

Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



DER GROSSE WALD

Version 1.0b

NUR FÜR SPIELLEITER

Autorin: Lil Gleiß

© 2018 Lil Gleiß
Version 1.0a

Autorin: Lil Gleiß
Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen:
feenlicht.rp@gmail.com
feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Der Große Wald von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz:
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten.
Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

INHALT

EINLEITUNG

LANDSCHAFTEN

Alte Ebene	9
Baumtod	10
Beerendickicht	11
Bleichhügel	12
Bucht der fallenden Sterne	13
Drei Spitzen	14
Druidenwald Inseln	15
Einsame Retusach Ebene	16
Elfenebenen - Ost	17
Elfenebenen - West	18
Felder der Sonne	19
Fleharan Talneth	20
Friedensebene	21
Geistersümpfe	22
Grausumpf	23
Heiße Redug	24
Heller Wald	25
Kühle Weiden	26
Letztes Gestrüpp	27
Nadelsumpf	28
Rauchsteppen	29
Reiterebenen	30
Salzschwaden	31
Sickerwald	32
Sonnenfluss - Oberlauf	33
Sonnenwaldfluss	34
Südbarriere	36
Tal der wandernden Büsche	37
Tautropfenwald	38
Tekain Telath	39
Wald d. verlorenen Freunde	40
Wald von Sologon	41
Weidenwald	42
Wellental	43
Wirren	44

DER GROSSE WALD

Einleitung	46
Klima	47
Landschaftsformen	50
Jahrtausendbäume	52
Umgebung	60
Besonderheiten	
Holz	66
Pflanzen	71
Stein	72
Lebewesen	72
Wasser	74
Landschaftstabellen	76

GESCHICHTE & RELIGION

Geschichte	83
Religion in Smettlers Eiche	95

BEWOHNER DES WALDES

Elfen	103
Hochelfen	111
Fey	116
Namensreservoir	119

SMETTLERS EICHE

Politik und Bevölkerung	124
Besondere Personen	128
Handel	156
Bildung	157
Schutz und Recht	158
Erscheinungsbild	161
Besondere Orte	166
Gasthäuser und Tavernen	177
Geschäfte	190

MYSTISCHE ORTE

Dari Morog	204
Herz des Waldes	206

SOLOGON

Staat und Bevölkerung	210
Besondere Personen	212
Waldmet und Handel	220
Erscheinungsbild	221
Besondere Orte	

MÖGLICHE ERLEBNISSE

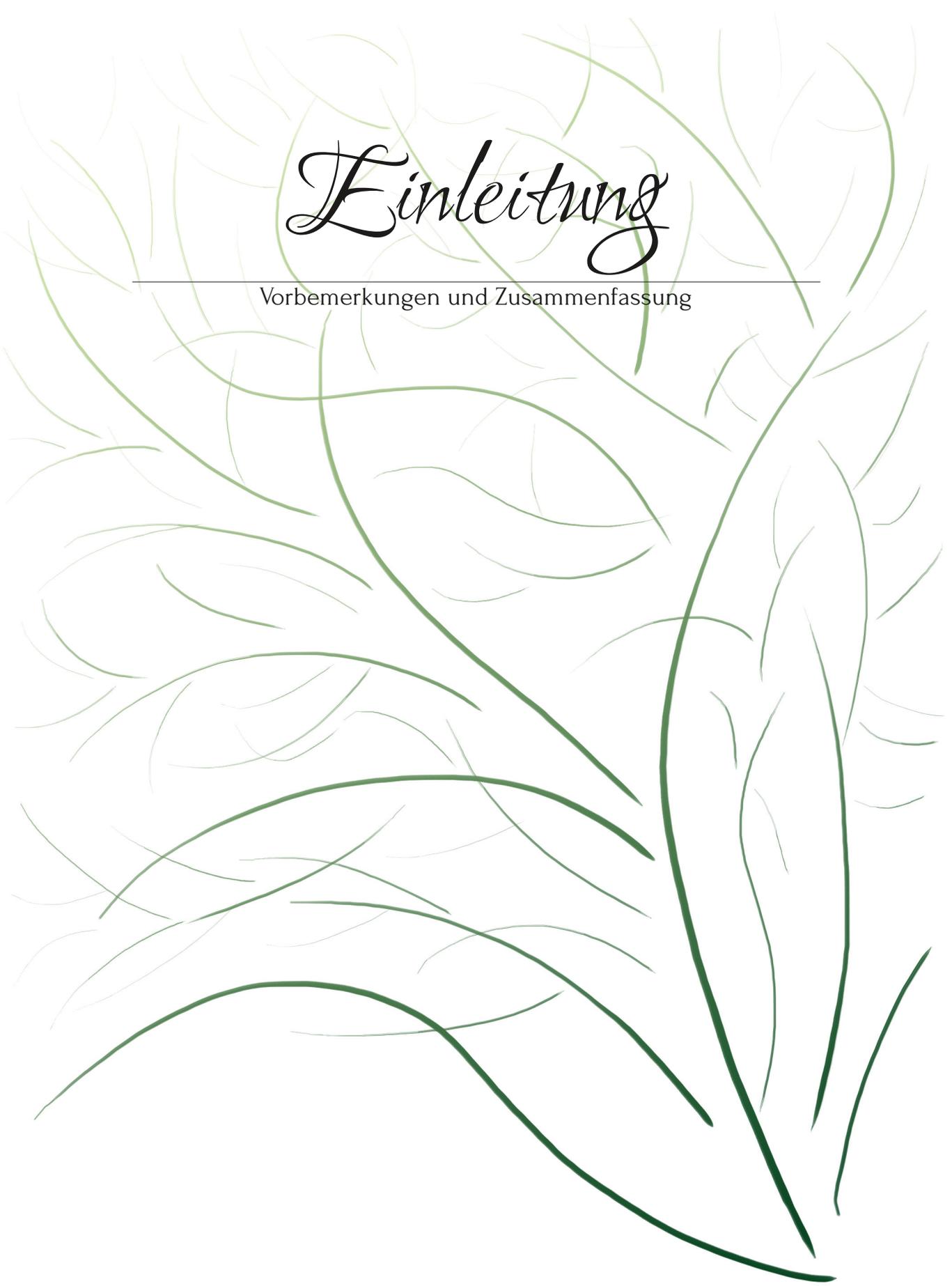
Charaktereinstieg	229
Erlebnisskizzen	232

ANHANG

Karten Großer Wald	235
Vegetationsschema	237
Karte Smettlers Eiche	238
Karte Sologon	239
Schlussgedanken	240
Dank	240

Einleitung

Vorbemerkungen und Zusammenfassung



ALLGEMEINES

Zum Aufbau von Landesbeschreibungen

Feenlicht

Zu Kürzen und Längen

Es ist unmöglich, alles detailliert zu beschreiben, also werden es Länderbeschreibungen wie diese nicht versuchen. Für knappe Ausführung gibt es neben mangelnder Zeit einen weiteren Grund: Damit Rollenspiel flüssig ablaufen kann, sollte vermieden werden, dass der Spielleiter ständig nachschlagen muss. Damit ein Ort sich mit Leben füllt, ist Spontanität und Einfallsreichtum wichtiger als lange Listen darüber, wo welche Pflanze wie dicht wächst.

Auf der anderen Seite übertreibt es dieser Autorin manchmal, wenn die Phantasie in voller Fahrt ist. Da entsteht auch mal ein Text, der einfach zu lang ist, oder die Informationen sind einfach zu viele - wer soll das alles im Kopf behalten?

Die Antwort ist einfach: Niemand!

Picken Sie sich heraus, was Ihnen hilft, eine Spielrunde lebendig zu gestalten. Überspringen Sie fröhlich, was für Ihre Spieler im Moment ohnehin nicht wahrzunehmen ist.

Kontakt

Fragen zur Welt von Feenlicht können gerne an die Emailadresse feenlicht.rp@gmail.com gerichtet werden. Alternativ ist es möglich, sich im Forum unter feenlicht-rollenspiel.de/forum anzumelden und dort als Spielleiter einzutragen.

Ich bitte vorgreifend um Verzeihung, wenn dabei nicht jeder Vorschlag in die offizielle Beschreibung der Welt übernommen wird - die eigene Vorstellung behütet man gerne wie eine Bärenmutter ihre Jungen.

An die Spieler

Verderben Sie sich nicht die Freude daran, eine Welt Stück um Stück entdecken zu können. Feenlicht lebt von einer klaren Trennung zwischen denen, die die Welt erleben, und denen, welche sie kennen und gestalten. Wenn Sie Spieler sind, dann sollte Ihre Lektüre hier enden.

An die Spielleiter

Sie haben gerne alle Zügel fest in der Hand und wissen genau, was als Nächstes passiert? Lösen Sie sich von solchen Gedanken. Wenn ihre Spieler sich in ihre Charaktere hinein versetzen, dann kann es immer anders kommen. Eines der Grundprinzipien bei Feenlicht ist die Möglichkeit, die Geschichten um die Spielfiguren offen zu halten. Selbst geplante Erlebnisse münden oft in eine Situation, die vielfältige Lösungen möglich macht.

Füllen Sie die Wesen, die den Spielerfiguren begegnen, mit Leben. Ein guter Weg dazu ist es, die Bewohner dieser Welt mit Grund agieren zu lassen. Da taucht eine junge Elfe nicht auf, weil es gerade romantisch wäre, sondern weil sie auf der Suche nach Pilzen ist. Lassen Sie die Welt von sich aus agieren, ruhig auch an den Spielern vorbei. So ist nicht jede Andeutung tatsächlich ein Hinweis auf ein Abenteuer und umgekehrt winkt nicht jede spannende Geschichte mit einem großen Schild.

Eine solche Offenheit ist nur möglich, wenn die Welt aus mehr besteht als nur dem einen Auftrag oder jenem ungelösten Rätsel. Umgekehrt ist bei ausreichend offener Beschreibung oft gar keine Abenteuergeschichte notwendig, sondern die Spieler haben gerade an all den Kleinigkeiten ihre Freude, oder es entsteht „ganz von selbst“ aus einer zunächst einfachen Situation eine interessante

Handlung. So lange alle Beteiligten sich an einer solchen Entwicklung erfreuen können, ist nichts dagegen zu sagen, dass ein Spieltag verstreicht, an dem lediglich die Düsternis zwischen den knorrigen Wurzeln eines riesigen Baumes untersucht wurde.

Natürlich muss der Spielleiter darauf vorbereitet sein, die Geschehnisse in Bewegung zu setzen. Aber wenn alles im Feenlichtstil abläuft, sollte er den Spielern offen halten, wie sie reagieren. Vielleicht kann ein Beispiel das erläutern:

Auf einer Reise zu alten Freunden treffen ein Druide und sein jahrelanger Freund, ein Zwerg mit großem Herzen für Mensch und Natur, auf einen Baum, der sich für die feinen Sinne des Druiden seltsam anfühlt. Das Element Leben scheint unter der Rinde deutlich aktiver zu sein, als man es von einem Baum erwarten dürfte. Die beiden nähern sich vorsichtig und als der Zwerg seine Hand nach der Rinde ausstreckt, geht diese schlagartig in Flammen auf. Erschrocken purzelt er zurück und wirft dabei fast seinen Freund mit um.

Was die beiden sehen ist nicht wirklich die Rinde des Baumes, sondern eine Illusion aus Licht, die die Trugblumen direkt darunter zu ihrem Schutz erzeugen. Die seltsamen Kreaturen haben noch keine Erfahrung mit intelligenten Lebewesen gesammelt und nutzen ihre übliche Taktik, die gegen Tiere zuverlässig als Schutz funktioniert hat.

Die Begegnung kann je nach Vorgehen der beiden Freunde sehr unterschiedlich weiter verlaufen. Von einer geduldigen Untersuchung des Phänomens über mehrere Tage hinweg bis zu einem Achselzucken gefolgt vom Weiterverfolgen des ursprünglichen Weges ist alles denkbar.

Zum Kartenmaterial

Auch Karten unterliegen dem Prinzip „Weniger ist mehr.“ Sie sollen Überblick vermitteln und enthalten ganz bewusst nicht zu viele Details. Als Begründung mögen die Wort eines weisen Freundes dienen:

„Eine Karte soll die Phantasie beflügeln, indem sie nicht zu viel vorgibt. Gerade das leistet eine Skizze perfekt. Eine zu realistische Darstellung kann zwei Wirkungen haben:

a) Wenn nur wenige Details enthalten sind, wirkt die Darstellung künstlich und steril und vermittelt eine ‚Spiel‘-Welt ohne Leben.

b) Wenn viele liebevoll arrangierte Details enthalten sind, wirkt die Darstellung zwar authentisch und lebendig, aber der Spieler, der keine Beziehung zu all diesen Details hat, fühlt sich als Ausstehender, der den Lebensraum eines anderen betrachtet.

Ein anderer Aspekt: Als Teil einer - in der Regel auf Papier vorliegenden - Beschreibung wirkt eine Zeichnung eher wie ein Entwurf, der geradezu einlädt, darin herum zu kritzeln, etwas hinzuzufügen, eigenes Leben hinein zu bringen. Ein perfektes realistisches Bild ist dagegen endgültig und behindert die Entwicklung eigener Ideen.

Bei Gebietskarten, noch mehr aber bei Landkarten ist Vorsicht angesagt, wenn es um Einblick für Spieler geht. Die Spielfiguren werden nie Überblick erhalten können, wie ihn eine Landkarte bietet, weder was die Genauigkeit noch was die Vollständigkeit betrifft. Lassen Sie sie die Welt aus der Ich-Perspektive entdecken.

Einleitung

ÜBER DEN GROSSEN WALD

Leben in tausenden von Formen

Der Große Wald wird seinem Namen gerecht: In seiner Ausdehnung übertrifft er die größten Staaten dieser Welt deutlich und die Jahrtausendbäume überragen alles, was es sonst an Vegetation gibt. Die Vielfalt des Lebens ist schier unerschöpflich.

Dieser Wald ist kein einheitliches gleichförmiges Grün, sondern überraschend abwechslungsreich. Der Versuch, all diese Vielfalt im Detail für jeden Bereich des riesigen Gebietes zu beschreiben, ist kaum machbar. Stattdessen ist der Großteil des Waldes durch eine Auflistung der verschiedenen Aspekte dargestellt, in denen sich einzelne Gegenden voneinander unterscheiden können.

Zentrale Rolle in dieser Welt kommt der Stadt die keine ist zu: Smettlers Eiche, jenem Ort, an dem die unterschiedlichsten Völker weitgehend friedlich beieinander leben. Keine Regierung im wahren Sinne, keine geschriebenen Gesetze und kein Militär – wie soll da Ordnung herrschen? Den Versuch einer Antwort finden Sie im zugehörigen Kapitel.

Dieser Band blickt auch über den Großen Wald hinaus in dessen Randbereiche. Dazu gehört die kleine Gemeinde Sologon mit ihrem dunklen Geheimnis. Nicht integriert wurde Mo'on, das einen eigenen Band rechtfertigt. Es fehlt auch das südliche Drittel des Großen Waldes, was wenig stören dürfte, da der Weg dorthin Monate bis Jahre dauern würde.

Kein anderer Teil dieser Welt liegt mir so sehr am Herzen wie der Große Wald. Das wird es sicherlich nicht leichter machen, dieser dunkelgrünen Welt gerecht zu werden. Hinzu kommt, dass ich nichts so klar vor Augen und zugleich so wenig konkret auf Papier ausgearbeitet habe. Üben Sie sich bitte in Geduld mit mir und lesen Sie dieses Werk mehr mit dem Herzen als mit dem Verstand. Das Element Leben entzieht sich dem, der es zu fassen sucht – ich bin da keine Ausnahme.

Einleitung

Landschaften

Die Gegenden um den Großen Wald im Überblick



ALTE EBENE

Karges Land am Rand der Berge

Landschaften

Landschaft und Klima

Vom Toten Fluss und vom Tal des Sonnenwaldflusses her steigt die Landschaft beständig in Richtung der Greisen Berge an. Das Land ist eintönig, ab mittleren Lagen größtenteils nur bewachsen von Gras und vereinzeltem Gebüsch.

Nahezu unablässig pfeift ein scharfer Wind von Westen her über das karge Land und verbiegt die wenigen Bäume in niederen Lagen gen Osten. Es fällt zwar Regen, aber der felsige, von Rissen durchzogene Boden will ihn nicht recht halten. Gewitter und Frühjahrsstürme entwickeln über diesem Land besondere Gewalt.

Vor allem im Westen klappt immer wieder eine Spalte im Gelände, fast als hätte sich der Boden darunter erhoben und den Stein dazu gebracht, aufzuplatzen wie die Kruste eines Brotes. Tatsächlich hebt sich hier der Boden über die Jahrtausende hinweg. Ab und an kommt es zu leichten Erdbeben. Manche jener Spalten besitzen bereits vom Gras überwucherte Ränder und fallen erst ins Auge, wenn man schon fast hinein stolpert. Hier und da hat das Wasser auch unter einem schmalen Spalt an der Oberfläche eine Kammer ausgewaschen, in der ein Koloss-Stamm sein Lager aufschlagen könnte. In manchen dieser Höhlen steht auch noch Wasser, wenn der Boden nicht weiter aufgebrochen ist.

Im Übergang zum Sickerwald gibt es ein oder zwei Stellen, an denen sich eine tiefe Furche vom tiefer liegenden Gelände hineinzieht in den brüchigen Boden der Alten Ebene. Die dort noch üppige Vegetation hat diese Spalten erobert, so dass sie eng gefüllt sind mit Bäumen und Büschen. Ein solcher Ort wäre ein ideales Zuhause für einige einsam lebenden Elfen. Ob dies nun Personen sind, die die Spielerfiguren besuchen, oder ob sie selbst an diesen Orten ein Zuhause finden, mag die Zeit zeigen.

Wer zu mutig ist, den kann zu Beginn des Tauwetters ein Irrlicht in den Sumpf locken, wo er zwar nicht versinkt, aber im trägen Matsch fast hoffnungslos stecken bleiben kann, wenn das dünne Eis bricht.

Bewohner

Steinböcke und wilde Schafe sind häufig, ebenso wie die Wölfe, die auf sie Jagd machen. Beide gehen zweibeinigen Besuchern für gewöhnlich aus dem Weg. Gefährlicher ist es, die vielen Höhlungen unter der Alten Ebene zu erforschen. Im Süden hat sich immer wieder mal eine Räuberbande eingenistet, die von hier die Sonnenwaldstraße unsicher macht. Im Norden kommt es vor, dass man tatsächlich einen Steintroll trifft, oder wohl eher er einen.



BAUMTOD

Wo der Große Wald starb

Landschaft und Klima

Auf den ersten Blick ist es nicht klar zu erkennen, aber dieses gesamte Gebiet war einst ein Teil des Großen Waldes. Der Boden ist ein Durcheinander aus sich kreuz und quer überlagernden Kuppen, entstanden aus gefallenem Jahrtausendbäumen. Heute ist das Land wieder grün, auch wenn die großen Bäume nie zurückgekehrt sind.

Die Landschaft ist ein dreidimensionales Labyrinth, auch wenn dieses meist nur aus Kräutern und Gräsern besteht. Man findet massenweise hölzerne Höhlen, teils immer noch stabil, teils so porös und brüchig, dass sie schon unter geringer Belastung in sich zusammenfallen. Kein ungefährlicher, aber ein faszinierender Ort.

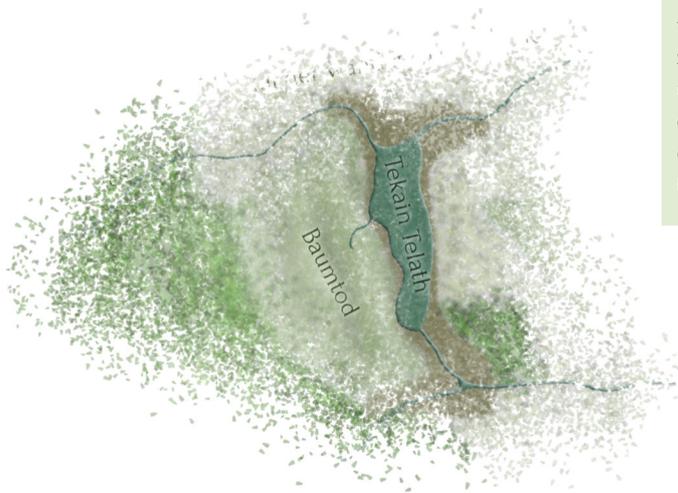
Bewohner

Überall raschelt, pfeift und quiekt es. Trotz der Nähe des Tekain Telath sind viele vor allem kleinere Tiere unterwegs. In den feuchten Höhlungen leben zahlreiche kleine Frösche und Lurche, die Mehrzahl davon ausgesprochen giftig. Es gibt aber auch Nagetiere aller Größenordnungen und Füchse, die diese jagen. Der größte Jäger dieser Gegend ist jedoch ein bunter Vogel.

Raubspecht

Das Gefieder dieses Vogels von der Größe eines Bussards ist in diversen Grüntönen gescheckt. Die äußersten Federn der Schwingen und die Schwanzfiederung sind leuchtend orange. Raubspechte attackieren ihre Beute, indem sie auf diese niederstoßen und sich auf dem Rücken festkralen. Gelingt ihnen das, hämmern sie wie ihre Verwandten mit dem spitzen harten Schnabel auf ihr Opfer ein und zielen dabei auf den Hals. Kleineren Tieren bis Fuchsgröße brechen sie dadurch mit wenigen Schlägen das Genick. Größere Ziele greifen Raubspechte nur an, wenn diese ihrem Gelege zu nahe kommen. Halblinge, vor allem aber Kobolde oder Fey könnten auch als Beute angesehen werden.

Landschaften



Wer einmal einen der wenig scheuen Raubspechte beim Beutefang gesehen hat, der wird mit Sicherheit den Blick etwas öfter zum Himmel richten. Dass diese Tiere vermutlich keine großen Ziele angingen, macht die Vorstellung eines gefiederten Mörders, der auf den eigenen Nacken einschlagen könnte, kaum weniger gruselig.

BEERENDICKICHT

Jede Menge Futter, jede Menge Dornen

Landschaften

Landschaft und Klima

Von oben betrachtet ist dieses Gebiet ein gewaltiges Amphitheater mit seiner Öffnung in Richtung zu den Kühlen Weiden hin. Das fällt einem Beobachter aber nur dann auf, wenn er über ein Jahr hinweg den Lichteinfall beobachtet. In der ersten Jahreshälfte erscheinen die kleinen Lichtungen zwischen den Sträuchern heller, da das Licht der nördlich wandernden Sonne günstiger eintrifft.

Das Beerendickicht ist ein riesiges Labyrinth aus teilweise haushohen Gebüsch, durchzogen von Tunneln, Wildpfaden und kleinen freien Bereichen, in denen manchmal einzelne Bäume wachsen. Für einen Weg durch dieses Gelände ist viel Geduld und robuste Kleidung sehr zu empfehlen. Wo zuvor noch ein einfacher Durchgang möglich war, ist ein Jahr später kaum noch an ein Durchkommen zu denken. Vor allem Brombeerranken erobern schnell jede Lücke.

Wer nicht mit scharfer Klinge einen Durchgang hacken möchte, der braucht schnell einen ganzen Tag für nur ein einziges Kästchen Wegstrecke auf der Landkarte. Die Reise durch das Dickicht dauert zwar lang, aber ein Verhungern ist außerhalb des Winters fast unmöglich. Irgendeine der buchstäblich Hunderte von Beerensorten ist immer reif.

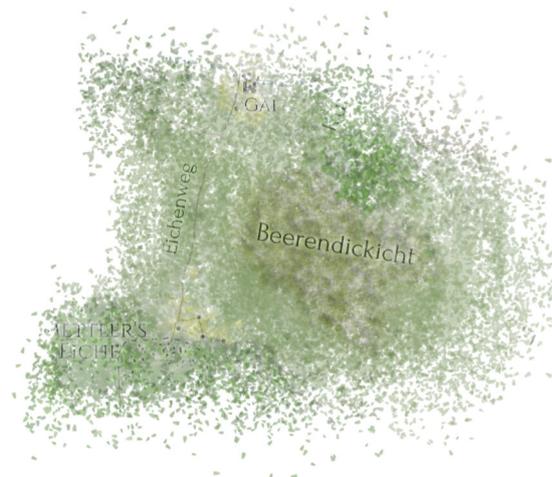
Bewohner

Sowohl Menschen als auch Elfen besuchen regelmäßig die Ausläufer dieser reichlich gefüllten Speisekammer. Besonders ergiebige Ecken hütet jeder Beerensammler wie seinen Augapfel. In manchen Familien aus Gai oder den Siedlungen vor dem Großen Wald wird der Weg zu einer solchen Ecke als Familiengeheimnis von Generation zu Generation weiter gegeben.

Fast noch mehr als in den angrenzenden östlichen Elfenebenen wimmelt es hier von Kaninchen. Sie sind mit schuld daran, dass das Gelände so schwer zu passieren ist. Wenn man nicht aufpasst, kann

man schnell einmal bis zum Knie im Boden einbrechen.

Anagril stöhnt vor Schmerzen. Sein Freund Darwan hat den Bruch zwar notdürftig geschient, aber nun ist die Frage, wie er seinen Freund nach Hause bekommen soll. Der Weg hierher durch enge dornige Tunnel war schon mit heilen Knochen eine Strapaze.



BLEICHHÜGEL

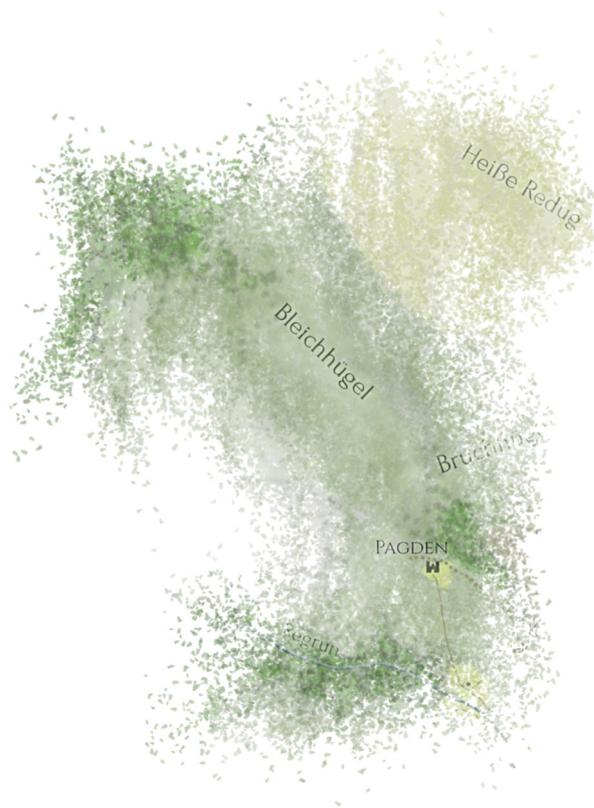
Höhenzug in zwei Farben

Landschaft und Klima

Der Einfluss der nahen Wüste ist deutlich zu spüren. Der Wind kommt oft von Nordost und treibt heiße trockene Luft die eine Flanke dieser Hügelkette hinauf, die sich gut fünfhundert Meter über das Umland erhebt.

Das Gras ist auf dieser Seite meist ausgedorrt und nur die seltenen Regenfälle lassen es wieder ergrünen. Hier wachsen auch viele dickblättrige Pflanzen und einige kleine Kakteen. Gemeinerweise verstecken diese sich mit ihren Stacheln im trockenen Gras – barfuß laufen endet schnell schmerzhaft.

Die heiße Luft steigt über der Kuppe der Hügel auf und zieht dabei feuchte Luft aus dem Großen Wald mit sich. Dadurch bekommt die Südwestflanke der Berge genügend Regen, um durchgängig ein sattes Grün zu bewahren. Dort wachsen viele Blumen und gelegentlich kleine Beerensträucher.



Bewohner

Auf der Nordostflanke der Hügel wird man außer Insekten und Kleintieren kaum etwas antreffen, das sich bewegt. Die Südwestseite dagegen wird viel von Rehen und Hirschen besucht, die reichlich frisches Gras vorfinden. Ab und an kann man einen Jäger aus Alacant treffen, wenn sich das Wild beispielsweise im Winter in dessen Heimat rar macht.

Landschaften

BUCHT DER FALLENDEN STERNE

Warmes fruchtbares Klima auf zahlreichen Inseln

Landschaft und Klima

Das Wetter über der Bucht und seiner Umgebung ist von milden bis warmen Temperaturen geprägt. Es regnet oft, wenn auch nicht so regelmäßig wie über dem Großen Wald. Der beständige, kräftige Wind sorgt allerdings dafür, dass sich das Wetter kühler anfühlt, als es ist.

Die Wälder der Inseln sind ungewöhnlich, denn sie bestehen fast durchgängig aus Obstbäumen verschiedenster Arten. Viele von ihnen bringen nur kleine Früchte hervor, aber fast alle sind essbar. Es gibt zig verschiedene Apfel- und Birnensorten, aber auch einige robuste Pfirsichbäume. Weiter im Landesinneren findet man Pflaumen, Kirschen und Mirabellen. An windgeschützten Orten ist auch die Anpflanzung von Feigen- und Olivenbäumen sowie wenigen Zitrusfrüchten gelungen.

Auf der südlichsten Insel steht ein einzelner riesiger Jahrtausendbaum, weithin sichtbar als Markierung für die sicherste Passage hinein in die Bucht.

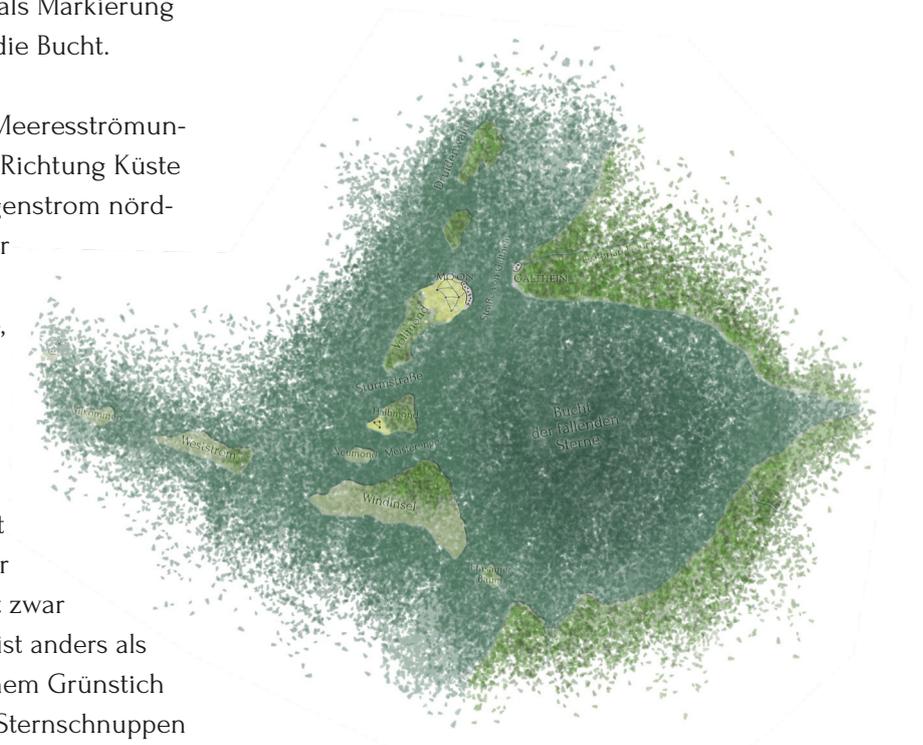
Um die Inselgruppe gibt es starke Meeresströmungen. Auf der Südseite sind diese in Richtung Küste gerichtet, während der stärkste Gegenstrom nördlich von Lebewohl hinaus aufs Meer führt. Zwischen Lebewohl und Willkommen bilden sich oft gefährliche, schnell zirkulierende Oberflächenströmungen, die man mit einem Schiff meiden sollte.

Die Bucht der fallenden Sterne selbst ist bei gutem Wetter ein malerischer Anblick. Die jeweils andere Seite ist zwar nur eine Ahnung, aber der Horizont ist anders als beim Blick aufs offene Meer, mit einem Grünstich versehen. Es fallen hier nicht mehr Sternschnuppen

als anderswo, aber in einer klaren Nacht, wenn der Wind zur Ruhe gekommen ist, liegt das Wasser wie ein gewaltiger Spiegel da. Dann ist ein fallender Stern ein besonders einprägsames Ereignis.

Bewohner

Auf allen Inseln vor der Bucht leben Menschen, Halbhelfen und Elfen, aber Willkommen, Weststrom, Neumond und die Windinsel sind nur dünn besiedelt. Es gibt nur wenige Tiere außer Vögeln und Insekten. Einzigartig für die Inseln sind Libellen mit Spannweiten bis zu dreißig Zentimetern. Viele von ihnen leben vom Nektar der Blüten und nur die größten Libellen jagen ihre kleineren Artgenossen. Es gibt auch nachtaktive Arten mit matten Flügeln und dunklem Panzer.



Landschaften

DREI SPITZEN

Weithin sichtbarer Orientierungspunkt

Landschaft und Klima

Mitten aus dem eher flachen Umland erheben sich drei gewaltige Felskegel in den Himmel. Fast zwei Kilometer überragen sie das umliegende Land und sind so weithin sichtbar. Das Titelbild des Erlebnisses „Zeit des Lernens“ zeigt die drei Berge von den südöstlich liegenden Feldern der Sonne aus, wie sie im bläulichen Dunst in der Ferne versinken.

Sowohl die Berge als auch ihr direktes Umland sind weitgehend karger Fels. Ein kalter Wind pfeift über sie. Der unregelmäßige Regen sorgt für ein beständiges An- und

Abschwellen der beiden hier entspringenden Zuflüsse des Sonnenflusses: Mal sind sie nur ein Rinnsal, mal reißende Bergbäche mit mehr als zehn Metern Breite.

Ein guter Kletterer findet in einer der zahllosen Höhlen am Fuße der drei Spitzen jede Menge Verstecke. Wo diese nur wenig in den Stein hinein reichen, sind sie auch ziemlich sichere Rückzugsmöglichkeiten.

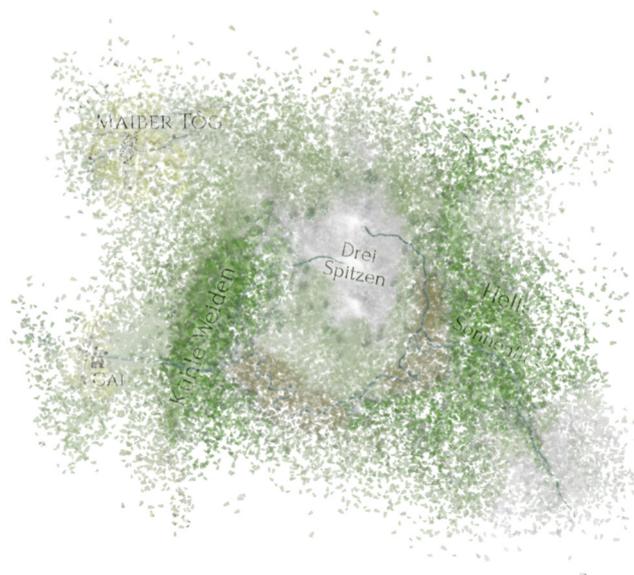
Es gibt aber lang verzweigte Höhlensysteme, in denen man sich leicht verlaufen kann. Oder ein Teil einer Höhle stürzt ein und versperrt einem den Rückweg bzw. schickt einen über eine Geröllhalde hinab in ein tiefes dunkles Loch, aus dem ein Herauskommen ohne Hilfe fast unmöglich ist.

