notwendigen Hintergrund, aber eine echte Hilfestellung für typische Abenteuer-Situationen und – Konflikte lassen sich daraus nur bedingt entnehmen. Diese Spielhilfe versucht, dem ein wenig Abhilfe zu schaffen. Hier sollen mögliche Gedanken, Reaktionen, Anschauungen etc. eines Elfen zusammengetragen werden, die Situationen und Umstände betreffen, mit denen er in der Menschenwelt – in der Begleitung von menschlichen und zwergischen Gefährten, von Magiern und Gezeiten – konfrontiert werden könnte.

Ich habe versucht, dies möglichst durch Zitate von Elfen, aber auch von Menschen auszudrücken und diese höchstens durch allgemeine Bemerkungen zu ergänzen, da es mir scheint, mit Zitaten das Denken und die Ansichten eines Elfen besser darstellen zu können. Auch wenn viele jener Zitate auf den ersten Blick recht speziell klingen mögen, so denke ich doch, daß sie die Einstellungen von Elfen insgesamt gut illustrieren können. Dennoch soll diese Methode im-

mer auch darauf hinweisen, daß alle hier dargestellten Dinge nur als Vorschläge und Möglichkeiten, nicht aber objektive Aussagen über Denken, Fühlen und Verhalten "des Elfen an sich" zu verstehen sind.

Die Spielhilfe ist in drei Teile unterteilt: Der erste Teil beschäftigt sich mit den **Widrigkeiten der Menschenwelt**, mit denen ein Elf konfrontiert ist im allgemeinen, der zweite behandelt typische **Abenteuersituationen** und die Möglichkeiten eines Elfen, sich in solchen zu verhalten, und der dritte Teil setzt sich mit den **philosophischen Hintergründen** des Denkens, Fühlens, Wahrnehmens und Handelns eines Elfen auseinander, mit seiner Weltsicht und seinen Einstellungen zu verschiedenen Themen und Situationen.

Natürlich erhebt diese Spielhilfe keinen Anspruch auf Vollständigkeit – weder könnte noch wollte sie das. Dennoch soll sie regelmäßig um weitere Zitate – insbesondere im Bereich "Abenteuersituationen" – ergänzt und aktualisiert werden. Gerne nehme ich auch Zitate und andere Texte von Erfahrungen auf, die Ihr werter Leserin, werter Leser durch das Spielen von Elfen gemacht habt.

Für Anregungen, Mitarbeit oder die Erlaubnis, Texte hier benutzen zu dürfen, danke ich Jonas Theobald, Haldor Zaake-Hertling, Fredi Beck und Tyll Zybur.

Stand: 15-01-05

Einen Elfen zu spielen ...

Wer versucht, einen Elfen als Rollenspielfigur zu führen, steht im wesentlichen vor dem folgenden grundlegenden Problem: Zum einen sollen die Ansichten, Verhaltensweisen und Handlungen des Elfen **fremdartig** und zuweilen auch absichtlich verstörend sein, um seiner elfischen Natur und damit seiner **Andersartigkeit** gegenüber den menschlichen und zwergischen Gefährten gerecht zu werden. Es gilt also, mit dem eigenen Spiel deutliche **Unterschiede** zwischen dem Elfen und den anderen Mitgliedern der Gruppe darzustellen, die die Besonderheiten des Elf-Seins hervorheben.

Eine solche Herausstellung von Unterschieden beschwört aber immer auch **Konflikte** herauf. Im Sinne des *gemeinsamen* Spiels muss deshalb die Darstellung des Elfen andererseits auch immer die **Möglichkeit zur Überwindung** dieser Konflikte beinhalten. Die elfischen Besonderheiten und Unterschiede zu den Gefährten müssen also in einer für das Spiel *konstruktiven* Art und Weise umgesetzt werden. Das kann

und soll nicht heißen, dass diese Unterschiede nivelliert werden, aber es darf auch nicht bedeuten, dass eine Spielerin mit dem "Charakterspiel" ihres Elfen die Gefährten nach Herzenslust zur Weißglut treibt, die Verantwortung für das Funktionieren der Helden-Gruppe (und Spielgruppe!) aber den anderen SpielerInnen überlässt.

Ein wichtiger Ansatz für die Lösung dieses Problems ist die Tatsache, dass Elfen zwar wunderschöne, geheimnisvolle und zaubermächtige Wesen sind, die sich lautlos und katzengleich bewegen und mit ihren sensiblen Sinnen zu beeindruckenden Wissen - dass dies aber nur solange tatsächlich zum Tragen kommt, wie sie in ihren **ursprünglichen Lebenszusammenhang** eingebunden sind, solange sie also in ihrer Sippe leben und in den heimatlichen Wäldern und Auen jagen. Ein **Elf in der Menschenwelt** ist zunächst einmal ein entwurzeltes Wesen in einer fremden Umgebung, auf das beständig ungewohnte und unangenehme Sinnesindrücke eindringen, die sein auf Harmonie gerichtete

tes in-der-Welt-Sein untergraben. Und dieses besondere und von Menschen so verschiedene in-der-Welt-Sein ist es, dem der Elf seine wunderbaren (Zauber-)Fähigkeiten überhaupt verdankt.

Legt man diese Überlegungen dem Spielen eines Elfen zugrunde, ergeben sich sowohl für die Spielerin als auch für den Meister vielfältige Möglichkeiten, für das Spielgleichgewicht in der Gruppe Sorge zu tragen und die **elfischen Besonderheiten** so auszuspielen, dass es dem **gemeinsamen Spielspaß** zugute kommt. Zum einen sind **Verletzlichkeiten, Schwächen und**

Unsicherheiten einer Figur notwendig, um diese überhaupt sinnvoll in eine Heldengruppe integrieren zu können. Zum anderen bedeutet das Leben in der Menschenwelt für einen Elfen zunehmende **Entfremdung von seinen Ursprüngen** und damit von seinem Elf-Sein - was wiederum Ansatzpunkt für vielfältige Entwicklungsmöglichkeiten ist, die sich sowohl durch die Ereignisse in Abenteuern, aber auch durch die jeweilige spezielle Konstellation der Heldengruppe ergeben. Damit werden die Gefährten schließlich selber zum Bezugspunkt für Veränderungen der Figur.



Widrigkeiten der Menschenwelt

Eindrücke

... Beschwingt folgte Silandris der Fährte mit federn-dem Schritt über den nächsten kleinen Hügel. Was er dann erblickte, erstaunte ihn. In dem kleinen Tal, durch das ein munter glucksender Bach floß, zog sich eine Schneise durch das Gras, die so breit wie ein Elf lang war. In der Nähe einiger Bäume waren hölzerne Gebilde mit kleinen Steinplatten bedeckt, die wie eine zu groß geratene Schneeblochhöhle oder ein sehr unförmiger Eispalast wirkten. Rauch stieg aus einer steinernen Röhre im Dach auf. Ob das gar etwas mit diesen Barbaren zu tun hatte, von denen er in Geschichten gehört hatte? Oder ob das zu diesen Menschen gehörte?

Er schlich vorsichtig heran, sichergehend, daß ihn niemand beobachten konnte. Schließlich hatte er die Ansammlung von Bäumen erreicht und lauschte. Stimmengewirr, ein Klirren und gelegentlich ein grobes Lachen drangen aus der gut zehn Schritt entfernten Hütte. Er kroch aus dem Schutz der Bäume zu der Rückseite der großen Gebäudes. Nun konnte er auch eine Vielfalt von Gerüchen wahrnehmen, die seine Nase verwirrten. Leise schob er sich an der Wand entlang. Ein tierhafter Geruch stieg in seine Nase. Was mochte das wohl sein?

Er erreichte die Ecke des Gebäudes und bog dann geduckt aber flink um die Ecke – und rannte im gleichen Moment in ein Ungeheuer. Er sah ein mahlendes Maul und große Augen direkt vor seinem Gesicht. Das Wesen schnaubte ihn an. Er schrie entsetzt auf und prallte zurück und machte dabei gleich eine Rolle rückwärts, so daß er ein Stück entfernt von dem Wesen auf der Wiese stand, machte Mamra (Robbentöter) bereit und hielt Tharihayaza oloria (Speer mit hübscher Kristallklinge) dem Wesen entgegen.

Zu seinem Schrecken entdeckte er in der Dunkelheit dahinter noch weitere solcher Silhouetten. Langsam, und es genau beobachtend, schritt er auf das vorderste der Wesen zu und bedrohte es mit seinem Speer. Das Wesen schien davon unbeeindruckt, machte aber auch keine Anstalten, ihn zu fressen. Ganz vorsichtig näherte er seinen Speer dem Kopf des Ungeheuers, bereit, dem wahrscheinlich gleich zuschnappenden Monster die Waffe in den Körper zu rammen. Doch das Tier steckte seinen Kopf nur etwas hervor, schnupperte an der Spitze und knabberte ein wenig am Holz des Speeres, befand es aber wohl für ungenießbar und tauchte seinen Kopf lieber wieder in einen Haufen von vergilbtem Gras, das vor ihm lag.

Zitternd legte Silandris den Speer ab. Ob er vielleicht eines... aber das wäre zuviel Fleisch für ihn gewesen, und außerdem waren diese Wesen so seltsam zutraulich. Auch hatten sie Dinge auf ihrem Rücken, die sicher nicht zu ihrem Fell gehörten. Ein Knarzen ertönte. Dann wurden schwere Schritte hörbar, die näherkamen. Silandris robbte rasch unter einen Busch und blieb still. Ein Mann, dessen Haare am Kinn statt am Kopf festgewachsen waren, kletterte auf eines der Tiere, und dann setzte sich das Tier ungeachtet von Silandris' weitaufgerissenen Augen in Bewegung und trug den Mann auf seinem Rücken davon. Silandris kroch etwas später aus dem Gebüsch hervor und klopfte den Staub aus seiner Kleidung. So etwas hatte er wahrlich noch nicht gesehen.

Er ging nun um die Hütte herum und betrachtete sie von der Vorderseite. Ein Schild schaukelte über etwas, das wie ein Eingang aussah, leise im Wind. Darauf war in großen, verschnörkelten Linien etwas gemalt, das für Silandris nur eine wortleere Verzierung war, doch

darunter waren Dinge gezeichnet, die eindeutig als Nahrung interpretierbar waren, auch wenn sie schon recht blaß und ausgebleicht wirkten.

Da fiel ihm ein, daß diese Menschen wahrscheinlich eine ganz andere Sprache sprachen. Und sie schienen sich, soweit er wußte, auch nicht ganz einig zu sein, welche ihrer vielen Sprachen sie denn nun sprechen wollten. Nunja, er würde es wohl bald herausfinden. Er zog den Mantel schuttsuchend um sich und er trat näher an den Eingang heran. Einerseits roch es nach Schweiß, Rauch und muffigen Pelzen, doch andererseits war darunter auch ein angenehmer Duft nach Braten und Brühe wahrnehmbar. Er nahm seinen Mut und seine Waffen zusammen, zog die Kapuze tiefer ins Gesicht und betrat die Gaststube.

So viele fremde Gerüche und Laute schlugen ihm entgegen, soviel Seltsames erblickte er, daß er für einen Moment beinahe stolperte. Er stand im Tür Rahmen, draußen hinter ihm noch weißflechtige Natur vom letzten Schnee, der sich in einige schattige Ecken zurückgezogen hatte, vor ihm Unheimliches und Unbekanntes, aber auch verlockender Essensduft. Er überlegte nur kurz, ob er sich einfach wieder leise davonestehlen sollte – innerlich wäre es eher ein fluchtartiges Hinausstürzen gewesen – doch Hunger und eine beträchtliche Neugier gewannen die Oberhand und siegten letztendlich gegen Furcht und Zweifel.

Er zog die Holztür hinter sich zu. Noch hatte ihn anscheinend niemand bemerkt. Silandris ließ seinen Blick nun ausführlicher schweifen. Viele sehr unterschiedliche Leute saßen hier in einem schummerigen Halbdunkel. Trotzdem ließen seine Augen ihn noch viele Details erkennen: So gab es Fensteröffnungen, die allerdings verstopft waren, Männer mit krausen Haaren am Kinn (wie er sie schon kannte), aber auch welche ohne. Frauen mit Haaren am Kinn sah er jedoch nicht. Die meisten Leute schienen unbewaffnet, doch was sie in ihren Bündeln oder unter dem Tisch hatten, konnte er nur errahnen. Viele der hier Sitzenden schienen sich zu unterhalten, zu spielen und viele hatten gar köstliches Essen bei sich stehen.

Ob er sich einfach zu diesen Leuten setzen und etwas von ihren Tellern nehmen sollte? Nein, lieber nicht. Er sprach ja auch ihre Sprache gar nicht. Und vielleicht würden sie wütend werden, wenn er sich etwas von ihren Tellern naschte. Eine Frau, die anscheinend sehr fror (sie mußte sich viele Pelze unter ihrer Kleidung um den Leib gewickelt haben), eilte mit einem Tablett in der Hand, auf dem sich etliche Krüge und ein Teller mit Essen befand, vorbei und verschwand im hinteren Teil des Lokals. Silandris schlich scheu und Berührungen vermeidend weiter. Wieder rauschte die Frau an ihm vorbei. Er näherte sich einer Reihe von hohen Hockern, die an eine lange, halbrunde Bank gestellt waren. Hier saß noch niemand. Er drückte sich ans rechte Ende der Reihe in eine dunkle Ecke. Von hier aus hatte er alles im Blick, und kaum jemand konnte ihn sehen. Der eventuelle Fluchtweg zur Tür war auch frei. Gut so. Er fühlte sich schon sicherer.