Bewohner

In großen Höhen nisten diverse Adler. Die niedrigeren Bereiche der Felswände beherrschen aber die Steindohlen, deren Geschrei weithin hörbar ist, wenn sie in dunklen Schwärmen aufsteigen. In den zahlreichen Höhlen am Fuß der Berge haben viele Fledermäuse ihr Zuhause gefunden. Allabendlich

fliegen sie auf der Jagd nach Insekten hinaus in das umliegende Land.

Landschaften



DRUIDENWALD INSELN

Vorposten des Großen Waldes

Landschaften

Landschaft und Klima

Diese drei Inseln sind vollständig von Jahrtausendbäumen überwachsen. Bei der südlichsten der Inseln krallen sich die Bäume am Steilufer fest, dass langsam aber sicher unter ihnen weg bricht. Vor allem zur Seeseite hin sieht man die Überreste mehrerer gefallener Riesen aus den Wellen ragen. Die anderen beiden Inseln besitzen ein flaches Ufer, das von den kräftigen Bäumen dort stabil gehalten wird. Zwischen deren oft stelzenförmigen Wurzeln befindet sich ein verwuchertes Labyrinth aus kleineren Wurzeln, anderen Pflanzen, aber auch aus Seetang. Die hier wachsenden Bäume kommen mit dem Salzwasser gut zurecht. Sie besitzen markante herzförmige, fleischige Blätter, die man gekocht sogar essen kann.

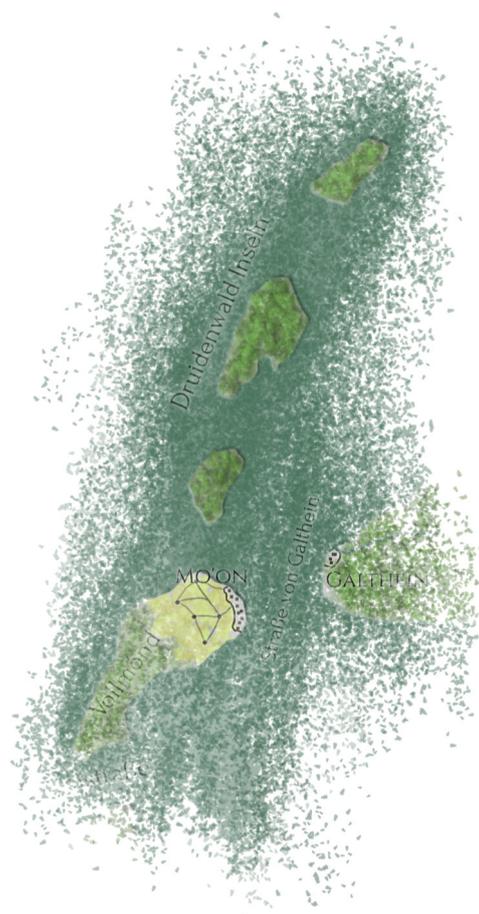
Auch auf den Inseln selbst fällt der Unterwuchs im Vergleich zum Festland sehr stark aus. Ein Durchqueren einer der Inseln beansprucht mit Leichtigkeit einen ganzen Tag und mehr.

Bewohner

Gerade die Tatsache, dass die Vegetation besonders dicht wächst, macht für die wenigen meist elfischen Bewohner ihren Reiz aus. Wer auf den Druidenwald Inseln nicht gefunden werden will, den wird man in hundert Jahren nicht aufspüren.

Genau aus diesem Grund versteckt sich hier auch manch zwielichtige Gestalt, ja manchmal sogar ein Überfallkommando aus den Blutigen Grafschaften.

Zum Glück haben die zuletzt Genannten nicht wirklich viel Ahnung vom Großen Wald und schon gar nicht von so dichter Vegetation wie auf diesen Inseln. Sie könnte man also mit etwas Mühe aufspüren, zumal sie mit Sicherheit irgendwo ein kleines Schiff verstecken. Zwischen den Stelzenwurzeln der Südinsel oder im dichten Wald aller drei Inseln kann sich ein spannendes Katz und Maus Spiel entwickeln.



EINSAME RETUSACH EBENE

Haufenweise Haufen

Landschaft und Klima

Zwischen dem Großen Wald und dem Wald der verlorenen Freunde liegt ein flaches Gelände, unterbrochen von vielen runden Hügeln, fast als hätten hier Bataillone von überdimensionierten Maulwürfen gearbeitet. Die kleinen Kuppen sind aber allesamt fest und von dichtem Gras überwachsen. Der Eindruck einer pickeligen Landschaft wird noch dadurch verstärkt, dass hier zwar nur Gras und Kräuter wachsen, dies aber in einer immensen Artenvielfalt, und immer in dichten Büscheln. Die höher wachsenden Pflanzen bilden somit aus der Entfernung betrachtet ihrerseits Buckel im eigentlich flachen Land.

Zum Westen hin unterbrechen zahlreiche klein Waldchen mit normal großen Bäumen, aber auch der eine oder andere vereinzelt Jahrausendbaum, das sonst gleichförmige Bild dieser Landschaft.

Die meisten der kleinen Hügel sind natürlichen Ursprungs, aber es gibt auch solche, die gar nicht so rund sind und in ihrem Inneren uralte Reste von längst aufgegebenen Häusern verstecken. Diese Reste ehemaliger Dörfer des Reiches Alacant verraten sich dem geübten Auge meist durch die geometrische Anordnung der Hügel. Hier gibt es nicht all zu viel zu entdecken, aber schon die Suche nach Zeichen einer früheren Besiedlung könnte spannend sein.

Bewohner

Nur die Menschen aus Alacant sehen die Ebene als eine einsame Weite an. Elfen, die dieses Land immer wieder gerne besuchen, wissen, dass es in all der Vegetation nur so krecht und fleucht. Unter dem Grün gibt es Igel, Kaninchen, Marder, Dachse und vieles mehr. Auch über dem Gras sichtbar sind vor allem verwilderte Rinder, Nachkommen aus einer Zeit, als Alacant ein weit größeres und bedeutenderes Reich war.

Landschaften



ELFENEbenen - OST

Karges, felsiges Land

Landschaftskarten

Landschaft und Klima

Bis auf den Namen hat dieses karge Land wenig mit den Elfenebenen westlich des Eichenwegs gemein. Wie große Ackerfurchen durchziehen Felskanten das Gelände von Nordost nach Südwest. Von Westen her kommend steigt der Boden immer wieder über eine Strecke von einigen hundert Metern sanft an, um dann in Form einer Felsstufe wieder auf die vorherige Höhe abzufallen. Eine Wanderung in der genannten Richtung ist mit Hilfe eines Seils oder anderer Kletterhilfen recht zügig zu bewerkstelligen. Von Ost nach West dagegen muss man entweder in weiten Schlangenlinien die höchsten Stellen der Abbruchkanten umgehen oder immer wieder eine von ihnen erklettern – beides kostet eine gehörige Portion mehr Zeit.

Am Fuß all dieser kleinen Felswände wachsen Büsche und hohe Kräuter und manchmal findet man dort kleine Teiche. Ansonsten ist das Land eher trocken. Vor allem in den kalten Monden pfeift ein eisiger Wind über das Relief dieser Gegend.

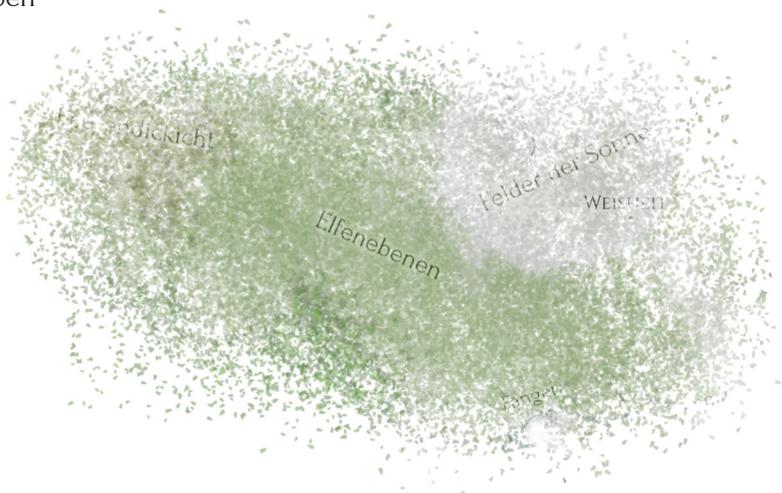
Das Gelände ist keineswegs eintönig: Immer wieder durchbrechen Felssäulen den Boden neben den Kanten, überzogen von bläulichen und gelben Flechten, glattgeschliffen vom beständigen Wind. Man findet vielfach schräg gewachsene, allein stehende Bäume, nur umgeben von einigen Büschen und des öfteren mit gespaltenem Stamm, sei es durch Blitzeinschlag oder das eigene Gewicht.

Bewohner

So karg dieses Land ist, ist es dennoch Heimat diverser Tiere. Es gibt kaum einen Flecken Erde, den nicht zahlreiche Kaninchen mit ihren Höhlen durchlöchert haben. Auch Rot- und Schwarzwild trifft man überraschend häufig an. Die Herrscher über dieses Land sind die Wölfe. Im Gegensatz zu vielen ihrer Verwandten hört man nur sehr selten einen von ihnen heulen. Die Graswölfe, wie sie

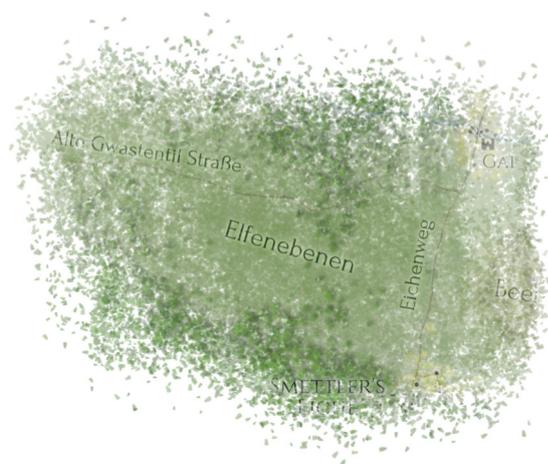
Das einsame Land wird kaum von Zweibeinern besucht, darum kennen die Graswölfe kaum Scheu vor ihnen und haben keinerlei Skrupel, auch ein solches Ziel auf ihre Speisekarte zu setzen. Schmerzhaftige Gegenwehr oder hastige Flucht auf einen Baum kann die effizienten Jäger aber schnell von ihrer Jagd abbringen, denn es gibt genügend Alternativen. Wer sich nach Stunden bangen Wartens wieder von einem sicheren Platz herunter wagt, weiß aber vermutlich nicht, dass die Wölfe tatsächlich längst nicht mehr in der Nähe lauern.

auch genannt werden, pirschen sich von allen Seiten an ihre Beute an, um sie dann in schneller Jagd über eine der Felskanten zu hetzen.



ELFENEbenen - WEST

Land der versteckten Wäldchen



Landschaft und Klima

Ähnlich wie die Friedensebene liegt auch dieses Gebiet höher als das Land zum Großen Wald hin und als das Tal des Sonnenflusses im Norden. Im Gegensatz zur Friedensebene erscheint das Land aber keineswegs flach, sondern hebt und senkt sich in einem Durcheinander aus sanften Hügeln.

Es gibt kaum Flüsse in diesem Gelände, obwohl vom Großen Wald her genügend oft Regen über das Land zieht. Das Wasser sammelt sich in all den Senken und bildet dort kleine flache Teiche und Seen, um die viele Pflanzen gedeihen. Viele dieser Senken liegen so tief, dass man das satte Grün ihrer Bäume aus der Entfernung für flache, dichter bewachsene Hügel halten könnte. Zumeist besitzen die Vertiefungen einen flach abfallenden Rand, manchmal aber auch steilere felsige Kanten, die eine kleine Kletterpartie erfordern, um auf ihren Grund zu gelangen.

Bewuchs und Geländeform sorgen am Boden dieser Senken für eine eigentümliche Stille, sieht man einmal vom Gesang der vielen Vögel ab.

Bewohner

So manche der Senken ist ein idyllisches Zuhause für eine kleine Gruppe Elfen, worin der Name dieser Gegend begründet liegt. Vor allem Grauelven, die sich der Welt außerhalb des Großen Waldes tiefer verbunden fühlen, trifft man hier häufiger an. Aber auch die ein oder andere Hütte eines Trappers oder sogar ein kleines Gehöft versteckt sich manchmal in diesen Mulden. Trotz alledem sind die westlichen Elfenebenen kein Gebiet, das man als besiedelt ansehen sollte. Von fünfzig der kleinen Wäldchen ist vielleicht eines bewohnt.

Tierische Bewohner der Elfenebenen sind selten größer als ein Fuchs oder ein Bussard. Wer das Land gut kennt, der findet die kleinen Wäldchen allein

Die Abgeschiedenheit eines Heims in den westlichen Elfenebenen kann ein Ort der Geborgenheit sein, in dem müde Wanderer Ruhe finden, oder in dem die lange Geschichte einer Spielerfigur beginnt. Es kann aber auch ein Ort böser Erinnerungen daraus werden, wenn üble Gestalten ihm alles entreißen.

dank der Vögel: Nahe der Wäldchen hört man vielstimmiges Gezwitscher, auf den Grasebenen sind es meist nur der Gesang der Lerchen und der vereinzelte Schrei eines

Greifvogels, die den Wanderer begleiten. Speziell im Spätsommer ist aber das Zirpen der Grashüpfer in den Ebenen allgegenwärtig.

Eine Reihe verwitterter Schilder weist von der Alten Gwastentil Straße den Weg zu einer jener Senken. Als die Wanderer deren Rand erreichen, blicken Sie hinunter auf einen kleinen Platz voller Baumstümpfe. Auf diese und den umliegenden Hain fällt warmes Licht aus den zahlreichen kleinen Fenstern des Gasthauses. Die Tür steht halb offen, der laue Abendwind trägt die Melodie einer Fiedel hinüber.

FELDER DER SONNE

Warmes Hochplateau und Sitz von Weisheit

Landschaften

Landschaft und Klima

Das felsige Hochplateau erhebt sich an seiner Südostseite gut 150 m über das Umland und im Nordwesten nahe des Sonnenflusses ist es noch über 50 m hoch. Größere Felsformationen ziehen sich wie riesige Zähne an seinem Rand entlang. Würde man sie aus der Luft betrachten, könnte man erkennen, dass sie vier konzentrische Kreise bilden, inzwischen aber verwittert und von vielen Spalten und Rissen durchzogen sind.

Das Plateau selbst ist ein sehr flacher Trichter, der sich zum Quellgebiet des Sonnenflusses hin neigt. Hier fällt nicht all zu oft Regen, aber das gesamte Gebiet wird ausschließlich über den Fluss entwässert, wodurch dieser schon hier eine respektable Breite besitzt. Er hat sich ein tiefes Tal gegraben und darin eine dunkle Schlucht, die erst in ihrem unteren Drittel genügend Platz für einige eng stehende Bäume und Büsche bietet. Wer von unten her in dieses Tal kommt mag lange Zeit meinen, dass es einen Weg hinauf auf das Plateau bietet, wird aber später an einem Wasserfall eines Besseren belehrt.

Auf den Feldern der Sonne wächst dünnes Gras und nur hier und da ein Baum oder ein kleiner Birkenhain. Im Winter bedeckt der Schnee die Ebene und es wird frostig kalt. Im Sommer dagegen ist es über lange Zeit angenehm warm, aber selten heiß, denn die Winde aus größeren Höhen bringen beständig kühlere Luft heran.

Praktisch von überall auf dem Plateau kann man bei halbwegs klarem Wetter die Drei Spitzen aus dem fernen Dunst im Nordwesten aufragen sehen.

Bewohner

Weisheit ist ein kleines Gehöft und einer der geheimen Ausbildungsorte der Subtai. Viel wichtiger aber noch: Hier lebt Ynith, ein Mädchen von scheinbar kaum acht Jahren, dessen Name nichts anders bedeutet als der Name dieses Ortes: Weisheit. Weit mehr zu Weisheit finden Sie im Erlebnis „Zeit des Lernens“.

Will man einen Weg auf das Plateau finden, dann muss man entweder ein erfahrener Kletterer sein (Schwierigkeit meist 30) oder heimlich einem Subtai folgen, der den Weg hinauf antritt. Sollte man den Weg tatsächlich entdecken, dann bedeutet das noch lange nicht, dass man Weisheit findet, so man nicht einem Subtai verfolgen konnte. Das Gehöft liegt in einer leichten Senke und ist nur von einem kleinen Bereich des Plateaus aus erkennbar.

Die Ringfelsen der Felder der Sonne sind Heimat zahlreicher Greifvögel, die von hier aus Jagd auf Kleintiere der Ebene und des Umlandes machen.

Es gibt zahlreiche Feinde der Subtai, die gerne das Nest, aus dem sie kriechen, vernichten würden. Warum nicht eine Gruppe von naiven Personen genau dafür anheuern, angeblich um die Möglichkeit zu eröffnen, diese edlen Kämpfer für das Gute zu unterstützen? Elfen aus dem Großen Wald, die die Welt der Menschen und ihre Täuschungen noch nicht kennen, wären für ein solches Vorgehen durchaus geeignete Ziele.

Größere Raubtiere als einen Fuchs wird man nicht antreffen, denn für sie ist das Plateau ebenso unzugänglich wie für Zweibeiner.



FLEHARAN TALNETH

Mondlicht ohne Mond

Landschaft und Klima

Auf der Karte mag dieses Gebiet dem Tal der wandernden Büsche ähnlich sehen, in der Realität unterscheidet es sich deutlich. Eine weite Ebene saftigen Graslandes ist umgeben von einem Auf und Ab leichter Bodensenken, die übersät sind von zahlreichen großen Hecken, in deren Mitte sich fast immer ein einzelner Baum erhebt. Mitten im Grasland stehen einige einzelne Jahrtausendbäume in großem Abstand zueinander. Allesamt besitzen diese Riesen besonders wuchtige Stämme und weit ausladende Kronen. Ein dichter Wald umgibt den Lokarinen Fuinalath dort, wo er seinen Beinamen „der Verdorbene“ schon nicht mehr verdient.

Im gesamten Gebiet ist es ganzjährig relativ warm. Vor allem Nachts ziehen oft laue Winde von der Heißen Redug herüber.

Fleharan Talneth, das weite Mondlicht, hat seinen Namen den ungewöhnlichen Felsen zu verdanken, die überall verstreut liegen. Diese Felsen sind im Sonnenlicht relativ dunkel, da sich das Element Licht in ihrer feinen Innenstruktur aus Erde und Wasser verfängt. Nachts gibt der Stein das Licht als blassblaues Leuchten wieder ab und erscheint dadurch ungewöhnlich hell, als läge er im Licht eines vollen Mondes.

Bewohner

In mehreren der Jahrtausendbäume leben kleinere Elfengemeinschaften. Unter ihnen gibt es Beziehungen, die am ehesten einer menschlichen Zivilisation nahe kommen. Man tauscht verschiedene Waren und Handwerksüter aus und unterhält gemeinsam eine Gruppe von Waldläufern, die die Ebene durchstreifen, um größere Raubtiere fern zu halten.

Durch den Einfluss der Elfen trifft man hier praktisch keine Arkadiswölfe aus den Steppen jenseits des Flusses an, kleinere Raubtiere sieht man aber dank eines reichen Angebots an Wild häufiger. Auch

Raubspechte wie in Baumtod jagen vereinzelt vom Fluss her.

Eine kleine Herde Lapran hat sich in einem heißen Sommer durch das Niedrigwasser des Lokarinen Fuinalath gearbeitet und wühlt nun unbekümmert den Boden unterhalb eines der Elfenbäume auf. Neben der Tatsache, dass dabei Fundstellen für Kräuter dahin gehen, schädigen die großen Tiere auch die Wurzeln des Jahrtausendbaumes. Am meisten Sorge macht den Elfen aber die Möglichkeit, dass den Pflanzenfressern ihre Jäger, die Arkadiswölfe, folgen könnten. Wie lockt man gut zwei Tonnen schwere Tiere wieder weg von ihrer neuen Futterquelle, wenn ein Töten keine Option ist?



FRIEDENSEBENE

Höher gelegen als der Anblick vermuten lässt

Landschaften

Landschaft und Klima

Die Friedensebene ist überzogen von saftig grünen, ab Spätsommer beigen bis goldgelben Gräsern. Die weite Landschaft wird immer wieder von kleinen Hainen unterbrochen, in denen die wenigen Laubbäume sehr locker stehen.

Insgesamt liegt die Ebene ein gutes Stück über dem Umland, auch wenn dies kaum auffällt, so man sich nicht auf ihrem Kamm befindet, der in etwa in Richtung der Beschriftung verläuft. Der Horizont wirkt von dort aus „runder“ als von anderswo. Den wenigen Bewohnern dieser Gegend ist dieser Umstand bewusst, aber nicht wirklich wichtig. Reisende erleben die Friedensebene in dieser Form nur kurz an der Kuppe westlich der Abzweigung nach Sologon.

Das Wetter in der Ebene ist vor allem in der Südhälfte wechselhaft. Der vom Großen Wald aufsteigende Nebel ergießt sich hier nicht als vorhersagbarer Regen, sondern hält sich mal tagelang nass und kühl über dem Land; mal treibt der Wind ungebremst Regenwolken über die Ebene und wieder ein andermal regnet es wochenlang keinen Tropfen. Die zwei oder drei einsamen Gasthäuser an der Straße besitzen Gemüsegärten und einige kleine Felder, aber für ertragreiche Landwirtschaft will es nicht wirklich reichen.

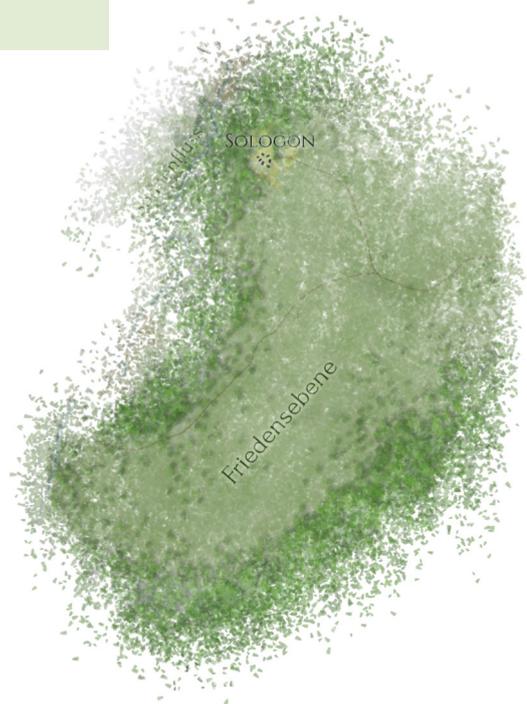
Ob fernab oder nah der Straße, ob groß oder klein, verlassene einzeln stehende Häuser trifft man immer wieder in allen erdenklichen Zuständen des Verfalls an. Große Schätze gibt es hier für gewöhnlich nicht zu entdecken, aber das macht eine Suche unter morschen Balken nach einer Kletterpartie dank fehlender Treppe nicht weniger aufregend. Das zahlreiche Kleingetier kann dabei durch sein plötzliches Auftauchen aus einem alten Kamin oder einer vermoderten Truhe heraus für einen gehörigen Adrenalinschub sorgen, ist aber ungefährlich. Riskant wird es, wenn man sich in einem Räuber- oder Schmugglernest einquartiert, ohne es zu wissen.

Oder man findet tatsächlich etwas Wertvolles und nimmt es einfach mit, ohne zu ahnen, dass einem schon bald die Halunken, welche es ergaunert haben, auf den Fersen sind. Dumm, wenn man dann auch noch Geld aus den Wertgegenständen machen möchte und einer davon ein viel zu bekanntes Familienerbstück aus der Stadt ist, in der man es verkaufen will.

Bewohner

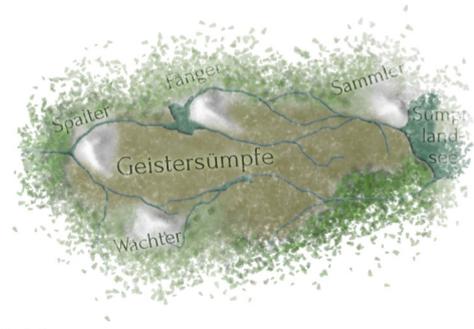
Fuchs, Hase, Igel, Marder und viele weitere Tiere ähnlicher Größenordnung finden im hohen Gras reichlich Versteck und Nahrung. Größere Tiere trifft man selten. Um die kleinen Wäldchen herum sieht man zahlreiche Vögel und in fast jedem Gebüsch erklingt das Gezeter eine Großfamilie von Sperlingen.

Wie angemerkt befinden sich zwei oder drei Gasthäuser am Wegesrand, in denen man für einen vernünftigen Preis eine nahrhafte Mahlzeit und ein angemessenes Nachtlager bekommt. Das entbehrungsreiche Leben mitten im Niemandsland ist aber nicht Jedermanns Sache. Die Straße führt auch an diversen alten Häusern vorbei, deren Tage als Gasthaus inzwischen gezählt sind. Die weniger verfallenen von ihnen bieten aber immerhin noch Schutz vor dem launenhaften Wetter.



GEISTERSÜMPFE

Große Wassermassen, gelenkt von hartem Fels



Landschaft und Klima

Der Dariban fließt hier aus dem Großen Wald hinaus in die Ebene. Hinter den Geistersümpfen wird sich sein Wasser wieder zu einem breiteren Strom zusammen finden und bildet damit einen der beiden Hauptarme des Alantaqualin, des längsten Flusses dieser Welt. Am Waldrand fließt sein klares Wasser direkt auf den Spalter zu, einen flachen dunklen Felsen in der Form eines umgedrehten riesigen Schiffsrumpfes. Der Fels des Spalters ist immens fest und hat dem Wasser schon Jahrtausende stand gehalten. Von einem der letzten Jahrtausendebäume aus bietet sich hier ein beeindruckendes Schauspiel:

Das Wasser brandet gegen den Felsen und spritzt zig Meter hoch, bevor es beidseits des Spalters wieder in den Fluss donnert. Gischt und Nebel tauchen die Landschaft dahinter in dichten Dunst. Wächter und Fänger, zwei ähnlich flache, aber eher rundliche Berge aus hartem Fels lenken die Teile des Flusses weiter um. In dem Gebiet zwischen den Hauptarmen erstreckt sich ein weites Feuchtgebiet. Teils besteht dies

aus wasser-
durchtränkten
Wiesen, teils aus
dunklen Tümpeln,
überwuchert von
Wasserpflanzen.

Beständiger
Nebel hängt über
dem feuchten
Land, aus dem
sich immer wieder schmale Felssäulen jenes harten
Felses erheben. Diese schroffen verwinkelten Stein-
formationen wirken teils wie riesige Wächter, die
sich aus dem Dunst erheben.

Der Dariban ist eine gute Möglichkeit, durch den Großen Wald zügig nach Osten zu kommen. Die Strömung nimmt aber schon Kilometer vor dem Waldrand und dem auf den Spalter donnernenden Wasser gefährlich an Fahrt auf. Wer hier zu lange zögert, um das Ufer zu erreichen, der ist verloren. Die nahende Katastrophe könnte man vielleicht aber noch abwenden, wenn jemand am Ufer vorausseilt und sich gesichert mit einem Seil in die Fluten wirft, um so die dem Untergang geweihten doch noch zu retten.

Bewohner

Zumindest alle auf der Karte verzeichneten Wasserläufe sind schiffbar. Eine Reise durch dieses gespenstische Land ist aber nicht zu empfehlen: In dem dunklen warmen Wasser gibt es so manchen großen Fisch, der ein Boot gefährlich ins Wanken bringen kann und nichts gegen Essbares hat, das ins Wasser plumpst. Gefährlicher für Reisende sind aber die Bewohner der hohen Felsen.

Geisterschwinger

Der Name lässt elegante Flugwesen vermuten, aber Geisterschwinger beherrschen lediglich den Gleitflug. Das macht die bis zu vier Meter langen Echsen aber nicht minder gefährlich. Sie besitzen eine feine Wahrnehmung für das Element Luft und das Element Wasser und können dadurch trotz Nebel und trübem Wasser ihre Beute genau orten. Da sie nahezu alles fressen, was sich bewegt, ist es unerheblich, dass dieser Sinn nicht fein genug ist, um das Ziel genau zu identifizieren.

Geisterschwinger besitzen einen schlanken Körper, Flughäute zwischen Vorder- und Hinterbeinen und einen massigen Schädel. Mit ihrer bleichen Haut sind sie vom Nebel nur schwer zu unterscheiden und auch das leichte Knattern der Flughäute hört man meist zu spät. Sie rammen den Schädel in ihre Opfer und verletzen es dadurch meist schwer. Reicht das nicht aus, dann bäumen sie sich im Wasser auf und schlagen so lange zu, bis sich nichts mehr rührt.

Die wenigen Elfen, die am Rand der Geistersümpfe leben, kennen die gleitenden Jäger, denn manche verirren sich in die Randgebiete des Großen Waldes. Sie werden wagemutige Reisende eindringlich vor den Sümpfen warnen.

Seien Sie nicht zimperlich, wenn die Spieler die Gefahr verlachen. Die erste Begegnung mit Geisterschwinger darf buchstäblich einschlagend wirken.

GRAUSUMPF

Letzte Ruhe des Sonnenwaldflusses vor dem Meer

Landschaft und Klima

Die Landschaft hat sich in dieser Gegend im Lauf der Jahrhunderte abgesenkt. Der Sonnenwaldfluss fließt dadurch sehr träge und staut sich schon an kleinsten Hindernissen. Wasser und Nebel sind allgegenwärtig.

Im Gegensatz zum im Norden angrenzenden lichten Wald ist dieses kleine Gebiet vollkommen baumlos und auch andere größere Pflanzen fehlen. Nur wenige trockene Flecken existieren zwischen dem Netz aus Tümpeln und selbst diese sind meist nicht dauerhaft. Wenn die Wasser des Flusses stärker strömen, bringen sie Treibgut mit sich, dass sie mal kraftvoll, mal gelangweilt zu verworrenen Strukturen aus Ästen und Wurzeln zusammenschieben.

Insgesamt ist das Passieren des Grausumpfes auch in einem Boot schwierig, da es an beständigen Wasserwegen mangelt. Erfahrene Fischer aus der Umgebung finden aber meist innerhalb eines Tages einen Weg durch das feuchte Gebiet.

Den Namen Grausumpf hat die Landschaft von dem beständigen Dunst, der sie in farbloses Licht taucht. Wirklich dichter Nebel entsteht daraus aber nur morgens und abends.



Bewohner

Fischer finden hier reichlich Beute und auch viele Vögel gehen auf Jagd. Der Mangel an festem Boden sorgt aber dafür, dass sie kaum nisten, sieht man einmal von kleineren Arten ab, welche die brüchigen Inseln aus Treibgut bewohnen.

Insekten findet man dagegen reichlich, wobei Schwärme von Mücken den unangenehmen Hauptteil bilden. Auch große grünblau und rostrot schillernde Libellen schweben bei ihrer Jagd über das Wasser.

Gerade am Südrand, wo der Grausumpf an den Großen Wald grenzt, sammeln sich immer wieder einmal größere Mengen von Treibgut. Der Kordal staut sich dann zurück und bildet bis weit in den Wald hinein einen flachen See zwischen den großen Wurzeln. Bevor dieser immer weiter anwächst, könnten die Bewohner des nahen Dorfes versuchen, die Barriere zu beseitigen. Keine einfache und auch keine ungefährliche Aufgabe, denn schnell löst sich mal ein größeres Teil und klemmt einen der Arbeiter oder eines der Boote ein. Dann ist sehr schnelles Handeln notwendig.

Landschaften

HEISSE REDUG

Unwegsames glühendes Geröll

Landschaft und Klima

Die Redug liegt in einem weiten Tal sichtlich tiefer als ihre Umgebung. Die Grenze zum höher liegenden Grasland ist eine zerfaserte Linie, bestehend aus einer leicht überhängenden Böschung, auf der das Gras bereits vertrocknet ist. Der Boden ist dort noch mehrere Schritt ins Grasland hinein brüchig.

Die Redug zu durchqueren ist blanker Wahnsinn, aber die Erforschung ihrer skurrilen Bewohner mag eine spannende Sache für einen neugierigen Besucher sein. Und wenn man etwas perfekt trocknen möchte, dann gibt es keinen besseren natürlichen Ofen.

Nach und nach fällt die Erde auf die heißen Steine der Redug, wird dort ausgetrocknet und schließlich vom Wind davon getragen. So frisst sich die Wüste langsam weiter ins Land vor. Dieser Prozess wird aber nicht ewig andauern. In Richtung Westen, zum Großen Wald hin, werden die Feuchtigkeit des Bodens und die festen Wurzeln der Jahrtausendbäume das Fortschreiten stark verlangsamen, im Süden ist das Wachstum bereits durch die dort feuchteren Böden eingeschränkt. Nur nach Südwest und Nord dehnt sich die Redug noch ungehindert aus.

In etwa zweihundert Jahren wird die Wüste einen der angrenzenden Flüsse erreichen, der sich dann in das Tal ergießt. Das wird die Redug zwar nicht löschen, aber ihr Wachstum beenden und Stückweise sogar umkehren.

Schon auf größere Entfernung sieht man die Luft über diesem Land flimmern. Wolken ziehen sehr hoch über die Wüste hinweg und wenn doch einmal Regen fällt, steigt er noch als Dampf wieder auf, bevor er den Boden berührt hat.

Ihren Ursprung verdankt die Wüste einer Ader des Elements Feuer, die der Oberfläche nahe kommt. Die Hitze hat den einst felsigen Untergrund im Wechsel der Temperaturen immer weiter aufgebro-

chen. Die Redug besteht aus scharfkantigem Geröll und Felsen, die zur Mitte hin immer feiner werden.

In den Randbereichen der Wüste kann man auf dicken Sohlen problemlos umherwandern, auch wenn das Vorankommen mühsam ist und schon ein simpler Sturz blutende Wunden an den scharfkantigen Steinen verursachen kann (Sturzschaden immer 2W6 zusätzlich zu den üblichen Regeln). Pro Kilometer Abstand vom Rand der Wüste sorgt die Hitze für einen Verlust von 1 AP pro Runde.

Bewohner

Sie wachsen hier eher langsam, aber in der Redug leben an vielen Stellen Crystal (siehe Kreaturenband) auf den Felsen. Im Randbereich gibt es diverse Reptilien und Insekten, die sich an die Hitze angepasst haben. In der tieferen Wüste leben skurrile Lebewesen, die völlig ohne Wasser leben:

Glutschlangen

Dies sind kaum daumendicke längliche Kreaturen, die sich mit einem hörbaren Rascheln bewegen. Sieht man genauer hin, so erkennt man eine Struktur aus knöchernen Rippen, die an eine Girlande erinnert. Die Wesen haben keine Vorder- oder Hinterseite und kriechen mal vor mal zurück langsam über die Steine, von denen sie sich auch ernähren. Sie sind noch heißer als ihre Umgebung, weswegen man sie fälschlich für die Verursacher der Redug halten könnte.

Steinkäfer

Die Körper dieser seltsamen Tiere sehen aus wie die scharfkantigen Steine der Wüste, nicht größer als eine Kinderfaust. Steinkäfer können drei breite Fächer entfalten, ähnlich einem Farnwedel, mit dem sie feinste Nahrung aus der Luft filtern. Schon bei minimalen Bodenerschütterungen ziehen sie diese Auswüchse blitzartig mitsamt ihren sechs Beinen ein, wobei ein lautes Knacken zu hören ist. Den steinharten Panzer kann man nur mit brachialer Gewalt knacken.

HELLER WALD

Vielfarbig lichter Baumbestand

Landschaftswalden

Landschaft und Klima

Das Gelände steigt zu beiden Seiten des Sonnenflusses in immer höher reichenden Wellen langsam an. Auch hier noch hat sich der Fluss tief in das Gelände eingegraben, ebenso wie viele seiner Nebenflüsse. Da sich in diesen steilen Bereichen die Bäume nur schlecht halten können, hat das Licht freie Bahn bis zum Waldboden hinab.

Der Bewuchs ist sehr abwechslungsreich. Nahe am Fluss wachsen kleinere Laubbäume, vor allem Birken, aber in flacheren Abschnitten auch Weiden. Zu den Drei Spitzen hin ist der Wald eine Mischung aus hohen Laubbäumen, zwischen die sich immer wieder kleine Flecken mit ebenso schlanken Kiefern gedrängt haben. Nahe den der Felder der Sonne herrschen die Silberblattbuchen vor, deren fast bläulich weiße Blätter das Sonnenlicht auf eigentümliche Weise färben. Diese Blätter werden im Herbst blass türkis, wodurch der Boden des Waldes dem Himmel gleicht.

Unterwuchs ist im Hellen Wald abgesehen vom Flussbereich spärlich. Für einen Wald kommt man zügig voran. Im Frühling schieben sich tausende verschiedenfarbige Blumen durch das Laub und verwandeln den Wald in ein lebendes Gemälde. Immer wieder fällt der Sonnenfluss über große Steinstufen und Vorsprünge. Bei Sonnenschein glitzern die Vorhänge aus dünnem Wasser im Licht.

Vom Klima her ist der Helle Wald das Gegenstück zu den Kühlen Weiden auf der anderen Seite der Drei Spitzen. Das Wetter ist mild und im Winter fällt wenig Schnee.

Bewohner

Wer die kleinen geflügelten Fey etwas näher kennt, der wird sie hier erwarten. Sie leben hier fast schon nomadisierend. Im Sommer sind sie im gesamten Wald unterwegs und genießen das Licht und die warme Luft. Sie sammeln aber auch emsig Vorräte wie Honig, Nektar und Nüsse und sie trocknen Pilze und Kräuter für die kalte Jahreszeit. Dann, im Winter, verkriechen sie sich in Erdhöhlen unweit des Flusses. Wenn der Frost doch einmal länger Einzug hält, dann drängen sie sich aneinander und sammeln das Element Feuer aus ihrer Umgebung.

Im Hellen Wald lebt auch eine kleine Gemeinschaft von elfischen Druiden, die engen Kontakt zu den Fey hält und diesen hilft, wenn die kleinen Wesen mit einer Bedrohung alleine nicht zurecht kommen.

Ein Wanderer in dieser Gegend bekommt über kurz oder lang sicher einmal einen Wolfsigel zu Gesicht. Dieses Tier bringt es auf die imposante Größe eines Dachses mit Stacheln, die bis zu zwei Handspannen lang werden. Diese sind meist gespickt mit altem Laub, so dass man manchen der stacheligen Kerle

für einen wandernden Laubhaufen halten kann. Wolfsigel scheren sich nicht um andere Tiere, denn sie sind bestens geschützt. Die Stacheln injizieren ein schwaches Gift, das für leichte Desorientierung und für Lichtempfindlichkeit sorgt.

Das Gift der Wolfsigel ist unangenehm, aber für Menschen nicht gefährlich. Man kann es als leichtes Betäubungsmittel verwenden. Die schnellste Methode, an größere Mengen dieses Stoffes zu kommen, wäre das Ernten der Stacheln eines getöteten Wolfsigels.

Wer den Lichten Wald ein wenig kennt, der wird wissen, dass man sich durch ein solches Vorgehen schnell Probleme einhandelt. Da verschwinden Teile der Ausrüstung, die Vorräte werden feucht oder sind verdreht und die Stabilität von vielen Dingen lässt erstaunlich schnell nach. Eine Gruppe von Druiden zusammen mit mehreren Dutzend Fey kann den sonst so idyllischen Hellen Wald für Besucher in einen chaotischen Albtraum verwandeln.

KÜHLE WEIDEN

Wo der Sonnenfluss eiskalt ist

Landschaft und Klima

Abends steigt Nebel vom Sonnenfluss auf und kriecht in langen Bändern langsam zwischen die knorrigen Stämmen und Wurzeln der Weiden umher. In den verbogenen Formen, abgebrochenen Stämmen und dem Gestrüpp erkennt das phantasievolle Auge leicht allerlei Schreckgestalten. Dass der Nebel dick und ungewöhnlich kalt ist, tut sein Übriges, um einem einen Schauer den Rücken hinter zu schicken. Leises Knarren und Knacken der alten Bäume ist in diesem Wald ein ständiger Begleiter, ansonsten ist es ungewöhnlich still.

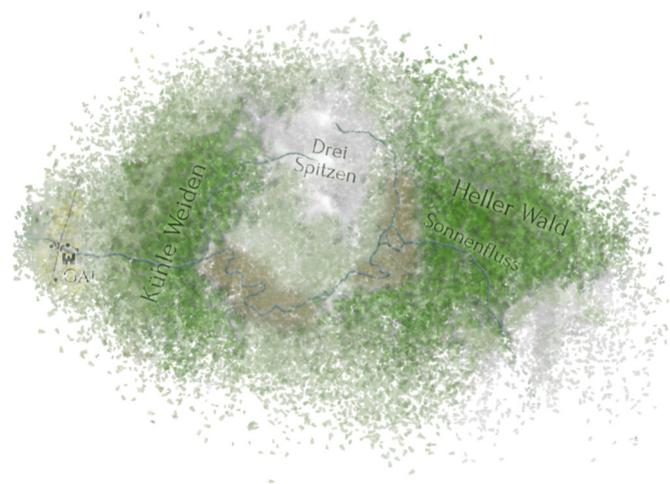
Das Element Feuer ist in dieser Gegend nur schwach ausgeprägt. Der Winter kommt früh und dann friert der Fluss schnell zu und straft seinen Namen Lügen. Im flachen Land hinter den Kühlen Weiden staut sich dadurch das Wasser und breitet sich in das nahe Sumpfgebiet aus. Taut es im Frühjahr, so schwillt der Fluss nahezu genauso an wie ein Bergfluss und der Sumpf liegt bald trocken, um dann von Massen an Kräutern erobert zu werden.

Der Wald ist weitgehend ungefährlich, aber die Anwohner erzählen sich gruselige Geschichten. Hat man genügend von diesen gehört, dann ist ein nächtlicher Ausflug in die Kühlen Weiden schnell eine Mutprobe. Speziell im Mondlicht, wenn die Schatten der Bäume im langsam driftenden Nebel nach einem zu greifen scheinen.

Bewohner

Die Bewohner der Gegend um Gai und Maiber Tog wissen, dass der Wald bis auf seine unangenehme Kühle ungefährlich ist, sieht man von dem einen oder anderen Graswolf ab, der sich aus der östlichen Elfenebene hierher verirrt. Gerade im Sommer kann man immer wieder kleine Gruppen von Kräutersammlerinnen und Pilzsuchern treffen.

Tiere trifft man nicht viele an. Und die, die es gibt, haben ihren Jahreszyklus an die kalte Witterung angepasst. Meist sind es kleinere Pflanzenfresser, die sich in der wärmeren Hälfte des Jahres einen Wanst an den zahlreichen Kräutern anfuttern, um die andere Hälfte des Jahres zu verschlafen.



LETZTES GESTRÜPP

Grenze zur Wildnis

Landschaften

Landschaft und Klima

Nur im Westen, zum Großen Wald hin und nahe am Fluss ist die Vegetation aus Sträuchern um den Fluss so dicht, dass ein Durchkommen fast unmöglich ist. Im Osten, nahe der Südbarriere, wirken die Büsche fast wie Wollknäuel, wahllos über die Landschaft verstreut. Die meisten von ihnen sind struppig und windzerzaust sowie mit jeder Menge spitzer Dornen ausgestattet. Hier und da ragen Felsen aus dem Boden.

Das Land ist karg und Regen selten. Im Sommer ist der Boden vielerorts aufgeplatzt von der Trockenheit. Nur nahe an den Flüssen hält sich beständiges Grün. Die Büsche lehnen sich von teils unterspülten Ufern weit über das Wasser.

So karg diese Landschaft ist, so farbenfroh kann sie sein. Im Frühling wechseln sich die verschiedenen Straucharten mit unterschiedlichen Blütenfarben ab und im Herbst leuchten überall Beeren in Orange, Rot, Weiß und Blau.

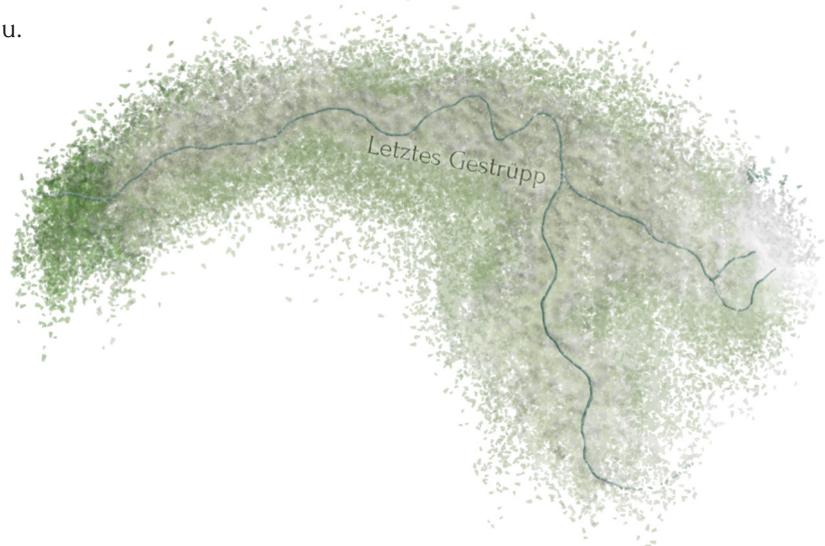
Das Letzte Gestrüpp hat seinen Namen nicht von ungefähr. Es ist dem Pferdemythos zufolge die Grenze des Landes, das den Menschen gegeben wurde, um zu jagen. Auch wenn die Religion der Reiter von Alimshai nicht mehr die Bedeutung von früher hat, wird kaum einer dieses Volkes diese Grenze der Welt überschreiten. Um diesen Sachverhalt kann sich eine Geschichte für mutige junge Angehörige dieses Volkes entwickeln, die mit den Traditionen brechen. „Es gibt kein Wild im Süden.“ ist ein geflügeltes Wort in Alimshai, das auf die Sinnlosigkeit eines Unternehmens hinweisen soll.

Bewohner

Mit den Jahreszeiten wechselt auch die Fauna. Im Frühling summt und brummt es überall, wobei es vor allem Käfer sind, die die Blüten bestäuben. Viele Arten sind auf bestimmte Sträucher spezialisiert und haben den Zyklus aus Eiablage, Larvendasein und flugfähigem Insekt darauf abgestimmt. Es gibt aber auch Arten, die das ganze Jahr über zu beobachten sind, wie beispielsweise Marienkäfer.

Im Sommer treibt die Hitze viele Tiere aus den angrenzenden Reiterebenen und den Rauchsteppen hierher. Vielerorts ist das Ufer dann von zahllosen Hufen zu Matsch zertrampelt.

Im Herbst, wenn die vielen Beeren reif werden, fallen Wolken von Staren und anderen Vögeln vom Großen Wald her ein.



NADELSUMPF

Kalt, nass und ungemütlich

Landschaft und Klima

Der Nadelsumpf liegt in einer Verbreiterung derjenigen Senke, die den Sonnenfluss entlang des Fußes der Greisen Berge lenkt. Das Wasser kriecht träge durch zahllose schmale Kanäle und staut sich bereits an kleinen Hindernissen zu flachen Seen. Im Sommer verbreitet sich um diese schnell umkippenden Gewässer ein modriger Gestank, in der kälteren Jahreszeit, gefriert das Wasser bis auf den Grund. In den Monaten um den Grautag pfeifen eiskalte Fallwinde aus den Bergen über die baumlose Gegend und nachfließendes Wasser wird im Gefrieren aufgepeitscht. Es entstehen scharfkantige Gebilde und Eisnadeln, die dem Sumpf seinen Namen gaben.

Die Nordwestseite des Sumpfes ist gesäumt von knorrigen Tannen und Kiefern, die Südostseite dagegen von dichtem Laubwald bewachsen (siehe beim Wald von Sologon). Die dicht stehenden Bäume sind eine Barriere auf höherem Gelände gegen das Wasser und gegen die kalten Winde.



Bewohner

Außer kleinen Fischen und im Sommer diversen Vögeln trifft man nicht viel Getier in dieser Gegend an. Im Sommer graben Wildschweine den weichen Boden am Sumpfrand nach Pilzen und Wurzeln um. Wenn man weiß, wie man sie ausgräbt, dann kann man Faulkrebse fangen: Etwa eine Handspanne lange Verwandte von Flusskrebse, die im Gegensatz zu diesen aber das modrige Wasser lieben. Diese schlammgrauen Tiere besitzen zwischen ihren langen Scheren feine Chitinauswüchse wie ineinander greifende Kämme, mit denen sie Kleintiere aus dem Wasser fischen.

RAUCHSTEPPEN

Heim großer Pflanzenfresser und großer Räuber

Landschaften

Landschaft und Klima

Das Land der Rauchsteppen wechselt sein Aussehen mit dem Wetter. Der Boden ist vielfach felsig und porös und kann das Wasser nicht lange halten. Die Pflanzen haben sich in verschiedener Weise daran angepasst. Es gibt Arten, die beispielsweise mit einem weiten Kegel aus langen Blättern den Regen einfangen, um ihn in dicken Knollen, tief in der Erde für die trockenen Zeiten zu speichern. Viele Gräser bedecken das weite, zu seiner Mitte hin ansteigende Land, die binnen nur weniger Tage nach einem Regenguss immenses Wachstum zeigen können. In dieser kurzen Zeit bringen sie Fruchtstände hervor, die schon zwei Wochen später als Flugsamen über das Land getrieben werden.

Wer auch immer sich in die Rauchsteppen hinaus wagt, wird früher oder später aus der Ferne einen Angriff von Arkadiswölfen auf eine Lapranherde erleben. Das ist ein grauischer Anblick, denn der Tod eines der großen Tiere zieht sich hin. Sollte man der Herde zu nahe sein, dann kann es für einen selbst schnell gefährlich werden, wenn das verletzte Tier ziellos ausbricht oder einer der Wölfe nach einem vermeintlichen Futterkonkurrenten schnappt.

Ein einzelnes Arkadismännchen verirrt sich halb verhungert in den Großen Wald und tötet dort mehrere Tiere oder verletzt sie schwer. Dieses Problem eines neuen Jägers löst sich irgendwann von selbst, aber eventuell spüren einige Elfen diesem Rätsel nach, wenn da anscheinend wahllos selbst große Bären angegangen werden.

Bewohner

Hauptsächlich zwei Tierarten beherrschen dieses Land und das Gebiet östlich des Teklain Telath.

Lapran

Lapran sind sechsbeinige Säugetiere mit einem breiten Körper und massigen Schenkeln. Ihre Haut ist beige wie das ausgetrocknete Land, ledrig dick und von zahlreichen Höckern aus Horn übersät. Diese Tiere, Männchen wie Weibchen, werden bis zu sechs Meter lang und ziehen träge über die Rauchsteppe. Von ihren breiten Unterkiefern steht ein Kamm aus knöchernen Fortsätzen ab, mit dem sie den Boden aufwühlen und durch Kopfschütteln Wurzelknollen aussieben. Dann folgt ein ruckartiges Anheben des Kopfes, wodurch die Nahrung in den überstehenden Unterkiefer und dadurch ins Maul befördert wird. Der Ruf der Lapran hallt weit über das Land: Ein tiefes Knattern, das man in der Nähe eher im Brustkorb fühlt, als es zu hören.

Arkadiswölfe

Die Schulterhöhe dieser Tiere kann bis zu einem Meter betragen. Ihr Fell ist kurz und kann seine Färbung und Musterung der Umgebung in nahezu allen Braun- und Beigetönen anpassen. Trotz ihrer Größe sind Arkadiswölfe dadurch schon auf kurze Entfernung schwer zu entdecken. Diese Jäger lauern lange nahe einer Lapranherde, bis sich ein Tier etwas weiter von der Gruppe entfernt. Dann sprinten sie mit hoher Geschwindigkeit los und erklimmen dank langer Krallen die Flanken des Tieres, um dort ihre langen, leicht gebogenen Säbelzähne durch die dicke Haut zu rammen. Ziel der Jäger ist es, durch mehrfache Attacken ihr Opfer auszubluten. Erreichen Arkadiswölfe nicht den Rücken ihrer Beute, dann lassen sie sich herabfallen und gewinnen erst einmal wieder Abstand, bevor sie erneut angreifen. Die großen Lapran werden nämlich versuchen, jeden seitlich herunterhängenden Wolf zwischen ihren massiven Leibern zu zerquetschen. Menschen sind nur für ein ausgehungertes Einzeltier ein mögliches Ziel, Kolosse und Riesen fallen aber sehr wohl in das Beuteschema der großen Wölfe.

REITEREBENEN

Baumloses Land und Jagdgebiet Alimshais

Landschaft und Klima

Langgezogene Hügel, meilenweit nur hohes Gras ohne einen einzigen Baum, das sind die Reiterebenen, die einem Elfen oder einem Menschen aus den Ländern im Norden durch ihre Eintönigkeit belasten. Die Menschen des Reitervolkes von Alimshai sehen in diesem weiten Land die Freiheit, die ihr Leben bestimmt.

Das geübte Auge erkennt auch all die feinen Unterschiede dieser weiten Landschaft. Ein Wechsel im Grün der Gräser zeigt wasserreichen Boden an. Wer hier an passender Stelle ein Loch gräbt, es mit einem Tuch ausschlägt und dieses am Rand mit Steinen beschwert, der hat keine Stunde später eine Quelle für Trinkwasser vor sich. Beute ist leicht zu verfolgen, denn im hohen Gras hinterlässt sie deutliche Spuren.

Regen fällt in der zweiten Jahreshälfte fast nie und das Land wird trocken und immer brauner, bis im zweiten oder dritten Mond des neuen Jahres die Regenfälle wieder einsetzen. Gewitterstürme ziehen dann über das Land und wo sie vorbeikamen, explodiert alles in frischem Grün.

Schon mal vor dem Mittagessen davongearannt? Wer ohne genügend Erfahrung ein Shruskschwein erlegen will, der übersieht im hohen Gras leicht, dass einen die Eber bereits umrundet haben, bevor er den Pfeil auf die Sehne gesetzt hat. Spätestens wenn man hinter sich das erste wütende Grollen hört, sollte man den Pfeil besser in eine andere Richtung schießen als auf das Jungtier vor sich.

Bewohner

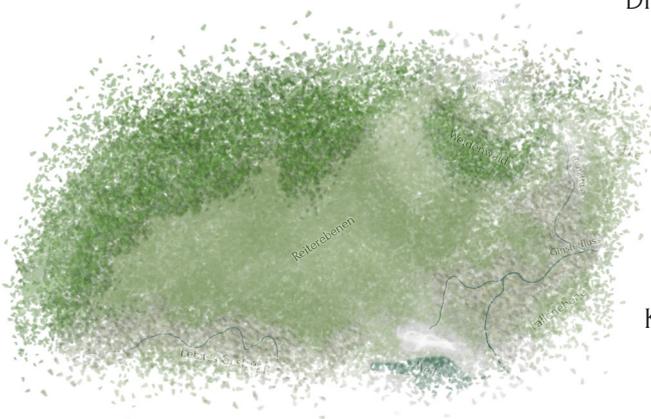
Hier gibt es die Wildpferde, von denen letztendlich die Reittiere der Alimshai abstammen. Hauptsächliches Beutetier dieses Volkes ist aber der Shrusk, eine Wildschweinart, die den Boden aufwühlt, um tief wachsende dicke Wurzeln zu finden. Shrusk tragen ein weicherer Fell als Wildschweine in unserer Welt. Statt Hauer besitzen die Eber ein Horn, wegen dem man diese Tiere auch rasende Einhörner nennt. Dieses Horn dient zwar hauptsächlich dem Kräfteressen mit anderen Ebern, aber wenn so ein Tier sauer wird, ist es eine nicht zu unterschätzende Waffe, vor allem wenn man bedenkt, dass es hier keinen Baum oder Felsen gibt, auf den man sich retten könnte.

Hauptkonkurrenten der Jäger aus Alimshai bei der Jagd sind Großluchse, die gezielt die schwachen

Tiere einer Rotte aussondern und töten. Es gibt aber auch die Streifenbären, kleinere Verwandte der Schwarzbären, wendig und dennoch kräftig genug, um die Wildschweine aktiv jagen zu können.

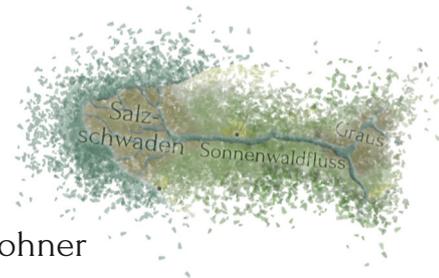
Die Jagd auf Shruskschweine will gelernt sein. Bei diesen Tieren gehen die Eber eine Bedrohung für ihre Rotte aggressiv an, indem sie ein Raubtier nacheinander gezielt aufs Korn nehmen. Einen Streifenbären können sie so durchaus in die Flucht schlagen, gegen die agilen Großluchse allerdings ziehen sie meist den Kürzeren.

Landschaften



SALZSCHWADEN

Nicht Festland und auch nicht Meer



Landschaften

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss bringt auf seinem Weg durchs Innere des Landes nicht unerhebliche Mengen an Sand und Erde mit. Hier im flachen Flussdelta bleibt dieses Material liegen und bildet ein weites Gebiet aus unwegsamem Morast, lockeren Sandbänken und trügerischen Grasinseln. Bei starker Flut dringt das Salzwasser mehrere Kilometer in das Gebiet ein und zieht sich bei Ebbe nur träge wieder zurück. In den wenigen größeren Kanälen und Prielen entsteht dabei eine teils gefährlich starke Strömung.

Der Boden ist so mit Wasser durchtränkt, dass schon wenig Sonneneinstrahlung genügt, um über dem gesamten Gebiet einen dichten feuchten Nebel aufsteigen zu lassen. Der Geruch von vermodernden Pflanzen und Salz hängt allgegenwärtig in der Luft.

Der Nebel und die eintönige Landschaft, deren wenige Merkmale im ständigen Wandel sind, führen in den Salzmarschen leicht in die Irre. Im dunstigen Einheitsgrau verliert auch der erfahrene Reisende schnell die Orientierung.

Für zusätzliche Gefahr sorgen Blasen aus Faulgasen, die immer wieder unter Gras- und Moosinseln entstehen und ihren giftigen Inhalt beim Betreten freigeben. Solche Gifte sorgen nach wenigen Atemzügen für Schwindelgefühle und führen wenig später zu Bewusstlosigkeit, der ein Versinken im flachen Wasser oder Schlamm und damit der Erstickungstod folgen kann.

Wer die Salzmarschen durchqueren will, der wird das bei klarem Kopf nur in einem flachen Boot und nur auf den vielen kleinen Wasserläufen tun.

Bewohner

Diverse Fische und Amphibien, die sowohl mit Salzwasser als auch mit Süßwasser zurecht kommen, finden sich in den dunklen Wassern dieser Landschaft. Viele von ihnen haben nur eingeschränkte Sehfähigkeit und eine eher bleiche Haut. Der Faulfisch ist der größte Bewohner der Salzmarschen.

Faulfisch

Es handelt sich um einen Wels, der sich auf der Suche nach Futter durch den tiefen Schlamm wühlt, wobei er seine kräftigen acht Flossenpaare wie Schaufeln einsetzt. Faulfische ernähren sich von verendeten Tieren, gehen aber durchaus auch ein Opfer an, das noch zappelt, und ziehen es nach einem ersten kräftigen Biss in die Tiefe.

Irrlichter

Die Verwandten der Feenlichter sind Kreaturen aus Licht, Luft und Gefühlen, die den Arglosen gezielt in Gefahr locken, um sich dann von dessen Verzweiflung zu ernähren. Genaueres zu solchen und ähnlichen Erscheinungen ist im Kreaturenbuch unter Feenlicht zu finden.

An der Küste südlich der Salzwadens gibt es einige abgelegene Dörfer, die noch zu Elonel gehören. Ein Dorfbewohner könnte einen neugierigen Elfen mitnehmen, wenn er in seinem flachen Boot bis hoch in die Salzmarschen segelt, um an deren Rand zu fischen. Auf der einen Seite mögen all die Fragen des Langlebigen dafür sorgen, dass sich die beiden etwas zu weit in das Sumpfgebiet vorwagen, auf der anderen Seite könnten es dann seine Sinne für das Element Leben sein, die ihn eine Gefahr rechtzeitig erahnen lassen.

Auf dem Weg von Mo'on nach Norden könnte ein aufkommender Sturm ein Handelsschiff in Richtung Küste treiben. In einer Sandbank bleibt das Schiff schließlich stecken und die Mannschaft muss Wege finden, von dort wieder los zu kommen, oder jemand muss Hilfe aus Elonel holen.

SICKERWALD

Feuchtes unablässiges Tropfen

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss durchläuft hier eine langgezogene Schleife. Vor allem in deren Nordbereich, in Richtung zum Toten Fluss hin (dem kleinen grauen Bereich am Rand der Karte), wird das Gelände deutlich felsiger. Die Nordkurve selbst ist ein scharfes felsiges Tal von bis zu 15 m Tiefe, durch das der sonst so friedliche Fluss mit lautem Rauschen schießt. Aber auch im umliegenden Wald finden sich vielerorts gewaltige Felsbrocken, rundgeschliffen von Wind und Wetter, überzogen von dicken Moospelzen und teils umklammert von den Wurzeln alter Bäume.

Die meiste Zeit im Frühling und Sommer tragen Winde aus Süden feuchte Luft hinauf aus dem Großen Wald, die hier, wo das Gelände zu den Greisen Bergen hin ansteigt, ihre Last verliert. Dabei regnet es eher selten, sondern das Wasser kondensiert auf Blättern und Ästen. Das Geräusch fallender Tropfen ist allgegenwärtig und die Luft ist vor allem im Sommer schwer und nass.

Der Wald ist in weiten Bereichen gekennzeichnet durch die Anwesenheit der Menschen. Nahe der Ortschaften durchziehen ihn die schmalen Pfade von Jägern und Sammlern. Hier und da findet man eine künstliche Lichtung, wo Holz geschlagen wurde. Die Nähe des Großen Waldes und der Elfen, das kräftige Wachstum, vor allem aber das teils sehr unwegsame Gelände sorgen dafür, dass der Wald im Großen und Ganzen seine Ausmaße über die Jahre hinweg erhalten konnte.

Das Gelände ist unwegsam und Unerfahrene (Wissen über den Wald unter 20) können sich schnell verirren, zumal das Gelände auch bei korrekter Orientierung den geplanten Weg mit durch die Feuchtigkeit glitschigen Felsen oder durch dichten Unterwuchs versperrt. Es kommt immer wieder einmal vor, dass sich selbst ein Anwohner aus dem nahen Alaven verirrt. Beim Aufspüren eines Vermissten zu helfen könnte eine erste gute Tat sein, mit der man den Menschen der Grenzsiedlung näher kommt.

Bewohner

Im Südbereich haben die Menschen viele kleinere und größere Siedlungen am Rand des Waldes und nutzen seine Ressourcen. Nach Norden zu, wo das Gelände unwegsam wird, ist hier und da die Behausung eines Elfen zu finden, wenn man weiß, wo man suchen muss. Insgesamt sind es aber nicht mehr als ein paar Dutzend der Langlebigen. Am Rand zum Toten Fluss schließlich gibt es einige Bergarbeiter-siedlungen (genauer dazu im Band zu Elonel beim Toten Fluss).

Tiere gibt es vor allem im nördlichen Teil reichlich. Neben kleinen Nagern, Dachsen und Vögeln trifft man auch einige Wolfsrudel, deren Jagdrevier sonst eher die weiten Ebenen östlich und westlich des Toten Flusses sind. Im trockeneren Herbst kommt es manchmal auch vor, dass Kundschafter der Staubameisen aus der trockenen Gegend im Norden hierher finden.

Schon im Sommer sorgt die anhaltende Feuchtigkeit in Kombination mit der Wärme für ein üppiges Wachstum verschiedenster Pilze. Obwohl es reichlich Angebot gibt, verrät kaum ein Sammler seine geheimen Ecken. Wenn ein Elf sich einige Pilze gönnt, ein Mensch diese aber als seinen ganz persönlichen kulinarischen Schatz ansieht, dann wird sich beiderseits tiefes Unverständnis einstellen. Das ist sicherlich ein holpriger Anfang für eine Bekanntschaft, aber ein Anfang ist es dennoch.



SONNENFLUSS - OBERLAUF

Paradies für Forellen und Krebse

Landschaften

Landschaft und Klima

Wer nur ein wenig über Geografie nachdenkt, dem wird klar, dass der Sonnenfluss in einer Art und Weise fließt, die eigentlich keinen Sinn ergibt. Das glasklare Gewässer zielt schnurstracks auf die Greisen Berge zu, anstatt von ihnen weg zu fließen. Erst beim Nadelsumpf weicht er dem Gebirge nach Süden hin aus.

Der seltsame Verlauf liegt daran, dass die Ebenen im Süden des Flusses höher liegen, was aber kaum auffällt. Das Tal, in dem sich der Fluss durch die Landschaft schlängelt, ist als solches kaum zu erkennen. Darum nennen ihn manche Anwohner auch den Bergauffluss oder den Aufsteigenden, auch wenn er de facto ganz brav abwärts fließt.

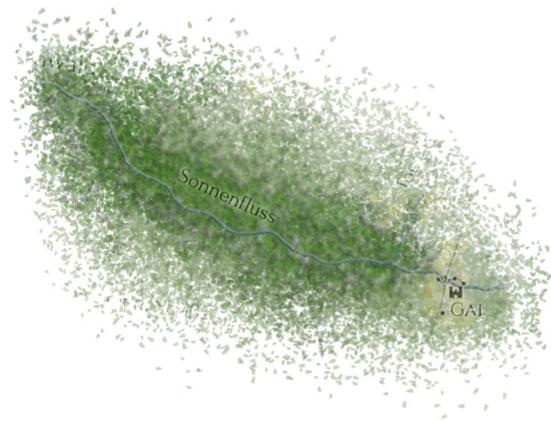
Östlich des Tautropfenwaldes ist der Sonnenfluss von einem schmalen, aber dichten Streifen Laubwald umgeben. Das Wetter ist hier regnerisch, aber nicht so andauernd feucht wie im Tautropfenwald. Das Erscheinungsbild des Flussbetts ist sehr wechselhaft: Es gibt langgezogene Kiesbänke, bei denen ein Durchwaten durchaus möglich ist, wenn man mit etwas kräftigerer Strömung zurecht kommt. An anderen Stellen fällt der Fluss rauschend über kleine Steinstufen und wieder anderswo hat er sich tief in den felsigen Untergrund gegraben.

Vor allem in den zuletzt beschriebenen Bereichen nimmt das Wasser teils spürbar in seiner Menge zu, obwohl keine Zuflüsse erkennbar sind. Der Fluss erhält den Großteil seines Wassers durch Zuflüsse, die unterhalb der Wasseroberfläche in ihn münden – Wasseradern, die bis zu ihm unterirdisch verlaufen. Nur hier und da schießt ein fröhlich sprudelnder Quell sichtbar einige Dutzend Meter vom Sonnenfluss entfernt aus dem Boden, um ihm dann zuzufließen.

Bewohner

Das klare, kalte Wasser ist Heimat für diverse Fische, die Gewässer mit deutlicher Strömung bevorzugen. Es gibt zahlreiche Forellen und auch viele Flusskrebse. Reiher und andere Wasservögel lauern an ruhiger fließenden Ausbuchtungen auf Beute und auch der ein oder andere Bär lebt in dem schmalen Waldstreifen.

Je näher man Gai kommt, um so öfter trifft man Angler und Fischer an, die mit ihrer Beute zum Speiseplan der Grenzgemeinde beitragen.



Das Leben ist in dieser Gegend weitgehend unbeschwert. Warum nicht eine Geschichte hier am Fluss beginnen? Im Sommer glitzert die Sonne auf dem Wasser, man kann seine Füße im Wasser kühlen, während man mehr oder minder darauf hofft, dass doch einmal ein Fisch an der locker gehaltenen Angel anbeißt. Vielleicht schnappt sich ein besonders großes Exemplar den Köder und nimmt auch gleich die Angel mit. Bei der Verfolgung des flüchtigen Fischfanggerätes kann es zu einer ersten Begegnung mit einem späteren Freund kommen, sei es, weil er die Angel schnappt, sei es, weil er rechtzeitig vor dem Bären warnt, der eine Flussbiegung weiter sicher ungestört bleiben möchte.

SONNENWALDFLUSS

Der große Fluss im Westen

UNTERLAUF IM WESTEN

Landschaft und Klima

Der träge dahinziehende Strom besitzt hier eine Breite von einem Kilometer und mehr. Das Wasser ist braun und trägt einen leicht modrigen Geruch mit sich. Nebel hängt oft über dem flachen Land und taucht die wenigen alten Bäume in ein gespenstisches Licht. Das umliegende Land steigt nur langsam an, so dass nach der Schneeschmelze oder starkem Regen der Fluss schnell die fünffache Breite und mehr erreicht. Es kommt auch vor, dass nahezu der gesamte Bereich zwischen Grausumpf und Salzschwaden unter einer gerade mal knie- bis hüfttiefen Wasserschicht verschwindet.

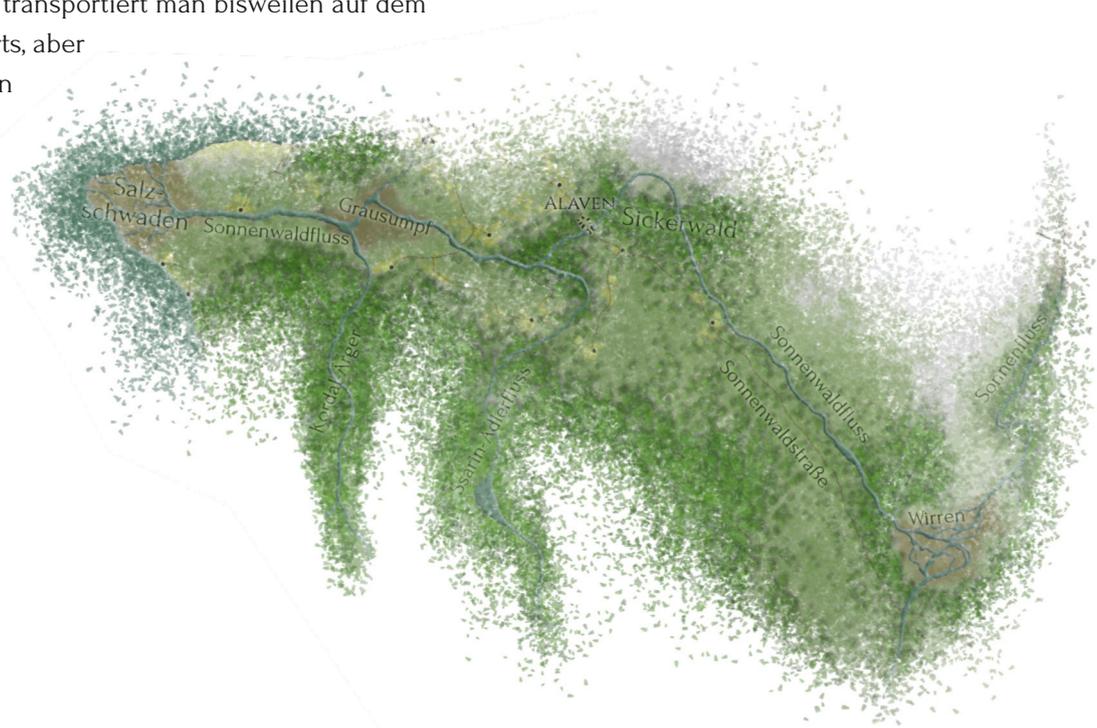
Der stürmische Verlauf nahe des Toten Flusses und die Sümpfe im Süden Elonels machen den Sonnenwaldfluss als Wasserstraße nahezu unbrauchbar. Erst östlich des Sickerwaldes ist er vernünftig schiffbar und schon ein gutes Stück vor den Wirren stößt man wieder auf Sandbänke und Untiefen. Manche schwere Waren transportiert man bisweilen auf dem Floß flussabwärts, aber

in allen anderen

Fällen ist die Sonnenwaldstraße der bevorzugte Reiseweg.