Die geschäftig hin- und hereilende Frau schien ihn bemerkt zu haben. Sie hielt diesmal ein fast leeres Tablett in ihren kräftigen Händen und kam auf Silandris zu. Vorsichtshalber packte er sein Jagdmesser und zog es lautlos aus der Scheide, seine Augen gebannt auf die näherkommende Person gerichtet. Sie stand hinter der langen Bank, vor der er saß, still, stellte das Tablett mit einem kleinen, mit gerösteten Fleischstückchen gefüllten Schälchen darauf vor ihm ab und sprach ihn an, aber abgesehen von ihrem fragenden Tonfall verstand er kein Wort ihrer seltsamen, so überhaupt nicht melodischen Sprache. Er starrte sie einen Moment mit weit aufgerissenen Augen an, steckte dann sein Messer so lautlos, wie er es gezogen hatte, wieder zurück.

Der Geruch des gerösteten Fleisches stieg in seine Nase. Er schaute zuerst auf das Schälchen, dann auf die Frau und strahlte anschließend über das ganze Gesicht. Er zog das Schälchen zu sich heran. Sie zog es ihm wieder weg. Das verstand er nun gar nicht; erst brachte sie ihm etwas zu essen, um es ihm dann wieder wegzunehmen? Wollte sie sich einen Spaß erlauben? Teilen? "Mha nuria dao balharia, sao tel!" Nun schaute die Frau verwirrt. Er machte eine Geste des Essens und zog das Schälchen wieder zu sich. Er roch daran und rieb sich dann, genüsslich die Augen verdrehend, den Bauch. Die Frau lachte schallend, so daß Silandris erst einmal zusammensuckte. Wieder sagte sie etwas. Er sah sie verständnislos an und hob hilflos die Schultern. Sie machte eine Geste des Tausches, welche er dann begriff. Er suchte kurz in seinem Rucksack und hielt ihr ein kleines Fell eines fir'bha (Schneehasen) hin. Die Frau, die wohl schon so viele Felle unter dem Kleid trug, seufzte, nickte aber schließlich.

Dann kam sie hinter dem Tresen hervor, drückte Silandris einen großen, aus Holz geschnitzten Löffel in die Hand und ihn auf den Stuhl. Er sah sie mit großen Augen an. Dann schob sie seine Kapuze vom Kopf, sprach ein paar kurze Silben und verschwand hinter einem Vorhang. Er sah ihr nach. Was sollte er jetzt wohl tun? Er beschloß zu warten und hielt den Löffel weiterhin etwas unschlüssig und verwirrt, aber mit eisernem Griff fest. Und siehe da, sie kam wieder und stellte ihm einen kleinen Teller vor die Nase, auf dem sich etwas Schlauchförmiges (ob das wohl so eine Art Wurst war?), sowie ein kleines Gebäck, einige Plätzchen mit einem Gesicht darauf (aha, die Menschen machten Bilder auf ihr Essen) und eine große Tasse mit dampfendem Inhalt befanden. "Borschtsch," sagte die Frau. Was meinte sie wohl damit? Guten Appetit vielleicht?

Er nickte dankbar und tauchte den Löffel in die Suppe. Beeindruckt von der Menge exotischer Düfte beließ er es dabei, mit dem Löffel in der Suppe herumzurühren und die Zutaten zu entdecken. Da gab es Stückchen von einem roten Gemüse, Stengelchen und unterschiedliche Blätter von grünen Pflanzen, kleine Fleischstückchen, noch ein anderes rotes Gemüse, durchscheinende Ringe und noch vieles mehr. Was lag denn noch auf dem Teller? Eine Wurst? Ja, das mußte eine Wurst sein. Er beschloß, mit ihr anzufangen, weil

sie ihm neben den Fleischstückchen das Bekannteste war. Er biß hinein und stellte fest, daß sie ihm schmeckte.

Während er die Wurst genüßlich verputzte, schaute er sich weiter auf dem Teller um. Ob man die kleinen, metallisch glänzenden Plättchen wohl in die Suppe tauchen sollte? Er tunkte einfach eines hinein und steckte es in den Mund. Hmm. Die waren ja tatsächlich aus Metall. Schnell legte er die Plättchen wieder auf den Teller zurück. Die waren wohl nur Dekoration. Naja, dann eben nicht. Das etwa eiförmige, helle Gebäckstück sagte ihm dann schon mehr zu. Es schmeckte aber nicht süß, wie der kleine Kuchen, den er von Miriyama mitbekommen hatte, sondern eher neutral und paßte ganz gut zu der würzigen Suppe, die er nun auch mit Begeisterung zu löffeln begann. Er naschte nebenbei von den gerösteten Fleischstückchen und vergaß das ganze fremde Gemurmel um sich herum und genoß das Essen.

Es dauerte nicht lange, da kratzte er mit dem Löffel nur noch auf dem Boden herum, den letzten Rest schleckte er mit der Zunge aus der Schale. Nach einer Weile tauchte die Frau wieder auf, stellte das leere Geschirr auf ihr Tablett und runzelte verwundert die Stirn, als sie die Plättchen mit dem Gesicht darauf noch scheinbar unangetastet auf dem Teller liegen sah. Silandris bemerkte das. Hätte er die Plättchen etwa doch essen sollen? Waren diese Leute vielleicht mit den Tenza Gramorla verwandt? Zuhause erzählte man sich, daß dieses seltsame Volk Stein und Metall sehr zugetan war, und er hielt es für möglich, daß sie das Metall sogar aßen. Oder mußte man es etwa ganz langsam lutschen?

Er beschloß, ehrlich zu sein. Er nahm eines der Metallplättchen, steckte es zwischen die Zähne, biß zu und gab einen leisen Laut des Schmerzes von sich und verzog das Gesicht. "Au" sagte er und zog das Metallstück wieder heraus. Er erwartete, daß die Frau ihn verdrießlich ansehen würde, da er ihre Speise ablehnte – doch statt dessen lachte sie. Aha, sie lachte ihn aus, weil er kein Metall essen konnte, obwohl sie selber eigentlich auch nicht so aussah, als würde sie Metall essen können, dachte er etwas verdrießlich. Schließlich winkte sie ab, nahm die Metallstücke und schob sie Silandris in die Manteltasche.

Sie machte eine Geste des Schlafens und zeigte dann auf ihn. Lud sie ihn ein, bei ihrer Sippe zu übernachten? Er überlegte kurz und befand dann, daß er es wagen könnte, nachdem man ihm hier immerhin tauschweise etwas zu Essen geboten hatte und überhaupt – ein Lager mit einem warmen Feuer wäre ihm wohl recht. Er konnte auch sicher seine Ausrüstung ausbessern. Er nickte. Sie bedeutete ihm, ihr zu folgen, und führte ihn in den hinteren Teil der Hütte...

*über die Reise von Silandris Schneeflocke
in die Menschenwelt*

(Dieser Text ist mit freundlicher Genehmigung des Autors entnommen aus der Geschichte über den Firnelfen Silandris Schneeflocke von Haldor Zaake-Hertling.)

"Was kann ich dir von der Welt der Menschen berichten, meine Seelenfreundin? Es ist etwas, das einem Angst macht. Es gibt so viele von ihnen und sie sind so laut, und hinterlassen überall, wo sie hingehen und an allem, was sie berühren, ihre Spuren. Es ist, als wollten sie allen Dingen ihr Zeichen aufprägen, so wie ein Wolf sein Revier markiert, um kenntlich zu machen, wo er sich aufhält.

Wenn du dich in der Nähe ihrer Ansiedlungen aufhältst, weißt du immer genau, wo einer von ihnen gegangen ist und was er getan hat – und damit nicht genug: alle diese Anzeichen tragen die Spuren des *badoe*, tragen Spuren davon, daß die Menschen alles besitzen wollen, was sie sehen und anfassen. Wenn sie im Wald Holz sammeln wollen, so fahren sie mit schweren Wagen so lange hin und her, bis die Räder einen tiefen Weg in den Boden gegraben haben. Sie ritzen mit Messern grobe Zeichen in Bäume, die besagen sollen, wer hier Holz sammeln darf.

Als ich einmal auf der Jagd war und gerade einen prächtigen Hasen erlegt hatte, tauchte plötzlich ein Mensch auf einem Pferd auf, der sehr stolz und wichtig aussah und mir wohl begreiflich zu machen versuchte, daß der Hase ihm oder jemand anderem aus seiner Sippe gehörte, und daß ich ihm deswegen den erlegten Hasen übergeben müßte. Stell dir das einmal vor: Selbst die Tiere im Wald erklären sie zu ihrem Eigentum, nicht genug, daß es um jedes Menschendorf Wiesen mit Zäunen drumherum gibt, wo sie allerlei große und kleine Tiere und auch Vögel, die offenbar nicht wegfliegen können, gefangen halten. All diese Tiere sind ganz anders als die Tiere unserer Auen und Wälder. Sicher leben sie schon sehr lange bei den Menschen, und deshalb sind sie so. Und selbst wenn man sie befreit, was ich ein paarmal versucht habe, so laufen sie doch immer wieder zum Dorf zurück. Sie sind schon ganz wie die Menschen, die auch die Freiheit fürchten und sich lieber ganz mit Steinen und Zäunen einmauern."

*Valandriel Sucht-Krähenbeeren erzählt Ninnial Wintersonne
über seine erste Begegnung mit der Menschenwelt*

"Das erste Pferd das ich sah außer den weißen Stuten, die unser Volk rufen kann, war ein sehr merkwürdiges Tier. Es war ganz braun und nur an den Beinen ein wenig weiß. Und es trug am ganzen Körper Riemen und Gürtel, sein Kopf war damit so umgeben, daß man seine Augen gar nicht sehen konnte. Und Bänder führten an seinem Körper entlang und um seinen Bauch herum. Zuerst dachte ich, das sollte eine Art Schmuck für das Tier sein – ich hatte ja schon gehört, daß die Menschen in dieser Hinsicht merkwürdig sind. Aber das Tier war nicht nur von diesen Gürteln und Riemen umgeben, es hatte auch noch an jeder Seite einen langen Ast, der hinter ihm an einem Ding befestigt war, von dem ich später erfuhr, daß die Menschen

es 'Wagen' nennen und damit Gegenstände transportieren.

Zuerst war ich so verwirrt von diesem Anblick, daß ich es kaum glauben konnte, aber als dann ein Mensch herankam und hinter dem Pferd auf dieses Wagending kletterte, wurde mir klar, daß das Pferd mit all diesen Gürteln und den beiden Ästen an das Wagending angebunden war und es hinter sich her ziehen sollte. Und das tat es tatsächlich auch, als der Mensch mit einem Stab, an dem ein Lederriemen befestigt war, herumfuchtelte. Das Pferd war mit den Riemen so eingeschnürt und weil es diese Äste an den Seiten hatte, daß es sich überhaupt nicht bewegen konnte, es konnte nicht einmal seinen Kopf umwenden oder sich ein wenig zur Seite drehen. Es konnte nur dort entlang gehen, wo die Wagenspuren im Waldboden waren. So etwas Furchtbares tun die Menschen!"

Darials Licht-in-den-Wässern

"Der einzige tala, den ich in meinem Leben getroffen habe, muß wohl an einer merkwürdigen und seltenen Krankheit gelitten haben. Er sprach eine komische, holprige, ganz unmelodische Sprache, die ich nicht verstehen konnte, und weil wir uns nicht unterhalten konnten, versuchte ich, Spiele mit ihm zu spielen. Aber egal, ob es darum ging, wer am längsten tauchen konnte oder wer am schnellsten bei der großen, freistehenden Eiche war oder wer sich im hohen Einhorngras besser verstecken konnte – er war so schlecht in allem, daß es keinen Spaß machte. Dann versuchte ich eine ganz einfache Sache, ein Spiel, das ich als Kind viele Male mit meinen Gefährtinnen ge-

spielt hatte: Man berührt eine Knospe ganz sacht mit den Fingerspitzen, und es entfaltet sich ein frühlingsgrünes Blatt oder eine schöne Blüte. Man darf sich vorher natürlich die Pflanze nicht so genau ansehen, damit es eine Überraschung ist. Die kleinen Augen des tala wurden so groß wie die eines fey, aber er wollte noch immer nicht mitmachen."

*die Auelfe Aerindel Wind-im-Schilfgras
über ihre Zufallsbegegnung mit einem Menschen*

Das letzte Zitat soll das völlige Unverständnis einer unerfahrenen Elfe über die Tatsache verdeutlichen, daß die allermeisten Menschen nicht in der Lage sind, Magie zu wirken – oder besser gesagt: für Elfen völlig natürliche und selbstverständliche Dinge zu tun oder passieren zu lassen.

Wie soll man sich ein Wesen vorstellen, dem dieser elementare Teil seines Wesens, Geistes, Körpers und Seins völlig fehlt? Vielleicht wie ein Wildes Kind unter Menschen, das nie die menschliche Sprache beherrschen wird oder wie jemand, der nicht in der Lage ist, mehr als die grundlegendsten geistigen Operationen zu vollziehen. Wie mag ein Elf, dem AXXELERATUS, WASSERATEM und MOVIMENTO in Fleisch und Blut übergegangen sind, ein Wesen betrachten, das immer und in jeder Situation an die untersten Beschränkungen seines Körpers gebunden bleibt? Und welche Vorstellungen mag er von einem Wesen haben, das an einer Verletzung durch eine scharfe Eiskante fast zu verbluten droht und tagelang dicke Verbände anlegen muß, während er selbst nur für einige Minuten seine Hand auf die betreffende Stelle zu legen braucht...?