Bewohner

Ähnlich wie im nahen Grausumpf gibt es reichlich Fische und Vögel. Man sieht Seeadler und am Südufer bisweilen Braunbären, die sich am reichen Nahrungsangebot gut tun. Je weiter man sich den Salzschwaden nähert, um so häufiger sind auch Irrlichter und Faulfische anzutreffen (siehe dort).



Landschaft

SÜDLICH DER BERGE

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss fließt zwischen Wirren und Grausumpf durch ein sanftes, weit gestrecktes Tal, dessen Hänge mit kleinen Wäldchen und von Buschwerk umgebenen einzelnen Bäumen getupft sind. Nur selten ist der Untergrund felsig. Der Fluss selbst ist im Sommer trotz seiner Breite kaum zu sehen, so dicht stehen Pappeln und Weiden an seinen Ufern.

Es wachsen reichlich Beerensträucher. Vor allem auf der Nordseite findet man zur passenden Jahreszeit Brombeeren, Himbeeren, Schlehen und wilden Wein. Einzigartig ist die Goldene Schlinge, eine Weinsorte, die ganze Bäume überwuchert und sie schlussendlich erdrückt. Wenn dann der ursprüngliche Baum langsam verfault, bleibt ein skurriles Gerüst aus armdicken Ranken übrig. Von diesen hängen im Spätsommer gelbgrüne Trauben herab, aus denen man einen herben, schweren Wein gewinnen kann.

Entfernt man sich weiter als einige Kilometer vom Fluss, wird das Land nach Norden schnell karg und ist bald nur noch grasbewachsene hügelige Weite. Die Nähe der Greisen Berge bringt im Winter früh die Kälte. Im Süden dagegen zeigt sich die Nähe des Großen Waldes. Um die Sonnenwaldstraße ist die Gegend ein Wechsel aus lockeren Wäldchen und offenen Wiesen. Weiter nach Süden nimmt die Vegetation schnell zu, wird unwegsam und dicht. In einigen Jahrhunderten wird der Große Wald sich bis nahe an den Sonnenwaldfluss heran geschoben haben - hier ist der einzige Bereich, wo er sich noch merklich ausdehnt.

Es ist ein besonders nasses Frühjahr und der Sonnenwaldfluss tritt durch Regen und Schmelzwasser weit über die Ufer. Die Sonnenwaldstraße liegt zwar meist deutlich über dem Wasser, aber das Land nördlich von ihr ist eine weite Seenlandschaft geworden, aus der die Bäume, welche sonst am Ufer stehen, teils nur noch ihre Krone über das Wasser hinaus strecken – eine Einladung zur Erkundung dieser ganz neuen Landschaft mit einem Floß.

Feenlichter trifft man außerhalb des Waldes extrem selten an. Aber hier könnte man an einem Abend im zweiten oder dritten Mond des Jahres sogar einmal eine ganze Gruppe der Lichtwesen antreffen, wie sie langsam über dem Wasser hin und her schweben. Entweder erleben die Spielerfiguren ein solches Schauspiel direkt, oder einige Wanderer erzählen von seltsamen Lichtern im Wald unweit der Straße. Dem kann sich eine mehrtägige Suche anschließen, bis man schließlich eines dieser Geschöpfe zu Gesicht bekommt.

Bewohner

Nur gen Westen gibt es in dieser Gegend nennenswerte Ortschaften der Menschen. Östlich des Sickerwaldes findet man zwar das eine oder andere kleine Gasthaus, aber auch die Ruinen von Siedlungsversuchen. In der reichen Vegetation gibt es zahllose Versteckmöglichkeiten für solche, die den Augen des Gesetzes entgehen wollen: Immer wieder einmal ist die Sonnenwaldstraße in diesem Bereich das Jagdgebiet kleiner Räuberbanden.

Das Matriarchat greift zwar immer zügig und mit Härte gegen solches Gesindel durch, aber bis ein Nest ausgehoben ist, hat sich meist schon das nächste gebildet.

Auf der anderen Seite gibt es kaum ein Gebiet, in dem man so oft außerhalb des Großen Waldes einen seiner Bewohner trifft. Elfen lieben das abwechslungsreiche Land mit seiner reichen Vegetation und ganz selten mag man in einer abgelegenen Senke das Schillern von Feyflügeln über einem kleinen Teich erahnen. Selbst Feenlichter wurden schon zur passenden Jahreszeit über den Wassern des Sonnenwaldflusses gesehen.

SÜDBARRIERE

Berge, die über ihre wahre Höhe hinwegtäuschen

Landschaft und Klima

In ihren Nordwestausläufern ist die Südbarriere eine Mischung aus rundlichen Hügeln und verkarsteter Felslandschaft. Die Karte kann dies nicht beides wiedergeben, man möge sich nicht von den scheinbar schneebedeckten Gipfeln täuschen lassen, die Südbarriere ist in diesen Bereichen fast durchgängig begrünt. Der Bewuchs reicht von dichtem Gras und Moostepichen über Büsche bis hin zu verschiedensten Baumarten, die auch sehr steile Bereiche der Karstlandschaft erobert haben.

Durch die verschiedenen Gesteinsformationen und Verwitterungsgrade und den unterschiedlichen Bewuchs ist die Südbarriere ein sehr abwechslungsreiches Gebiet. Schon hinter der nächsten Felssäule kann die Umgebung ihr Erscheinungsbild vollständig verändern. Ein Vorankommen ist schwierig und ohne Kletterausrüstung an vielen Stellen unmöglich. Durch ihre insgesamt gerundet erscheinende Form und das Grün bis zu den Gipfeln unterschätzt man die Höhe der Berge aus der Ferne gehörig. Schon hier in den Westausläufern erreichen die Gipfel Höhen von zwei bis drei Kilometern.

Das Wetter ist mindestens ebenso facettenreich wie das Land. Mal peitscht tagelang der Wind Regen durch die Täler, mal brennt die Sonne schon im Frühling unangenehm heiß in windstillen Senken. Aprilwetter könnte hier erfunden worden sein.

Höhlen sind in dieser Landschaft nicht die Ausnahme, sondern die Regel. Teils nur dunkle Löcher, in denen sich Oberflächenbewohner eingenistet haben, teils Tunnel, die tief hinein gehen in den Fels. Wer genügend Proviant mitnimmt, der kann vielleicht manchen Pfad unter dem Fels finden, wo ein Weg über den Berg unmöglich ist.

Neugierige Forscher können hier über und unter der Erde Monate zubringen und jeden Tag etwas Neues entdecken. Eine Bildersuche nach Karstlandschaften kann als Inspiration verwendet werden. Was auch immer an Kombinationen aus Grün und Fels da erscheint: Irgendwo in der Südbarriere findet man Ähnliches.

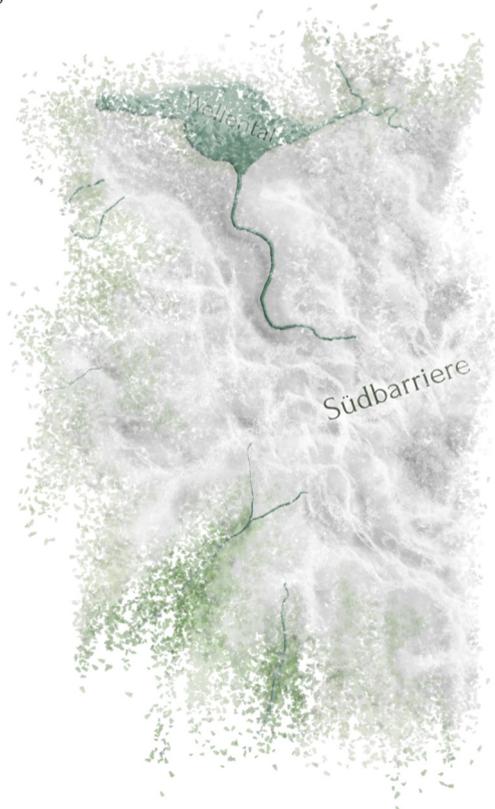
Bewohner

Wer die Höhlen erforschen will, der sollte auch Waffen mitnehmen, denn in diesen Tiefen lebt manches gefährliche Geschöpf. Dort unten im Dunklen hausen auch die einzigen intelligenten Bewohner dieser Landschaft: diverse Stämme Galdus und Cinneg.

Mit dem variantenreichen Land verändert sich auch die Art seiner Bewohner. Nahe der Flüsse gibt es

Bären, kleinere Wölfe durchstreifen flachere Täler. In steilen Felswänden nisten Vögel ebenso wie in hohen Tannen. Und fast überall trifft man sämtliches Kleingetier an, das

halbwegs gut klettern kann. Typische Bergbewohner wie Steinböcke beispielsweise fehlen dagegen vollständig.



TAL DER WANDERNDEN BÜSCHE

Schafe jeder Form und Größe

Landschaften

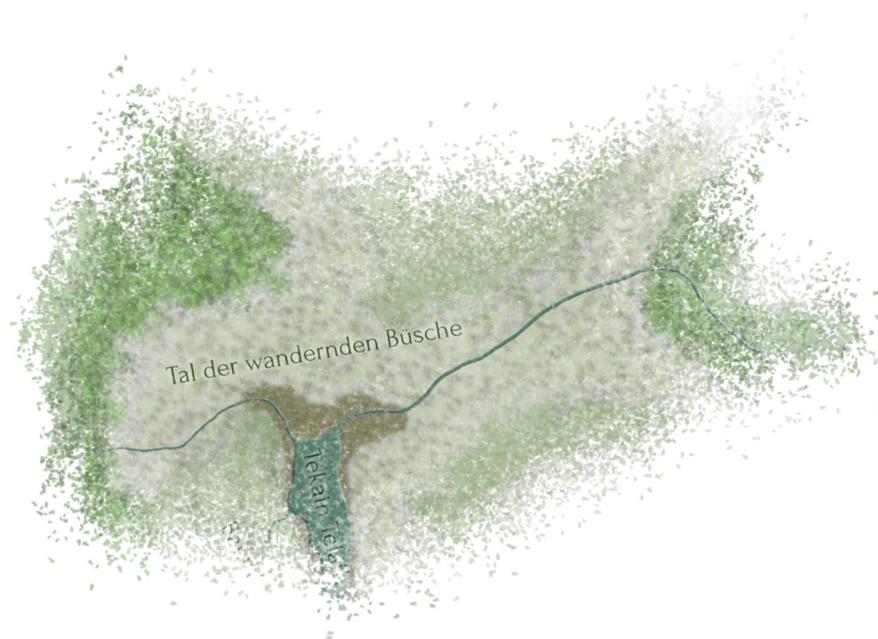
Landschaft und Klima

Das Gelände fällt hier spürbar zu den Flüssen hin ab. Auf den sanften Hängen wachsen viele einzeln stehende Büsche in langen Reihen, die wie Adern vom Wasser ausgehen. Aus der Ferne wirken die meist eher kugelförmigen Gewächse wie rundliche grüne Schafe, die in langen Kolonnen dem Wasser zustreben. Tatsächlich ist das Wasser der Grund für diese seltsame Anordnung der Vegetation. Es fließt hier größtenteils in verzweigten Adern einen halben bis zwei Meter unter der Oberfläche.

Um die Büsche und gelegentliche hoch aufragenden Wacholder herum wächst üppig grünes Gras, während in den Bereichen dazwischen der Bewuchs niedrig bleibt und bei ausfallendem Regen schnell austrocknet.

Bewohner

Zwischen den Büschen streifen zahlreiche Herden aus echten Schafen umher. Sie besitzen ein dunkles Fell und kurze gebogene Hörner. Die Arkadiswölfe aus den angrenzenden Steppen im Norden und Südosten sind für sie weniger eine Gefahr als Wölfe aus dem Großen Wald oder Lyrinx, fuchsgroße Jäger mit silbrig beigem Fell, die trotz ihrer geringen Größe die Schafe in Rudeln angehen.



TAUTROPFENWALD

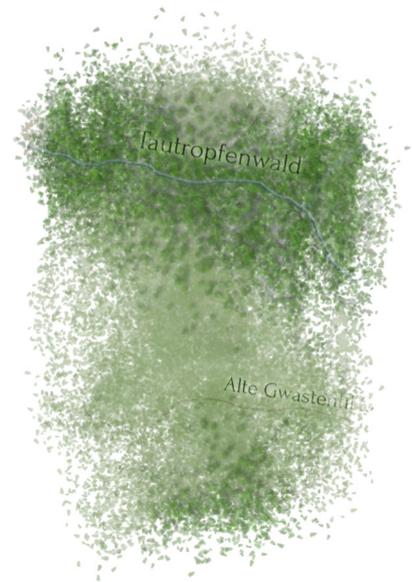
Feuchtes Land ohne Regen

Landschaft und Klima

Kein Baum, kein Stein, der in diesem lichten Mischwald nicht von Moos überzogen ist. Jeder Schritt hinterlässt einen Abdruck, der sich schnell mit Wasser füllt, während das Moos langsam wieder aufquillt. Der Sonnenfluss besitzt hier zahlreiche schmale Nebenarme unweit seines Hauptlaufs und sowohl diese als auch der Fluss selbst ergießen sich an vielen Stellen über kleine Steinstufen. Das gesamte Gebiet ist durchzogen von weiten Bahnen des Elements Wasser, die besonders stabil sind. Teils kann man mit bloßem Auge sehen, wo Nebelschwaden aus dem Fluss an immer gleicher Stelle aufsteigen und sich dann im Wald verteilen.

Fast immer ist der Wald von Nebel durchdrungen. Mal zart und vom Licht durchstrahlt an einem warmen Sommernachmittag, mal dicht, so dass man keine drei Schritt weit sieht am Morgen eines Herbsttages und mal eisig mit einer Kälte, die auch unter die wärmste Kleidung kriecht im Winter.

Wer die Schönheit der Natur genießen kann, der kommt im Spiel des Lichts im Tautropfenwald auf seine Kosten. Lange Lanzen orangen Feuers fallen schräg durch die Baumkronen, bevor die Sonne hinter den Greisen Bergen verschwindet, überall glitzern Tropfen wie kleine Edelsteine im Mittagslicht oder dichtester Bodennebel verwandelt diese Landschaft im Mondlicht in ein silbernes Meer.



Bewohner

Menschen siedeln sich hier praktisch nie an und auch Elfen aus dem Großen Wald besuchen diese Gegend nur zeitweise. Die Feuchtigkeit ist so allgegenwärtig, dass nichts von ihr verschont bleibt. Am Rand des Waldes findet man allerdings immer wieder mal eine kleine Hütte eines Trappers, teils

nagelneu, teils unbewohnt und teils verfallen. Deren Bewohner finden im Tautropfenwald reichlich felltragende Beute aller Größenklassen, angefangen bei Eichhörnchen bis hin zu kleineren Bären.

Der Tautropfenwald hat seine eigene mystische Stimmung. Jemand, der nach Einkehr in sich selbst sucht, kann hier zahllose Orte finden, die dem Geist Raum geben. Aber der Tautropfenwald ist nicht ungefährlich. Wenn ein Bär an seine liebste Stelle zum Fischfang trottet, dann hat er wenig Respekt vor einem in sich versunkenen Einsiedler.

Andererseits: Will man für zwei Personen die angemessene romantische Stimmung haben, in der sie einander ihre Gefühle gestehen können, dann bietet der Tautropfenwald dafür mit seinem Lichterspiel sicherlich eine wunderbare Kulisse. Und wenn dann Spieler und Spielleiter miteinander schmachtend den Augenblick genießen: Lassen Sie den Bären einfach eine andere Route nehmen!

TEKAIN TELATH

Blutender See

Landschaften

Landschaft und Klima

Der langgezogene See liegt in einem flachen Tal und verströmt über weite Bereiche einen Geruch von Fäulnis. Der See selbst liegt dunkel und unbewegt da, während das umgebende Sumpfgebiet rostrot erscheint von einer alles überwuchernden Art schleimiger Algen. An wenigen Stellen mag man noch einen Stumpf eines ehemaligen Jahrtausendbaumes erahnen.

Einst stand hier der Große Wald, aber selbst tausende Jahre nach Lexocams Fluch ist dies ein Ort des Unlebens.

Jedes Wesen mit auch nur einem Hauch Empfindung für das Element Leben wird diesen See meiden. Die roten Algen verursachen schon bei Berührung eine fiebrige Krankheit, die schwer zu heilen ist (Schwierigkeit 35). Das Wasser des Sees ist giftig. Es löst Schwindelgefühle aus, die übergehen in einen Verlust von Ausdauerpunkten, der alle fünf Minuten um einen Punkt pro Runde steigt.

Abgesehen von der Krankheit kann man den Effekten entkommen, indem man das Gebiet schnell wieder verlässt. Selbst wenn man von dem faulen Wasser getrunken hat, lässt die Wirkung in einigen Kilometern Entfernung zum Seeufer langsam nach.

Würde man eine Flasche des teerbraunen Wassers mitnehmen, dann würde dieses sich mit steigendem Abstand zum Tekain Telath aufklären und am Rand zum Großen Wald befände sich in ihr klares, wenn auch abgestanden riechendes Wasser.

Das Leben selbst wurde an diesem Ort getötet. Der Effekt ist eine hochkonzentrierte Blase aus Unleben,



die alles durchdringt, aber entgegen dem sonstigen Verhalten des Unlebens weitgehend stabil ist. Hinter dem Sumpf schwimmen manche tote Fische im Lokarinen Fuinalath, dem verdorbenen Lokarinen, aber das Wasser ist schon außerhalb des Sumpfes trotz eines fauligen Geschmacks trinkbar.

Nah am Sumpf wachsen fast ausschließlich hochpotente Giftpilze, giftige Kräuter und sogar Bäume mit Nesselkapseln. Außerhalb des braunen Sumpfgebiets auf der Karte geht aber auch die Vegetation schnell wieder in ihren Normalzustand über.

Im Laufe der Jahrtausende schrumpft der Bereich des Unlebens ganz langsam. Bevor er vollständig verschwunden ist, wird diese Welt aber noch einige große Dunkelheiten überstehen müssen.

Bewohner

Nichts kann im Tekain Telath überleben. Wer so wahnsinnig ist, auf einem Floß den Weg über den See zu

suchen, der wird erleben, wie dieses sich rapide auflöst, vermodert und ihn schließlich in das tödliche Wasser fallen lässt. Dessen Wirkung ist beim Eintauchen verfünffacht. Der Tod ist unvermeidlich, so man nicht fliegen kann.

In den Randbereichen des Sees gibt es Frösche und Lurche, allesamt hochgiftig und oftmals krank.

Nachforschungen zu diesem tödlichen Ort führen meist ins Leere, denn auch die meisten Elfen kennen seine Geschichte nicht. Um sie zu ergründen, müsste man die Hochelfen und unter ihnen die Traumweber finden und dann ihr Vertrauen gewinnen.

Elfen halten sich von diesem Ort fern. Sie werden auch jeden, der sich ihm nähern will, vor ihm warnen, selbst dann, wenn sie diesen Personen keine Sympathie entgegen bringen. Es mag Leute geben, die sich dadurch noch angespornt fühlen, weil sie den Elfen nicht trauen und versteckten Reichtum an diesem Ort vermuten. Wagemutige Elfen könnten eine Rettungsaktion versuchen, wobei bei entsprechendem Misstrauen ohne Gewalt eine Rettung der Sastythe, der Unwissenden, vermutlich unmöglich ist. Eine schwierige Situation, aber ein möglicher Beginn einer späteren Freundschaft, wenn die Rettung gelingt.

WALD DER VERLORENEN FREUNDE

Wo Bäume über Ruinen wachsen

Landschaft und Klima

Die Wälder um Regrun und Elegea wirken fast wie eine verkleinerte Version des Großen Waldes. Das Klima ist mild und feucht, der Regen fällt in schöner Regelmäßigkeit. Ein wildes Gemisch aus unterschiedlichen Laubbäumen zeigt sich den Hauptteil des Jahres in sattem Grün. Vor allem im regenreichen Sommer ist der Wald vom ständigen Geräusch tropfenden Wassers erfüllt.

Entlang des Regrun ist es in Flussnähe fast unmöglich, nicht über Ruinen des früheren Alacant zu stolpern. Obwohl die Vegetation inzwischen die meisten Mauern eingerissen und überwuchert hat, kann man zahlreiche Bauten in ihren Umrisen noch klar erkennen. An manchen Stellen erhebt sich ein alter Wachturm aus dem Grün, dicht überwuchert von Efeu. Anderswo bilden die großen Mauersteine einer ehemaligen Mühle eine Barriere, um die sich ein Bach einen neuen Weg suchen musste. All diese Orte wirken verwunschen, teils romantisch, teils unheimlich.

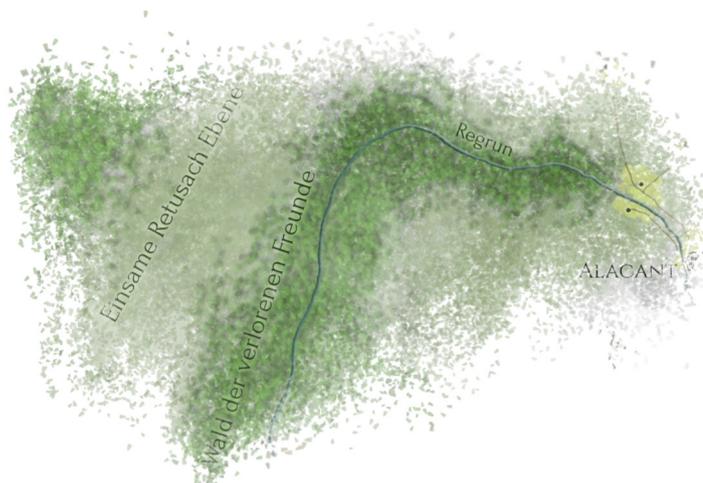
An einigen ganz wenigen Stellen kann ein empfindsames Wesen einen Nachhall derer fühlen, die hier einst lebten. Aber nach all den Jahren ist das kaum noch mehr als eine Ahnung.

Bewohner

Der ganze Wald ist reich an Nahrung. Es gibt viele Fische in den Flüssen und Wild jeder Art unter den Baumkronen. Großen Bären kann man öfter begegnen und auch ein Hirsch mit prachtvollem Geweih ist keine Seltenheit. Am Oberlauf des Regrun trifft man immer wieder auf die Spuren von Menschen: Fallen und erkaltete Feuerstellen, vielleicht auch ein Unterstand oder ein kleines Baumhaus als Schutz beim Ansitzen auf das Wild. Elfen dagegen sind seltene Gäste, seit die Bewohner des sterbenden Alacant in den Langlebigen eher Konkurrenten um Nahrung als Verbündete sehen.

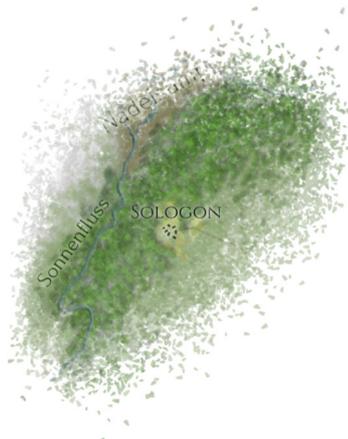
Nahezu jede vorstellbare Lebensgeschichte der einstigen Bewohner dieser Landschaft läßt sich in all den verfallenen Ruinen verstecken. Dunkle Geheimnisse, die man nur in Fragmenten anhand der wenigen Hinterlassenschaften erahnen kann, Tragödien, die sich lediglich in angekohlten und überwachsenen Trümmern andeuten. Und hier und da gibt es tatsächlich auch wahrlich Wertvolles zu entdecken: Sei es ein uraltes Schmuckstück oder eine überraschend gut erhaltene Waffe, der man eine Kunstfertigkeit ansieht, die der der Elfen nur wenig nachstand.

Landschaften



WALD VON SOLOGON

Heimat der Schattenbeere



Landschaft und Klima

Vor allem nahe am Fluss wachsen die Bäume sehr dicht mit eng verschlungenen, bisweilen sogar miteinander verwachsenen Kronen. Der Wald von Sologon ist nicht der Dusterwald, aber er ist deutlich dunkler als andere Wälder.

Der Unterwuchs ist spärlich und so haben die Schattenbeeren die Möglichkeit, ungestört zu wachsen. Nur hier findet man sie in ausreichenden Mengen für eine nennenswerte Ernte jedes Jahr.

Diese kaum kniehohen Büsche besitzen dunkle, fast schwarzgrüne schmale Blätter und wachsen sehr langsam. Im Frühjahr treiben Sie vor dem Entfalten der Blätter Rispen mit schwach bläulich glühenden Blüten aus. Es dauert bis zum Herbst, bis sich aus ihnen die typischen, violettblauen fingernagelgroßen Beeren gebildet haben, aus denen man in Sologon den Waldmeer herstellt, der dem kleinen eigenständigen Ort als wichtigste Einnahmequelle dient.

Bewohner

Der Wald ist reich an kleineren, oft nachtaktiven Tieren, die in den dunklen Bereichen dieses Landschafts teils schon am späten Nachmittag unterwegs sind. Nachtfalter, verschiedene Fledermäuse und Eulen fliegen umher und am Boden hört man Igel, Dachs und Marder rascheln. Jemandem, der sich in der Natur auskennt (Waldwissen ab 20) wird auffallen, dass sämtliches größeres Wild fehlt.

Immer wieder einmal kann man in dem schmalen Waldstreifen entlang des Flusses Bewohner Sologons treffen, die hier Tierfallen aufgestellt haben oder Pilze und Wurzeln sammeln. Vor allem im Herbst, zur Erntezeit der Schattenbeeren, begegnet man alle paar Kilometer einer Gruppe von Sammlern. Diese werden Fremde argwöhnisch beobachten und oft auch mit lautem Schimpfen vertreiben. Die Bewohner der kleinen unabhängigen Gemeinde wachen sehr eifersüchtig über ihre Beeren.

Um die Sorge der Sologons, dass ihnen jemand ihren Reichtum an Schattenbeeren streitig machen könnte, kann man verschiedene Geschichten entwickeln: Reisende Elfen, die den Siedlungen der Menschen eher fern bleiben, werden sicherlich die wohlschmeckenden Beeren essen. Da diese stark färben, ist das jedem Bewohner Sologons auf einen Blick klar. Und spitze Ohren hin oder her, so ein Diebstahlsverdacht kann schnell in eine brenzlige Situation münden.

Umgekehrt könnten die Spielerfiguren in die Verfolgung von echten Beerendieben hineingezogen werden, sei es, um diese ausfindig zu machen oder um nach Gefangennahme der Übeltäter brutale Lynchjustiz zu vermeiden. Kommt es zu letzterem, dann sollte man später sicherlich selbst einen guten Bogen um Sologon und den zugehörigen Wald schlagen.

Landschaftswissen

WEIDENWALD

Verworren, verwuchert, verwirrend

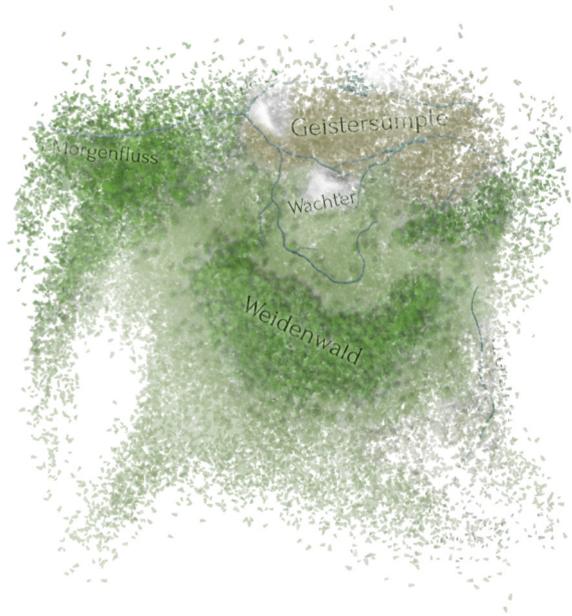
Landschaft und Klima

Südlich der Geistersümpfe erhebt sich das Land in einem weithin sichtbaren, lang gestreckten Höhenzug. Dichter Wald, der fast ausschließlich aus Weiden besteht, bedeckt diesen. Obwohl sie eng miteinander verwandt sind, könnten die Bäume in ihrem Erscheinungsbild kaum unterschiedlicher sein. Manche Weiden erheben sich mit hoch gerackten Stämmen fast kerzengerade, nur um ihre dünnen Äste wieder dem Boden zu zu biegen. Andere bestehen aus diversen schmaleren Stämmen, die ihr eigenes Gewicht irgendwann niederdrückt, bis sie wie die Finger einer riesigen verkrampften Hand wirken.

Weiden wachsen zwischen Weiden und teilweise auf Weiden. Die Würgerweide beispielsweise schlägt auf einem anderen Baum Wurzeln, stiehlt ihm seine Säfte und umwuchert ihn schließlich, bis er stirbt. Vermodert der ursprüngliche Baum schließlich, bleibt das Gewebe aus armdicken Wurzeln der Würgerweide stehen wie ein hoher hölzerner Käfig.

Da diese Bäume auch noch weiter wachsen, wenn sie umgefallen sind und nahezu überall Nachkömmlinge produzieren, ist der Weidenwald ein Gelände, in dem es fast kein Durchkommen gibt. Wer hier nicht klettern kann, ob nun Zwei- oder Vierbeiner, der wird nicht weit kommen.

Trakint und Sengerol, gerade erst als Jäger von ihrer Gemeinde anerkannt, haben sich weit hinaus in die Reiterebenen gewagt. Auf ihrem Rückweg gelangen sie an den Rand des Weidenwaldes und beschließen, diesen zu erkunden. Mitten in der Nacht beginnt alles mit einem Schrei, als würde jemand im Baum über ihnen einem Neugeborenen die Haut abziehen. Die beiden Männer aus Alimshai springen erschrocken hoch und stellen sich Rücken an Rücken, um sich mutig der Gefahr zu stellen. Aber als all die grausigen Schreie in der Nacht immer mehr zunehmen, fliehen sie schließlich in kopflöser Panik zu ihren Pferden und reiten wie die Teufel davon.



Bewohner

Wildkatzen können klettern und auch jagen. Man findet diese Tiere bis zur Größe eines Luchses mit nahezu jeder vorstellbaren Fellmusterung und -farbe. Ihre Beute sind Mäuse, Ratten und andere kleine Nagetiere sowie Vögel und auch kleinere Wildkatzen. Im Frühling, wenn die Weibchen emp-

fängnisbereit sind, sollte man einen großen Bogen um den Weidenwald machen, so man nicht taub ist. Das Liebeskonzert diverser Leisetreter ist laut und zernagt vor allem in der Nacht auch die stärksten Nerven. An Schlaf ist da nicht zu denken.

WELLENTAL

Paradies der Wasservögel

Landschaften

Landschaft und Klima

Das Wellental ist eine flache Senke am Fuß der Südbarriere. Selbst an den tiefsten Stellen sind es kaum zehn Meter bis zum Grund. Die Ufer verlaufen sehr flach, so dass man fast überall gut einen Kilometer hinaus schwimmen und immer noch festen Boden unter den Füßen fühlen kann. Starke Winde von den Ebenen sorgen für die namengebende, unruhige Wasseroberfläche. Breite Schilfgürtel und weite Flächen mit Seerosen und anderen Wasserpflanzen bedecken die flachen Bereiche.

Die Größe des Sees schwankt sehr stark mit den Jahreszeiten. In der Karte ist die ungefähre mittlere Ausdehnung dargestellt. Im Frühling, nach der Schneeschmelze und auch im Sommer, wenn reichlich Regen über den Bergen nieder geht, kann sich das Ufer fast ein Kästchen weit hinaus ins Land schieben, wobei es den Höhenzug nördlich des Wellentals teilweise umspült. Im Herbst und Winter zieht sich das Wasser zurück, so dass der gesamte westliche Ausläufer auf der Karte trocken liegt. Dann liegt ein modriger Geruch über dem gesamten Land.

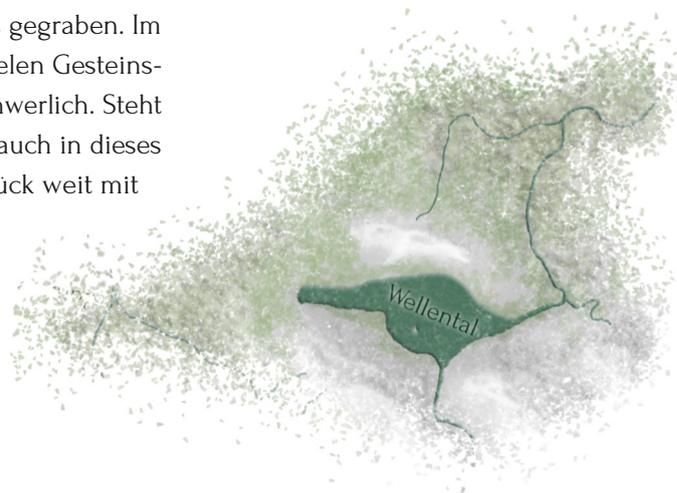
Südöstlich des Wellentals öffnet sich ein breites Tal in die Südbarriere hinein. Dort ist das Land zerklüftet. Schmale Schluchten, einst geformt von Schmelzwasser, haben sich in den Fels gegraben. Im Herbst und Winter ist hier dank der vielen Gesteinsbrocken ein Durchkommen sehr beschwerlich. Steht das Wasser besonders hoch, dringt es auch in dieses Gebiet vor und man könnte es ein Stück weit mit einem Boot erkunden.

Bewohner

Das flache Wasser ist ideal für Wasservögel wie Reiher, Enten, Schwäne und Gänse. Sie nisten an den Ufern und in flachen Schilfinseln. Die Position eines Jägers, beispielsweise eines Großluchses von den Reiterebenen, bleibt hier nicht lange verborgen, wenn große Schwärme wütend schnatternder Vögel sich in die Luft erheben. Hauptfeind der Vögel sind aber große Greifvögel aus den Randbereichen der Südbarriere.

Sporadisch trifft man auch Vogeljäger aus Alimshai an, die hier getarnt durch Schilfbüschel ihrerseits Vögel jagen oder im flachen Wasser mit Reusensystemen aus eingeschlagenen Pflöcken Fische fangen.

Wer im Frühjahr oder Sommer hierher kommt, den wird dieser Ort mit seinem Reichtum an Tieren und Pflanzen unvermeidlich beeindrucken. Weit abseits der zivilisierten Länder aus eigener Kraft sein Leben zu bestreiten, ist hier gut möglich. Man sollte sein Haus jedoch höher gelegen errichten, denn sonst gibt es eventuell bald nasse Füße.