Neugier auf das Fremde

»Du willst das Meer sehen? Nein, Fwarendir, es lohnt nicht, sein Begehren auf etwas Fernes und Fremdes zu richten. Wir sind nicht wie die Menschen getrennt von der uns umgebenden Welt. Sie können deshalb nur etwas über die Welt erfahren, indem sie sie sehen, indem sie also möglichst viel von ihr sehen, und so zieht es sie in die Ferne. Wir aber lernen die Welt anders kennen. Die Welt ist für uns ein Sein, das dem unseren begegnet, und diese Begegnung, dieses Geschehen ist unsere mögliche Erfahrung der Welt. Wenn wir den Wunsch verspüren, mehr von der Welt zu erfahren, begeben wir uns in Wirklichkeit in eine Trennung von ihr. Ich kann das sagen, denn ich habe die Welt mit Menschaugen gesehen.«

Meljan Hoffnungsstern zu dem Walddelfen Fwarendir Flammenblick

»Licht wird durch Sein ersetzt, und Sein durch Werden, Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht und Macht durch Gier.«

Robal der Weise

Neugier auf das Ferne und Fremde, auf alles, was außerhalb des eigenen bekannten Lebensraumes liegt, vielleicht gar Neugier auf die Menschenwelt – all dies ist ungewöhnlich für Elfen! Neugier ist eine typisch menschliche Eigenschaft: Sie ist es, die Menschen mehr sehen, wissen, erfahren und erforschen wollen läßt, als oftmals gut für sie ist – und für die Welt, in der sie leben. Oftmals ist es die Neugier, die Menschen

so unbekümmert jene Grenzen überschreiten lässt, die das Werden und Vergehen in der Welt aus ihrem natürlichen und gottgewollten Gleichgewicht wirft. Gleichzeitig treibt die Neugier die Menschen aus der Heimat fort, macht sie zu entwurzelten, ewig suchenden Wesen, die sich ohne Sinn nur für die vage Hoffnung einer Neuigkeit oder Entdeckung in Gefahr begeben. Deshalb wird Neugier vom DSA4-Regelwerk auch bewusst als eine schlechte Eigenschaft verstanden.

Auch für Elfen ist Neugier deshalb nicht etwa freudige Weltoffenheit, die sie dazu bringt, sich an den kleinen Details ihrer Welt zu erfreuen – die Neugier als mehr. Wollen ist für einen Elfen bereits der erste Schritt ins *badoc*. Deshalb kommt Neugier typischerweise nur bei wenigen Elfen vor – und diese sind es denn auch meist, die – aus welchen konkreten Gründen auch immer – irgendwann aus der Sippe fortziehen.



Städte

"Es wird niemand bezweifeln, daß Punin eine schöne Stadt und eine wahre Zierde des mittelreichischen Südens ist, und gerade deshalb war ich doch zutiefst verwundert darüber, daß solch merkwürdige Marotten, wie wir sie insbesondere im Theaterviertel angesichtigt wurden, geduldet werden. Dort haben sich nämlich nicht wenige Angehörige des Elfenvolkes angesiedelt, was ja an sich noch nichts Verwerfliches ist. Aber was sie dort mit den Häusern angerichtet haben, die sie bewohnen, ist nun doch etwas zuviel dessen, was gewisse etwas romantisch veranlagte Zeitgenossen gern als 'elfische Schönheit und Natürlichkeit' bezeichnen.

Nicht genug nämlich, daß diese Gebäude außen über und über mit wildem Wein, Efeu und noch einigen anderen Kletterpflanzen und Ranken überwuchert sind – aus einem Fenster im Erdgeschoß ragte gar ein kleiner Baum; und wenn man dann das Haus von innen betrachtet, sieht man die schlimmsten Vorstellungen bewahrheitet. Tatsächlich sind dort drinnen eine Unmenge an Pflanzen beheimatet – aber nicht etwa sorgfältig gestutzte Ziersträucher und Blumen in mit Erde gefüllten Töpfen, nein, die Zimmer selbst sind zum Teil fast knietief mit Erde gefüllt, in der die unterschiedlichsten Pflanzen wild durcheinander wachsen, sich an der Wand entlang ranken und gar durch Risse in derselben nach draußen oder durch die Decke in das Obergeschoß vorstoßen! Vollends meine Fassung verlor ich aber, als ich ins erwähnte Obergeschoß kam, wo sich ein mehrere Rechterschritt großes Loch in der Decke befand, das offenbar willentlich dort angebracht war und durch das man sage und

schreibe den an diesem Tage glücklicherweise blauen Himmel sehen konnte. Wie sich die ganze Lokalität an einem Regentag dargestellt hätte, wagte ich mir lieber gleich gar nicht erst vorzustellen.

Daran kann man wieder einmal sehen, wie weit her es mit jenem sogenannten 'besonderen elfischen Sinn für Schönheit' ist und daß nicht einmal das Leben in einer Stadt wie Punin die Elfen zu zivilisierten Personen machen kann."

*der Edle Ahrik zu Faldabon, Kanzleirat in Gareth,
über einen Besuch in Punin*

"In den Städten der telora sind so viele von ihnen, und so dicht gedrängt, daß man ihnen nicht ausweichen kann, man kann ihren Gerüchen und ihren zornigen oder abgestumpften Gesichtern nicht entkommen. Das scheint kein normales lebendes Wesen aushalten zu können. Bäume, in denen Vögel gern ihre Nester bauen würden oder Gesträuch, in denen sich ein Kaninchen vor dem Himmel verstecken könnte gibt es in diesen Städten nicht. Ihr Häuser sind aus totem Holz oder Stein gebaut, und ich fragte mich immer wieder, wie man darin leben können sollte, wo es nichts Lebendiges gibt. Ich glaube, so sind die telora nun einmal, daß sie keine anderen lebenden Wesen in ihrer Nähe dulden können, vielleicht, weil jene ihnen zeigen würden, was ihnen selbst fehlt."

Alarinde Pflückt-Träume-im-Tau



Markt & Handel

"Aus irgendeinem Grund nahm unsere halbelfische Gefährtin Melyan eines Tages einen Waldelfen namens Fwarendir mit auf die Reise, der offenbar noch kaum irgendetwas von der zivilisierten Welt gesehen hatte. Wie ich es schon fast erwartet hatte, hatte er keine Ahnung, wie man mit Geld umgeht, und daß dieses dazu da ist, daß man auf dem Markt dafür Lebensmittel und Gebrauchsgegenstände eintauscht. Ich sah ihn schon vor mir, wie er versuchte, mitten auf dem Marktplatz mit einem noch blutenden Hasen in der Hand Brot oder Gemüse oder Pfeilspitzen einzutauschen.

Melyan war immerhin ebenso weitsichtig und drückte ihrem Freund vor unserem ersten Marktgang einige Münzen in die Hand. Der Elf war gleich begeistert, und unglücklicherweise gefielen ihm die Dukaten mit dem Konterfei unseres Kaisers am besten. Er begriff immerhin, daß man diese Metallstücke gegen Dinge, die man selbst begehrte, eintauschen mußte, aber er gab eben am liebsten die 'Kaisar Halls', wie er die Goldstücke zu nennen beliebte her, ohne sich natürlich gewahr zu sein, daß er ein Rückgeld entgegen-

nehmen mußte. Was blieb uns also übrig, als hinter ihm her zu marschieren und von jedem einzelnen Händler das Wechselgeld zurückzufordern – einmal ganz zu schweigen von der Tatsache, daß wir uns in der folgenden Zeit fast ausschließlich von Äpfeln ernährten, die dem Elfen wohl besonders gut gefallen hatten, während zumindest meine Wenigkeit Brot und geräucherte Wurst schmerzlich vermißte.

Melyan kam schließlich dankenswerter Weise auf die Idee, Fwarendir zu erklären, daß er die 'Kaisar Halls' selber behalten sollte, weil sie ihm doch so gut gefielen und den Leuten stattdessen lieber die kleinen und nicht so schönen Geldstücke geben sollte. Nun, das hatte einigermaßen Erfolg, auch wenn uns die Leute jetzt komisch anguckten, weil der Elf beim Bezahlen immer breit grinsend 'Kroitzer Hall' oder 'Häller Hall' vor sich hinmurmelte..."

*Carnavas von Sichelgrund
über eine Reise mit Melyan Hoffnungsstern
und ihrem waldelfischen Freund Fwarendir Flammenlick*



Politik & Intrigen

Ellinar Sternentreu, Oberkanzleirat für Diplomatische Angelegenheiten in Gareth, hat folgenden Ausspruch geprägt: "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 haben Städte erbaut, die heute Staub sind, und existieren immer noch. Wir haben nicht nur Reiche kommen und gehen gesehen, sondern ganze Rassen. Warum also soll nicht ein Elf den Frieden des größten Menschenreiches erhalten, während seine Brüder und Schwestern versuchen, die Enten im Schilf erlegen?" (Das Zitat ist entnommen aus "Dunkle Städte, lichte Wälder. Geheimnisse der Elfen", S. 29.)

Es gibt mehrere Beispiele solcher Elfen, die wichtige Positionen innerhalb der Machtstrukturen der Men-

schenwelt einnehmen und sich dort ausnehmend gut zurechtfinden – man denke nur an Arela Weißblatt, Edle von Ragath, Botschafterin des Neuen Reiches in Vinsalt, aber auch Nahaniel Quellentanz, Gräfin von Waldstein. Andererseits mag es sicher auch viele Elfen geben, die sich nie recht mit diesen Machtstrukturen, mit Politik, Etikette und Intrigen anfreunden können.

"Ich habe in all diesen Jahren nie wirklich gelernt, Menschen zu durchschauen. Das ist eine Fähigkeit, die man unter Elfen nicht benötigt – nicht nur, weil man es dort eben nicht mit Menschen zu tun hat, sondern auch, weil Elfen normalerweise nicht in einer Weise miteinander umgehen, daß jemand zu durchschauen wäre. Die Fremdheit, die es so oft unter Menschen gibt, kennen Elfen nicht oder kaum, diese Fremdheit, die für Menschen ganz normal in ihren Beziehungen ist, gehört für Elfen selbst schon zum *badoc*."

Faelindel Zieht-mit-den-Schwalben



Magie des Alltags

"Als wir an die Stadttore kamen, mußten die Gefährten ihre Waffen abgeben, und der Mensch am Tor sagte zu uns, daß in der Stadt keine Magie verwendet werden dürfe. Merkwürdig fand ich, daß er dabei *mich* eindringlich ansah und nicht die Magierin an meiner Seite.

Sie kannte sich wohl trotzdem gut aus und hielt sich an diese Anweisung – aber irgendetwas mußte sie dennoch falsch verstanden haben, denn sie warf mir einen finsternen Blick zu und sah sich verstohlen in unserem Gasthaus um, als ich des abends das Brot, das uns aufgetischt worden war, ein wenig genießbarer machte. Und auch, als ich am nächsten Tag eine Heckenwinde erblühen ließ, die sich versteckt im Spalt eines Hauses am Marktplatz emporrankte, verhielt sie sich wieder ganz ähnlich.

Ich fragte sie, ob es verboten ist, daß die Pflanzen in einer Stadt blühen dürfen, aber sie sagte, daß es verboten ist, Magie zu wirken, und das verstand ich nicht."

Lellindor Spinnen-im-Haar

"... Neldoriel war uns ein Stück voraus, mit leichtem, fast tänzerischen Schritt lief er dicht an den Bäumen entlang. Er war fröhlich wie seit Wochen nicht mehr, das merkte man. Aber dann geschah etwas Merkwürdiges: Er hatte seine Hand ausgestreckt, als wolle er die Blätter und Äste der Bäume im Vorbeigehen berühren. Indes, er reichte mit seiner Hand nicht ganz heran, dafür neigten sich die Äste ganz deutlich ihm zu! Ich bin mir sicher, daß ich mich nicht getäuscht habe, denn Wind ging an jenem Tag keiner. Tatsächlich sah es aus, als würden sich die Bäume selbst nach dem Elfen recken, um seine Hand zu streifen...

Ein anderes Mal, wir stapften durch grasbewachsenes Hügelland, ließen sich plötzlich mehrere Schmetterlinge auf Neldoriels ausgestreckten Händen und in seinen Haaren nieder. Von Zeit zu Zeit flatterten sie auf und begleiteten uns, während sie um den Elfen herumflatterten. Streckte er dann die Hand aus, ließen sie sich wieder darauf nieder..."

*Landor ya Tolfareon
über seinen zeitweiligen Gefährten Neldoriel Käuzchenruf*

"... dann kam der Elf näher, und die Hände hatte er hinter dem Rücken. Ich dachte, ich mach erst mal gar nichts, sondern warte mal ab. Er ist dann vor mir stehengeblieben und hat mich ganz vorsichtig angeguckt, und dann hat er seine Hände plötzlich hinter dem Rücken hervorgezogen und dabei breit gegrinst. Ich hab sofort einen Schritt zurück gemacht, hab ich doch mit Schlimmsten gerechnet – man hört ja immer über die Zauberei von den Elfen, daß die ganz heimlich tun und einem dann hinterrücks was antun. Aber es passierte gar nichts, nur daß der Elf in einer Hand

eine Pflanze gehalten hat, nicht besonders schön war die, das war eigentlich nur ein Stengel mit ein paar mickrigen Blättern dran. Aber dann, bevor ich was machen konnte, faßte der Elf die Knospe an, die am oberen Ende von dem Stengel war, und dann wurde da drauf so schnell, daß man kaum gucken konnte, eine Blüte, die ganz wunderschön anzusehn war..."

*Fuhrfrau Aldrike Warbuder
über ein Erlebnis am Oblomon*

»Ihr habt mich unterschätzt. Ihr habt nicht gewusst, daß selbst das Meer ein Wasser ist, in dem ich schwimmen kann und überleben. Sie haben mich über Bord geworfen, um Jule zu quälen. Sieh her, stolze Kriegerin, mit einem Fingerschnippen geht deine Freundin zu den Fischen ... Das salzige Wasser brannnte in den Augen, sein Geschmack ließ mich übel werden. Das Meer zog mich hinab, die Furcht lähmte meinen Körper. *A n'dbin lyr alvara thi a vah'rba aba* – ich habe keine Angst mehr, dass das Meer mich mit sich reißt, wenn ich sein Wasser berühre ... Immer wieder, stumme Worte in meinem Geist. Ich spürte die Tiefe unter mir.

Vom Schiff aus war das Meer hellblau gewesen, manchmal leicht grünlich, wunderbare, fremde, schöne Farben, wenn die Sonne darauf schien. Jetzt trieb ich auf dunkelblaue, endlose Tiefe zu. Wenn ich mich herumdrehte, sah ich über mir ein kreisrundes, sonnenhelles Loch in meinem blauen Gefängnis, das kleiner wurde. Das mich an etwas erinnerte. Wie oft war ich diesem hellen, glitzernden Rund entgegengeschwommen mit kräftigen Stößen, um wieder aufzutauchen, schneller zu sein als die anderen, als Erste die Oberfläche zu durchstoßen mit einem Sprung, wie ihn die Fische machen vor dem Regen, wenn die Mücken dicht über dem Wasser fliegen. Das helle Rund, wenn man aus der kühlen, dunklen Tiefe des Sees auftauchte, war Freude, Spiel, war Hoffnung, der man mit schnellen, kräftigen Stößen entgegenkam.

Aber dass das Wasser schwer lastete, dass die Lungen schmerzten, dass schwarze Punkte vor den Augen tanzten, der Körper mit allen seinen Fasern nach Luft, nach Atem schrie – das hatte nicht dazugehört. Damals war das Wasser mein Freund gewesen, hatte mich in seine Tiefen eingeladen ... Freund. *A n'dbin lyr alvara thi a vah'rba aba. I'daoawa biunda fey'la*. Kühl und tief. Kräftige Stöße nach oben, schöne Bewegung, leicht und sicher. Ich strampelte die Stiefel von meinen Füßen, die mich nach unten zogen, ich riss den Schleier vom Kopf.

Das Wasser drang nicht mehr mit seiner salzigen Schärfe in meinem Mund, wo ich es nicht ausspucken konnte, weil überall Wasser war. Es war ungewohnt, groß, weit, endlos tief unter mir. Keine dunkle Tiefe, in der man sich verstecken konnte, die zum Spiel gehörte. Sie war gefährlich. Aber ich ertrank nicht

mehr. Der Sog war nicht mehr so stark, meine Arme und Beine konnten ihm widerstehen, auch wenn immer noch die Dunkelheit der Tiefe in meinem Nacken lauerte und mich antrieb, hinauf.

Und es kam etwas Dunkles von unten herauf. 'Zu den Fischen ...'. Ich bin mit Fischen um die Wette geschwommen – in einem anderen Leben. Jetzt waren sie Gefahr. Der Schatten kam heran. Ein kurzer Instinkt blitzte auf und fragte, wer bist du, fremder

Freund, unbekannter Schatten? Aber dann gewannen das Meer und die Angst die Oberhand, und ich machte eine durch das Wasser gebremste vertraute Handbewegung, gerade noch rechtzeitig. Der Schatten zuckte zurück – und verschwand in der Tiefe. Verzeih mir, du fremder und gefährlicher Freund.«

Melyan Hoffnungsstern über ein Erlebnis nach einem Piratenüberfall in der Nähe von Charypso



MagierInnen & Gildenmagie

»Wir nächtigten zum ersten Mal seit längerer Zeit wieder einmal unter freiem Himmel – was mir eigentlich gar nicht so gut gefiel, aber es ließ sich in dieser götterverlassenen Gegend einfach kein Gasthaus ausfindig machen. Ich hatte mich schon fest in meinen Schlafsack eingerollt und versuchte, nur möglichst schnell einzuschlafen, um bloß die nächtlichen Geräusche nicht hören zu müssen, die sich bald einstellen würden, wie ich aus leidlicher Erfahrung wußte. Plötzlich aber setzte eine Flötenmelodie an, direkt in unserer Nähe. Zuerst dachte ich, ich würde schon träumen, so seltsam und fremdartig war diese Musik. Dann aber setzte ich mich auf und blickte mich um. Zuerst konnte ich nicht recht ausmachen, woher die Melodie kam, schließlich aber entdeckte ich unseren Gefährten Imrayon in einem Baum ganz in der Nähe des Lagers sitzen und auf einer Flöte blasen.

Der Elf hatte freiwillig die erste Wache übernommen, und wir anderen waren recht froh darüber gewesen, denn er schien, ganz im Gegensatz zu uns, noch kaum müde zu sein. Nun aber spielte er diese merkwürdige Melodie. Sie zog einen geradezu in den Bann, wirklich seltsam war das. Ich bin ja normalerweise nicht sonderlich musikalisch, aber bei diesem Lied konnte ich einfach nicht anders, als mich zurückzulegen, die Augen zu schließen und zu lauschen.

Es schien mir, als würden meine Gedanken davongetragen, an ferne Orte und zu längst vergangenen Zeiten. Ich dachte an meine Kindheit, bevor ich zur Akademie kam. Fast schien es mir, als könnte ich wieder die Wärme des Ofens spüren, auf dem wir in den langen, kalten Winternächten immer geschlafen hatten und die Stimme meiner Großmutter hören, die uns immer Geschichten erzählt hatte, oder als könnte ich den Duft des frisch gebackenen Brotes riechen, der uns damals immer geweckt hatt – mit wilden Kräutern darin, so wie nur sie es zu backen verstand.

Irgendwann muß ich wohl eingeschlafen sein, aber es war auf jeden Fall ein tiefer und erholsamer Schlaf und noch am Morgen hatte ich die Bilder der Erinnerung lebhaft im Geiste. Am Morgen fiel mir auch ein, was dieses seltsame Lied unseres Gefährten gewesen sein

mochte: Eines jener geheimnisvollen und sagenumwobenen magischen Elfenlieder, von denen kein Magier genauer sagen konnte, worin ihre Magie bestand und wie sie gewirkt wurde, aber man sagte diesen Zauber melodien allerhand fantastische Dinge nach.

Während des Frühstücks konnte ich meine Neugier nicht mehr zügeln und ich fragte Imrayon nach der geheimnisvollen Melodie und ob dies solch ein elfisches Zauberlied gewesen sei. Zuerst sah er mich ernst an und ich hatte das Gefühl, als würde er gleich aufstehen und sich von mir abwenden. Dann jedoch lächelte er leicht und sagte nur: 'Ihr Magier! Wenn ihr nicht alles wißt, seid ihr unglücklich. Reicht es dir nicht, zugehört zu haben? Kannst du nicht in dich selbst hineinlauschen, um die Antwort zu finden?' Dann nippte er weiter in aller Seelenruhe an seinem Tee, und ich bin über dieses Erlebnis bis heute nicht schlauer.«

Adeptus Miglav Eichbafener über seine Bekanntschaft mit dem Auelfen Imrayon Sommermond

»Es ist nicht einfach mit den Menschenzauberern. Obwohl ich eine Weile mit einem unterwegs war, habe ich ihn doch nie verstehen gelernt. Einerseits stellte er ständig Fragen, nach dem *mandra*, nach den Zauber melodien und nach irgendetwas, das er 'Sprüche' nannte, was ich nie ganz verstanden habe. Ich versuchte stets, ihm eine Antwort zu geben, aber es schien, als würde er diese entweder nicht verstehen oder sich nicht mir ihr zufrieden geben wollen. Ich bin zu dem Schluß gekommen, dass die Menschenzauberer nur dann etwas verstehen können, wenn sie es in einem dicken, alten, verstaubten und ganz und gar leblosen Buch lesen. Die Dinge aber, die die lebendige Welt um sie herum ihnen sagen könnte, bleiben ihnen wohl für immer verschlossen, weil sie niemals versuchen, ihnen ihre Sinne und ihr Herz zu öffnen.«

Imrayon Sommermond über seine Bekanntschaft mit dem Magier Miglav Eichbafener



Liebe und Sexualität

»Elfen kennen zwei Formen der Liebe: Die zu ihren Sippenmitgliedern, deren Melodie im Salasandra klingt. Ihre Abwesenheit reißt mit der Lücke im Salasandra auch eine Lücke in die Seele des Einzelnen. Die zweite ist die zwischen Seelengefährten, die durch das Freundschaftslied so eng verbunden sind, daß der eine weiß, er wird die andere nur um wenige Tage überleben. Beides aber ist keine Liebe, wie die Menschen sie verstehen würden. Denn was meint das menschliche Wort 'Liebe'? *Feysala*, Gleichklang? Oder eher doch Sehnsucht, Begehren, 'Besitz', Haben-Wollen, Streben nach Verfügungsgewalt, Festhalten-Wollen?

Elfen kennen nicht das Bedürfnis, das menschliche Liebende kennzeichnet: Eine andere Person so zu begehren, daß man sie vereinnahmen, besitzen und an sich binden möchte, daß man die eigenen Wünsche, Sehnsüchte und Hoffnungen an einen anderen Menschen bindet. Wenn zwei Menschen dieses Gefühl füreinander teilen, können sie zu einem Liebespaar werden; wenn es nur einseitig ist, bleibt der Mensch ein unglücklich sich vor Sehnsucht verzehrender Liebender.

Nur Elfen, die den Weg des *Badoc* gehen, kennen dieses Begehren. *Feysala* hingegen ist etwas anderes: Der Gleichklang zweier Seelenmelodien, den beide hören und darauf antworten.«

Salandrion Farnion Finkenfarn

Bei den Menschen wird der Begriff "elfische Liebe" oftmals gleichbedeutend mit Homosexualität verwendet. Dies liegt zum einen darin begründet, dass elfische Männer und Frauen sich kaum voneinander unterscheiden und Menschen auch ein Paar aus einem männlichen und einer weiblichen Elfe oftmals für gleichgeschlechtlich halten. Andererseits gibt es unter Elfen durchaus viele gleichgeschlechtliche Liebespaare, was schlicht und einfach daran liegt, dass Elfen dem Geschlecht einer Person kaum jemals Bedeutung beimessen. Nicht nur, dass in gesellschaftlicher Hinsicht absolute Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern herrscht – auch in sexueller und partnerschaftlicher Hinsicht ist das *dha*, das Wesen und Sein einer anderen Person viel wichtiger als so etwas Nebensächliches wie das Geschlecht. Das *feysala*, der Gleichklang zweier Seelen ist unabhängig vom Geschlecht.

Auch die menschliche Verliebtheit kennen Elfen nicht. Das *Isdira*-Wort, das diesen menschlichen Zustand am ehesten beschreiben würde, ist *bhardbanda*, das Begehren einer anderen Person, und hat für Elfen immer den beängstigenden Beiklang des *badoc*. Die Silbe *bhar* findet sich z.B. auch in *Bhardona*: "Begehrenausslöserin".



Leben in der Menschenwelt

"Ich werde mich an die Menschenwelt und ihre Wirren verlieren, aber ich habe das Leben gekannt, das mir als Kind der Lichtgeborenen zugedacht war; ich habe

Erfüllung erfahren – auch wenn es mir nicht bestimmt ist, dieses Leben auch zu beenden."

die Halbfelie Adailana Regenlied



Abenteuersituationen

Einstieg ins Abenteuerleben

Was führt eine Elfe von ihrer heimatlichen Sippe weg in die Menschenwelt und hin zu einer "Heldengruppe"? Wir werden hier zunächst einige mögliche Situationen beschreiben, die die Elfe von ihrer Sippe wegführen könnten – wenn sie sich dann allein in fremden Gegenden oder der Menschenwelt zurechtfinden muß, ergeben sich vielfältige Möglichkeiten der "Heldenzusammenführung".