WIRREN

Widerstreit zwischen Sumpf und Wald

Landschaft und Klima

Der Sonnenwaldfluss wäre von seinem Verlauf her eine ideale Verbindung vom Großmagierreich und von Nondola aus nach Elonel. Einer der Hauptgründe, dass es dazu niemals kam, ist dieses Gebiet, das seinem Namen alle Ehre macht. Der Fluss gelangt von Norden her in eine flache Senke und setzt das Gebiet im braunen Bereich weitgehend dauerhaft unter Wasser. Ständig bilden sich neue Kanäle und andere werden verstopft, sei es durch Treibgut oder durch die Arbeit der Biber.

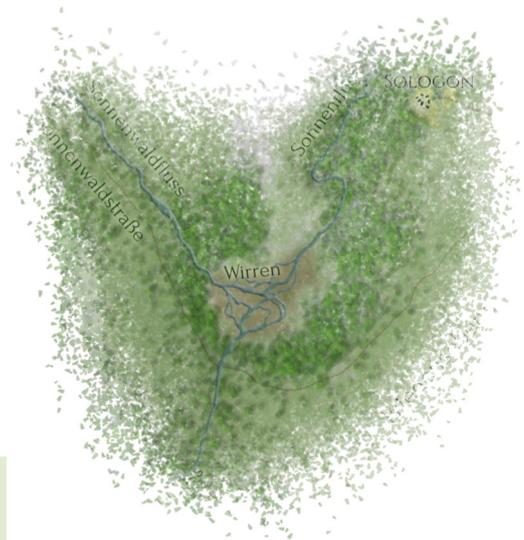
Binnen weniger Tage kann der Wasserstand um bis zu einen Meter schwanken, auch ohne Sturzregen und Schmelzwasser. Mancherorts fassen neue Pflanzen auf Treibgut Fuß und der hauptsächlich aus Weiden bestehende Wald erobert sich ein Stück des Sumpfes zurück. An anderen Stellen wird das Wasser faulig, die Bäume sterben, stürzen um, vermodern und bilden bald neue Dämme, die diesen Prozess weiter beschleunigen.

Das selbe Gebiet in den Wirren verändert sein Aussehen binnen nur eines Jahres teils vollständig. Sich hier zurecht zu finden ist sehr schwierig, eine Passage mit allem, was größer ist als ein Ruderboot, praktisch unmöglich.

Besonders starker Regen im Frühling kann das Wasser aus den Wirren bis hinaus in das mit kleinen Wäldchen aufgelockerte Gebiet zum Großen Wald hin treiben. Da das Wasser nicht tief ist, bleibt die Furt durch den Waldfluss dennoch passierbar, aber ein Fuhrwerk kann leicht stecken bleiben. Hilfe von anderen Reisenden wird ein Händler gerne annehmen, aber manch übles Gesindel mag auf genau solch einen Moment gewartet haben.

Bewohner

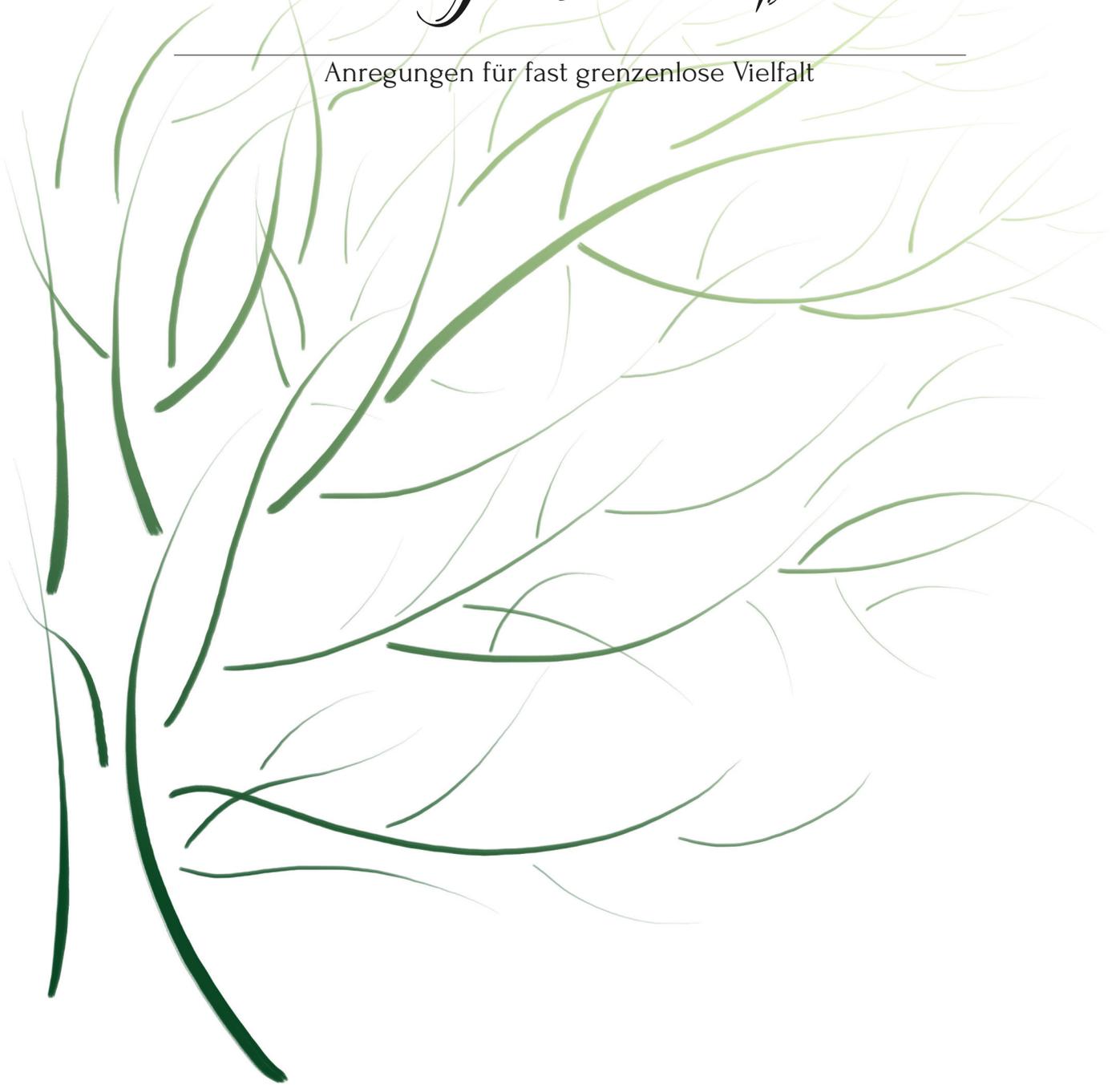
Die Architekten dieser Landschaft sind die Silberstreifenbiber: recht große Tiere, die sich bei passendem Klima explosionsartig vermehren und damit dem Wald zum Verhängnis werden. Bei einer größeren Flut durch Schmelzwasser oder langen Regen spült das Wasser dagegen viele Dämme mit sich oder in einer längeren trockenen Zeit liegen die Behausungen der hitzeempfindlichen Tiere trocken und Jäger haben leichtes Spiel mit ihnen.



Ein junger Mann taucht vom Wald her auf, dreckig, nass und fast völlig erschöpft. Er bittet die Reisenden um Hilfe. Ihn und seine Freunde hätte eine ungünstige Strömung hinaus in die Wirren getragen, als sie an deren Rändern fischen wollten. Er als bester Schwimmer habe es nun endlich geschafft Hilfe zu finden. Dass die Männer Hilfe suchen, ist wahr, allerdings waren sie nicht zum Fischen in den Wirren, sondern wollten Diebesgut aus Nondola oder Sologon möglichst weit unbemerkt transportieren.

Der Große Wald

Anregungen für fast grenzenlose Vielfalt



EINLEITUNG

Auf der Weltkarte ist der Große Wald eine riesige, mehr oder minder einheitlich grüne Fläche. Für einen Außerwäldler wirkt auch die Welt unterhalb der riesigen Baumkronen zunächst gleichförmig, so dass er sich schnell verirrt. Aber der Große Wald besitzt einen schier endlosen Reichtum an unterschiedlichen Vegetationsformen, Landschaften und Baumformen.

Dies für die gesamte riesige Fläche, die er bedeckt, zu beschreiben wäre eine Lebensaufgabe, als Lese-stoff schnell langweilig und für Spielleiter wenig hilfreich. Darum folgt in diesem Kapitel zunächst ein Überblick über den Variantenreichtum, mehr oder weniger vertikal sortiert von den Baumkronen bis zu den Pflanzen am Boden. Lesen Sie diese Beschreibungen als Inspiration für die Möglichkeiten, die sich bieten. Natürlich dürfen und sollen Sie all das gerne durch eigene Ideen ergänzen.

Nach den Ausführlichen Beschreibungen folgen die verschiedenen Aspekte noch einmal in knappen Listen, die man beispielsweise auch benutzen kann, um sich ein neues Gebiet in seiner Erscheinungsform auszuwürfeln. Die Ergebnisse können in ein Vegetationsschema eingetragen werden, das Sie im Anhang finden. So können Sie für eine neue Gegend im Großen Wald relativ schnell die wichtigsten Merkmale auf einer Merkkarte übersichtlich zusammenfassen, so dass ein Wiedererkennen ohne zu viel Aufwand möglich ist.

Ein solcher Landschaftspass kann natürlich nicht alles sein. Bleiben Sie offen für die Ideen, die Ihnen gerade kommen und sorgen Sie dafür, dass selbst laut Kurzbeschreibung sehr ähnliche Gebiete doch eigenen Charakter entwickeln.

Wenn Sie dennoch Sorge haben sollten, dass die möglichen Kombinationen nicht reichen: Schon im Entwurf ergab sich für die Zahl der denkbaren unterschiedlichen Gegenden eine 19-stellige Zahl. Mathematik kann Phantasie nicht ersetzen, aber vielleicht an dieser Stelle ein wenig beruhigen.

KLIMA

Regen nicht zu knapp

WETTER

Abends – Regen

Der Tageszyklus im Großen Wald ist ein Kreislauf des Wassers und er beginnt mit dem Regen am Abend. Wenn er einmal nicht fällt, dann ist dies die Ausnahme. Fast an jedem Tag sorgt die abnehmende Wärme der Sonne dafür, dass die Feuchtigkeit in der Luft kondensiert und über den Dächern der Jahrtausendbäume als Regen niedergeht.

Die Millionen von Blättern fangen die Tropfen ab und verteilen sie um, so dass sie zeitverzögert und in recht unterschiedlicher Form am Waldboden ankommen. Bei normalem Regen über den Wipfeln geschieht dies meist in Form von feinem Sprühregen, den auch ein leichter Wind schon verweht. Um vor ihm gänzlich sicher zu sein, ist eine ausreichend tiefe oder enge Höhlung notwendig. Hier und da sammelt sich das Wasser aber auch in Rindenmulden oder größeren Blättern, welche es als Rinnsal oder als plötzlichen Wasserschwall weiter nach unten reichen.

Der Regen ist selten kalt, aber die Feuchtigkeit, zusammen mit einem

leichten Wind, kann einen schon frösteln lassen.

Auch Elfen, die den Regen als Teil des Lebens ansehen, werden deshalb selten vor Freude juchzen, wenn er sie durchnässt und frieren lässt.

„Bah, schlimmer kann es nun auch nicht mehr werden“, schimpft Tennim, während die beiden Halblinge weiter durch den Nieselregen stapfen, die Kleidung klamm und die Haare nass. Just in diesem Moment klatscht auf Tennim ein Schwall Wasser herunter, als hätte einige Stockwerke weiter oben jemand ein kleines Fass ausgekippt. „Ja reicht es noch nicht!“ schimpft der Getroffene und droht mit der Faust der Dunkelheit über sich.

Nachts – Nebel

Noch während der Regen fällt, steigt das Wasser teils schon wieder als zarter Dunst auf. Die warme Vegetation dampft die Feuchtigkeit im Laufe der Nacht weiter aus und bis zum Morgen hat sich oft ein dichter Nebel gebildet. Am stärksten unterscheiden sich verschiedene Tage danach, wie schnell und in welcher Form der Nebel sich lichtet.

Im Extremfall kann er sich nahe am Boden den ganzen Tag halten. Dann gleicht der Waldboden von oben betrachtet einem Meer aus blassem Blaugrün, aus dem die Stämme der großen Bäume wie Masten aufragen.

An windstillen Tagen scheint der Nebel fast im Boden zu versinken und hält sich nur in Senken und Nischen als dünner Schleier bis lang in den Tag hinein.

Bewegt sich die Luft etwas stärker, so löst sich der Nebel zügig auf, bietet aber speziell bei ausreichendem Licht ein Schauspiel aus umherwirbelnden Schwaden, die wie ein Aquarellmaler immer wieder neue Formen in den Raum unter den gewaltigen Kronen zaubern.

Der Große Wald

Tags – wechselhaft

Am meisten unterscheiden sich vom Wetter her die Tage. Auch im Großen Wald sind die Temperaturen um die Jahresmitte herum höher. Dadurch füllt sich die Luft langsam mit einer schweren Feuchtigkeit, die das Atmen etwas erschwert. Da es aber im Vergleich zu draußen im prallen Sonnenschein dennoch kühler bleibt, ist die hohe Luftfeuchtigkeit noch zu ertragen. Allerdings bleibt in solchen Zeiten fast nichts wirklich trocken.

Nimmt die Feuchtigkeit zu sehr zu, dann kann es zu Regen auch am Tage kommen, angefangen bei kurzen vereinzelt Schauern bis hin zu beständigem Landregen über mehrere Tage hinweg. Im letzteren Fall sammelt sich deutlich mehr Wasser in den Baumkronen und man trifft immer wieder auf Stellen, wo sich ein schmaler Wasserfall von oben an einem Stamm hinab oder sogar aus einer Krone ergießt.

In der meisten Zeit zeigt der Wald jedoch tagsüber die bemerkenswerte Fähigkeit, das Wasser, das jeden Abend fällt, schnell aufzusaugen. Bis zum Mittag ist die Luft dann ähnlich trocken wie in einem normalen Wald einige Tage nach einem Regenguss. Rinden und Felsen sind trocken, nur Pflanzen wie Moose oder weicher Boden zeigen bei jedem Schritt, dass sie sich mit Wasser vollgesogen haben.

Vorsichtig verfolgt Altehrain die Spur im Moos, winzige Teiche in der Form von Doppelmondsicheln. Der erfahrene Jäger kann an ihnen nicht nur ablesen, dass seine Beute erst vor kurzem hier durchkam, sondern auch, dass das Tier langsam ging.

JAHRESZEITEN

Schon wenige Kilometer vom Waldrand entfernt nimmt der Einfluss der normalen Jahreszeiten spürbar ab. Der Sommer ist wie oben angesprochen bisweilen zwar schwül und warm, aber nicht brennend heiß. Ein Herbst mit buntem Laub findet nicht statt, stattdessen erneuern die riesigen Bäume kontinuierlich ihr Blätterkleid. Einzig einige normalgroße Baumarten des Unterwuchses durchlaufen ungeachtet des milden Klimas den Wechsel ihrer Blätter.

Im Winter wird es spürbar kühler und man zieht sich eher mal eine Wolljacke über, wirklich kalt wird es im Großen Wald aber nie. Schnee oder Frost sind eine absolute Seltenheit und kommen allerhöchstens bis zu 25 km vom Waldrand entfernt einmal vor. Der Schnee erreicht selbst dann fast nie den Boden, sorgt allerdings für plötzliche Wassergüsse, weil er sich auf den Blättern sammelt, dann abrutscht und im Fallen taut.

In den lichtschwachen Zeiten um den Grautag herum wird der Wald deutlich leiser. Diverse Tiere ziehen sich einige Wochen zurück und vor allem viele Vögel verstummen.

Nach Süden wird das Klima im Großen Wald ganz allmählich wärmer, erreicht aber selbst südlich vom Herz des Waldes nie die Schwüle eines tropischen Waldes.

Im ersten Viertel eines jeden Jahres tauchen die Feenlichter auf. Jene Wesen aus Licht und Gefühl, die um sich Ruhe und Frieden verbreiten. Nach dem Grautag sind sie noch extrem selten, aber bis zum dritten Mond nimmt ihre Anzahl mehr und mehr zu. Wer ein wenig Verbundenheit mit dieser besonderen Welt fühlt und abseits von Siedlungen genügend

Geduld aufbringt, der wird früher oder später eines der Elitheni'ile'e langsam durch die Nacht driften sehen.

Nach dem dritten Mond verschwinden die Feenlichter scheinbar. In Wirklichkeit gehen Sie in ihrer

Kaleb und Neroin sitzen nun schon seit Stunden in der Dunkelheit. Hier in dieser Senke hat Leoriana das Feenlicht gesehen, irgendwann muss es doch auch diese Nacht auftauchen. Neroin schreckt auf, als sein Bruder zur Seite kippt und ihn dadurch aus dem eigenen Schlummer weckt. Sollte er sich nicht ärgern, weil er eingenickt ist? Aber Neroin fühlt nur eine tiefe innere Ruhe. Erst nach einigen entspannten Atemzügen wird ihm bewusst, dass er und sein Bruder nicht mehr in Dunkelheit dasitzen, sondern dass sich über sie und ihre Umgebung ein blassblaues Licht gelegt hat, als säßen sie im Schein des Mondes. Aber es gibt keine Quelle für dieses Licht - Kaleb befinden sich mitten in ihm. Der Junge lehnt sich zurück, lächelt und lässt sich zufrieden wieder in den Schlaf zurücksinken.

Umgebung auf und sind so ein entscheidender Anteil für die Ruhe und den Frieden, der dem Großen Wald im Allgemeinen anhaftet.

LANDSCHAFTSFORMEN

Form des Geländes unter all der Vegetation

Ebene

Ein nahezu flacher Untergrund sorgt für Wurzeln und Stämme in vergleichbaren Höhen. Aus mittleren Höhen hat man einen weiten Blick zwischen den riesigen Stämmen hindurch, der einer Unterwasseransicht nicht unähnlich ist, nur dass hier die Welt in Tönen von dunklem Grün entschwindet statt in Blau.



Hügel

Speziell in den Senken zwischen den Hügeln erheben sich scheinbar rundum Stämme und die Details am Boden wie Wurzeln oder kleine Pflanzen rauben, was noch an Sicht bleibt.

Selbst auf der Kuppe eines Hügels zu stehen bringt einem nur selten einen besseren Überblick über die nähere Umgebung. Die großen Wurzeln und der Unterwuchs verhindern an den meisten Stellen einen weiten Rundblick. Die wenigen Orte, an denen sich dennoch diese Möglichkeit bietet, zeigen dem Betrachter dafür den Großen Wald in seiner ganzen Weite.



Nachdem Andailian und Feilenia sich genügend Vorrat zusammen gesammelt haben, machen sie sich auf zur höchsten Wurzel jenes Baumes, der auf der nahen Hügelkuppe wächst. Als sie oben angekommen sind, vergessen sie die Strapazen der Kletterei und beobachten mit der für Elfen typischen Geduld, wie das wechselnde Licht das kleine Tal unter ihnen immer wieder neu erscheinen lässt.

Berge

Schroffe steinige Hänge und über die Baumkronen hinaus ragende Felsspitzen sind im Großen Wald eine Seltenheit, aber in manchen Gegenden steigt das Gelände steil an oder erhebt sich auch nur langsam zu beachtlichen Höhen. Hier findet das Licht etwas öfter den Weg bis zum Waldboden, so dass von solchen hellen Orten aus der tiefer liegende Wald in samtener Schwärze zu versinken scheint.



Steht man an der Oberkante eines der seltenen Steilhänge, so ergibt sich je nach Höhe ein atemberaubender Blick unterschiedlichen Charakters. Noch unter den Baumkronen gelegen erhält man Überblick über Wurzeln und Unterwuchs, wie man ihn sonst nur von den hohen Ästen aus hat. Inmitten der Baumkronen wähnt man sich in einem dreidimensionalen Labyrinth aus hölzernen Astpfaden. Der seltenste Anblick von einer hohen Felskante über den Baumkronen ist zugleich aber auch der beeindruckendste, wenn man unter sich auf ein grenzenloses Meer aus Grün hinabblickt, über dem an vielen Orten Nebel aufsteigt und in der Ferne Vögel kreisen.

Feurig oranges Licht fällt in die Höhlung hoch oben im Stamm eines der Jahrtausendbäume. Nathleen legt ihre Schnitzarbeit beiseite und wendet sich dem Eingang zu. Ihr Heimatbaum wächst am oberen Rand eines steilen Hangs, wodurch sie hinaus über ein Meer aus Baumwipfeln sehen kann. In diesem Jahr geht die Sonne im Westen unter und bietet dabei immer wieder ein Schauspiel aus Farben, wie man sie sonst im Großen Wald kaum zu sehen bekommt. Nathleen schließt die Augen und genießt die Wärme der letzten Sonnenstrahlen.

Der Große Wald

Klippen, Hochplateaus, Krater und Schluchten



Eine senkrecht abfallende Wand findet man im Großen Wald nur sehr selten, denn die hochaktive Vegetation sorgt für zügige Erosion scharfer Kanten. Es existieren aber Orte, an denen besonders harter Fels den Wurzeln der Bäume eisernen Widerstand leistet oder an denen ein Felsrutsch für eine frische Felskante gesorgt hat.

Von dort oben hat man über das darunter liegende Land einen ähnlichen Ausblick wie von einem der wenigen höheren Berge. Von unten her erkennt man wegen der allgemeinen Düsternis eine solche Felswand erst spät. Vor ihr türmen sich teils größere Mengen aus gefallenem Ästen verschiedenster Größe auf, so dass das Erreichen der Felswand selbst ein schwieriges Unterfangen ist.

Je nach Himmelsrichtung sorgen Steilwände im darunter liegenden Wald für noch mehr Schatten, als es ohnehin der Fall ist, und es ist teils ungewöhnlich kühl im Vergleich zum restlichen Wald.

Elithar und seine Familie blicken sich verwundert um. In den letzten Minuten ist es zügig dunkler geworden, obwohl der Tag noch einige Stunden dauert. In der Luft ist auch nicht jene Spannung des Elements Wasser zu spüren, die sie oft vor einem Unwetter durchdringt. Vorsichtshalber suchen sich die Elfen aber einen Unterschlupf in einem nahen Schattenwald. Erst am nächsten Tag bei ihrer Weiterreise entdecken sie die Felswand, die am Vortag ihren Schatten über ihren Weg warf.

JAHRTAUSENDBÄUME

Vielfalt der Baumformen

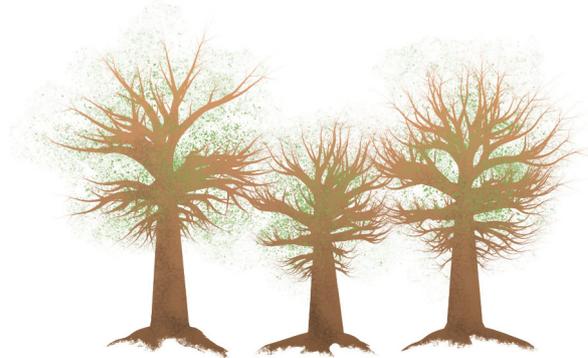
Abgrenzung der Arten

Die Übergänge in der Vielfalt der Pflanzen sind in der Welt von Feenlicht generell fließender als in unserer realen Welt. Es gibt natürlich diverse Namen für verschiedene Arten von Bäumen, aber in diesem Werk wird weitgehend auf sie verzichtet.

Ein Grund dafür ist sicherlich, dass entsprechende lange Listen nur schwerlich im Kopf zu behalten sind. Wichtiger ist aber, dass die Elfen scharf getrennte Kategorien vermeiden, da sie nicht den Tatsachen entsprechen. Nathalan Alahelren könnte eine Bezeichnung für einen sogenannten Spinnenbaum sein, der mehr auf seinen bis zum Boden reichenden Ästen als auf seinem Stamm ruht. Aber schon ein etwas abweichender Wuchs erhält bereits einen etwas anderen Namen. Das Elfische ist eine Sprache, die auch Gefühle beinhaltet und sich ständig der Situation anpasst. Ein starrer Begriff für eine Sorte Baum erschien den meisten Elfen seltsam.

Trotz des oben Gesagten kann es vorkommen, dass hier und da Bezeichnungen für spezielle Bäume in diesem Werk zu finden sind. Diese sind dann aber nicht Lernstoff, sondern können verwendet werden, um Atmosphäre zu schaffen oder ein Wiedererkennen zu ermöglichen, so Sie das als Spielleiter wünschen.

HÖHE UND DICHTHE



Maximalhöhe

Die Palette beginnt bei „nur“ extrem großen normalen Bäumen, geht dann über zu Alahairen Meranan, den „Waldrandbäumen“ von etwa 100 m Höhe, und weiter bis zu den großen Bäumen des tieferen Waldes, die regelmäßig 150 m Höhe und mehr erreichen. Vereinzelt erreichen einzelne Bäume auch Höhen von etwas über 200 m. Nur um das Herz des Waldes findet man regelmäßig noch größere Bäume, ansonsten sind dies Einzelercheinungen.

Größenverteilung

In weiten Teilen des Großen Waldes besitzen die Jahrtausendbäume einer Region ähnliche Höhe und bilden so ein weitgehend dichtes Dach hoch über den Bewohnern.

Es kommen aber auch merkliche Höhenunterschiede vor. Diese haben zur Folge, dass in den kleinen Lücken zwischen Baumkronen vereinzelt Licht den Weg zum Boden findet, auch ohne dass starker Wind die Äste in Bewegung bringt. Diese Lichtflecke absolvieren jeden Tag eine Wanderung über den Waldboden, die sich nur allmählich im Lauf eines

Jahres verändert. In den vom Licht überstrichenen Bereichen explodieren die Pflanzen geradezu.

Nur selten findet man Bereiche, in denen benachbarte Jahrtausendbäume sich um mehr als 50 m in ihrer Höhe unterscheiden. An solchen Orten ist die Beleuchtung des Waldbodens noch abwechslungsreicher als bei den geringeren Höhenunterschieden. An sonnigen Tagen findet man dort auch große lichtüberflutete Flächen oder einen kleineren Baum, der beleuchtet von der Sonne inmitten des umgebenden dunkleren Waldes grün zu leuchten scheint.

Abstände

Große Lücken im Dach aus Baumkronen sind selten, kommen aber vor. Solche Lichtungen wirken für Augen, die an das sonstige Zwielight gewohnt sind, zunächst auch an einem bewölkten Tag grell und sind nochmals größer als die Lichtflecken, die ein Wald mit stark unterschiedlich großen Bäumen zur Folge hat.

Aber auch dort, wo sich keine Lücken in den Kronen ergeben, stehen die Bäume teils in sehr unterschiedlichem Abstand zueinander. Bei breiten Kronen (siehe auch unten) kann der Abstand zwischen Nachbarbäumen durchaus ähnlich weit sein wie ihre Höhe. Das bedeutet im tiefen Großen Wald schnell einmal, dass man einen Kilometer unterwegs ist, bis man gerade einmal fünf Bäume passiert hat. Für gewöhnlich sind die Abstände etwas kürzer und in Extremfällen wachsen auch Jahrtausendbäume so dicht, dass sie sich gegenseitig die Nahrungsgrundlage entziehen. In solchen dichteren Regionen trifft man auch öfter als sonst auf teilweise abgestorbene Baumriesen.

Bei normalen Abständen durchdringen sich die Baumkronen in ihren Außenbereichen. Kleintiere gelangen problemlos von einem Baum zum anderen. Für menschengroße Besucher müssen die Bäume dichter beieinander stehen, damit ein Wechsel durch Klettern oder mit einem waghalsigen Sprung möglich ist.

Artenvielfalt

Selten sind zwei benachbarte Bäume wirklich von exakt gleicher Art. Aber zumeist ähneln sie sich innerhalb einer Region. Wie schnell das Aussehen der Landschaft sich verändert, können Sie bei Bedarf dadurch steuern, indem Sie in von Ihnen gewünschten zeitlichen Abständen die Eigenschaften der Bäume verändern.

Um einen fließenden Übergang zu schaffen ist es sinnvoll, für benachbarte Gebiete immer nur an wenigen Aspekten zu drehen.

KRONE

Kronenform

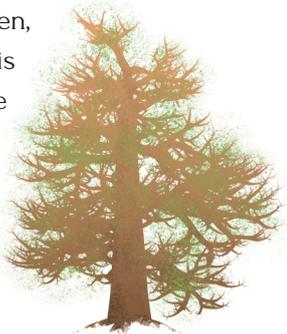
Die Mehrzahl der Jahrtausendbäume besitzt eine Krone, die einer zusammengepressten Kugel ähnelt. Die tiefsten Äste liegen im Verhältnis zur Gesamtgröße des Baums etwa auf halber Höhe. Die Neigung der Hauptäste beginnt waagrecht oder leicht nach unten geneigt. Nach oben zu sind die Astansätze mehr und mehr nach oben gerichtet.



Auch relativ häufig sind Kronen in Form eines umgekehrten Kegels geringer Höhe, aber dafür weit ausladend. Ihre Äste sind fast alle ähnlich mit nur leichter Neigung nach oben ausgerichtet.



Eher selten sind Bäume mit tief ansetzenden untersten Ästen, deren Krone kegelförmig bis zylindrisch ausfällt. Die Äste wachsen bei diesen meist mit geringer Neigung nach oben oder unten.



Mit der Form der Krone und der Ausrichtung der höchsten Hauptäste wandelt sich auch die Gestalt des Bereichs über dem Stamm. Bei runden Kronen und senkrecht ausgerichteten obersten Ästen entstehen tiefe Schluchten zwischen diesen Säulen aus Holz. Es gibt aber auch weiter

ausladende Äste im oberen Bereich, auf denen man sich zumindest kletternd bewegen kann.

Nur selten biegen sich die Äste wie Finger einer gigantischen Hand nach außen und umgeben mehr oder minder dicht einen Bereich, in dem sich Wasser sammelt oder der als Untergrund für kleinere Pflanzen dient. Elfen nennen solche Bäume auch Mensilailen, Sonnenhände.

Bei den flachen Baumkronen gibt es solche zuletzt genannten inneren Bereiche häufiger, bei den kegelförmigen Kronen dagegen treten sie nie auf.

Astbreite

Die kräftigsten Äste eines Baums können fast so dick sein wie der Stamm selbst, was dem ganzen Baum eine Gestalt einer dicken Weide mit mehrfach gespaltenem Stamm oder ähnlich einer wuchtigen



Eiche geben kann. Meistens sind sie aber „nur“ so dick wie ein kleines Haus und manchmal besitzen die Hauptäste auch nur wenige Schritt Durchmesser.



Nicht immer sind die breitesten Äste gleich proportioniert. Teils können Sie in ihrer Dicke stark voneinander abweichen.

Abstände

Die Dichte der Äste muss man immer in Relation zu ihrer Dicke betrachten. Sie reicht von direkt nebeneinander dem Stamm entspringenden Hauptästen über solche, die kaum weiter voneinander entfernt sind wie sie selbst breit sind, bis hin zu Ästen in großem Abstand, die sich aber schon bald in weitere Äste verzweigen.

Astformen

Die größten Äste der Jahrtausendbäume haben in den meisten Fällen einen mehr oder weniger geradlinigen Verlauf. Eine Kategorie kleinere Äste, die ja immer noch beachtliche Dicken besitzen, unterscheiden sich dagegen von Baum zu Baum sehr stark. Es gibt selten fast kerzengerade Nebenäste. Die meisten sind leicht gekrümmt oder biegen sich zwei- bis dreimal hin und her. Es existieren aber auch Äste



mit sehr knorrigem Wuchs oder mit gewundenen Formen.



BLÄTTER

Nadeln oder ähnlich schmale Blattformen sind bei Jahrtausendbäumen sehr selten, auch bei den Bäumen, deren kegelförmige Kronen Nadelbäumen ähneln. Außerwäldler sind oft überrascht wenn sie feststellen, dass die Mehrzahl der riesigen Bäume Blätter trägt, die in ihrer Größe jenen ganz normaler Bäume nahe kommen. Dadurch wirken die riesigen Baumkronen aus der Ferne fast schon flauschig.

Trotzdem gibt es durchaus öfter größere Blätter bis zwei Handspannen an Durchmesser, wohingegen große, meist fächerartige Blätter nur selten zu finden sind und auch diese werden praktisch nie größer als ein ausgewachsener Mann.

An Blattformen gibt es alles, was man an realen Bäumen finden mag und mehr. Vorherrschend sind aber Formen, die den Blättern europäischer oder nordamerikanischer Baumarten ähneln. In den Tabellen weiter unten sind nur ganz grobe Kategorien vorgegeben, die ein Spielleiter bei Bedarf feiner beschreiben kann.



Man sollte nicht vergessen, dass der Große Wald Jahreszeiten mit stärkeren Temperaturschwankungen nicht kennt. Es gibt keinen farbigen Herbst und auch kein massenweise raschelndes Laub auf dem Boden.

STAMM

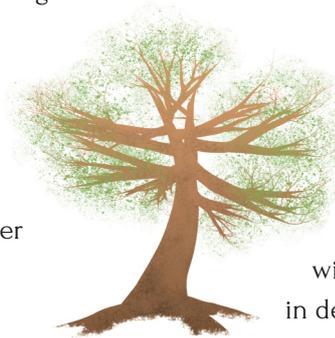
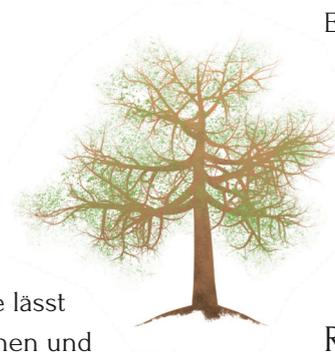
Dicke und Neigung

Alle Jahrtausendbäume besitzen einen mächtigen Stamm, aber das Verhältnis des Stammdurchmessers zur Höhe lässt manche eher wuchtig erscheinen und andere eher schlank. Selbst ein relativ dünner Stamm ist im mittleren Bereich selten schmaler als ein Zehntel der Höhe des Baumes. Extrem wuchtige Stämme sind selten, können aber ein Viertel der Baumhöhe erreichen.

Das enorme Gewicht, das die Stämme tragen müssen sorgt dafür, dass sie meist gerade nach oben ausgerichtet sind. Stärkere Neigungen hält ein Baum ohne abstützenden Wuchs nicht lange aus und wird irgendwann fallen. Je dicker der Stamm, um so eher verkräftet er eine leichte Neigung.

Stammform

Bei der Mehrzahl der Bäume nimmt die Dicke kontinuierlich nach oben hin ab. Allerdings ist der Verlauf der Steigung unterschiedlich. Bei vielen Bäumen steigt der Stamm von den Wurzeln her relativ abrupt steil an. Es gibt aber auch Bäume, bei denen die Silhouette von der fast waagrechten Linie der Wurzeln in einer sanften Biegung in den Stammverlauf übergeht. Im Extremfall setzen sich die Wurzelansätze als sichtbare Ausstülpungen bis hoch in den Stamm hinauf fort.



Ebenso wie geneigte Stämme eher seltener sind, findet man in sich gekrümmte oder gewundene Stammformen nicht all zu oft. Im Extremfall kann ein Baum mit hervorstehenden Ausbuchtungen und starker Verdrehung fast schon wie eine gewaltige extrem steile Wendeltreppe wirken.

Rindenstruktur

Auch die Rinde eines so alten Baums kann vergleichsweise glatt sein wie z.B. bei manchen Buchen. Selten sind Oberflächen, die wie beispielsweise bei Birken abblättern. Etwas häufiger dagegen sind Schuppen wie bei einer Kiefer, nur größer dimensioniert oder wabenartige Strukturen aus Graten mit dazwischen liegenden Vertiefungen, in denen sich gerne kleinere Pflanzen einnisten. Die Mehrzahl der Jahrtausendbäume besitzt eine mehr oder minder raue Rinde mit Fugen und Rissen, beginnend bei Größenordnungen wie bei normalen Bäumen bis hin zu Furchen, in denen sich ein Erwachsener verstecken kann.