- Der Elf unternimmt allein eine Reise, die ihn von der Sippe fortführt. Vielleicht sucht ein Baumsprecher nach einem neuen Platz für die Sippe, die von Goldsuchern von ihrer alten Heimat am Oblomon vertrieben wird.
- Allein und fern von der Sippe stößt ihm irgendetwas zu, das ihn in das spätere Abenteuer bzw. zu seinen künftigen menschlichen (und oder zwergischen) Gefährtinnen führt.
- Er verliebt sich z.B. in eine Elfe oder gar in eine Menschenfrau, die in einer Stadt wie Gerasim oder Donnerbach lebt.
- Vielleicht trifft er gar auf seine zukünftigen Gefährten – also die anderen Helden – und kann ihnen mit seinen besonderen Fähigkeiten – BALSAM, Auskennen in Wald und Flur, mit den ortsansässigen Tieren, etc. – helfen und läßt sich, einmal neugierig geworden, in ein Abenteuer hineinziehen, das ihn immer weiter von Zuhause wegbringt.
- Eine Zaubersängerin wird vielleicht einen vielgerühmten Meister in einer anderen Sippe aufsuchen wollen, um bei ihm in die Lehre zu gehen. Vielleicht ist der fremden Sippe etwas zugestoßen – Goldgräber, Drachen, unheimliches spurloses Verschwinden... – für dessen Aufklärung die Elfe sich nun verantwortlich fühlt.
- Eine Sippenwächterin ist sowieso "Berufs wegen" besonders gefährdet. Vielleicht kommt sie lange nicht von einer bestimmten Aufgabe zurück und die Sippe hält sie für tot oder verloren.
- Vielleicht schlägt die Mission einer Tiersprecherin fehl oder sie stört während der "Verhandlungen" mit den im Umkreis lebenden Tieren irgendwelche Pelztierjäger oder Menschen, die der Meinung sind, daß z.B. Wölfe gefährliche und fiese Biester sind, die am besten ausgerottet gehören. Die Elfe schlägt sich folglich in diesem Konflikt auf die Seite der Wölfe, hilft entweder, deren Revier zu verteidigen, was nicht nur sie, sondern vielleicht sogar die ganze Sippe in Konflikt mit den Menschen bringt; oder ein neues Revier zu suchen...
- Stimmungsvoll, aber rollenspielerisch sehr schwierig wäre ein Elf, der zu lange in ADLERSCHWINGE-Gestalt verbracht hat: Er könnte nackt irgendwo in

Aventurien 'aufwachen' (nachdem er Tage und Wochen in Gestalt seines Seelentiers verbracht hat), seine Erinnerung an sein Elfenleben ist nur noch verschwommen und er hat viel mehr die Instinkte des entsprechenden Tieres. Er findet sich in seiner Wildnisumgebung zunächst ganz gut zurecht, aber irgendwann dämmert ihm, daß dies nicht sein normaler Zustand war – er sieht ein Menschendorf und kann damit nichts anfangen, aber es ist der Anfang für die Suche nach sich selbst. Mit der Zeit kommt auch seine Erinnerung wieder – aber er ist halt in einer Gegend, die er nicht kennt; und frag mal eine Bäuerin nach dem Weg zur Au-wo-Regenbogen-wurzeln! In den Gefährten könnte er Freunde gewinnen, die ihm aber auch nicht groß helfen können und so begleitet er sie eine Weile und wächst mit ihnen zusammen. Dabei ist aber ganz wichtig, daß der Elf nicht irgendwann wieder 'normal' ist: Die Tierinstinkte brechen immer wieder durch und er kann kaum kontrollieren, wann er sich in sein Seelentier verwandelt – im Kampf wird er sich je nach Tier gebaren und lieber Klauen und Zähne einsetzen, als eine Waffe, insgesamt sind im Werkzeuge eher fremd geworden. Rationales Denken ist für ihn eine Anstrengung, sein ganzes Temperament wird von tierhaften Wahrnehmungen und Instinkten bestimmt...

Wir denken, daß eine Elfe, die wie auch immer zu einer Abenteurerin wird, sicher immer schon eine gewisse Veranlagung hat, etwas, das sie von den anderen Elfen ihrer Sippe unterscheidet, eine besondere Neugier auf das Fremde, ein besonderes Verantwortungsbewußtsein für Schwächere – auch wenn es sich dabei um Menschen handelt; der Drang, mehr als nur den unmittelbaren Lebensraum der Sippe kennenzulernen. Die Sippe wird diese Veranlagung auf jeden Fall registrieren und die Elfe deshalb vielleicht auch einfach ziehen lassen, wenn sie tatsächlich einmal in die Unbillen der weiten Welt gerät, denn sie wissen, daß sie sie nicht halten können; sie wissen auch, daß sie das Potential zum *badoc* in sich trägt, und daß es vielleicht besser für die Sippe ist, sie ziehen zu lassen. Meiner Auffassung nach ist es das (vielleicht noch tief in ihr ruhende Potential für das) *badoc*, das eine Elfe dazu bringt, in die Welt hinauszuziehen, die weite Welt kennenzulernen etc. – letztlich etwas ganz Ähnliches wie der Drang, der die Menschen – die ja per se tief *badoc* sind – dazu bringt, Länder zu erforschen und zu erobern oder Dinge, Lebewesen, andere Menschen, andere Formen von Magie etc. zu erforschen und darüber Theorien zu entwerfen; oder der sie dazu bringt, Macht über Dinge oder andere Lebewesen

erlangen zu wollen, Reichtum anzuhäufen, Ruhm zu erlangen etc.

- Es wäre deshalb auch denkbar, daß die Abwesenheit der Elfe von der Sippe zunächst nur eine kurze Episode darstellt, während der die Elfe zum ersten Mal ihre heimatlichen Gefilde verläßt und einen Zipfel der großen, weiten Welt erhascht. Dadurch bricht sich aber jener innere geheime Wesenzug Bahn, und die Sippe beschließt bei der Rückkehr der Elfe, ihn nicht wieder aufnehmen zu können – natürlich ist das schmerzhaft für beide Seiten, aber die elfische Geschichte lehrt, wie gefährlich das *badoc* und alle seine Ausprägungen sind. Die derart sippenlose Elfe muß sich nun allein ihren Weg durch die unbekannte Welt suchen – aber vielleicht hat sie ja durch die vergangenen Erlebnisse auch das Gefühl bekommen, daß da draußen etwas auf sie wartet... Eine solche Elfe wird sich ihr ganzes Leben bewußt sein, daß ihr das ursprüngliche Leben der Elfen für immer verwehrt ist, aber als Elfe glaubt sie auch daran, daß ihr ein Schicksal bestimmt ist, daß ihrem Leben ein Sinn innewohnt, den es zu erfüllen gilt, und diesen Sinn, dieses Schicksal wird sie wohl ihr ganzes weiteres Leben lang suchen (und der Spielleiter sollte ihr gewähren, dies auch irgendwann zu finden – und es sollte schon einer Elfe würdig sein – denn die Suche nach diesem Sinn mag es auch sein, die die Elfe vor dem endgültigen *badoc* bewahrt).

Es ist also durchaus stimmig, daß der Elfen-Charakter irgendwie besonders ist, daß ihn etwas auszeichnet, was er mit niemand anderem in der Sippe teilt (oder vielleicht hatte er einen guten Freund, der ganz ähnlich empfand, dieser ist umgekommen, und nun will der Elf bei der Sippe nicht mehr recht froh werden...) – aber wer kann schon absehen, ob dies ein Segen oder vielleicht doch eher eine Art Fluch ist.

- Vielleicht hat der Elf merkwürdige Träume, und man hält ihn zuerst für irgendwie auserwählt, für einen Seher oder etwas Ähnliches, aber dann führen ihn die Träume ganz anders, als er sich das vorgestellt hat, weg von seiner Heimat und seiner Sippe, in düstere Geschehnisse oder dunkle, dräuende Gefahren...
- Vielleicht begegnet er seinen zukünftigen Gefährten, und bald zeigt sich, daß der Elf mit seinen Träumen, ohne es zu wissen den Schlüssel besitzt für die Suche oder die Queste der Gefährten, in die der Elf dann unweigerlich hineingezogen wird... (so etwas kann man natürlich dem Spielleiter nur vorschlagen, der dann die Details ausarbeiten müßte).

Desweiteren gilt zu bedenken, daß es Auelfen nicht nur in den Auen an der Nivesensteppe oder am Oblomon gibt, sondern auch in Albernia (meist in den hinteren Aulandschaften), in Weiden (vor allem in Donnerbach) und in Almada (an den Yaquir-Auen und ihren Zuflüssen Valquir, Bosquir, Brigella – sogar in Punin selbst). Solche Sippen leben zwar nicht in direkter Nachbarschaft mit Menschen, aber sie treiben in jedem Fall regen Handel mit ihnen, um ihr von menschlichen Siedlungen begrenztes Jagdgebiet auszugleichen. Auch Stadtelven gibt es in Donnerbach und in Punin gar nicht wenige! Eine Elfe aus einer solch stark durchsiedelten Gegend ist natürlich viel leichter ins Abenteuerleben hineinzuführen, aber sie wird auch "weniger elfisch" sein...

- In Punin und Donnerbach werden Elfen sicherlich gern angeworben/gebeten (ihre Entlohnung ist natürlich kein Geld, sondern ein schöner Bogen oder so), Expeditionen von Militär, Rondrianern oder Magiern als Kundschafterinnen zu begleiten, was ein angemessener Abenteuereinstieg für eine Sippenwächterin oder Sippenjägerin wäre.
- Vielleicht suchen ja auch gerade ihre zukünftigen Gefährten nach einer Ortskundigen und kommen mit der Elfe zunächst ins Geschäft, bevor diese dann (gute) Gründe hat, bei ihnen zu bleiben.
- Andererseits könnte sich ein Menschenmann in die Elfe verlieben und ihr einen Liebestrunk von einer Hexe unterjubeln lassen, der sie in eine unnatürliche Abhängigkeit stürzt – vielleicht sind es gerade die Helden, die von der Sippe der Elfe gebeten werden, sie daraus zu befreien, und aus Dankbarkeit will sie ihnen wiederum eine Weile helfen.
- Eine schöne Geschichte für einen (etwas vermenschlichten) Stadtelven wäre es auch, daß er sich einfach aus Sehnsucht nach seinen elfischen Wurzeln aufmacht, "echte Elfen" zu suchen und in die Salamandersteine reist – wo er natürlich wegen seiner ungenügenden Wildniserfahrung (oder weil er sich mit einigen Menschen – den Gefährten – zusammengetan hat, die sicher nicht ins Gebirge gelassen werden) zunächst nicht weiterkommt.
- Vielleicht kommt er dabei auch gar nicht erst soweit, sondern wird auf dem abenteuerlichen Weg abgelenkt und gerät in ein Abenteuer hinein – und die Salamandersteine bleiben für sein gesamtes Heldenleben lang ein Traum, den er sich erfüllen will.



Motivationen

"Nun, da ich das Leiden der Menschen gesehen habe, kann ich nicht mehr unberührt bleiben von ihrem Tun und Sein. Nun werde ich mich nie mehr ganz von der Menschenwelt abwenden können, nun werde ich nie mehr ganz unbeteiligt an ihren Geschicken und Geschehnissen sein können. Am Anfang habe ich in Greifenfurt noch geglaubt, daß ich jederzeit gehen könnte. Die Zeiten waren schlimm genug – aber ich bin dennoch geblieben, bis zum Ende."

die Halbfelie Elleara Schatten-in-Blättern

"Eine Elfensippe würde eine der ihren, die *badoc* geworden ist, verbannen – sie würde nicht versuchen, sie zu retten (weil sie glauben würde, daß das unmöglich ist). Ich weiß, daß ich von deinem Leiden nicht unberührt bleiben kann, Menschenfreundin – das ist schwer, weil auch ich nicht glaube, dich retten zu können – ich kann ja vielleicht nicht einmal mich selbst retten, hier, in eurer Welt. Auch die Sippe bleibt nicht unberührt und vollzieht die Verbannung dennoch. Doch so, wie ich euch damals retten mußte und so, wie ich nicht aus der belagerten Stadt fortgehen konnte, werde ich dich nicht – grausam behandeln, wie du vielleicht sagen würdest."

*die Halbfelie Adailana Regenlied zu ihrer Menschengefährtin
Jylani von Bjaldorn nach einem Wiedersehen*

"Ja, du hast recht, meine *iama*, die Menschen sind dumm; sie sind hochmütig, obwohl ihr Horizont so eng ist und die Zeiten, die sie schauen, nur ein kurzer Moment in der Geschichte unseres Volkes. Du sagst, wir haben keinen Anteil an ihren Geschicken und keine Verantwortung gegenüber den Schrecknissen,

die ihnen widerfahren? Ja, das stimmt alles. Sie hören nie auf uns, wenn wir versuchen, ihnen zu sagen, was wir in unserer langen und schmerzhaften Geschichte gelernt haben. Aber können sie etwas dafür, daß sie so sind, wie sie sind? Sie sind Andersgeborene, und wenn wir nicht werden wie sie, werden wir sie niemals ganz kennen und verstehen – und auch nicht verurteilen können!

Ich habe mich für diesen Weg entschieden, weil ich glaube, daß es immer ein paar von uns geben muß, die die Geschehnisse der Menschenwelt kennen, die ihre Geschicke und Gefahren teilen. Ich weiß um die Gefahr, meine *iama*, und wähle diesen Weg dennoch. Ich glaube, daß es nur eine Welt gibt, die wir alle teilen. Ich glaube, daß wir uns nicht völlig in unserer eigenen Welt von den Menschen abschließen können..."

Faelindel Zieht-mit-den-Schwalben

»Der letzte Sommer ist leise geworden. Es läutet der Schritt eines fremden Schattens durch die silberne Nacht. Er zieht friedlos herauf, in steinernem Schweigen und bemächtigt sich der Menschenwelt. Doch auch in den ewigen Wäldern und immergrünen Steppen wird das Herbstlaub im Schrecken versinken. Das weiß ich, der die Sommersneige in sich trägt. Madaya winkt zur Sternenreise durch die Nacht, stemmen wir uns der schwarzen Stille entgegen. Eorla!«

Elorion Schneeschwinge über die Entscheidung mit seinen (zukünftigen) Gefährten gemeinsam durch die Welt zu ziehen

Alle Zitate des Firnelven Elorion Schneeschwinge stammen von Uwe Hönigschmied und sind von diesem mit freundlicher Genehmigung für diese Spielhilfe bereitgestellt.



Fremde Regionen

"Ich hatte schon viel mitgemacht, mit meinen menschlichen und zwergischen Gefährten, aber was wir zusammen und insbesondere ich mit ihnen auf der Insel Maraskan erlebten, das werdet ihr euch nicht vorstellen können. Daß es heiß ist, wenn man nach Süden kommt, das hatte ich mittlerweile leidlich erfahren, aber dort war es nicht nur heiß, es war auch noch so feucht, daß ich manchmal ein Gefühl hatte, als würde man Wasser statt Luft atmen. In den ersten Tagen war mir dies so ungewohnt und unangenehm, daß meine Sinne wie eingehüllt waren. Ich hatte fast das Gefühl,

ich würde blind und taub zugleich werden – zum ersten Mal ahnte ich, wie es meinen Gefährten wohl ihr ganzes Leben lang gehen mochte.

Und als ich des abends stumm und still vor unserer zutiefst unheimlich anmutenden Mahlzeit sitzenblieb, ohne nur einen Finger zu rühren, da fragte mich Jalinde, die Magierin, warum ich nicht wie sonst 'meinen Zauber auf das Essen wirken' würde. Ich hatte nicht einmal daran gedacht, das zu tun, was ich so oft und so selbstverständlich schon getan hatte. Ich fühlte mich wie abgeschnitten vom mandra.

Noch schlimmer wurde es, als wir dann den Ort verließen, wo wir mit dem Schiff angekommen waren. Die ganze Insel ist wohl überwuchert von Pflanzen, aber es war alles so fremd, daß ich kein Wort fand, das dies hätte beschreiben wollen. Meine Gefährten nannten jene Umgebung einen 'Wald', aber ich habe bis heute nicht verstanden, wie sie darauf gekommen sind. Und nicht nur das, sie schienen außerdem ganz selbstverständlich zu erwarten, daß ich unsere kleine Gruppe hier führen würde, da ich das ja auch sonst in der 'Wildnis' immer getan hatte, wie sie sagten. Sie schienen gar nicht zu bemerken, daß dieser sogenannte 'Wald' allem was ich vorher gekannt hatte so fremd war, daß ich mich dort verlorener fühlte als jemals zuvor in meinem Leben.

Es machte mir Angst, die seltsamen Pflanzen, die Tiere, die ich nicht kannte (ja, bei manchen wußte ich nicht einmal zu sagen, was von beidem es überhaupt sein mochte). Ich versuchte, die Pflanzen um mich

herum nicht berühren zu müssen – und das ist noch schlimmer, als wenn überhaupt keine Pflanzen da sind, so wie in den Menschenstädten. Das schlimmste aber waren die fremden Stimmen um mich herum, die meinen Gefährten wohl höchstens ab und zu einen leisen Schauer über den Rücken jagten – in mich aber drangen sie ein, durch jede Pore meines Leibes, durch all meine Sinne, und sie hielten mich in beständiger Panik und Benommenheit zugleich."

Faelindel zieht mit den Schwalben über seine Erlebnisse in Maraskan

»Du bist in der ganzen Welt zuhause – und das macht mir Angst.«

Adailana Regenlied zu ihrer Gefährtin Jylani von Bjaldorn



Die Elfenlieder im Spiel

Da die Elfenlieder noch stärker das elfische Wesen symbolisieren als die elfischen Zauber, sollte solch ein Elfenlied ...

1) ... eine schöne rollenspielerische Ausgestaltung erfahren.

Dazu sollte man vor allem die SpielerInnen selber anhalten: Sie sollten beschreiben, nach welchen Kriterien ihre elfischen Charaktere sich den Ort aussuchen, an dem sie sich auf ein Elfenlied einstimmen wollen; wie diese Einstimmung konkret aussieht, an welchen Bildern und Gefühlen sie sich dabei zur Besinnung orientieren und wie sie des weiteren in der Melodie die Wirkung beschreiben, die sie erzielen möchten.

Als MeisterIn sollte man darauf achten, welche Begründung für das Wirken des Liedes in dieser Beschreibung zu Tage tritt. Anhand dessen kann man dann entscheiden, ob das Wirken des Liedes tatsächlich elfischen Prinzipien entspricht oder nicht. Ist das nicht (in ausreichendem Maße) der Fall, kann man beschreiben, wie der Elf eine Disharmonie in seiner Melodie spürt, wie er die Linien des Liedes nicht mehr zu einem harmonischen Ganzen zusammenführen kann, wie ihm die alte Melodie immer weiter entgleitet. Wer sehr stark mit Regeln und Würfeln spielt, sollte die Probe für das Gelingen des Liedes nach dieser Sequenz würfeln – und sie entsprechend dem Ergebnis mit Aufschlägen belegen. Wer sich von seinem elfischen Selbst entfernt, dem gelingt eben das Spielen eines Elfenliedes kaum noch.

2) ... stärker als die meisten anderen elfischen Fähigkeiten von einer Abkehr des Elfen von seinen Ursprüngen, also seinem "Elf-Sein" betroffen sein.

Damit kann man auch ganz unabhängig von der konkreten Situation und abhängig vom sonstigen Verhalten des Elfen (oder Menschen mit spitzen Ohren, je nachdem), die Probe auf das Elfenlied von vornherein extrem erschweren (oder in der rollenspielerischen Ausgestaltung: von vornherein beschreiben, dass der Elf sich auf die Melodie nicht mehr einstimmen kann). Es ist nützlich, eine Beschreibung solch eines Scheiterns eines Elfenliedes vor dem Spielen vorzubereiten. Um die Beschreibung noch deutlicher zu machen, könnte man gewisse prägnante unelfische Verhaltensweisen des betreffenden Elfen mit einbauen, z.B. (hier am Beispiel des Friedensliedes):

»Noch einmal versuchst du, dich an das erste Mal zu erinnern, in dem Du durch das Salasandra der Sippe Teil des Friedensliedes wurdest. Du versuchst, dieses Gefühl des tiefen, ungebrochenen, unhinterfragten Friedens in Deinem Innern wieder zu erwecken und dabei die Töne dieser alten und doch jedes Mal wieder neu entstehenden Melodie zu finden – aber immer wieder brechen andere Gedanken und Gefühle ein: ...« Hier ist jetzt Platz für alle "unelfischen" Taten und Gedanken des Spielerelfen, die es ihm unmöglich machen, sich gänzlich auf das Lied einzustimmen. Dies kann man auch sehr metaphorisch beschreiben: Wie z.B. eine Person (oder auch ein Tier), der der Elf (auf unelfische Weise wohl gemerkt) übel mitgespielt

hat, ihm das zarte Geflecht der entstehenden Melodie geradezu aus den Händen reißt oder mit einer Geste zerstört wie "ein filigranes, im Licht der Morgensonne voller Tautropfen glitzerndes Spinnennetz" usw. Eine solche Metaphorik kann auch dem Spieler oder der Spielerin selber noch einmal deutlich machen, dass

ein Elfenlied kein "Werkzeug" zum Herbeiführen eines gewünschten Zustandes ist, dessen sich der Elf nach Belieben bedienen kann – sondern dass es ein geheimnisvolles Wirken abhängig vom Zustand des Elfen selbst, seinen Gedanken und Gefühlen ist, das sich letztlich jeder Verfügungsgewalt entzieht.



Elfen als Akteure in offiziellen Abenteuern

Elfen in der Borbarad-Kampagne

»Ich streue meine Botschaften aus wie Samen in den Wind – wer weiß, wo sie Wurzeln schlagen, wer weiß, welche Pflanze aus ihnen einst erblühen wird? Meine Botschaften sind wie Samen – möge der Wind sie zu fruchtbarer Erde tragen.«

—Melyan Hoffnungsstern, Zweite Gezeichnete

»Ich habe manchmal das Gefühl, ich würde wie das Bild über das Land fliegen. Ich habe das Gefühl, ich würde die Zeiten schauen...

Dort, hinter jenen Bergen, liegt Tie-Shianna, die Gleißende Stadt, die erste und größte Stadt der Hohen Elfen. Ich kann die Heere des Rattenkindes sehen, die sich bis zum Horizont erstrecken, vor den Mauern, unaufhaltsam. Ich sehe, wie sie die Stadt berennen, immer wieder, immer wieder. Noch weiter, dahinter, liegt das Bannland, das dem ersten Volk Pyr Dhaokras gehört, und wohin wir nicht gehen.

Ich sehe Drachen fliegen, nach Norden. Dort, über dem Zwergengebirge, fällt Drachenfeuer vom Himmel. Ich sehe, weit, weit im Norden, wo es nichts als ewiges Eis gibt, eine Felsnadel hoch aufragen: der Himmelsturm. Ich sehe jene der Hohen Elfen fliehen, sich ins unzugängliche, ewige Eis zurückziehen, weit entfernt von allen blühenden Gärten und prachtvollen Gemächern, aus denen das Volk der grinfeya wurde. Ich sehe einen firn'ay'draza, einen Drachen weiß wie Schnee und schön wie ein Rauhref-Morgen über die Heimat der grinfeya dahinfliegen – mit einem Herzen voller Haß und Gier und Hochmut.

Ich sehe die Salamandersteine, unsere alte, erste Heimat. Ich sehe Madayas Tal, wo unsere Träume Wirklichkeit wurden und die Elfen in die Welt traten. Wenn ich auf jene Berge blicke, sehe ich blinde Flecke, sehe ich, daß mein Volk begonnen hat, sich zurückzuziehen, vor der Wirklichkeit, begonnen hat, diese Welt wieder verlassen.

Irgendwo dort im Osten, weit hinter dem Raschtulswall und hinter dem Wasser liegt Maraskan. Ich sehe, wie sich von aus Hände ausstrecken, die schwarze Klauen tragen und von denen Blut tropft. Die sich ausstrecken, um das Land zu ergreifen, zu packen in unzerbrechlichem Griff. Ich sehe, wie die Hand die siebenstrahlige Dämonenkrone wirft, um der Welt eine unheilbare Wunde zu schlagen...«

Melyan Hoffnungsstern, Zweite Gezeichnete

»Ich träume einen Alptraum. Ein Schlachtfeld, endlos, kein Gras, kein Baum, Geruch nach Blut, aber auch nach viel schrecklicheren Dingen – der Gestank von Außerweltwesen, der mir fast die Sinne raubt. Ich sehe wie durch einen Schleier die toten Körper der Gefährtinnen da liegen, ich beuge mich nieder und schließe ihre Augenlider. Dann wende ich mich ab und gehe, langsam, weiter und weiter, bis ich zu einem Wald komme, der krank und tot ist. Weiter und weiter. Irgendwann bleibe ich stehen, kauere mich auf dem Boden zusammen und verwandele mich, lasse meinen alten Körper für immer zurück... Um in Gestalt des letzten, was von dem Bild noch geblieben ist, die Heimat zu suchen und das Vergessen...«

Melyan Hoffnungsstern, Zweite Gezeichnete



Philosophisches

Weltsicht

Achtung: Das folgende Zitat enthält Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne!

"Wir sehen euren Aufstieg mit alten Augen, und auch euren Niedergang werden wir mit alten Augen sehen. Wir sehen euch mit Augen, die alles, was euch noch bevorstehen mag, schon gesehen haben.

Ihr wundert euch, warum wir uns zurückziehen vor der Welt anstatt mit euch für das Überleben der Welt zu kämpfen? Wir haben die Wesen nicht gerufen, die an die Pforten eurer Welt klopfen. Ihr verachtet uns, weil wir unsere einstige Zivilisation aufgegeben haben, um die Enten im Schilf zu jagen. Ich sage euch: Auch wir haben einst solche Mächte gerufen. Wir wissen, daß wir selbst dafür verantwortlich waren, daß das Rattenkind uns fast vernichtete – diejenigen, die den einzigen Ausweg zurück in die Wälder und Auen wählten, wußten das. Aber ihr Menschen versteht dies offenbar nicht einmal dann, wenn ihr schon fast jenem Kampf gegenübersteht, den wir vor vielen tausend Jahren gekämpft haben.

Ich sage euch: Ihr habt selbst gerufen, was in den letzten Jahren geschah und jetzt noch bevorsteht. Aber diese Wesen klopfen an eure Tür, nicht an unsere, und sie kommen auf euren Ruf hin. Vergeßt nicht, wenn ihr über uns urteilt, daß wir die Welt mit älteren Augen sehen."

Imalayan Nebel-in-Tannen, Biumvara aus dem Bormwald

"Nenne es ein Peraine-Wunder, wenn du willst, oder auch ein 'Elfen-Wunder'. Vielleicht ist der Grund nicht so wichtig, sondern vielmehr, daß so etwas überhaupt möglich ist in diesen dunklen Zeiten, daß die Kräfte des Lebens und Wachsens uns nicht ganz verlassen haben."

*Elleara Schatten-in-Blättern nach einem HASELBUSCH
an den Eichen im Rondra-Tempel des belagerten Greifenfurt,
BOR 20 Hal*

"Ich bin keine telora und ich gehöre nicht zur Welt der telora. Ich muß mein eigenes Bild der Geschehnisse und der Welt zeichnen."

*die Halbelfe Adailana Regenlied
nach einem Sommer in den Salamandra*

"Du willst das Meer sehen? Nein, Fwarendir, es lohnt nicht, sein Begehren auf etwas Fernes und Fremdes zu richten. Wir sind nicht wie die Menschen getrennt von der uns umgebenden Welt. Sie können deshalb nur

etwas über die Welt erfahren, indem sie sie sehen, indem sie also möglichst viel von ihr sehen, und so zieht es sie in die Ferne. Wir aber lernen die Welt anders kennen. Die Welt ist für uns Sein, das dem unseren begegnet, und diese Begegnung, dieses Geschehen ist unsere mögliche Erfahrung der Welt.