Rindenfarbe

In den meisten Fällen ist die Rinde abgesehen von natürlichen Schwankungen größtenteils einfarbig, sieht man von unterschiedlichen Tönungen durch verschiedenen Bewuchs ab (siehe dazu unten). Es gibt aber auch Bäume mit gescheckter Tönung oder mit einem deutlich sichtbar höhenabhängigen Farbverlauf.

VERLETZUNGEN

Selbst Jahrtausendbäume können zu Schaden kommen. Das tritt immer wieder auf und darf daher frei im Wald verteilt oder natürlich ausgewürfelt werden:

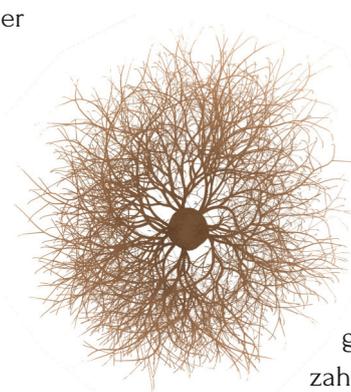
Immer wieder einmal verliert ein Jahrtausendbaum im Verlauf seines Wachstums einen Ast. Die Abbruchstelle kann relativ sauber verheilen oder noch über Jahre hinweg zersplittert und faserig wirken.

Manchmal bilden sich an solchen Stellen Vertiefungen, die gerne von Elfen als Wohnstatt benutzt werden. Höhlungen entstehen auch immer wieder einmal durch lokale Fäulnis in tieferen Ritzen oder in selteneren Fällen durch Gewalteinwirkung eines großen oder vieler kleiner Tiere. Je nach Grund für die Entstehung einer solchen Baumhöhlung sieht diese sehr unterschiedlich aus.

Abgebrochene Äste oder das Eindringen von Schmarotzern kann auch bei Jahrtausendbäumen für Wucherungen sorgen, teils groß genug, um darauf eine kleine Behausung errichten zu können.

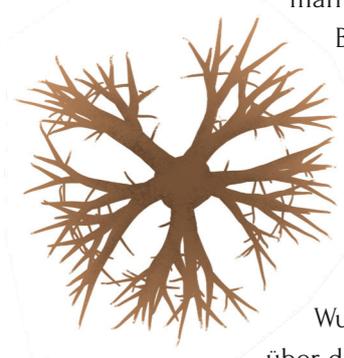
WURZELN

Wurzelanzahl und -dichte



Selbst riesige Bäume können überraschend feine Hauptwurzeln von gerade einmal Armlänge als Durchmesser besitzen. Diese verzweigen sich schnell in noch feinere Wurzeln. So bilden sie einen gewebeartigen Untergrund mit zahlreichen Stolperfallen.

Häufiger sind dicke Wurzeln, die am Stamm mehr als mannshoch sind. In den meisten Fällen kann man diese aber unweit des



Baumes mit relativ wenig Mühe überklettern. Dennoch behindern auch sie ein zügiges Fortkommen.

Fast ebenso häufig sind Wurzeln, die sich haushoch über den Waldboden erheben

und dadurch um den Stamm herum dunkle hölzerne Schluchten formen. Auch sie könnte man überklettern, zumeist ist es aber sinnvoller, ihre höchsten Bereiche zu umgehen. Das sorgt aber selbst bei sonst gut begehbarem Boden und nicht all zu dicht stehenden Bäumen für einen gehörigen Zickzackkurs.



Wurzelform

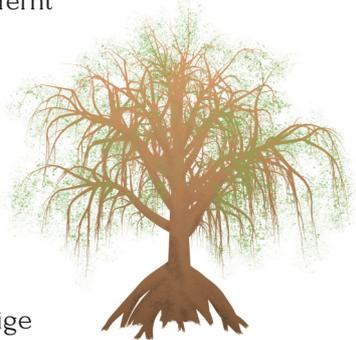
Die Mehrzahl der Hauptwurzeln verläuft nah des Stammes mit leichter Neigung abwärts und gräbt sich mit zunehmendem Abstand immer tiefer in den Boden ein. Die einzigen Wege führen über sie oder um sie herum. Selten mag eine von ihnen nahe am Stamm eine kleine Lücke über dem Boden frei lassen, aber das reicht nicht, um sich hindurch zu quetschen.

Hier und da hat das Wasser im Lauf der Jahre eine Wurzel tiefer unterspült oder sie biegt sich am Ansatz zunächst weit genug nach oben, so dass unter ihr ein Durchgang entstanden ist, den man gebückt passieren kann. Da solche Löcher auch für Tiere ein schnelleres Vorankommen ermöglichen, werden diese Durchgänge über längere Zeit effektiv vom wuchernden Grün freigehalten.

In seltenen Fällen entspringen Wurzeln weiter oben am Stamm und sind dann eine Mischung aus Ast und Wurzel, die wie ein hoher Torbogen erst ein Stück vom Stamm entfernt in den Boden taucht.

Da solche Wurzeln nicht wie die obigen niedrigeren Bögen einzeln auftauchen, bildet ein solcher Baum einen oder mehrere unregelmäßige Ringe aus Wurzelsäulen, in

Extremfällen bis unter den Stamm selbst. Hier lassen sich mit wenig Baumaterial einfache Behausungen verankern, teils auch hoch über dem Boden. Bei dünnen Wurzeln kommt diese Art des Wuchses praktisch nie vor.



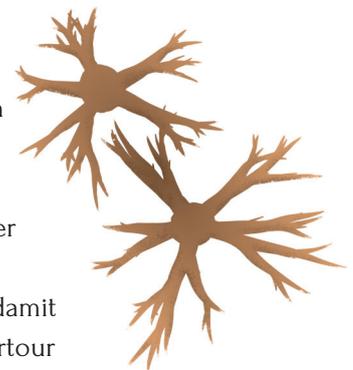
Ausbreitung

Nur selten verlaufen Wurzeln der großen Bäume fast vollständig unter der Erde. In entsprechenden Gegenden geht schon von kleinen Anhöhen der Blick tief hinein in den Wald und die Bäume wirken noch mehr als sonst wie dicke Säulen, die eine Halle mit grüner Decke tragen.

Etwas häufiger findet man Wurzeln, die zügig unter die Erde tauchen oder nur noch als Bodenwellen zu erkennen sind. Man nimmt in solchen Gegenden den Unterwuchs bewusster wahr, da ihm nicht die Auswüchse der Jahrtausendbäume die Show stehlen.

Typisch für viele Bereiche im Großen Wald sind Wurzeln, die den Auswüchsen normaler Bäume relativ nahe kommen oder sich in die Lücken der jeweiligen Nachbarn hinein erstrecken. Dadurch entsteht speziell bei größeren Wurzeln ein Labyrinth, in dem man Dank Sackgassen oder notwendiger Kletterpartien Zeit verliert.

Noch problematischer wird die Wegfindung in Arealen, in denen sich die Wurzeln benachbarter Bäume oft, aber eben nicht immer berühren. Hier sind Sackgassen der Normalfall, aber auch ein Weg auf den Kämmen der Wurzeln ist schwierig, da sie teils abrupt in den Boden abtauchen oder sich unter andere Wurzeln graben und damit auch hier eine Klettertour unausweichlich wird.



Selbst Elfen meiden Gebiete, in denen die Wurzeln sich vielfach überlagern. Zum einen ist ein Vorankommen in dem teils mehrstöckigen Wirrwarr mühsam. Zum anderen bietet ein solches Gelände Verstecke für viele Tiere und damit auch für die größeren Räuber. Andererseits bieten sich dem Vorsichtigen in solchem Gewirr Möglichkeiten, eine fast unauffindbare Behausung zu errichten.

In seltenen Fällen sind die Wurzeln miteinander fest verwachsen, so dass man nicht mehr entscheiden kann, wo ein Baum endet und wo der nächste beginnt. Das weitere Wachstum sorgt dort manchmal für skurrile Gebilde wie Schlingen und Knoten, als hätte immenser Druck die gewaltigen Schlangen aus Holz vom Boden hochgedrückt und verbogen.

UMGEBUNG

Auf, unter und zwischen den großen Bäumen

BEWUCHS

Dichte

Vor allem auf den Wurzeln, aber auch im unteren Stammbereich sind viele der Jahrtausendbäume von anderen Pflanzen bewachsen. Bäume, die nicht wenigstens mit einigen Moosteppichen oder Flechten bestückt sind, kommen kaum vor. Am anderen Ende der Skala stehen Bäume, bei denen zumindest die Wurzeln so stark von kleineren Pflanzen besiedelt sind, dass sie nur noch in ihrer groben Form zu erahnen sind. Solche Bereiche sind ohne viel Geduld oder Gewalt kaum zu überqueren.

Art des Bewuchses

Nahezu immer vorhanden sind Flechten oder Moose, wenn auch bei manchem Baum nur in sporadischen Flecken. Wo genügend verrottendes Material vorhanden ist, wachsen auch Pilze verschiedenster Art.

Auf flachen Stellen oder in Ritzen ergibt sich teils genügend Nährboden für kleine Pflanzen wie Kräuter und Gräser. Manche genügsame Grünpflanze wächst auch direkt auf rauer Rinde.

Efeu, wilder Wein sowie andere Kletter- und Schlingpflanzen mit armdicken Hauptsträngen besiedeln viele Wurzeln und ranken sich teils bis hinauf in die Baumkronen. Bei dichtem Bewuchs können sie einen der Baumriesen vollständig in ein Kleid aus grünen Blättern hüllen. Kräftige Kletterpflanzen können das Erreichen einer Baumkrone erleichtern. Man sollte sich aber mit ihnen auskennen, denn nicht jede Ranke sitzt ausreichend fest am Stamm. Ein feines Gespür für das Element Leben (Begabung ab der 3. Stufe) hilft hier enorm.

In mancher Ritze können kleine Büsche oder sogar Bäume Fuß fassen. Da die Jahrtausendbäume kaum größere Fäulnis in Rinde oder tieferen Schichten zeigen, haben die Wurzeln jener Pflanzen meist wenig Platz und sie bleiben im Vergleich zu ihren Verwandten auf dem Waldboden klein und wachsen nur langsam. Noch stärker gilt dies für den Fall, wenn solche Pflanzen es schaffen, am Stamm eines Jahrtausendbaumes Wurzeln zu schlagen. Größer werden dagegen Schmarotzerbäume und -büsche, die fast ausschließlich auf den großen Wurzeln und Ästen wachsen.

Auf bewohnten Bäumen sollte man letztere Pflanzen zur Sicherheit entfernen oder zumindest klein halten. Ein vergleichsweise grobes Gespür für das Element Leben genügt bereits, um zwischen harmlosem und potenziell gefährlichem Bewuchs zu unterscheiden.

Immer wieder findet man Bäume, aus deren Kronen lange Auswüchse von Kletterpflanzen oder faserige Flechtenbärte herabhängen. Während letztere meist nur einige Meter lang werden, gibt es erstere in allen Längen bis hin zu solchen, die tatsächlich wieder den Boden erreichen. Auch hier ist bei einer Benutzung als Kletterhilfe Vorsicht angebracht.

BODEN

Feuchtigkeit

Es gibt starke Unterschiede im Feuchtigkeitsgehalt des Bodens. Höher gelegener Grund an Felsen oder Wurzeln trocknet bereits im Verlauf des frühen Vormittags vollständig. Vielerorts sorgt feste Vegetation für ein schnelles Abfließen oder ein saugfähiger Boden für schnelles Versickern des Wassers.

An manchen Stellen nimmt der Boden das Wasser zwar schnell auf, lässt es aber nicht sehr tief eindringen. Das kann an dicken Moosteppichen liegen oder an halb vermordeten Pflanzen auf einer wasserundurchdringlichen Schicht. Wer sich nicht mit den Eigenarten des Großen Waldes auskennt, ist nach einem unbedachten Schritt schnell nass bis zu den Knien und tut sich eventuell schwer, solch trügerisches Gelände wieder zu verlassen.

Ähnliche Fallen stellen kleine Tümpel dar, die bereits mit einer Schicht aus Humus und darauf wachsenden jungen Pflanzen getarnt sind. Da diese Deckschicht aber selten lückenlos ist, sind solche Bereiche leichter zu erkennen. Ist man dennoch unvermutet abgetaucht, so hilft meist nur eine Verabschiedung von allem Schweren, um im morastigen Wasser wieder festen Boden zu erreichen. Die Randbereiche sind oft instabil und rutschig und schieben einen schnell wieder zurück in das dreckige Wasser. Zum Glück sind solche

Nach einer langen schweißtreibenden Wanderung findet Enliath ein wunderbar klares Gewässer. Schillernde Libellen flitzen kreuz und quer über die Wasseroberfläche. Der Elf beschließt, ein Bad zu nehmen. Nachdem er sich seiner Kleidung entledigt hat, klettert er an einer mit Schlingpflanzen überwucherten Wurzel hinunter und lässt sich ins Wasser fallen. Noch im Fallen nimmt er die Strömung des Elements Wasser unter sich wahr, aber schon ist er eingetaucht und wird zügig vom Wasser davon getragen. Erst einige hundert Meter weiter findet er eine Stelle, an der er wieder aus dem Fluss klettern kann und muss nun splitternackt den beschwerlichen Weg durch unwegsames Gelände zurück zu seiner Kleidung suchen.

Navgrin blickt traurig auf eine Stelle des nun sichtbaren kleinen Tümpels, an dem noch einige Luftbläschen aufsteigen. Immerhin weiß er ziemlich genau, wo sich sein Rucksack befindet. Und hätte er nicht so viel hineingepackt, dann würde das blöde Ding vielleicht sogar schwimmen. Den Rest des Tages wird der Gnom mit seinem Freund Talamon an einem kleinen Floß aus altem Holz basteln, mit dem sie morgen die wenigen Meter hinaus paddeln wollen, um den Rucksack zu bergen.

Tümpel meist flach und man kann mit Mühe wieder an die verlorene Ausrüstung heran kommen.

Regelmäßig findet man im Großen Wald kleine Teiche und Seen, angefangen bei einem zwar tiefen, aber nur wenige Meter durchmessenden Wasserloch bis hin zu größeren Wasserflächen, deren Ufer dank der Wurzeln ein Wirrwarr aus Fjorden und Buchten darstellen. Nicht selten sind benachbarte Gewässer

untereinander verbunden und sei es nur, weil der Untergrund aus alten Ästen und überfluteten Pflanzen kaum ein Hindernis für das Wasser ist.

Aus diesem Grund ist auch mancher Fluss zunächst nicht als solcher erkennbar. Denn auch er kann teils komplett unter der dichten Vegetation verschwinden.

Spätestens wenn man in ihm badet, wird man aber den Unterschied zu einem See deutlich spüren.

Abgesehen von den größeren Flüssen sind Lage und Verlauf der verschieden großen Wasserflächen im Großen Wald nur selten von Bestand. Modernde Dämme aus alten Ästen brechen irgendwann und ein See ergießt sich sturzartig in die Umgebung oder kleinere Löcher sorgen dafür, dass sein Wasser versickert. In der schlammigen Senke, die ein See hinterlässt, wächst schnell neues Grün und bereits einige Monate später ist kaum noch zu erkennen, dass hier zuvor Wasser stand.

Vegetation

Im Großen Wald ist offene Erde ohne jeden Bewuchs eine Seltenheit. Im Allgemeinen trifft man sie nur dort an, wo durch Gewaltwirkung der Boden aufgewühlt wurde, wie zum Beispiel durch Schweine oder wenn doch ein größerer Ast von einem Baum fällt und beim Aufschlag die Erde aufwirft. Jedoch selbst solche Stellen werden schnell wieder von jungen Pflanzen erobert.

Mancherorts ist der Waldboden von einem dichten Teppich aus Gräsern und Kräutern bedeckt. Selbst diese können schnell Höhen erreichen, die ein Verstecken problemlos erlauben. Farne bilden ihrerseits teils niedrige Wälder, die man geduckt durchqueren kann, ohne all zu viele Pflanzen zu knicken.

Es gibt auch Gräser, die mehr als mannshoch wachsen und auf die Ferne wie grüne Haare wirken, besonders wenn sie bei jedem Lufthauch hin und her schwingen.

Pilze findet man an einem solch feuchten Ort mit seinen gemäßigten Temperaturen fast überall und zu jeder Jahreszeit. Ab und an überwuchert auch eine Pilzart ein kleines Areal fast vollständig. Pilze in diesen Mengen sind dabei nicht immer ein gutes Zeichen. Vor allem Giftpilze, die in Massen auftreten, können ein Ungleichgewicht im Element Leben anzeigen, wie es beispielsweise nach dem Tod eines Tieres durch Befall mit einem Kriecher der Fall sein kann (siehe im Kreaturenband).

Aber nicht jede Pilzansammlung ist Grund zur Sorge. Ein großes Beet oder diverse Hexenringe essbarer Pilze verstecken sich immer wieder unter den andern Pflanzen und man ahnt ihre Nähe meist

eher wegen ihres typischen leicht würzigen Geruchs und weniger, weil man sie sieht.

„Hanareliolain, nicht so schnell!“ Bereits völlig außer Atem holt Gilanian Lethaloan immer nur so weit zu seiner Tochter auf, so dass er sehen kann, in welche Richtung sie unter dem Dach aus langen Farnwedeln weiter flitzt. Unvermutet machen diese einer Lichtung Platz, auf die einige Sonnenstrahlen ihren Weg gefunden haben. Der Boden leuchtet im Weiß, Rosa und kräftigem Gelb der Blüten. Gilanian Lethaloan sinkt am Rand des Blumenmeers nieder und schickt zuallererst seine Empfindung hinaus in die Umgebung. Denn solche Orte locken nicht nur kleine Elfenmädchen, sondern auch manchen Jäger an, der hier auf Beute lauert. Erst als er sich weitgehend sicher ist, mit seiner Tochter allein zu sein, stimmt er in Hanareliolains vergnügtes Kinderlachen ein, während er sie dabei beobachtet, wie sie eine immer noch schönere Blüte entdeckt.

Immer wieder findet man in den Tälern zwischen den großen Wurzeln ein Meer von Blüten, wenn sich die Blumen in einem solchen Gebiet scheinbar abgesprochen haben, alle zugleich einen Wettkampf der Farben und Düfte austragen zu wollen. Man findet natürlich auch Stellen, an denen nur eine einzige Art gerade gemeinsam ihre Blüten öffnet.

Vielerorts findet man vereinzelte Büsche, die sich oftmals nahe der großen Wurzeln drängen wie Schafe, die vor dem Regen Schutz suchen. Es gibt auch große Hecken, die sich immer weiter ausbreiten und in ihrer Mitte beachtliche Höhen von mehreren Metern erreichen. Manche von ihnen sind ein undurchdringliches, teils mit Dornen bewehrtes Gestrüpp, andere bieten unter ihren Zweigen Gänge an, durch die man zumindest kriechen, teils sogar geduckt gehen kann. Behutsam gepflegt entsteht aus einem solchen Hohlraum ein Raum, groß genug für ein kleines Heim.

Manche dieser Gestrüppe besitzen die Eigenart, durch ihre großen Blätter den Regen mit der Zeit immer besser abzulenken, bis sie sich selbst trotz des täglichen Regens das Wasser in ihrer Mitte stehlen und dort absterben. Es entsteht eine Lichtung mit morschem Holz, auf der zunächst vielerlei

verschiedene Kräuter wachsen. Darum nennt man diese Gebüschburgen auch Kräuterringe.

Vielerorts wachsen auf dem Waldboden Bäume normaler Größe. Diese können ebenso imposant sein wie ihre Verwandten außerhalb des Großen Waldes, neben den Jahrtausendbäumen wirken sie aus der Ferne aber winzig. Im Gegensatz zu ihren großen Verwandten besitzen sie zumeist relativ große und dunkle Blätter, die so gut es geht das verbliebene Licht einfangen.

Wachsen diese Bäume dichter oder sogar in kleinen Wäldern, so entsteht unter ihrem Blätterdach dauerhafte fast vollständige Finsternis. Die Elfen nennen solche Orte Luthain Eoan – Schattenwälder.

Silijarin hält seinen Bogen weiter im Anschlag. Die Spur des Rehs führt unter die weit ausladenden Kronen des Schattenwaldes. Der erfahrene Jäger atmet tief den modrigen Duft ein, als er der Spur folgt und schließt dabei die Augen. Geduldig wartet er ab, bis er die Luft und das Leben in der Dunkelheit besser erfassen kann, erst dann geht er langsam Schritt um Schritt weiter. Er weiß, dass er trotz seiner Empfindsamkeit für die beiden Elemente keine gute Chance hat, das Tier hier zu finden, aber er genießt diese andere Form, den Wald zu spüren.

Glinilli stößt ein zwitscherndes Lachen aus. Sie neigt ihren Körper im Flug weiter nach vorne und wird zu einem schillernden Schemen, als sie auf der Flucht vor der jungen Baumkatze in eine Höhlung hinein schießt. Im Zickzackkurs flitzt sie in völliger Dunkelheit zwischen den Wurzelauswüchsen hindurch. Immer wieder bremst sie einen Moment ab, um das junge Tier aufholen zu lassen. Schließlich erreicht sie eine kleine Kammer, aus der kein Gang weiter führt. Die Katze duckt sich, um die Fey endlich mit einem Sprung zu schnappen, aber im letzten Moment schießt Glinilli nach oben, legt ihre filigranen Flüge so eng an den Körper, wie es nur geht und erreicht so einen fast vollständig zugewachsenen Schacht nach oben und fliegt wieder hinaus in den Wald.

Verschiedenes

Wenn man im Großen Wald doch einmal auf klar erkennbare Steinbrocken oder Felsformationen trifft, so sind diese zumindest von Flechten oder Moos überzogen. Zumeist gehen sie jedoch fast vollständig in der umgebenden Vegetation unter oder sind von dieser überwuchert. Große Wurzeln, die sich um einen Felsen winden, können diesen im Laufe der Jahre aufbrechen, wodurch er noch schneller unter kleinen Pflanzen begraben wird.

Es gibt aber auch Orte, an denen sich große Felsblöcke übereinander gehäuft aus dem umliegenden Grün erheben. Auch die weiter oben beschriebenen seltenen Steilwände sind zumeist nur wenig bewachsen. An manchen dieser Orte wächst tatsächlich fast nichts auf den Steinen. Grund dafür sind meist kleinere Tiere, die sich von all den Flechten und Moosen ernähren.

An Höhlungen und kurzen Tunneln unter den Wurzeln ist im Großen Wald kein Mangel. Auf lockerem Untergrund oder durch eifriges Graben diverser Tiere können sich verzweigte Höhlensysteme öffnen. In ihnen ist es feucht, die Luft ist geschwängert vom modrigen Duft all dessen, was rundum zu Erde zerfällt. Wenn nicht Tiere oder andere Bewohner solcher Höhlungen regelmäßig die Gänge frei halten, dann sind sie ebenso wechselhaft wie manch flüchtiges Gewässer.

Wo die Vegetation sehr dicht ist, können sich durch Unterwuchs und darunter liegendes Material Höhlensysteme über mehrere Stockwerke aus Gängen übereinander stapeln. An der Oberfläche gehen diese dann in Wildwechsel über.

TIERISCHE BEWOHNER

Überall in dieser Welt aus Grün findet man Tiere, die sie bewohnen. An dieser Stelle geht es nicht um Tiere für spannende oder mitreißende Begegnung, sondern um die Lebewesen, die sichtbar zum Charakter eines Gebiets beitragen. Für alle anderen Begegnungen mit verschiedenen Waldbewohnern muss die eigene Phantasie oder eine der diversen Anregungen in diesem Werk genügen. Auswürfeltabellen für solche Zwecke (andernorts Wandermonstertabellen genannt) wird es nicht geben.

Insekten bevölkern praktisch überall Luft und Boden, meist fallen sie aber erst bei genauerer Betrachtung auf. In manchen Gegenden begleitet den Wanderer ein beständiges Summen und Brummen von besonders vielen Insekten. An modrigen Wasserstellen wird man oft von Mückengeschwadern überfallen oder man sieht im seltenen direkten Sonnenlicht große Libellen übers Wasser schweben.

Zwischen den kleinen Spinnen, die einen höchstens durch Netze und Fäden im Gesicht stören und ihren riesigen, teils gefährlich giftigen Verwandten (siehe Kreaturenband) gibt es noch zahlreiche Abstufungen. Es existieren bis zu handtellergroße Exemplare, die besonders klebrige Netze spannen oder auch mal einem Elfen einen schmerzhaften Biss zufügen, weil sie sich bedroht fühlen.

Auch das Rascheln diverser kleiner Tiere ist ein beständiger Begleiter im Großen Wald. Es gibt aber Gegenden, da huschen einem besonders neugierige Eichhörnchen fast über die Füße. Aus einiger Entfernung mag man Biber bei ihrem Werk beobachten, wenn sie einen der kleineren Bäche

aufstauen oder schlicht in einem der natürlichen Seen schwimmen und nur gemächlich abtauchen. Nachts rascheln Igel im Gras und kleinere Säugetiere mit waschbärenartiger Neugierde können einem

Rastenden ruckzuck den Rucksack leer räumen.

Der Raum unter den riesigen Baumkronen bietet weite Bewegungsfreiheit für eine Vielzahl gefiederter Bewohner. Für gewöhnlich sind Vögel weit oben im Bereich der Baumkronen unterwegs und darum schwer zu sehen. Ihr Gesang ist jedoch fast überall ein kontinuierlicher Begleiter. Entfällt er unvermutet, so ist das meist ein Grund für tiefe Besorgnis. Nur eine schwere Bedrohung bringt ihre Stimmen in einem ausreichend großen Gebiet zum Verstummen.

Unter am Waldboden kann man manchmal kleine Singvögel sehen, die aber schnell in ihre Verstecke in großen Hecken oder Büschen fliehen, wenn sich etwas Größeres nähert. An und auf vielen der Seen trifft man Wasservögel an, teils bis hin zu Nashaleen, Schwänen mit geschecktem Gefieder in den Farben des Waldes.

Falken, Bussarde und anderen Greifvögel machen sich zumeist nur durch ihren Ruf bemerkbar und bleiben für das ungeübte Auge unsichtbar. Wer jedoch genügend Geduld mitbringt, wird irgendwann einen der großen Vögel entdecken, wie er unter den Baumkronen dahingleitet.

„He, rück das sofort wieder raus!“ ruft Kantralin erbost und fuchtelt wild mit dem Finger in Richtung des dunklen Eichhörnchens, das über ihrem Kopf auf dem Kräuterbeutelchen herum kaut. Die alte Frau schnappt sich in ihrer Not einige herumliegende Aststücke und beginnt diese ungelent in Richtung des Diebes zu werfen. Der kleine Frechdachs flitzt darauf, den Beutel im Maul, nur noch höher. Wenig später hat er das Leinen endlich durchgeknabbert und verspeist genüsslich die Pharannüsse, die er die ganze Zeit darin gerochen hat. Mit einem Seufzen beobachtet Kantralin wie zunächst diverse gesammelte Kräuter von oben herab rieseln, bevor ihr ruiniertes Beutelchen folgt.

Das meiste größere Wild ist scheu und ergreift schnell die Flucht. Aber auch wo man Rehe, Schweine, Dachse oder Bären nicht direkt zu Gesicht bekommt, prägen sie die Landschaft. Abgefressene Jungpflanzen, aufgewühlter Boden oder Rillen in dicker Rinde, wo ein Bär seine Krallen wetzte, sind mit aufmerksamem Blick kaum zu übersehen. Speziell dann, wenn die Anzeichen für Jungtiere klar zu erkennen sind, wird der weise Waldbewohner einen Bogen um ein entsprechendes Gebiet schlagen. Nicht nur Bärenmütter können unangenehm aggressiv reagieren, wenn sie sich in eine Sackgasse getrieben fühlen.

Talamir schiebt sich auf der Wurzel ganz langsam bäuchlings nach vorne, bis er zwischen den vereinzelt Gräsern nach unten spähen kann. Gut sechs Meter unter sich erblickt er die kleine Rote Wildschweine. Fast zeitgleich heben einige der Alttiere die Köpfe und geben ein warnendes Gurren von sich. Der Elf beschließt, den Baum kletternd bis zur gegenüberliegenden Seite zu umrunden und erst dort wieder zum Waldboden hinab zu steigen. Er möchte ein versehentliches Zusammenstoßen mit den wachsamen Tieren lieber vermeiden.

BESONDERHEITEN

Eine Auswahl seltener Orte

Auch wenn die obigen Beschreibungen zeigen, dass Wald nicht gleich Wald ist, sind es all die kleinen und großen Besonderheiten, die eine Welt abwechslungsreich machen. Nachfolgend einige Ideen für solche speziellen Orte, die Sie als Spielleiter einsetzen können, wo diese Ihnen passend erscheinen.

Es dürfte offensichtlich sein. Aber speziell bei Spielern, die diese Welt mit Geduld und Freude am Detail erkunden, empfiehlt es sich, solche Stellen auf der Karte zu markieren.

Der Große Wald

HOLZ

Bäume auf Bäumen auf Bäumen

Extrem selten; dauerhaft

Im tiefen Großen Wald gibt es einzelne Bäume, die sich selbst über die dortigen Riesen hinaus erheben. Sie sind uralte und so immens stabil, dass auf ihnen wiederum kleinere Jahrtausendbäume auf nahezu allen weniger steilen Bereichen wachsen. Und diese bis zu hundert Meter hohen Riesen wiederum tragen ihrerseits Büsche und Bäume normaler Größe. Der Alte Mann auf dem Dari Morog (siehe bei den mystischen Orten) ist ein Beispiel für einen solchen Baum.

Elfen besitzen keine Religion im eigentlichen Sinne, aber ein solcher Ort ist ihnen heilig. Sie werden in seiner Nähe oder sogar zwischen seinen Wurzeln siedeln, nie aber auf einem dieser größten Lebewesen dieser Welt. Erklettern und durchwandern werden Elfen solch einen Ort jedoch mit Genuss und Ehrfurcht.

Sucht man nach den so scheuen Hochelfen, dann wird man ihnen an solch einem Ort eventuell sehr nahe sein, auch wenn man sie kein einziges Mal sieht. Die Struktur eines solch riesigen Baumes macht ein Verstecken selbst für Ungeübte zur Leichtigkeit und Hochelfen sind Meister darin, eins zu werden mit ihrer Umgebung.

An solchen Orten erhöht sich jedes Sammeln des Elements Leben um einen Punkt pro zehn Minuten.

Bäume auf Wurzeln

Gelegentliches Vorkommen; dauerhaft

Auf manchen Wurzeln von Jahrtausendbäumen wachsen besonders gerne einige ihrer kleineren, aber immer noch imposanten Verwandten, die mit ihren eigenen Wurzeln die ihrer Träger umwinden und dem Boden entgegen strecken. Auf diesen wiederum wachsen Bäume normaler Größe, Büsche und allerhand kleinere Pflanzen. An solchen Orten ist der Raum unter den Kronen der größten Bäumen nicht mehr offen, sondern ein Gewirr eher lichter Äste in mehreren Stufen, mal klar voneinander getrennt, andernorts mit fließenden Übergängen.

Ein gut geübter Kletterer findet hier in einem Areal von kaum mehr als dreihundert Schritt Durchmesser ein dreidimensionales Labyrinth vor, das es an Komplexität leicht mit den Gassen einer Stadt aufnehmen kann. An tierischen Bewohnern herrscht kein Mangel und auch pflanzliche Nahrung ist reichlich zu finden. Sollte man es darauf anlegen, so könnte man an solch einem Ort problemlos leben und überleben, ohne je den Waldboden zu betreten.

Chissilla lacht zwitschernd, als Fsizz sie fast schon erreicht hat. Sie legt unvermittelt die schillernden Flügel eng an und lässt sich kopfüber fallen. Ihre Freundin kann zwar auch das Loch in der uralten Baumrinde vor sich fühlen, aber sie hat nicht wie Chissilla zuvor wochenlang geübt. Die eben noch verfolgte Fey flitzt wie der Blitz unter ihr im Zickzackkurs durch das Labyrinth modriger Gänge, schießt unten aus einer Öffnung und hat nur drei Atemzüge später ihre Freundin von hinten überrumpelt.

Gefallener Baumriese

Selten; langsam veränderlich

Jahrtausendbäume werden ihrem Namen vollkommen gerecht. Aber auch sie sterben bisweilen, sei es tatsächlich wegen ihres Alters oder durch widrige Umstände wie Krankheit oder Schädlinge. Dieses Sterben ist ein langsamer Prozess: Neue Vegetation stabilisiert den Baumriesen, so dass er nur nach und nach zerfällt. Wenn ein so gewaltiges Gewächs doch einmal fällt, dann ist die Schockwelle noch in großer Ferne deutlich zu spüren. Der fallende Riese reißt

eine klaffende Lücke in das grüne Dach des Waldes und gewaltige Äste bohren sich tief in den Boden.

Den Bereich um einen gefallenen Jahrtausendbaum sollte man meiden, denn nur selten kommt er nach seinem Sturz schon endgültig zur Ruhe. Das Schicksal eines solchen Riesen kann sehr unterschiedlich aussehen. Ist er nur auf Grund instabilen Untergrundes gefallen, so kann es sein, dass er weiter lebt und neue Äste aus liegender Position nach oben treibt. Diese mutieren im Lauf der Jahrhunderte zu Formen, die selbst wieder Bäumen ähneln.

Stirbt der Baum ab, so bildet Fäulnis und die Arbeit vieler Tiere allmählich ein System aus Gängen und Höhlungen, in denen man sich leicht verirren kann.

Da hier das Element Unleben untypisch stark auftritt, finden sich zahlreiche giftige Pilze in diesen Höhlungen.

Eher früher als später erobert das Leben einen gefallenen Baumriesen aber zurück und überwuchert ihn

schließlich vollständig mit frischem Grün. Da der Untergrund teils immer noch vermodert, kann der Boden gefährlich brüchig sein.

Manchmal kommt es vor, dass ein Jahrtausendbaum bei seinem Sturz auf einen nahestehenden Verwandten fällt, wodurch auch dieser über die Jahre hinweg in die Schräge gezwungen wird. Je nachdem, ob der gefallene Nachbar abstirbt oder weiter lebt, kann es zu einer innigen Umarmung der Äste kommen. Stirbt der gefallene Baum, so wird er auf lange Sicht ein bewachsener Erdhang an der Seite seines Nachbarn werden.

Gespaltener Stamm

Sehr selten; beständig

Gegen Ende seines Daseins kann es bei einem Jahrtausendbaum mit weit ausgreifender Krone und Fäulnis in der Stammmitte dazu kommen, dass er durch sein eigenes Gewicht nach und nach auseinander bricht. Der Prozess beginnt sehr langsam und beschleunigt sich mit steigender Neigung der beiden Seiten mehr und mehr. Manchmal kommt der Vorgang wieder zum Stillstand, wenn sich die Krone des sterbenden Baums in denen seiner Nachbarn verfängt, aber ein solches Areal ist in keinem Fall sicher.

Es kommt auch vor, dass das Aufbrechen des Stammes dafür sorgt, dass die Fäulnis im Inneren austrocknet und sich der Baum erholt. Genügend helfende Hände können ihm dann wieder zu dauerhafter Stabilität verhelfen.

Selbst für einen Elfen ist Narathla Hailon ein beeindruckender Anblick. Fast bis zum Boden hinab ist der Stamm des gewaltigen Baumes auf einer Seite aufgerissen. Die Spalte weitet sich nach oben hin immer mehr, bevor der zum Halbrund aufgebogene Stamm sich in seine Äste verzweigt. Gleichsam Armen, die nach vorne reichen und einander umschlingen, ersetzen einige dicke Äste das, was dem Stamm an Stabilität fehlt. Die kegelförmige Innenseite des Stammes ist besiedelt von hölzernen Bauten, verbunden durch Leitern und Brücken. Jahrzehnte, wenn nicht Jahrhunderte geduldigen Wirkens der fast zweihundert elfischen Bewohner haben aus dem einst sterbenden Baum ein ganz besonderes Heim geformt.

Die eng beieinander stehenden Stämme eines solchen Baumes bieten gute Möglichkeiten, um zwischen ihnen kleine Behausungen einzuklemmen. Teils befindet sich eine kleine Elfensiedlung zwischen den drei bis fünf Stämmen. Typisch für die Langlebigen wirkt solch eine Heimat meist ebenso organisch wie der Baum, der sie beherbergt.



Langsam schlägt Panglim seine Augen auf. Zunächst nur undeutlich erkennt der Gnom seinen elfischen Freund Naraletth neben seinem Lager. „Wo bin ich?“ fragt der Verletzte leise, während sein misstrauischer Blick die hölzerne Decke über seinem Bett entlang wandert. „In Sicherheit“, versucht ihn Naraletth zu beruhigen, aber der Gnom hat sich bereits mit einem Stöhnen auf die Seite gerollt und krabbelt in Richtung des einzigen, mit einer Decke verhangenen Eingangs. „Erzähl mir nichts, du hast mich auf einen dieser verflixten Bäume geschleppt - ich bin auf einem verdammten Baum!“ Eilig folgt Naraletth seinem Freund und kann ihn noch rechtzeitig fest packen, als der den Kopf durch den Vorhang schiebt und beim direkten Blick in die Tiefe zwischen vier dicken Stämmen aufschreit.

„Nicht auf, sondern zwischen einem Baum, Freund Panglim.“ Zusammen mit der Schwäche durch seine Verletzung hat den kleinen Kerl allerdings der Anblick der schwindelerregenden Tiefe wieder ins Land der Träume geschickt.

Jahrtausendbaum mit Mehrfachstamm

Gelegentliches Vorkommen; dauerhaft

Während normalgroße Bäume sich vergleichsweise häufig in mehrere Stämme aufteilen, kommt dies bei ihren riesigen Verwandten nur sporadisch vor. Die einzelnen, immer noch sehr massigen Stämme eines solchen Baums besitzen dann nur geringe Neigung, so dass der Bereich zwischen ihnen eng ist. Oft haben sich weiter oben auch Äste umeinander geschlungen.

Jung zwischen Alt

Selten; beständig

Wenn in einem Gebiet mehrere Jahrtausendbäume abgestorben sind, dann ist die Masse ihrer alten Stämme ein Hindernis für junge Artgenossen. Es kommt zu skurrilen

Wuchsformen der Nachkommen, wenn sie sich um einen vor Jahrzehnten gefallenen Stamm herumbiegen, eine alte Astgabel durch ihren Wuchs aufbrechen oder sogar einen alten Stamm oder Ast als gewaltige Stütze anheben und mit ihm verwachsen.

Das Durchqueren eines solchen Gebiets ist eine anstrengende Angelegenheit und ohne die eine oder andere Kletterpartie kaum zu bewerkstelligen.

In besonders seltenen Fällen entsteht durch immer wieder neu absterbende Bäume und dazwischen aufstrebende Verwandte ein Durcheinander aus Holz jeder Dicke, das man noch am ehesten mit einem gigantischen Haufen frischen Reisis verglichen könnte. Ein solcher Ort bietet dermaßen viele Wege, dass man Monate benötigt, um sich in ihm zurecht zu finden.

„Weiter, Baumkuschler!“ Gonorik gibt dem Elfen vor sich einen beherzten Tritt. Doch llehan Lathlarian dreht sich langsam um und blickt aus dunkelgrünen Augen, die sein jugendliches Aussehen Lügen strafen, auf die drei grimmigen Zwerge hinunter. „Nein“, erwidert der Druiden mit fester Stimme „ihr werdet eure Waffe niederlegen, denn mich zu verletzen würde bedeuten, ihr hättet euer Leben verwirkt.“ „Was willst du machen, uns noch mal Vögelchen auf den Pelz hetzen wie vor drei Tagen?“ Gonoriks Gefährten lachen glucksend. „Nur zu, die haben nicht schlecht geschmeckt.“ Der Elf bleibt weiter ruhig, als er antwortet. „Nein, aber ihr seid mir nun einen ganzen Tag bis hierher gefolgt und keiner von euch wird den Weg heraus finden, bevor er verhungert ist, solltet ihr mir das Leben nehmen. Seht euch um und sagt mir welcher Weg zurück führt.“ Es dauert eine Weile, bis Gonoriks Bruder leise flüstert: „Gon, da sind mindestens vier Äste da hinten und ich hab keine Ahnung mehr, über welchen wir hinauf gekommen sind.“

Einen Spalt in der Außenhaut des hohlen Baumriesen, mehr benötigt Salariana nicht als Zuhause. Da die Reste des Stammes immer noch eine Wand von einigen Schritt Dicke bilden, ist sie hier in ihrer Hängematte bestens vor dem Regen geschützt, zumal zahlreiche Äste um den Spalt herum wachsen, deren Blätter auch den Wind weitestgehend davon abhalten, die Feuchtigkeit zu ihrem Schlafplatz zu blasen.

Schacht im Stamm

Selten; dauerhaft

Die kleinen See in den Mitten mancher Baumkronen können erstaunlich stabile Erscheinungen sein. Manchmal sorgen aber Ritzen für einen Abfluss des

Wassers in der Stammmitte. Kleine Tiere, das fließende Wasser selbst und eventuelle Fäulnis können diesen im Laufe vieler Jahre weiter vergrößern und so einen Schacht bilden, der in seltenen Fällen sogar bis zum Boden reicht, wo das Wasser versickert.

Die Innenwände eines solchen Schachtes sind glitschig. Nur mit passenden Hilfsmitteln sollte man eine Erkundung wagen. In extrem seltenen Fällen mag ein geduldiger Waldbewohner den Schacht in ein natürliches Treppenhaus verwandelt haben.

Hohler Baum

Sehr selten; dauerhaft

Schreitet der Prozess der Aushöhlung weiter voran, kann am Ende ein hohler Stamm übrig bleiben, der auf Grund der

mangelnden Stabilität die meisten seiner Hauptäste verlieren wird. Dennoch kommt es vor, dass ein solcher Baum weiter lebt und neue, kleinere, dafür

aber zahlreichere Äste austreibt. Was bleibt ähnelt einer alten Turmruine, die überzogen ist von einem Pelz grüner Triebe. Gelangt genügend Licht ins Innere, dann treibt der Baum oft auch nach innen aus.

Spinnenbäume

Extrem selten; dauerhaft

Sinken die Äste eines großen Baumes langsam dem Boden zu, so kann es bei manchen Arten vorkommen, dass sie dort Wurzeln schlagen. Die gewaltigen Äste tragen nun ihr eigenes Gewicht. Selbst wenn der Stamm Schaden nimmt und abstirbt, stützen Sie weiterhin die Krone gleich einer riesigen Spinne.

Spiraläste

Selten; dauerhaft

Auch Elfen wissen nicht, was einen Baum dazu bringt, dass seine Äste nicht vom Stamm abstehen, sondern sich in langgezogenen Spiralen um diesen herum ziehen. Meist sind es Bäume mit eher kegelförmiger Krone, bei denen dies vorkommt. Aus der Ferne wirken diese fast wie eine vielarmige Ballerina, die die Arme in einer Pirouette um sich schwingen ließ und mitten in diesem Tanz erstarnte.



Verbundene Kronen

Extrem selten; dauerhaft

Nur wenn die Äste zweier benachbarter Bäume sehr dick sind und darum kaum in Bewegung, kann es dazu kommen, dass sie miteinander verwachsen. Hat ein solcher Prozess erst einmal begonnen, so werden die Kontaktflächen schnell größer. Schmalere Äste

Talmuielen lehnt sich weit zurück, und wandert langsam rückwärts die Krümmung des dicken Astes hinab. Durch sein Gewicht zieht er den langen Trieb des Nachbarbaumes mit dem Seil um seine Taille immer weiter hinunter, bis ihn seine Freunde zu fassen bekommen. Mit breiten Rindenstreifen verbinden diese den jungen Ast mit einem Ast des Baumes, auf dem sie alle stehen. Es wird Jahre dauern, bis aus der kaum armdicken Verbindung eine Brücke, aber die Elfen haben Geduld.

umschlingen einander und irgendwann hat sich ein dichtes Netz aus natürlichen Brücken gebildet. Auf mehreren Ebenen entstehen so Flächen, die noch deutlich breiter sind als die ohnehin massigen Äste. Ein idealer Wohnort für eine größere Gemeinschaft.

Unterhalb solch dicht verwachsener Kronen ist es am Waldboden deutlich dunkler als anderswo. Die Vegetation dort unten fällt spürbar spärlicher aus.

Verwachsene Bäume

Extrem selten; dauerhaft

Zwei Jahrtausendbäume, die zeitgleich dicht genug beieinander wachsen, können sich so nahe kommen, dass ihre Stämme mit immer mehr Druck aufeinander gepresst werden und schließlich miteinander verwachsen. Bei der entstehenden Doppelpflanze ist der Übergang zwischen den beiden individuellen Bäumen teils nur schwer auszumachen. Die gemeinsame Krone ist ein wildes Durcheinander der beiden Astarten.

Ein anderer Grund für eine solche Fusion ist sogar noch seltener: Wurde ein Jahrtausendbaum Hithlen Arkitwan und bewegte sich eine Weile durch den Wald, bis er auf einen anderen Baum traf, dann verteilt sich das angesammelte Element Leben in

beiden Bäumen und der zuvor wandelnde Baum erstarrt wieder. Die Äste zweier solcher Bäume umschlingen einander instinktiv, um der entstehenden Verbindung Halt zu geben. Solche Orte sind noch geraume Zeit nach ihrer Entstehung intensiv vom Element Leben erfüllt. Jedes Sammeln des Elements wird hier um ein bis zwei Punkte pro zehn Minuten verstärkt.

PFLANZEN

Fliegende Rinde

Sehr selten; kurzzeitig

Einige wenige Bäume besitzen eine Rinde, die aus zahlreichen übereinander liegenden dünnen Schichten besteht. Bleibt der Regen doch einmal ein oder zwei Tage aus, lösen sich Teile der getrockneten äußersten Schichten und werden vom Wind davongetragen. Fast schwerelos driften sie gleich seidenen Stoffetzen durch die Luft und geben dem Raum unter dem Baumkronen eine ganz eigene, tiefere Räumlichkeit.

Pflanzengespinste

Sehr selten; vorübergehend

Es gibt Pflanzen, die lange zarte Triebe besitzen, die von den großen Ästen herabhängen. Manche davon können respektable Längen erreichen, bleiben dabei aber sehr leicht und werden schon von einem sanften Wind hin und her getragen. In seltenen Fällen sind diese Ranken so lang, dass sich mehrere von ihnen dabei verheddern. So bildet sich in und unter den Kronen ein feines Gespinst in Grün.

Rankensäulen

Selten; dauerhaft

Wenn lange Ranken aus den Baumkronen den Weg hinab zum Boden finden und sich dort unten ebenfalls Kletterpflanzen angesiedelt haben, dann überwuchern sich die Gewächse manchmal gegenseitig. In den meisten Fällen reißt eine solche Verbindung über kurz oder lang und liegt dann als

dicke grüne Schlange am Boden. Manchmal entwickelt sie aber mehr und mehr Tragkraft, indem die inneren Teile verholzen und immer neue Ranken die Verbindung zur Baumkrone von oben und unten überwuchern.

Wo mehrere Pflanzen solche Verknüpfungen erschaffen, entsteht eine Sammlung schlanker Säulen, manchmal so stabil, dass sie sogar als Stütze für die gewaltigen Äste dort oben dienen. In den zahllosen Hohlräumen zwischen den einzelnen Strängen ist

Der Schweiß der Anstrengung rinnt Eldarilin in die Augen, aber er hält nicht inne im Bestreben, sich Stück um Stück weiter nach oben zu ziehen. Durch ein schmales Loch quetscht er sich in halber Höhe aus dem Schacht zwischen den engen Ranken und erklimmt die Säule nun weiter an ihrer Außenseite. Nur wenig höher findet er eine Nische zwischen den armdicken Strängen, die ihm einen engen, aber stabilen Sitzplatz bietet. Er ignoriert die Schrammen der anstrengenden Klettertour, atmet in tiefen Zügen und genießt den Blick über den Wald fast wie ein Vogel zwischen Kronen und Boden.

viel Platz für kleine Tiere und manchmal sogar ein ausreichend breiter Kanal für größere Lebewesen und damit eine vergleichsweise sichere Verbindung nach oben.

STEIN

Felsnadeln

Sehr selten; dauerhaft

Mancher Fels ist so stabil, dass er der Kraft der Vegetation widerstehen kann. In seltenen Fällen verbleiben bei entsprechenden Gesteinsformationen noch lange Zeit Säulen, die hoch hinauf ragen in die weiten Räume unter den Baumkronen. In extrem seltenen Fällen reicht eine solche Felsnadel sogar über die Baumkronen hinaus. So oder so ist solcher Fels meist nur spärlich mit kleinen Grasbüscheln bewachsen und beherbergt auf seiner Spitze einen Vogelhorst.

Steine in Bäumen

Sehr selten; dauerhaft

Nach einem Erdbeben an einem Steilhang können selbst größere Bäume niedergeworfen und unter einem Geröllfeld zumindest teilweise begraben werden. Wenn manche der Bäume nach solch einem Ereignis dennoch weiter wachsen, heben sie dabei teils Felsen beachtlicher Größe mit ihren Ästen an. Am Ende liegen Felsen mitten auf einem gewaltigen Ast und ein kletterwütiger Wanderer wundert sich, wie um alles in der Welt sie dort hin gekommen sind.

Im Lauf der Jahre werden viele dieser Felsen vom Holz umwachsen und sorgen mit ihrem Erscheinungsbild, das gewaltigen Warzen ähnelt, für noch mehr Verwirrung bei einem Besucher.

LEBEWESEN

Bäume mit Bewusstsein

Extrem selten; dauerhaft

Wenn sich das Element Leben in einem Jahrtausendbaum ansammelt, dann muss er darum nicht Hithlen Arkitwan werden. Stattdessen verharrt er völlig ruhig, entwickelt aber im Laufe der Jahrhunderte ein diffuses Bewusstsein. Selbst Lebewesen ohne spezielle Begabung fühlen eine unerklärliche Ruhe und Geborgenheit an solchen Orten. Emphatisch Begabte werden jenes Bewusstsein am Rande ihrer Wahrnehmung deutlich spüren, ohne es wirklich fassen zu können. Die Gedanken eines Baumes sind extrem langsam, aber mit sehr viel Geduld mag eine ganz schwache Kommunikation in Form von Gefühlen möglich sein.

Hithlarial Ailaiwen, fühlendes Leben, nennen Elfen solche Bäume. Das Fühlen solcher Wesen schließt Mitfühlen ein. Ein Hithlarial Ailaiwen kann das Element Leben in und um sich herum in ruhigen Bahnen steuern und verschieben. Wer sich nahe an ihm vollkommen ruhig niederlegt, dessen Wunden schließen sich doppelt so schnell wie unter normalen Umständen. Man sagt, dass ein solcher Baum sogar Krankheiten heilen kann, die sonst unheilbar wären. Ein ganz besonderer Ort dieser Art ist der Alte Mann auf dem Dari Morog (siehe bei den mystischen Orten).

Wer sich einem solchen Wesen überantwortet, der sollte Freunde haben, die über ihn wachen, denn

Diyilia empfindet keine Trauer beim Anblick des Buckels am Stamm des großen Baumes, wo sich einst ihre Mentorin zur letzten Ruhe niederlegte. Die Druidin tritt leise an jene Stelle heran und legt ihre Stirn an die Rinde. Der Tag wird langsam heller, dann nimmt das Licht wieder ab. Erst als der Regen in Schwaden dünnen Sprühwassers niederfällt, richtet sich Diyilia wieder auf, ruhig und mit einem sanften Lächeln auf den Lippen. Sie nickt kurz, dann wendet sie sich ab und lässt den Baum hinter sich zurück.

man sinkt in einen tiefen Schlaf der Heilung, aus dem man von selbst nur schwer erwacht. Wartet man zu lange, so kann es sein, dass man buchstäblich Wurzeln schlägt. Im Laufe der Jahre würde das Bewusstsein des Geheilten so Teil des Waldes werden.

Insektenwolken

Selten; kurzzeitig

Die Luft im Großen Wald ist an praktisch allen Orten von kleinen fliegenden Insekten erfüllt. Im normalen Zwielflicht und der Weite unter den Bäumen fallen sie aber kaum auf. Eine beständige Lichtung kann im Lauf der Zeit größere Mengen von ihnen anlocken, was zu einem Schillern vieler kleiner Flügel im Sonnenlicht führt.

Manche Arten brüten gemeinsam oder ihre Nachkommen fliegen zeitgleich auf, wie beispielsweise bei schwärmenden Ameisen. An besonders günstigen Orten kann man dann Wolken von Insekten beobachten, wie sie auch für den Großen Wald selten sind. Im Fall von Mücken oder beißenden Insekten wird ein solches Erlebnis schnell sehr ungemütlich, im Fall von Schmetterlingen ist es ein einprägsamer Moment.

Heklan klingt ein wenig verächtlich, während er mit den Augen den umherflatternden orangegelben Schmetterlingen folgt: „Es sind schöne Geschöpfe, aber seid mir nicht böse, meine elfische Freundin, Schmetterlinge sah ich schon oft.“ Elerelathria legt den Kopf ein wenig zur Seite, als sich Heklan ihr zuwendet. Dann schließt sie langsam die Augen, atmet tief ein und schickt ihr Gefühl hinaus in den Wald. Als ihr menschlicher Freund schon unruhig wird, spürt sie, wie ringsum Bewegung in das Element Leben kommt. Während sie aufsteht, ohne die Augen zu öffnen, hebt sie die Arme und flüstert kaum hörbar: „Aber ihr habt doch noch gar nichts gesehen.“

Fast als hätten sie nur auf ihre Einladung gewartet, erheben sich rings um die beiden tausende orangegelbe Flügelpaare in die Luft. Erst nach einer geraumen Zeit des Staunens bemerkt Heklan, dass sein Mund offen steht.

„Nun, was empfindest du, mein Schüler?“ Galilion beobachtet ruhig den jüngeren Druiden vor sich. „Ich fühle Frieden und will zugleich fliehen, möchte bleiben und dennoch schrecke ich zurück.“ Verwirrung ist Tenalian Eleth ins Gesicht geschrieben, als er sich hilflos suchend zu seinem Lehrer umsieht. „Gut, wenn du beides in dir fühlst, dann hast du verstanden.“ Galilion nickt, danach sind beide lange Zeit still und öffnen sich der verwirrenden Wahrnehmung noch lange, bevor sie die kleine Senke mit ihren zahllosen Knochen wieder verlassen.

Tierfriedhof

Sehr selten; beständig

Auch die Elfen wissen nicht, warum in einigen wenigen Gegenden die Tiere dazu tendieren, bei ihrem nahenden Tod einen ganz bestimmten Platz

aufzusuchen, sich dort nieder zu legen und dann ruhig einzuschlafen. Der Geruch eines solchen Ortes ist nicht angenehm und Pflanzen erobern ihn nur sehr langsam vom Rand her. Wer das Element Leben wahrnimmt, der wird sich hier sicherlich unwohl fühlen, denn

hier ist es besonders schwach. Zugleich strahlen diese Orte für empfindsame Wesen eine tiefe innere

Ruhe aus und Müdigkeit erfasst auch den, der keine besondere Wahrnehmung besitzt.

Überwucherte Tierknochen

Selten; vorübergehend

Was auch immer im großen Wald stirbt, wird schnell wieder Teil des Waldes. Die Knochen von besonders großen Tieren können in ihrer Form allerdings geraume Zeit erkennbar bleiben. Überzogen von Moos oder Pilzen, teilweise auch von Gräsern oder Blumen, bieten Sie eine sichtbare Verbindung zwischen Tod und Leben.

WASSER

Abtauchender Fluss

Gelegentliches Vorkommen; beständig

Das Wasser findet im porösen Waldboden zwischen all den Wurzeln immer wieder neue Wege. Manchmal reißt es dabei lockeres Material mit sich und sorgt so irgendwann dafür, dass ein kleiner Fluss vollständig zwischen den Wurzeln abtaucht, um erst jenseits eines Baumes wieder aufzutauchen. Wegen der teils starken Strömung sind solche Stellen nicht ungefährlich. Wer wagemutig genug ist, hier zu tauchen, der muss damit rechnen, im Wurzelwarr der unterirdischen Flusses hoffnungslos hängen zu bleiben.

Ein solcher Wasserlauf kann diesen Verlauf über Jahre hinweg beibehalten oder schon nach Wochen durch Treibgut wieder verstopft werden, so dass sich das Wasser einen neuen Weg suchen muss.

Felskluft

Selten; dauerhaft

Felsiger Untergrund ist im Großen Wald keineswegs selten, aber meist unter dichter Vegetation vergraben. Wo sich ein tiefer Riss im Stein auftut, befindet sich auf dessen Grund mit Sicherheit Wasser.

Die Wände sind schlüpfrig und nass (Kletterschwierigkeit 35 und mehr). Wurzeln hängen tief in eine solche Kluff hinab oder durchziehen sie von einer Seite zur anderen.

Leheina stößt einen scharfen Doppelpfiff aus. Nur einen Moment später sinkt sie an ihrem Seil langsam weiter in die Tiefe, bis sie mit einem langgezogenen Pfiff Halt befiehlt. Ihre drei Freunde sichern oben das Seil und geben ihrerseits Signal, als sie damit fertig sind. Unten in der Schlucht schabt Leheina vorsichtig jene speziellen Algen von der Wand, die getrocknet ein äußerst wirkungsvolles Mittel gegen Wundbrand sind.

Das Wasser eines Flusses am Grunde solch einer Schlucht schwillt im Tagesrhythmus an und ab. In diese Tiefen hinab zu steigen ist ein riskantes Unternehmen, für das es normalerweise keinen vernünftigen Grund gibt.

Hölzerne Inseln

Selten; vorübergehend

Fällt in ein größeres stehendes Gewässer ein Aststück von hoch oben, so kann es wieder an die Oberfläche treiben und wird sich wegen fehlender Strömung oder dank Pflanzen an der Wasseroberfläche kaum bewegen. So entsteht eine schwimmende Insel, die zügig von Moos und kleinen Pflanzen erobert wird.

Wasserfälle aus den Baumkronen

Gelegentliches Vorkommen; meist zeitlich begrenzt

Mensilailen, die sogenannten Sonnenhände mit weit ausladenden Kronen, beherbergen zwischen ihren ausgreifenden Ästen immer wieder einen kleinen See. Wenn diese Gewässer überlaufen, dann geschieht dies meist, indem das Wasser an der Rinde hinab rinnt. Nach intensivem Regen oder wenn sich ein Abfluss über einen geneigten Ast ergibt, kann das Wasser genügend Schwung erhalten und sich als schmaler Wasserfall vom Stamm lösen. In den meisten Fällen hat es sich bis zur Ankunft am Boden in einen dichten Regen aus Sprühwasser verwandelt.

Extrem selten; beständig

An manchen steilen Stellen kommen die Äste eines Jahrtausendbaums dem höheren Gelände sehr nahe oder berühren dieses sogar. In seltenen Fällen, wenn

ein Wasserlauf seinen Weg verändert, kann er über einen günstig geformten Ast den Weg in die zugehörige Baumkrone finden, von wo sich das Wasser dann durch all die Lücken zwischen den Ästen in die Tiefe ergießt.

Tief versunkener See

Selten; beständig

Am Grunde jedes Sees oder Flusses vermodern die Pflanzen ganz allmählich in der dortigen Dunkelheit. In den meisten Fällen sorgt dies irgendwann für einen Abfluss für das Wasser, wodurch neue Pflanzen das Gebiet zurückerobern können. In seltenen Fällen kann sich das Gewässer aber auch immer tiefer in den Boden hinein modern, wenn dieser aus tief reichenden Schichten von lockerer Erde und alten Pflanzenteilen besteht. Zurück bleibt in diesem Fall ein Schacht, durchzogen von dickeren Wurzelsträngen, auf dessen Grund sich weiterhin der See befindet, bis er irgendwann durch herabfallendes Material verschüttet wird. Kundige Augen (passendes Wissensgebiet mit 15 oder mehr) erkennen solche Stellen leicht, aber ein hastiger Wanderer bemerkt wegen der oben neu wachsenden Pflanzen solch einen Schacht vielleicht zu spät.

Analethria will ihrem Sohn noch eine Warnung zurufen, aber der übermütige Nelath hätte sich aus vollem Lauf ohnehin nicht rechtzeitig abfangen können. Der Schössling, um den er sich herum schwingen wollte, bricht mitsamt ihm nach vorne weg und der junge Elf verschwindet schreiend zwischen den Blättern. Man hört mehrfaches Knacken von brechendem Holz, dann einen platschenden Aufschlag. Das Herz der Elfenmutter scheint mehrere Schläge lang auszusetzen, als sie hinab in den dunklen Schlund blickt. Ein heiseres Schluchzen löst sich aus ihrer Kehle, als Nelath von unten ängstlich ihren Namen ruft. Aber wie soll sie ihn von dort unten hoch holen?

Unterwurzelseen

Selten; dauerhaft

Wenn durch Ausspülung oder andere Effekte unter den Wurzeln eines Baumriesen eine Senke entstanden ist, dann bildet sich dort vielleicht ein stilles Gewässer. Solche Orte erreicht wenig Licht, was ihnen eine ganz eigene Atmosphäre verleiht. Wenn noch vereinzelt Licht durch die Wurzeln bis hinunter zum Wasser dringt, dann kann solch ein Ort mit seiner Stille geheimnisvoll oder gar mystisch wirken. In tiefer Dunkelheit empfindet man ihn eher als unheimlich.

LANDSCHAFTSTABELLEN

Wenn man sich einfach nicht entscheiden kann ...

WÜRFELTABELLEN

Zur Erinnerung: Es ist nicht notwendig, sämtliche Aspekte immer zu erwürfeln. Die Tabellen sollen ein schnelles Zusammenstellen erleichtern, wenn man keine konkreten Vorstellungen hat oder schnell ein neues Waldgebiet mit anderem Charakter benötigt. Natürlich können Sie beliebig viele Aspekte einfach frei wählen oder weglassen, wenn Sie für die momentane Geschichte ohnehin keine Bedeutung haben.

Landschaftsformen (W100)

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Ebene	01-35	01-40	01-30	01-20	01-50	01-35
Hügel	36-85	41-80	31-70	21-60	51-85	36-85
Berge	86-96	81-94	71-90	61-95	86-90	86-88
Klippen	97-00	95-97	91-95	96-97	91-00	89-00
Hochpl.	nie	98-99	96-98	98-00	nie	nie
Krater ...	nie	00	99-00	nie	nie	nie

Höhe und Dichte

Diese Liste kombiniert Größenvarianten und Dichte. Die Maximalhöhe ist eine Eigenschaft, die innerhalb eines weiteren Landstriches gleich bleibt und bei diesem vorgegeben ist.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
BIS	100 M	150 M	180 M	250 M	150 M	150 M
= licht	01-05	01-03	01-04	nie	01	01-02
= weit	06-10	04-40	05-35	01-20	02-12	03-15
= dicht	11-12	46-48	36-45	21-50	13-15	16-18
≠ licht	13-25	49-53	46-49	nie	16-25	19-25
≠ weit	26-40	54-80	50-70	51-70	26-35	26-45
≠ dicht	41-45	81-85	71-80	71-90	36-38	46-55
≠≠ licht	46-70	86-88	81-82	nie	39-55	56-70
≠≠ weit	71-90	89-96	83-95	91-95	56-90	71-90
≠≠ dicht	91-00	97-00	96-00	96-00	91-00	91-00

Höhenverteilung: = für nahezu gleiche Höhen, ≠ für kleine und ≠≠ für große Unterschiede

Abstände: licht steht für gelegentliche Lichtungen, weit für große Abstände und dicht für Bäume, die deutlich enger stehen als sie hoch sind (bis zu so kleinen Abständen, dass sie sich gegenseitig die Nahrung rauben).

Artenvielfalt

Wie schnell die Erscheinungsform wechselt, kann man schlicht durch die Häufigkeit steuern, mit der man Aspekte auswürfelt und wie viele Aspekte man dabei jeweils verändert.

Kronenform

Die drei Formen der Kronen (Kugel, Flach, Kegel) sind mit den Ausrichtungen der obersten Äste (e-eng, s-schräg, w-weit (mit Tal zwischen den Ästen)) kombiniert.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Kugel, e	01-40	01-25	01-20	01-25	01-20	01-15
Kugel, s	41-80	26-55	21-45	26-50	21-60	16-50
Kugel, w	81-85	56-60	46-55	51-60	61-65	51-60
Flach, e	86-88	61-65	56-60	61-68	66-70	61-65
Flach, s	89-93	66-75	61-80	69-80	71-75	66-70
Flach, w	94-98	76-85	81-95	81-98	76-90	71-85
Kegel	99-00	86-00	96-00	99-00	91-00	86-00

Astbreite

Würfeln Sie hier zweimal und sie erhalten die Unter- und Obergrenze für die unterschiedlichen Dicken der Hauptäste. Um diese an die Kronenform anzupassen, addieren Sie bei flachen Kronen 10, bei Kegelkronen 20 zum Ergebnis.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Stamm	01-15	01-30	01-35	01-20	01-35	01-40
Hausbreite	nie	31-60	36-70	21-75	36-65	41-70
Div. Schritte	16-60	61-80	71-85	76-90	66-85	71-90
Schritte	61-00	81-00	86-00	90-00	86-00	91-00

Astabstände

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Dicht	01-20	01-25	01-30	01-25	01-10	01-20
Astbreit	21-65	26-55	31-60	26-70	11-40	21-40
Über Astbr.	66-85	56-80	61-85	71-95	41-70	41-80
Sehr groß	86-00	81-00	86-00	96-00	71-00	81-00

Form der Nebenäste

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Gerade	01-05	01-10	01-10	01-05	01-02	01-03
Leicht gekr.	06-55	11-40	11-35	06-30	03-20	04-25
Mehrf. gekr.	56-85	41-70	36-60	31-50	21-55	26-65
Knorrig	86-95	71-85	61-85	51-90	56-90	66-85
Gewunden	96-00	86-00	86-00	91-00	91-00	86-00

Blattgrößen und -formen

Da die Blattgröße einen Einfluss auf die Erscheinung aus der Ferne hat, sollte man sie auf jeden Fall festlegen. Die Blattformen werden wegen nur sporadisch fallender Blätter im laufenden Spiel nicht so oft eine Rolle spielen.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Nadelartig	nie	01-05	01-05	01-02	01-10	01
Normal	01-85	06-75	06-60	03-50	11-90	02-55
1-2 Hand	86-00	76-90	61-85	51-85	91-00	56-70
Bis zu 2 m	nie	91-00	86-00	86-00	nie	71-00

Nur bei den beiden mittleren Größen macht ein Würfeln in der nachfolgenden Tabelle Sinn. Sehr kleine Blätter sind immer schmal und sehr große Blätter immer mehr oder weniger gefächert.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Schmal	01-10	01-15	01-05	01-05	01-20	01-15
Oval	11-30	16-35	06-25	06-20	21-35	16-35
Rund	31-40	36-50	26-40	21-30	36-45	36-45
Gewellt	41-65	51-70	41-60	31-60	46-65	46-60
Gezackt	66-90	71-85	61-80	61-90	66-85	61-80
Gefächert	91-00	86-00	81-00	91-00	86-00	81-00

Stammdicke und -neigung

Im Rollenspiel dürften meist die Beschreibungen genügen. Sie stehen bei einem normalgroßen Baum (150 m) für die folgenden Stammdurchmesser: Schlank - 15 m, Mittel - 20 m, Kräftig - 30 m und Wuchtig - 40 m. Bei anderen Baumhöhen ist proportional zu erhöhen oder zu verringern.