Wenn wir den Wunsch verspüren, mehr von der Welt zu erfahren, begeben wir uns in Wirklichkeit in eine Trennung von ihr. Ich kann das sagen, denn ich habe die Welt mit Menschaugen gesehen."

*Mehyan Hoffnungsstern zu dem Waldelfen
Fwarendir Flammenblick*

"Wir fanden uns. Der Wald trug uns einander zu. So war es. Unsere Begegnung war wie die Begegnung von Raubtier und Wild, die beide diese Begegnung erwartet haben, weil sie zum Gesetz ihres Lebens gehört. Es war ein Zusammenfinden, von dem wir wußten, daß es stattfinden mußte, ohne uns dessen bewußt zu sein. Meine Begegnung mit Firion war das gleiche Geschehen, wie wenn man beim Schwimmen unter Wasser atmen kann, weil alles darauf drängt; oder wenn nach dem Sprung die Bäume ihre Arme ausstrecken, um dich aufzunehmen. Solches Geschehen liegt weder in unserem Willen oder Wissen noch in unserer Macht, aber das, was ich bin und wie ich bin in meiner Welt, drängt darauf zu werden – und wird. So trug uns der Wald einander zu.

Da wir beide waren was wir waren und zu diesem Wald gehörten, war unsere Begegnung keine Überraschung. Wir saßen lange still und verborgen und wurden uns langsam unserer Gegenwart bewußt. Wir begannen zu laufen – verbargen uns voreinander, liefen und spielten, jagten später zusammen und aßen, als die Dämmerung kam. Wir schliefen in der Nacht unter schützenden Zweigen, brachen wieder auf, um den Wald zu durchwandern. Und langsam begann Firion mich zu lehren, das, was schon in mir war, in einer noch tieferen Einheit mit dem Leben der Wälder zu finden.

Auf unseren Wanderungen und Jagden machte er mich zu dem, was ich sein sollte. Ihr telora nennt es, das Wirken von Magie erlernen, aber eigentlich ist es etwas anderes. Indem ich jenes lernte, worüber ihr telora staunt und was die taubrawar, die Menschenzauberer mit ihrem Geist zu erfassen und aus ihren Büchern zu lernen versuchen, fand ich zu mir, fand ich zu dem, was ich war und sein sollte. Nur deshalb konnte ich dies tatsächlich 'erlernen'. In jedem neuen Geschehen dessen, was ihr Magie oder Zauberei nennt, obwohl eurer taubrawa nichts mit dem mandra zu

tun hat, kam ich mir selbst näher, vollendete sich mein Selbst Schritt für Schritt."

*die Anelfe und Wipfelläuferin Eirindel Luchsentsatze
über ihre Begegnung mit ihrem waldelfischen Lehrmeister
und Geliebten Firion Wipfelwind*

Achtung: Das folgende Zitat enthält Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne!

"Ich sehe, wie unser Volk vergeht. Ich sehe, wie einige sich zurückziehen, zurückziehen in die Salamandra, in unsere die Heimat, unsere erste Heimat auf dieser Welt, in der Wirklichkeit. Wie sie zurückkehren ins Licht. Was wird mit den anderen geschehen, die nicht gehen? Unser Leben, das Leben meines Volkes wird nicht mehr so sein, wie es war. Vielleicht wird es so langsam gehen, daß die Menschen davon nicht einmal etwas bemerken. Ich sehe es, ich sehe eine Welt, die mein Volk verlassen hat. Ich sehe ihr Ende in dieser Welt. Die Welt wird anders sein und die Menschen werden es nicht einmal bemerken. Ich werde die Letzte sein, das Vermächtnis der Völker, auch wenn ich lange tot sein werde, wenn noch Sippen in den Salamandra das Leben meines Volkes leben.

Ich trage den Letzten Sommer in mir, mit mir. Mit jedem Schritt, den ich tue, zeuge ich vom Letzten Sommer, vom Vergehen meines Volkes in den Wirrnissen der Welt, im Nebel der Zeiten oder im Licht?"

Melyan Hoffnungsstern zu Salandrion Farnion Finkenfarn

Achtung: Das folgende Zitat enthält Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne!

»Nein, nicht ich habe diese Pflanze wachsen lassen und ihr Leben gegeben. Ich habe nichts anderes getan als zu zeigen, daß Wachsen und Gedeihen noch möglich sind; und ohne diese Möglichkeit, ohne das Vorhandensein jener Kräfte, hätte ich nichts tun können, hätte alle meine Kraft und mein Wille nichts bewirken können.

Es war das dringende Bedürfnis, irgendetwas in dieser grauen Öde zu heilen, irgendwie den Beweis zu

erbringen – mir selbst und diesem Land – daß nurdra noch möglich war. Für mich selbst, die Gefährten und das Land ein Aufbäumen gegen das Grauen, ein Zeichen der Hoffnung zu erbringen; das Schicksal und die Zerstörung herauszufordern (so, wie wir es immer tun im ewigen Wechselspiel von nurdra und zerza – aber dieses Wechselspiel ist Gleichgewicht; und hier...).

Ein verzweifelter Versuch... – aber wenigstens etwas zu tun, als Zeichen, daß wir noch zu handeln und zu wirken in der Lage sind, daß wir nicht gänzlich ausgeliefert sind. Es war das dringende Bedürfnis, mir selbst meine Kraft – und damit meine Existenz, mein Sein – zu beweisen und mir die Grundlagen dieser Kraft zu versichern, die bisher noch nie derart in Frage gestellt waren.

Ich hatte nichts mehr – habe meine Schwert und mein Messer verloren und mein Bogen ist unbrauchbar geworden. Aber ich hatte noch dieses bißchen Kraft und habe es geschafft, damit etwas Neues zu beginnen. Jetzt habe ich wahrlich nichts mehr, jetzt bin ich leer und hilflos, aber ich kann etwas Neues anfangen, jetzt, wo ich auch die letzte Kraft gegeben habe – für ein mögliches Leben dieser Pflanze. Jetzt kann ich aufbrechen, zurückgehen in die Welt.«

*Melyan Hoffnungsstern nachdem sie im verwüsteten Dragenfeld
den Keimling eines Apfelbaumes wachsen ließ*

Achtung: Das folgende Zitat enthält Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne!

»Warum geschieht das alles? Die Menschen sind dumm genug, um Tore zu öffnen und Wesen einzulassen, die sie nicht beherrschen können, allein aus Machtgier. Sogar Pardona glaubte also, daß Borbarad ihr Geschöpf sei. Der Irrtum liegt aber nicht darin, daß sie ihre Macht unterschätzen, sondern daß sie überhaupt dem Streben nach Macht verfallen. Nicht die Fehleinschätzung der Macht ist es, was zum Verderben führt, sondern schon der Gedanke an das Öffnen jener Tore.«

Golodion Seemond im Gespräch mit der Zweiten Gezeichneten



Gut & Böse

»Was ist dieses Gute und Böse, von dem ihr stets sprecht und das Gute in euren Götterhimmel hebt, während ihr mit vorschnellen Urteilen über das Böse richtet? Müsstet ihr nicht eigentlich zwischen Sinnhaftem und Sinnlosem zu unterscheiden lernen?«

Elorion Schneeschwinge in einem philosophischen Disput

Alle Zitate des Firnelfen Elorion Schneeschwinge stammen von Uwe Hönigsmied und sind von diesem mit freundlicher Genehmigung für diese Spielhilfe bereitgestellt.



Traum & Wirklichkeit

Achtung: Das folgende Zitat enthält Meisterinformationen zur Borbarad-Kampagne!

»Der Turm war ein Traum, einer von vielen Alpträumen. Der dahingemetzelte Bautrupp, der graue Staub und schließlich der Turm. Nein, ich habe keinem Dämonen gegenübergestanden – ich habe dies geträumt, einer von vielen Alpträumen. Ich war nicht im

Limbus – einer von vielen Alpträumen. Das einzig wirkliche war Laniars Tempel. Es gibt nun keinen Unterschied, keine Grenze mehr zwischen Wirklichkeit, Leben und Traum.«

Melvan Hoffnungsstern im Herbst 23 Hal



Götter & Geweihte

Daß Elfen nicht "aktiv göttergläubig" sind, bedeutet nicht, daß sie die Existenz von Göttern abstreiten würden. Auch wenn einige von ihnen diese Wesen vielleicht nicht "Götter" nennen würden, so zweifelt doch kein Elf ernsthaft daran, daß es sie gibt und daß sie eine gewisse Macht besitzen. Woran Elfen zweifeln, ist, daß die Götter allmächtig, allwissend und unfehlbar sind und aus diesem Grunde angebetet gehören. Sicher ist es in den Augen der Elfen ebenso falsch, Götter mit solchen Wesen wie Dämonen auf eine Stufe zu stellen – beide lassen sich aber insofern vergleichen, als sie mächtige Wesen sind, die ihre eigenen Ziele haben, die nach Macht streben und die durchaus ein Interesse daran haben, von ihren menschlichen (und zwergischen und orkischen und goblinischen und echsischen etc.) Anhängern nicht völlig durchschaut werden zu können.

Oftmals begegnet man im Zusammenhang mit der Einstellung von Elfen den Göttern gegenüber eine gewisse Arroganz a la "Elfen brauchen nicht an Götter zu glauben", sie sind erhaben gegenüber solchen Dingen. Meiner Meinung nach sollte man zumindest bei einem Spielerelf oder -halbelf dies etwas differenzierter betrachten, denn ein solcher wird früher oder später feststellen, daß die Götterverehrung der Menschen nicht nur eine typische Macke ist von Wesen, die sowieso völlig badoc sind usw. Gerade ein Geweihter kann in Kontakt mit seinem Gott eine Art von "Erfüllung" finden, die der Elf so ähnlich vielleicht in der Sippe gekannt, jetzt aber schon lange verloren hat.

Ich denke, diese Sache ist zweischneidig: Der Elf wird sich nicht dem Gott oder den Göttern zu Füßen werfen, aber er wird erkennen, daß die Beziehung seines Geweihten-Gefährten zu seinem Gott etwas ist, das er

nicht mehr nur mit Arroganz und Verachtung betrachtet:

"Ich, und sicherlich auch du, hätte damals am Beginn unserer Bekanntschaft nicht gedacht, daß ich dies jemals sagen würde, aber – manchmal beneide ich dich, meine Menschenfreundin, die der Löwengöttin dient. Als ich mit dem Elfen Firion Wipfelwind in den Wäldern der Salamandra war, habe ich gefunden, was ich suchte. Dies gab mir Kraft und Mut und Zuversicht für die Zeit, die danach kommt, aber ich war mir auch bewußt, daß dieses Glück und diese Erfüllung unwiederbringlich vorbei waren, weil ich in die Menschenwelt zurückkehrte; und das ist zuweilen sehr schmerzhaft. Du aber kannst deine Erfüllung im Gebet mit der Göttin an jedem Ort und zu jeder Zeit finden."

die Wipfelläuferin Eirindel Luchsentsatze

"Können die Menschen ermessen, was dies Eins-Werden der Wipfelläuferin mit dem Wald bedeutet? Tiefgläubige Menschen können dies, denn auch sie haben eine Bestimmung (auch wenn sie diese sich vielleicht selbst auferlegen, was wir Elfen nicht tun, wie ich glaube, aber beides mag ich nicht tatsächlich beurteilen), auch sie können diese Erfüllung erfahren; vielleicht brauchen die Menschen deshalb die Götter, weil ihnen diese reine Form des Lebens, wie wir sie kennen, verwehrt ist und der Glaube, die Bindung an die Versprechen dieser Wesen, ihre einzige Möglichkeit ist, sie selbst zu werden. Wenn wir sind, was wir

sein sollen, befinden wir uns vielleicht in einem ähnlichen Zustand der Einheit von Versprechen und Wollen und Erfüllung und Sein wie ein Geweihter in Kontakt mit seinem Gott.

Die Menschen sind Andersgeborene, und uns steht es nicht zu, die Möglichkeiten, die ihnen zum Leben gegeben wurden zu verurteilen."

Eirindel Luchsentsatze

"Die Götter sind so mächtig nicht, oder sie treiben nur ihr Spiel mit den Menschen. Da, wo starke Menschen für das Gute kämpfen oder die Macht, die den Geweihten gegeben ist, einsetzen, da wo Menschen das Gute und Böse sehen können und die Götter um Beistand bitten, da greifen die Götter in den Lauf der Welt ein und helfen den Menschen mit ihrer Macht. Da aber, wo das Böse verschleiert und unkenntlich die Unwissenden täuscht, da tun die Götter nichts; oder vielleicht erweisen sie sich auch als nicht mächtig genug, dies zu erkennen und etwas zu tun.

Sie sind nicht anders als die alten Elfengötter. Pyrdhaokra ließ sich einstmals zuerst von den Unausprechlichen, dann von den Hohen Elfen anbeten, bis er schließlich der mächtigste Diener des Rattenkindes, des schlimmsten Feindes der Elfen wurde... Die Götter haben genauso unterschiedliche und wandelbare und nach ihrem eigenen Gutdünken formbare Vorstellungen von Gut und Böse, Richtig und Falsch wie die Sterblichen. Auch die Götter streben nur nach weiterer Macht, und vielleicht tun sie ja nur deshalb zuweilen Gutes, weil sie dadurch ihre Macht vergrößern können.

Die Götter stürzen die Menschen in Verwirrung, denn niemals kann man den Willen und die Tugenden aller Götter erfüllen – handelt man nach dem einen, frevelt man den anderen. (Und vielleicht ist deshalb die Welt so oft götterverlassen, weil die Götter genug damit zu tun haben, miteinander zu streiten, wenn sie sich doch offenbar zu unseins darüber sind, was das Richtige ist.) Jeder Gott ist ein Abbild eines Prinzips, einer Tugend, sie alle sind Abbild der Zersplitterung der Welt, oder Zeichen für die zersplitterte Weltsicht der Menschen. Ganzheit kann es für einen Gläubigen der Götter nicht geben. Allein das Wirken von nurdra und zerza ist Ganzheit der Welt."

Melyan Hoffnungsstern

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

*Calaya Nachtbauch zu ihrem Schüler
Lorindion Felerian Sonnentanz,
gehört in Gerasim*

"Du willst mir die Wahrheit über die Götter berichten? Du sagst mir, daß in Wirklichkeit gar nicht die Zwölfgötter der Menschen im Mittelreich die höchsten Götter sind, sondern zwei Zwillingsgötter, von denen einer die Welt geschaffen hat und der die Zwölfgötter nur als seine Diener eingesetzt hat. Du sagst dies und blickst auf die anderen Menschen herab wie auf Kinder, die die Wirklichkeit noch nicht erfaßt haben.

Ich sage dir, daß du nicht weiser bist und nicht weiter blicken kannst als sie. Denn daran, daß ihr Menschen euch nie einigen könnt, wer nun die wirklichen Götter sind und wie mächtig sie eigentlich wirklich sind, sieht man doch, wie fraglich dies alles ist. Aber diese Frage stellt ihr euch nie, sondern erfindet nur immer neue Götter hinzu.

Und eigentlich ist es ja auch gar kein Wunder, daß jemand auf die Idee gekommen ist, lieber zwei Götter zu verehren als zwölf, denn bei zwölf kommt man viel leichter durcheinander; und wenn ihr die Zwölfe nicht als Götter, sondern nur als hohe Diener der Götter ansieht, könnt ihr euch auch nicht so schlimm gegen sie vergehen, wenn ihr etwas tut, das einem von ihnen nicht gefällt. Oh, sei ruhig stolz auf dich, weil du so klug bist, es dir einfacher zu machen in deiner Götterverehrung als all die anderen!"

Faelindel Zieht-mit-den-Schwalben in Maraskan

Ich soll mich in kriecherischem Gehorsam vor Kreaturen im Staub winden, die unser Volk im Angesicht stärkster Bedrängnis im Stich gelassen haben? Wo sind sie, diese Götter? und wo bin ich? Der Götterwahn hat uns nichts als Verderbnis und Leid gebracht...

*Elorion Schneeschwinde in einem Bekehrungsversuch durch
Geweihte der Zwölfe*

Alle Zitate des Firnelfen Elorion Schneeschwinde stammen von Uwe Hönigsmied und sind von diesem mit freundlicher Genehmigung für diese Spielhilfe bereitgestellt.



Kräfte der Zerstörung

"*Zerza* ist Zerstörung im Sinne von Vergehen, jene Kraft, die das Gleichgewicht zum Werden und Wachsen des *nurdra* bildet. Das eine kann nicht ohne das andere gedacht werden. Das Dämonische aber ist etwas Außerweltliches, jenseits von *nurdra* und *zerza*, und die Zerstörung, die ein Dämon hinterläßt, kann deshalb auch nicht einfach durch *nurdra* aufgewogen werden. Die Menschen erzählen von einer furchtbaren Krankheit, die die Dämonen bringen, und sie sagen, daß niemand solch eine Krankheit heilen kann.

Das Wirken des Rattenkindes wiederum ist nicht dämonisches Wirken. Seine Verführung liegt vor allem darin, uns glauben zu machen, wir könnten nach Belieben in das Wechselspiel von *nurdra* und *zerza* eingreifen oder uns gar darüber hinwegsetzen – das bedeutet Verführung der Wirklichkeit. Die Hochelfen erlagen jener Verführung – sie schufen sowohl in materieller wie in magischer Hinsicht Werke, die wir uns heute noch nicht einmal vorzustellen vermögen, und damit bekam das Rattenkind Macht über sie, was letztlich zur Zerstörung der hochelfischen Zivilisation führte.

Jene Nachkommen der Hochelfen, die zurückfanden zu der alten Lebensweise hatten dies erkannt. Sie nahmen die Bedingungen dieses Wechselspiels, dieser Prinzipien, die dem Weltgeschehen zugrundeliegen, an, und sie wußten, daß dies der einzige Schutz vor dem Rattenkind ist, den es geben kann."

Mandirion Schattentrüumer, Kreis der Einfühlung

Während der Namenlose für die meisten Elfen die konkretere Gefahr darstellt, weil dieser mit der langen

Geschichte ihres Volkes stark verbunden war, sind Dämonen das Schlimmste, was sich ein Elf vorzustellen vermag, denn sie sind Außerwelt-Wesen: Alles, was sie sind, alles, was sie ausmacht und alles, was sie tun widerspricht der "Welt" bzw. dem, was Elfen darunter verstehen, so grundlegend, so existentiell, dass es für einen Elfen kaum etwas Schlimmeres geben kann als eine Begegnung mit einem dämonischen Wesen.

Elfen spüren die Präsenz von Dämonischem deutlich stärker als Menschen, und diese widerstrebt ihnen zutiefst. Der Gestank eines Dämons lässt sie erbrechen und allein der Gedanke, ein solches Wesen könnten ihnen zu nahe kommen, erzeugt tiefe Furcht – denn auch wenn die meisten Elfen nicht wissen dürften, dass eine Seele, die ein Dämon in Besitz nimmt, in die Niederhöllen fährt, so ahnen sie doch deutlich, dass eine Berührung mit dem Dämonischen ihr "Licht" existentiell gefährdet.

Gerade deshalb aber ist der Namenlose für viele Elfen noch immer die größere Gefahr, weil er der Verführer par excellence ist; sein Tun ist schleichende Verführung, da er *in* der Welt handeln kann, da er subtil in das natürliche Gleichgewicht von *nurdra* und *zerza* eingreifen und es zu seinen Gunsten manipulieren kann (durch seine derischen Diener). Das Dämonische dagegen widerspricht *nurdra* und *zerza* vollständig und negiert in seinem Dasein beides – deshalb ist das Dämonische für Elfen leichter wahrzunehmen und damit auch leichter zu vermeiden.



Jagd, Kampf & Ehre

"Du sagst mir, daß es unrecht sei, einen Wildpelz mit Magie und meinen Fähigkeiten des Auflauerns zu besiegen? Du sagst, es sei 'unehrenhaft', jemanden von hinten oder aus einem Hinterhalt heraus anzugreifen? Ich verstehe dieses Wort nicht, ich verstehe nicht, was 'Ehre' sein soll und warum es wichtig ist, danach zu handeln.

Offenbar ist es für euch Menschen 'Ehre', viele andere Menschen und Lebewesen zu töten. Wir Elfen töten nur das Jagdwild, und das tun wir, um zu überleben. Und wir töten nie mehr, als wir zum Überleben brauchen. Wir nehmen dem Wald oder der Au, der Umgebung, in der wir leben nie mehr, als diese geben kann ohne Schaden zu nehmen. Wir wahren *nurdra* und *zerza* und achten den ewigen Fluß des Werdens und

Vergehens, weil wir schmerzhaft gelernt haben, daß niemand sich darüber hinweg setzen darf.

Ihr Menschen aber, und auch die Wildpelze, ihr nehmt immer mehr, als ihr zum Leben braucht. Ihr nehmt den Wäldern und Auen mehr, als sie geben können. Ihr nehmt uns unseren Lebensraum weg, ihr achtet unser Leben nicht – ihr tut etwas, das kein Tier tun würde, und auch kein Elf. Was sollen wir also tun gegen Wesen, die sich über die Gesetze von *nurdra* und *zerza* hinwegsetzen wollen? Denen können wir nicht so gegenüberreten wie dem Jagdwild, von dem wir wissen, daß es sich seinen Jäger ausgesucht hat und daß es deshalb richtig ist, wenn wir es töten, aber auch richtig ist, wenn es uns entkommt, oder wenn wir unsererseits von einem Raubtier getötet werden. Gegen solche

Wesen kann man nur mit allen Mitteln kämpfen, die man besitzt.

Gegen Wesen, die so handeln, gibt es keinen anderen Weg – nicht, weil wir keinen anderen Weg kennen würden, das scheint ihr Menschen oft zu glauben, wenn ihr über uns sprecht; sondern weil diese Wesen nicht den Weg von *nurdra* und *zerza* gehen."

Eirindel Luchsentsatze

"In unseren heimischen Sippen kommt es höchstens alle hundert Jahre einmal vor, daß einer der unseren

einen anderen Elfen umbringt, und auch dann sind meistens unglückliche Umstände beteiligt. Aber ihr Menschen – ihr seid mit fast nichts anderem beschäftigt als euch gegenseitig und auch noch dazu jeder anderen Kreatur ans Leben zu wollen; wieviele sterben wohl in der Stadt Gareth an jedem Tag durch die Hand eines anderen Menschen?

Und dennoch sagt ihr zu uns, wir besäßen keine 'Moral', wären kaltherzig und handelten voller List und Tücke."

Faelindel Zieht-mit-den-Schwalben



Elemente & Elementarwesen

"Die *telora* sind merkwürdige Wesen. Stell dir vor: Nur sehr wenige von ihnen haben überhaupt die Kraft des *mandra*, und diese müssen das Wirken mühsam aus Büchern lernen.

Die *telora* meinen, die Welt mit ihrem Geist erkennen zu können, anstatt sie mit ihren Sinnen und ihrem Körper zu erfahren und zu erleben. Dabei kommen sie natürlich auf merkwürdige Ideen. Stell dir vor, sie behaupten gar, daß der Bach-der-durch-stilles-Gras-wandert das gleiche ist wie der springende Fluß Kvill in den Salamandra oder wie der große See Alavi im Norden oder sogar wie ein Regentropfen auf einem Grashalm oder der Nebel, der sich in den Stunden der Dämmerung über die Au legt. Und sie sagen, daß das Blatt einer Bauschbinse in der Au das gleiche ist wie eine alte Tanne in den Bergen oder eine Lilienblüte in einem Garten der *telora* oder ein Moosbett auf einer Lichtung und sogar das gleiche ist wie der Uferschlamm zwischen dem Schilf oder ein Borkenkäfer in einer Fichte oder gar ein stolzer *ronru* [Waldlöwe] aus den Wäldern der Salamandra! Dies kann wohl nur ein *telora*-Zauberer glauben, der nie einen Fuß vor die steinernen Gebäude seiner Stadt gesetzt hat.

Sie sehen nicht, daß die Welt ein Ganzes ist und an jedem Ort eigen und unverwechselbar, daß es gilt, auf das zu hören, was die Welt selbst mit ihren unzähligen Stimmen zu sagen hat und nicht, was in den Büchern steht oder was ein kluger Geist sich in seiner Studierstube zurecht denkt."

*Calaya Nachthauch
zu ihrem Schüler Lorindion Felerian Sonnentanz,
gebürt in Gerasim*

"Ich glaube, die meisten Menschen und erst recht Menschenmagier haben Angst vor den Wäldern und Seen. Denn anstatt sich ihnen anzuvertrauen, versu-

chen sie eher, Wasserwesen und Waldwesen und Windwesen zu beschwören, über die sie Macht ausüben können oder solche Zauber zu wirken. Über das Wasser, den Wald und den Wind selbst aber kann man keine Macht ausüben...

Menschen wollen immer Macht ausüben, wenn sie solche Wesen – überhaupt andere Wesen – rufen. Wir Elfen jagen Tiere, weil wir überleben wollen – aber wir *gebrauchen* sie nicht. So wie wir solche Wesen kennen – im Rauch eines Feuers, im Nebel, der sich morgens in den Tälern zusammenzieht, als Bewohner einer stillen Quelle, in den Stromschnellen eines springenden Baches – aber wir würden niemals solche Wesen gebrauchen."

*Mandrión Schattentränner
über Dschinne und Elementare,
Kreis der Einfühlung*

Wir sind der Meinung, daß Elfen weder eine Vorstellung davon haben, daß die Welt aus sechs Elementen besteht noch dementsprechend Elementare als diesen Elementen zugehörige Wesen kennen. (Zur Begründung dieser Auffassung siehe den Anhang zu FEYAMANDRA: ["Elfen und die Hexalogie der Elemente"](#) sowie das Traktat von M.ex. Windfeder und M. Norfold "Elfische Magie und das gildenmagische System der *Hexalogia Elementorum*" in der Trakatesammlung ÜBER DIE MAGIE DER ELFEN, S. 36ff. Ihr findet diese Trakatesammlung im [Downloadbereich von FEYAMANDRA](#).)

Trotzdem kennen Elfen möglicherweise manche Mindergeister oder auch Elementare, die sich an einem besonderen Platz angesiedelt haben – für sie sind das dann aber keine Wasser- oder Lufterelementare, sondern einfach besondere Bewohner einer bestimmten Quelle oder eines speziellen uralten Baumes, mit eigenem

Charakter und eigenen "Lebensvorstellungen" – vielleicht einem wilden Tier mit einem bestimmten Revier

oder einer Nymphe oder Dryade gar nicht unähnlich.