Die Neigungen sind gerade (die jeweils erste Zeile bei einer Stammdicke), leicht (bis ca. 5°), deutlich (ca. 10°) und stark (bis 20°). Es handelt sich dabei immer um die maximale Neigung, die in einem Gebiet auftritt, die meisten Bäume sind weniger schräg.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Schlank	01-10	01-08	01-04	01-05	01-03	01-10
leicht	11-14	09-11	05-06	06-08	04-06	11-20
Mittel	15-50	12-45	07-40	09-35	07-25	21-45
leicht	51-60	46-54	41-48	36-40	26-36	46-60
deutlich	61-62	55-56	49-52	41-45	37-40	61-65
Kräftig	63-75	57-72	53-75	46-70	41-48	66-75
leicht	76-85	73-80	76-85	71-75	49-60	76-80
deutlich	86-87	81-84	86-87	76-80	61-68	81-85
stark	88	85-86	88-89	81-83	69-74	86-90
Wuchtig	89-95	87-94	90-96	84-90	75-90	91-93
leicht	96-99	95-98	97-99	91-95	91-95	94-98
deutlich	00	99-00	00	96-00	96-00	99-00

Stammform

Es gibt zylindrisch (von den Wurzeln aus abrupt ansteigend, langsam verjüngend), kegelförmig (weniger steiler Ansatz, deutlicher verjüngend), Schwung (weich geschwungener Übergang von Wurzeln zu Stamm) und ausgebuchtet (über den Wurzeln im Stamm nach oben verlaufende Ausbuchtungen). Diese sind kombiniert mit geraden, gekrümmten oder verdrehten Verläufen des Stamms.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Zylinder	01-20	01-10	01-05	01-02	01-05	01-05
gekrümmt	21-30	11-15	06-10	03-04	06-15	06-12
Kegel	31-45	16-25	11-15	05-10	16-20	13-18
gekrümmt	46-50	26-30	16-25	11-25	21-30	19-25
Schwung	51-75	31-65	26-60	26-55	31-50	26-40
gekrümmt	75-85	66-80	61-75	56-70	51-85	41-60
Ausgeb.	86-95	81-95	76-90	71-80	86-90	61-75
gekrümmt	96-98	96-97	91-98	81-90	91-98	76-85
verdreht	99-00	98-00	99-00	91-00	99-00	86-00

Rindenstruktur

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Glatt	01-10	01-15	01-10	01-02	01-20	01-30
Abblättern	11-20	16-25	11-15	nie	21-25	31-40
Schuppen	21-65	26-40	16-30	03-30	26-50	41-50
Waben	66-70	41-45	31-40	31-35	51-52	51-75
Risse, fein	71-95	46-65	41-55	36-45	53-80	76-90
30 cm	96-00	66-85	56-80	46-75	81-95	91-98
1 m	nie	86-00	81-00	76-00	96-00	99-00

Rindenfarbe

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Einfarbig	01-75	01-70	01-60	01-50	01-60	01-40
Gemustert	76-80	71-85	61-80	51-65	61-75	41-70
Farbverlauf	81-00	86-00	81-00	66-00	76-00	71-00

Besonderheiten am Stamm

Diese Tabelle ist nur für Einzelbäume gedacht. Würfeln Sie zuerst mit einem W6, wie oft Sie mit einem W100 in der nachfolgenden Tabelle mögliche Besonderheiten ermitteln (mehrfach gleiche Ergebnisse bedeuten, dass diese öfters vorzufinden sind). Oder installieren Sie einfach, was Sie dramaturgisch benötigen.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Keine	01-70	01-60	01-50	01-55	01-60	01-65
Astabbruch	71-80	61-65	51-55	56-60	61-80	66-85
Höhlung	81-90	66-80	56-75	61-85	81-95	86-90
Wucherung	91-00	81-00	76-00	86-00	96-00	91-00

Wurzelzahl und -dichte

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Fein (<1 m)	01-40	01-15	01-20	01-30	01-10	01-15
Mehrere m	41-90	16-65	21-60	31-55	11-70	16-80
Haushoch	91-00	66-00	61-00	56-00	71-00	81-00

Wurzelform

Aufliegend: Wurzeln auf oder im Boden; Angehoben: Unterspülungen oder schmale, nicht passierbare Ritzen unter manchen Wurzeln; Bögen: vereinzelt bogenförmige oder stark unterspülte Wurzeln, die unterwandert werden können; Hohe Bögen: Ansatz höher am Stamm, teils Wurzel, teils Ast; Säulenwurzeln: einzelne Wurzeln bis unter den Stamm.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Aufliegend	01-65	01-55	01-45	01-50	01-50	01-50
Angehoben	66-95	56-80	46-75	51-80	51-85	51-65
Bögen	96-00	81-95	76-85	81-90	86-98	66-75
Hohe Bögen	nie	96-99	86-98	91-00	99-00	76-85
Säulen	nie	00	99-00	nie	nie	86-00

Reichweite der Wurzeln

Es gibt kaum erkennbar, schnell abtauchend, bis in die Lücken von Nachbarn, mit Berührung zum Nachbarn, überlagernd und verwachsen.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Kaum	01-25	01-05	01-05	nie	01-02	01-04
Schnell	26-60	06-25	06-15	01-02	03-20	05-25
Lücken	61-85	26-75	16-55	03-10	21-45	26-70
Berührung	86-99	76-95	56-75	11-45	46-80	71-90
Überlagernd	00	96-99	76-95	46-80	81-99	91-98
Verwachsen	nie	00	96-00	81-00	00	99-00

Dichte des Bewuchses

Das Ergebnis dieses Wurfes entscheidet auch darüber, wie viele Würfe in der Tabelle für die Art des Bewuchses sinnvoll sind (Zahlen in Klammern). Vergeben Sie hier mehr oder weniger Würfel, je nachdem, wie groß das Würfelergbnis für die Dichte des Bewuchses ausfällt.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Keiner	01-35	01-10	01-05	nie	01-05	01-05
Wenig (1-2)	36-75	11-50	06-35	01-20	06-70	06-40
Mittel (1-3)	76-95	51-80	36-60	21-50	71-90	41-80
Dicht (2-4)	96-00	81-95	61-90	51-80	91-00	81-95
Voll (2-5)	nie	96-00	91-00	81-00	nie	96-00

Art des Bewuchses

Kl. steht für Kletterpflanzen, Bärte für Flechtenbärte.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Flechten	01-35	01-20	01-15	01-10	01-10	01-15
Moos	36-50	21-35	16-25	11-20	11-40	16-35
Pilze	51-60	36-50	26-40	21-30	41-60	36-40
Gräser etc.	61-75	51-60	41-50	31-45	61-75	41-65
Zarte Kl.	76-90	61-70	51-60	46-52	76-85	66-85
Dicke Kl.	91-93	71-75	61-68	53-70	86-87	86-92
Büsche	94-97	76-85	69-82	71-78	88-93	93-96
Bäume	nie	86-90	83-92	79-90	94-95	97-98
Bärte	98	91-95	93-94	91-92	nie	99
Hang. Kl.	99-00	96-00	95-00	93-00	96-00	00

Feuchtigkeit des Bodens

Das Ergebnis der Tabelle gibt an, wie die größten Wasseransammlungen eines Gebiets aussehen. Sie sind praktisch immer von den weniger feuchten Varianten für geringere Würfelergbnisse begleitet. Große Flüsse sind hier nicht integriert, denn sie sind auf den Karten verzeichnet.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Keine Gew.	01-85	01-70	01-65	01-75	01-60	01-55
Wassergetr.	86-88	71-78	66-75	76-79	61-85	56-80
Tümpel	89-92	79-83	76-80	80-92	86-88	81-85
Teiche	93-96	84-89	81-86	93-95	89-92	86-90
Seen	97-98	90-95	87-92	96-98	93-95	91-92
Seensyst.	99	96-98	93-96	nie	96	93
Kl. Flüsse	00	99-00	97-00	99-00	97-00	94-00

Bodenvegetation

Auch hier gibt das Würfelergbnis für ein Gebiet an, was die größten Pflanzen sind, die man dort auf dem Waldboden vorfindet. Meist findet man daneben oder auch am selben Ort Pflanzen, die zu niedrigeren Würfelergbnissen gehören.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Moosflächen	01-05	01-03	01-02	01	01-05	01-20
Niedrige Pfl.	01-30	04-15	03-10	02-05	06-20	21-35
Pilzflächen	31-32	16-18	11-15	06-08	21	36
Blumenfl.	33-45	19-22	16-20	09-12	22-35	37-45
Hohe Kräut.	46-65	23-45	21-30	13-18	36-40	46-55
Farn/Graswld	66-80	46-60	31-50	19-35	41-60	56-70
Büsche	81-90	61-70	51-65	36-50	61-80	71-82
Hecken	91-95	71-75	66-70	51-55	81-90	83-90
Bäume	96-00	76-85	71-80	56-75	91-98	91-00
Wäldchen	nie	86-93	81-90	76-95	99-00	nie
Schattenwäld.	nie	94-00	91-00	96-00	nie	nie

Besonderheiten am Boden

Mehr als bei vielen anderen Tabellen ist hier gesunde Willkür meist eine bessere Wahl als Auswürfeln. Aber wenn man dafür einmal keine Zeit hat kann man dennoch Würfeln.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Keine	01-60	01-60	01-60	01-55	01-65	01-50
Felsen	61-75	61-70	61-70	56-60	66-75	51-75
Felsgrp.	76-90	71-75	71-78	61-65	76-95	76-90
HöhleSYS.	91-93	76-85	79-82	66-70	96-97	91-98
Tiefe Höhlen	nie	86-90	83-85	71-75	nie	nie
Wildwechsel	94-98	91-95	86-98	76-92	98-99	99-00
2x würfeln	99-00	96-00	99-00	93-00	00	-

Tiere

Nicht vergessen: Dies ist keine Tabelle für Wandermonster, sondern hauptsächlich, um festzustellen, welche Tierarten in einem Gebiet ihre typischen Spuren hinterlassen haben oder ihren Charakter anderweitig prägen. Je nach sonstigen Landschaftsmerkmalen sollte man notfalls ein wenig logisches Ergebnis verwerfen. Umgekehrt darf gern einfach so mehrfach gewürfelt werden oder man interpretiert ein Einzelergebnis so, dass es für die auffälligsten Tiere eines Gebiets steht.

Ins. steht für Insekten; mit Spinnen sind handgroße Exemplare gemeint; Vögel oben bedeutet Vögel weit über einem fliegend oder verborgen in den Baumkronen.

	NORD-RAND	NORM	TIEFER WALD	HERZ-REGION	WEST-KÜSTE	BUCHT
Keine	01-40	01-05	01-05	nie	01-20	01-15
Summ. Ins.	41-45	06-10	06-10	01-04	21-25	16-20
Sichtb. Ins.	45-50	11-15	11-12	05-10	26-30	21-25
Mücken o.Ä.	51-52	16-20	13-15	11-12	31-32	26
Spinnweb.	53-60	21-27	16-20	13-14	33-35	27
Spinnen	nie	28-30	21-23	15-16	36	28-29
Kleint. klett.	61-66	31-40	24-36	17-30	37-45	30-45
Kleint. krab.	67-72	41-50	37-45	31-41	46-55	46-60
Vögel hoch	73-80	51-60	46-55	41-50	56-60	61-64
Vögel Boden	81-88	61-70	56-70	51-65	61-70	65-70
Wasservögel	98-90	71-75	71-75	66-67	71-73	74-83
Greifvögel	91-92	76-78	76-77	68-69	74-77	84-85
Rotwild	93-95	79-85	78-85	70-80	78-87	86-90
Schwarzwild	96-97	86-90	86-89	81-85	88-94	91-95
Bären	98	91-92	90	86-87	95	96
2x würfeln	99-00	93-00	91-00	88-00	96-00	97-00

Geschichte und Religion

Einfluss des Waldes auf Entwicklung und Weltanschauung



GESCHICHTE

Weitgehend mündliche Überlieferungen

ZEITANGABEN

In vielen Ländern der westlichen Welt rechnet man die Zeit in Jahren seit der letzten großen Verdunklung, dem Zusammenstoß von Sonne und Mond, nach dem die Welt in Düsternis und Chaos versank. Es hat sich eingebürgert, die Jahreszahlen mit ndD zu versehen (nach der Dunkelheit). Warum das kleine Wörtchen „der“ mit in die Abkürzung rutschte, kann heute vermutlich niemand mehr genau sagen – es wurde einfach so üblich. Konsequenterweise benutzen Historiker für die Zeit vor dem Dunkel die Abkürzung vdD, Jahreszahlen sind dort aber mit wesentlich größerer Unsicherheit behaftet.

Es gibt Abwandlungen der Zeitrechnung, aber ein solch verheerendes Ereignis hat sich in allen Kulturen niedergeschlagen. Teils spricht man von „Jahren im Licht“ oder es wird in „Doppelzyklen“ gerechnet, jenen Abfolgen von Jahren, in denen die Sonne im Osten bzw. im Folgejahr im Westen aufgeht (siehe „Die Welt“). Man darf hier als Spielleiter erfinderisch sein, wenn man es möchte. Zur Vereinfachung wird aber in den Regelwerken nahezu überall die Zeitangabe ndD und vdD verwendet.

Monate und Tage

Zur Erinnerung: Ein Jahr in der Welt von Feenlicht besteht zwar auch aus 365 Tagen, aber die Monate sind Mondzyklen von meist 30 Tagen. Da ein Mondzyklus ein klein wenig länger als die 30 Tage ist, wird immer im Schnitt fünf mal pro Jahr ein Monat um einen Tag verlängert. Es gibt also einen 30. Februar in jedem Jahr und jeder Monat kann einen 31. Tag besitzen.

Zur Vereinfachung kann man problemlos auch unseren Erdkalender verwenden und diese kleine Besonderheit ignorieren. Einzige echte Konsequenz: Den 31. Tag eines Monats wird man als Feiertag kaum antreffen.

In vielen Ländern spricht man von Monden statt von Monaten. Ob man dies übernimmt, bleibt jedem selbst überlassen. Der Mondzyklus hat auch Einfluss auf manchen Ablauf im Großen Wald, aber da das Mondlicht nur vereinzelt den Waldboden erreicht, sind seine Phasen von geringerer Bedeutung. In Smettlers Eiche verwenden viele Leute noch die Bezeichnungen der Monde, wie sie in den Ländern außerhalb gebräuchlich sind, tiefer im Wald spielen diese dagegen kaum eine Rolle.

Auch die Unterteilung der Monde in Zehntage ist nicht gebräuchlich. Im Großen Wald denken nicht nur die Elfen zeitlich in anderen Größenordnungen. Diese beziehen sich auf saisonale Schwankungen im Wetter (wenn der Regen kühler wird) oder auf das Zunehmen und Abnehmen des täglichen Lichts im Laufe der Jahreszeiten. Typisch ist auch ein Bezug auf die Feenlichter, die zu Jahresbeginn zunächst vereinzelt, dann immer häufiger auftauchen, um am Ende des dritten Mondes wieder zu verschwinden.

FRÜHGESCHICHTE

Ursprung des Waldes

Irgendwann, vor tausenden von Jahren einmal, mag die Welt steinig und öde gewesen sein. Oder sie war nur von Gras bewachsen. Oder entsprang sie erst mit dem Leben selbst? Niemand weiß es.

Sicher ist aber, dass der Große Wald an dem Ort zu wachsen begann, der heute Herz des Waldes genannt wird. Bei den Hochelfen hat er noch heute den Namen Valaianin H'theilon – Tal des Lebens, auch wenn selbst unter ihnen niemand mehr zu finden ist, der den Beginn des Waldes erlebt hat.

Über lange Zeit hinweg breiteten sich die großen Bäume allmählich aus. Selbst die Verdunklungen nach einem Zusammenstoß zwischen Mond und Sonne waren nur kurzzeitige Unterbrechungen.

Als der Wald noch jung war ...

... lebten Elfen bereits seit Jahrtausenden im Großen Wald, dessen Grenze immer weiter nach Norden und Osten wanderte. Die heutige Heiße Redug ist nur ein Loch in einem riesigen Gebiet normalgroßer Bäume und das Tal, in dem heute der Tekain Telath liegt, ist fast rundum bestanden von jungen Jahrtausendbäumen. Zu dieser Zeit gibt es nur die Hochelfen, aber es zeichnen sich Unterschiede ab:

Die Herzen mancher Elfen sehnen sich nach der Welt dort draußen. Einige von ihnen begeben sich auf Wanderschaft in kleinen oder größeren Gruppen. Dabei vermeiden sie zunächst den Kontakt zu anderen Völkern, die bisher auch nur spärlich die Länder besiedeln. Diese Elfen verändern sich langsam, bis aus ihnen das geworden ist, was

man heute als Grauelven bezeichnet. Dass ihre Lebensspanne nicht mehr grenzenlos ist, nehmen die ersten dieses Volkes wissend in Kauf für die Erfahrungen in einer so vielgestaltigen Welt.

Aber auch die Elfen, die dem Wald treu bleiben oder sich nach kürzerer Wanderschaft in anderen Wäldern niederlassen, verlieren ihre theoretisch unbegrenzte Lebensspanne mit zunehmendem Abstand zum Herz des Waldes. Äußerlich verändern sie sich wenig, aber die aus ihnen entstehenden Waldelfen sind dem Leben nicht mehr ganz so intensiv verbunden wie die Hochelfen.

Lange bleibt der Kontakt der Hochelfen zu ihren Verwandten eng. Die geachtetsten aller Elfen sind die, welche die Elemente auf besondere Weise dauerhaft formen können, die Eritheni'i - Traumweber.

Begegnung mit den Menschen

Mehr als 2000 vdD kommt es am damaligen Rand des Großen Waldes, vermutlich am Dailinn (Abendfluss) zu einem ersten Zusammentreffen zwischen Menschen und Hochelfen. Bei den Menschen verbreiten sich schnell Fabelgeschichten und die Elfen sind sowohl verwirrt als auch fasziniert von der hektischen Betriebsamkeit der Menschen. Sastythe'e - Unwissende - ist zu jener Zeit eine völlig neutrale Beschreibung dieses vorher weitgehend unbekanntes Volkes.

In der Führung des damaligen Königreichs Vendan macht sich Misstrauen breit, denn obwohl die Welt mehr als genügend Platz für all ihre Bewohner bietet, wacht das Reich eifersüchtig über seine Grenzen. Ein Wald, der, wenn auch immens langsam, nach Norden wächst, ist König Helmsbluth II suspekt.

Sein Enkel Dombluth I jedoch unternimmt schon als junger Prinz eine von Neugierde getriebene weite Reise in den Süden. Auf seiner mehrere Jahre andauernden Wanderschaft durch den Großen Wald findet er Freunde unter den Elfen und erfährt gegen Ende das große Glück, ein Elementar des Lebens anzutreffen, nicht weit vom heutigen Tekain Telath. Jeder nimmt ein Elementar der stofflosen Elemente anders wahr - Dombluth sieht es als makellostes, schlankes Geschöpf aus Licht. Seine Erzählungen führen später zu der Legende von den Einhörnern, die jedes Wunder wirken können.

H'theilon, wie die Elfen das Leben in so reiner Form nennen, besitzt nicht die Magie, die ihm die Legenden zuschreiben, aber Dombluth I ist Zeit seines Lebens ein gerechter, gütiger König - vielleicht auch wegen seiner Begegnung mit dem Element Leben.

Jahre später hört sein Sohn, gebeugt von Alter und Krankheit, auf die Einflüsterungen seines Beraters Lexocam, einem ehemaligen Schamanen und emsigen Erforscher der Elemente. Eine Abordnung der Menschen geht nach Süden, geleitet von Norak, dem Ersten Kämpen des Königs. Mit Hinterlist und weil ein Traumweber der Elfen sein eigenes Volk verrät, gelingt es Lexocam und Norak, das Leben selbst in seiner reinsten Form zu töten.

Das Elementar des Lebens schlägt in sein genaues Gegenteil um und tötet viele der Hochelfen und Menschen, die diesem Moment beiwohnen. Der Traumweber, der den Menschen half, erscheint jedoch äußerlich unverändert. Innerlich ist aber auch in ihm das Element Leben in sein Gegenteil verwandelt. Schlimmer noch ist die Tatsache, dass seine Seele vergiftet ist. Über Jahrtausende hinweg wird er Unheil sähen, wo immer er auftaucht. Die Eritheni'i, zu denen er einst gehörte, nennen ihn „Der im Dunkeln wandert“ – Selaron Isfilieel.

Noch heute spricht man von Lexocams Fluch, der angeblich dem Königreich Vendan statt ewigem Leben den Untergang brachte. Dabei handelt es sich um eine Legende. Traurige Wahrheit ist dagegen der tatsächliche Schaden, den die Gier der Menschen letztendlich anrichtete. Der Tod breitete sich von jenem Ort aus und auch heute noch lebt nichts im Tekain Telath, einem vom Unleben tief durchdrungenen Ort.

Zeit der Wanderungen

Zwischen 2000 und 1500 vdD verlassen die Menschen das zerfallende Königreich Vendan und zerstreuen sich in alle Richtungen. Einige wenige wagen sich auch bis zum Großen Wald im Süden vor. Trotz dem, was geschehen ist, kommt es zwischen den Neugierigen unter den Elfen und den Aufgeschlossenen unter den Menschen immer wieder zu Begegnungen. Vom Entstehen der neuen Menschenreiche wie Gwastentil bleiben die Elfen aber lange Zeit unberührt.

Kairun Selgin Ithiendil, einer der Eritheni'i, die beim Tod des Lebens dabei waren, macht sich auf die Suche nach Selaron Isfilieel in der Hoffnung, ihn zu heilen. Als er ihn schließlich findet, schrickt der blinde Hochelf zurück vor dem Hass, der in seinem ehemaligen Freund brodelt. Tieftraurig kehrt Kairun Selgin Ithiendil in den Großen Wald zurück, aber die Hoffnung, dass Selaron Isfilieel den Weg zurück finden könnte, sorgt dafür, dass er sich bei seinen Wanderungen nie all zu weit von den Randgebieten des Waldes entfernt.

Zeit der Flucht

Etwa 1500 vdD kommt es zu einer großen Dunkelheit und die Welt versinkt im Chaos. Viele Menschen, vor allem aus dem sterbenden Gwastentil, finden auf der Flucht den Weg in den Großen Wald, obwohl unter ihnen die Elfen eher als Hexer bekannt sind. Die Elfen ihrerseits haben Lexocams Fluch nicht vergessen und misstrauen den Menschen. Die Kurzlebigen fördern dies unweigerlich, denn sie nehmen sich, was sie brauchen, weil sie nicht fühlen, wie sie den Wald schädigen.

Es gibt in dieser schweren Zeit jedoch auch Annäherung zwischen den beiden Völkern. Kairun Selgin Ithiendil bemüht sich intensiv um Verständnis zwischen Elfen und Menschen. Unermüdlich wandert er durch die Randbereiche des Großen Waldes und versucht zu verbinden, wo es scheinbar keine Gemeinsamkeiten gibt. Die Elfen nennen ihn immer wieder Smeleth Ala'airan - Verbindung des Fremden. Daraus wird über viele Jahre durch den verkürzten Sprachgebrauch der Menschen schließlich Smettler.

Einige Menschen zeigen ein Talent für den Umgang mit den Elementen und diejenige, die den Elfen vertrauenswürdig erscheinen, unterweisen sie, so gut es geht im Umgang damit. Sie nennen diese Menschen Tilidain - die Sehenden.

Verbindung zu den Menschen

Die meisten Menschen verlassen nach Abebben der Dunkelheit wieder den Großen Wald und gründen auf den Ruinen Gwastentils ein neues Reich unter der Führung der Tilidain, die nach und nach ihre eigenen Wege finden werden, die Elemente zu beeinflussen. Der Grundstein des Großmagierreichs

ist gelegt. Viele Freundschaften aus der Zeit der Not überdauern und sorgen für insgesamt gute Beziehungen zu den Elfen des Großen Waldes.

Das Wachstum des Großen Waldes verlangsamt sich in dieser Zeit zusehends - zumindest aus elfischer Sicht. Nur noch im Norden rückt er ein wenig voran.

Einige Menschen sind nach Süden vor dem Schrecken der Dunkelheit geflohen. Begleitet von Elfen finden sie um die Binsheet Berge fruchtbares Land und lassen sich dort nieder. Elfen besuchen oft deren ländliche Gesellschaft.

Die Dunkelheit

Der Abstand zwischen den Dunkelheiten von 1500 vdD und 0 ist ein kurzer Zeitraum verglichen mit anderen Intervallen. In gewisser Weise ist das aber ein Vorteil, denn die Elfen erinnern sich und die Anzeichen für eine neue Dunkelheit werden richtig gedeutet. Durch den Kontakt zu den Menschen sind auch diese vorbereitet. Vorräte werden angelegt und Sicherheitsmaßnahmen ergriffen.

Dennoch kostet diese bisher letzte Dunkelheit viele Leben, auch unter den Elfen. Die Hochelfen ziehen sich tief in den Wald zurück und beenden damit weitgehend den Kontakt zu ihren Vettern. Das stolze Reich Alacant verkommt im Bürgerkrieg und auch in Tiluna gibt es schwere Unruhen. Aber die Reiche der Menschen gehen nicht unter. Tiluna wird auf lange Sicht sogar stärker aus der Krise hervorgehen.

Mit dieser Dunkelheit endet das Wachstums des Großen Waldes an nahezu all seinen Grenzen. Nur noch in der Nähe des Sonnenwaldflusses rückt er bis heute noch ganz langsam vor.

FREUNDSCHAFT

bis 50 ndD - Kairun Selgin Ithiendil ist viel unterwegs. Er besucht mehrfach Tiluna, auch wenn ihn diese Reise außerhalb des Waldes stark schwächt. Er sucht Kolosse der Greisen Berge auf, spricht mit Zwergen und Halblingen. Der, den sie inzwischen nur noch Smettler nennen, will einen Treffpunkt der Völker schaffen. Nicht überall hat er Erfolg. Unbemerkt und voller Hass versucht Selaron Isfiliel diese Pläne zu unterwandern. Der im Dunklen wandert attackiert Kairun Selgin Ithiendil bei der Rückkehr in den Großen Wald und verwundet ihn schwer.

55 ndD - Kairun Selgin Ithiendil ist zum Herz des Waldes zurückgekehrt und braucht Jahre, um sich zu erholen. Aber Andere verfolgen seine Idee weiter. Es sind keine Nationen, die sich schließlich am Rand des Großen Waldes treffen, sondern Idealisten, die überzeugt sind von der Idee, dass Unterschiede nicht Trennung bedeuten müssen.

Gut fünfzig Elfen, einige Zwerge, über hundert Menschen und eine Hand voll Kolosse lassen sich in einem kleinen Gebiet am Rande des Waldes nieder. Hier gibt es einen felsigen Hügel, dichten Wald und auch das offene Land ist nicht weit.

Niemand kommt auf die Idee, diesen Moment zu vermerken, aber 55 ndD ist das Gründungsjahr von Smettlers Eiche, auch wenn der Ort noch gar keinen Namen hat.

92 ndD - Kairun Selgin Ithiendil kehrt zurück. Inzwischen leben auch einige Halblinge und Gnome an dem Ort, den man Inedeleth Letherelen - Unabhängige Freundschaft getauft hat. Der Eritheni ist tief gerührt, verschwindet aber wieder in Richtung Herz des Waldes. Er ahnt, dass dieses kleine Zeichen der Harmonie unter den verschiedenen Völkern für Selaron Isfiliel ein verwundbares Ziel darstellt.

94 ndD - Wieder kommt Kairun Selgin Ithiendil zurück, begleitet von den Hochelfen Celea und Nahaniran Lemenan, die seine Sorge teilen. Bei sich tragen sie einen besonderen Keim, den Samen eines silbrigen Baumes, wie er nur entsteht, wenn sich das Element Leben zur Essenz in einer Pflanze verdichtet.

Die drei Hochelfen finden eine Gemeinde im Zwist vor. Mit viel Geduld und Einfühlungsvermögen können sie den Bewohnern klar machen, dass sie manipuliert wurden. Kairun Selgin Ithiendil bittet sie alle, im Wald zu siedeln, ein kleines Stück vom offenen Land entfernt.

Dort pflanzt er den Keimling und versinkt in tiefe Meditation, teils selbst mit dem Boden verwachsen. In diesem Jahr tauchen ungewöhnlich viele Feenlichter auf. Die sanften Lichterscheinungen bringen Ruhe und Ausgeglichenheit mit sich. Die beiden anderen Hochelfen verbergen den Schlafenden und schützen den Keim mit einer Wand aus sehr dicht gewachsenen Dornenranken.

bis 156 ndD - Erst nach 62 Jahren erwacht Kairun Selgin Ithiendil wieder. Die meisten ursprünglichen Siedler der kurzlebigen Völker sind gestorben, nur die Elfen erinnern sich. Jetzt schon ist den meisten Bewohnern dieses Ortes nicht klar, welche tiefere Bedeutung der neue Name ihrer Heimat hat: Smettlers Eiche ist ein wohlgehetetes Geheimnis des Ortes, der genau danach benannt ist. Darüber wachen die beiden Hochelfenbegleiter Smettlers und inzwischen drei weitere Elfen.

Der silberne Baum ist ausgewachsen, zumindest über der Erde, wo er kaum größer ist als ein mittelgroßer Kirschbaum. Unter der Erde breitet sich sein Netz aus filigranen Wurzeln immer weiter aus und wächst mit der Gemeinde, die er schützt. Es handelt sich nicht wirklich um eine Eiche, aber die silbrig hellen Blätter ähneln in ihrer Silhouette Eichenlaub.

159 ndD - Nach der Dunkelheit ist das kleine Land der Menschen um die Binsheetberge fast vollständig untergegangen. Nun finden Elfen den Weg in die neue Stadt Alacant, die die Ruinen von damals umgibt. So mancher Elf ist fasziniert von der Art der Menschen, sich Neues zu erschließen. Alacant wird ein Ort der Gelehrsamkeit, an dem auch viele Grauelfen leben.

174 ndD - Nahaniran Lemenan verlässt Smettlers Eiche und kehrt zum Herz zurück, während Celea, genannt die Schöne, ganz allmählich zu einer Waldelfe wird.

193 ndD - Nach wie vor ist Smettlers Eiche nur locker besiedelt. Die Anzahl der Bewohner ist inzwischen auf über Tausend angestiegen und alles durch nachbarschaftliche Absprachen zu regeln, wird zunehmend schwieriger. Auf einer großen Versammlung beschließen die Bewohner, Vertreter der verschiedenen Völker nach deren Anzahl zu wählen. Diese sollen allgemeine Dinge regeln und auch die kleine Gemeinde nach außen hin vertreten. Zu Beginn trifft sich dieser Rat kaum öfter als vier mal im Jahr, was aber auch genügt.

218 ndD - Eine Gemeinschaft von Elfen, die gegenüber von Moon an der Küste leben, nimmt Verunglückte eines Schiffbruches auf. Gemeinsam bauen sie noch im selben Jahr ein kleines Schiff, mit dem einige der Menschen und Elfen nach Moon übersetzen.

220 ndD - Der Bau des Ratsdaches wird in Smettlers Eiche beschlossen. Voll Begeisterung bringen sich verschiedene kreative Köpfe in das Projekt ein, in das die Kunstfertigkeit der verschiedenen Völker, zu denen inzwischen auch Kobolde gehören, einfließen sollen.

222 ndD - Die erste Konstruktion eines Ratsdaches bricht im Bau zusammen und begräbt diverse Leute, die daran arbeiten. Man beschließt auf Zuraten Celeas, zunächst eine gewachsene Struktur als Basis zu verwenden.

227 ndD - Gegenüber von Moon gründen Menschen, die sich der Natur verbunden fühlen, gemeinsam mit einigen Elfen, die von den Kurzlebigen fasziniert sind, den kleinen Ort Galthein.

258 ndD - Celea und Tilunia Maleinuin gelingt es, Kairun Selgin Ithiendil davon zu überzeugen, die Wächter über den Silbernen Baum gezielt unter den Elfen auszuwählen. Als Zeichen wählen sie ein Blatt des Baumes selbst, das dank des Lebens in ihm seine Festigkeit über Jahrzehnte beibehält. Ohne es irgendwann festzuschreiben, werden sich die Blätter des Silbernen Baums zu Wächtern von Smettlers Eiche entwickeln, die jedoch selten direkt eingreifen oder gar anführen. Im Laufe der Jahrzehnte wächst die Achtung der Bevölkerung gegenüber denen, die das silberne Blatt tragen.

267 ndD - In Alacant bricht eine Seuche aus, die die Bevölkerung dahinrafft. Die vielen dort lebenden Grauelfen sind offenbar besonders empfindlich dagegen, fast keiner von ihnen überlebt. Einige wenige tragen die Krankheit sogar bis in den Großen Wald, wo sie selbst einige Hochelfen tötet. Machtlos bleibt den Elfen nur der Rückzug in den tieferen Wald.

278 ndD - Die grundlegende Struktur des Ratsdaches aus geschickt gelenkten Ästen ist tragfähig genug. Menschen, Zwerge und Kolosse beginnen sie zu verstärken.

283 ndD - Die Arbeiten am Ratsdach sind prinzipiell abgeschlossen. Für die immer wieder notwendigen Reparaturarbeiten sorgen einige Elfen und Menschen, vor allem aber Kobolde, die teils auch im Dach selbst leben.

292 ndD - Der Rat entsendet auf Bitten Tilunas einen Vertreter in das Großmagierreich. Der Sinn eines solchen Postens entzieht sich den meisten Elfen und Zuwanderer aus Tiluna argwöhnen, ob sich hier das Großmagierreich nicht Einfluss verschaffen will, denn zeitgleich wird die Botschaft Tilunas gebaut.

344 ndD - Reisende aus dem Reiterstaat Alimshai erreichen Smettlers Eiche. Es entstehen lockere Handelsbeziehungen zwischen dem Reitervolk und den Einwohnern der Stadt die keine ist.

350 ndD - Der König von Alimshai entsendet einen ständigen Vertreter nach Smettlers Eiche. Da der König selbst in seiner Heimat weitgehend nur repräsentative Aufgaben hat, ist dieser Posten nicht all zu einflussreich, was dem Verständnis von Austausch mit anderen Völkern, das in Smettlers Eiche vorherrscht, wesentlich näher kommt, als die demokratische Sichtweise Tilunas.

394 ndD - Die feinen Wurzeln des Silbernen Baums haben ihre heutige Ausbreitung erreicht. Die Blätter des Silbernen Baums legen unter der Anleitung von Alimemon Gandisibar Aislon eine Hecke um Smettlers Eiche herum an, die zügig wächst und sich mit den Wurzeln des Silbernen Baumes verbindet. Der intensive Einfluss des Elements Leben sorgt dafür, dass die Hecke zu jeder Jahreszeit Blüten und Früchte trägt.

398 ndD - Mehrere Händler und andere Einwohner aus Smettlers Eiche besuchen Melwen zur Einweihung der Kathedrale. Im gleichen Jahr werden Vertreter in die jeweils andere Stadt entsandt. Wie auch bei den Beziehungen zu anderen Ländern kann man nie wirklich von einem Botschafter der Stadt die keine ist sprechen, sondern eher von Beratern in Melwen, Tiluna und Teskeram, die den dortigen Führungen vermitteln können, wie die Bewohner von Smettlers Eiche zu einer Frage stehen könnten.

ZEIT DER KRISEN

401 ndD - Selaron Isfiliei erscheint mehrmals in der Nähe von Smettlers Eiche. Dabei stellt er voll Zorn fest, dass er die Stadt nicht mehr betreten kann: Sämtliche damaligen Blätter des Silbernen Baums stellen sich ihm, was drei von ihnen mit dem Leben bezahlen. Aber Selaron Isfiliei zieht sich zurück.

bis 470 ndD - Es kommt in den kleinen Dörfern unweit des Waldrandes vor Smettlers Eiche immer wieder zu Übergriffen von Fremden aus verschiedensten Ländern, teils aber auch in der Stadt die keine ist. Es ereignen sich Giftanschläge, es gibt Verrat und teilweise auch brutalen Mord. Das Misstrauen unter den Bewohnern der Stadt die keine ist gegenüber Fremden nimmt spürbar zu. Hinter den meisten Vorfällen steckt Selaron Isfiliei, der Missgunst gegenüber den Elfen sät. Die Blätter des silbernen Baumes wissen mit dieser diffusen Bedrohung nicht umzugehen. Sie schützen ihre Heimat, so gut sie es können und ihre Anzahl nimmt in dieser Zeit zu. Der Lage werden sie aber nie wirklich Herr. Einige mutige Elfen, Menschen und Zwerge ziehen hinaus in die Nachbarländer, um dem Rätsel auf die Spur zu kommen. Außer Gerüchten finden sie aber nicht viel. Letztendlich verebben die Feindseligkeiten, weil Selaron Isfiliei einsehen muss, sein großes Ziel, die Vernichtung von Smettlers Eiche, nicht erreichen zu können. 470 ndD ist das letzte Jahr, in dem ein Fremder einen Anschlag innerhalb von Smettlers Eiche verübt.

475 ndD - Kairun Selgin Ithiendil hat in den letzten Jahrzehnten all seine Kraft dafür eingesetzt, das zu stärken, was Smettlers Eiche schützt. Er ist müde und ähnelt immer mehr einem Waldelfen. Voll Sorge verlässt er „seine“ Stadt, um zum Herz des Waldes zurück zu kehren.

487 ndD - Einige Jäger aus Alacant gelangen in den Großen Wald. Dies ist der Funke für einen langsam wieder zunehmenden Kontakt zwischen den Elfen und den nun als Bauern und Jäger lebenden Nachfahren der Überlebenden der Seuche.

497 ndD - Durch den Kontakt zu den Elfen haben die Einwohner Alacants von der Geschichte ihres Landes erfahren. Unter manchen jungen Leuten dort macht sich eine gewisse Goldgräberlaune breit. Vielfach wird mit verklärten Vorstellungen nach Schätzen der Vergangenheit gegraben.

507 ndD - Drei der Blätter des Silbernen Baumes, Natharsial, Benheilon Ilian und Gialien Nenhanahen beschließen, dass der Schutz des Silbernen Baumes nicht allein von Smettlers Eiche aus zu bewerkstelligen ist. Sie legen das silberne Blatt ab und machen sich auf den Weg hinaus in die Welt der Menschen. Ihr Ziel ist es, diese besser zu verstehen.

513 ndD - In Alacant mehren sich Stimmen, die die Elfen als Zauberer betrachten, die mit ihren Geschichten von früheren Zeiten für Verrücktheit in den Köpfen der Jugend sorgen. In einer Gemeinde wirft ein wütender Mob alle Elfen aus dem Dorf. In der Folgezeit teilt sich das Land auf in Gegenden, in denen man den Elfen mit Ehrfurcht begegnet und in andere, in denen man die „hinterlistigen Zauberer“ nicht haben will.

Die meisten Elfen kommen weder mit der einen noch mit der anderen Umgangsart zurecht. Zunehmend halten sie sich von Alacant fern.

538 ndD - Die drei ehemaligen Blätter des Baumes haben Alimshai, Tiluna und Nondola besucht und machen sich nun auf den Weg ins Matriarchat. Der dortige Vertreter Smettlers Eiches berichtet ihnen von der zunehmend fanatischen Stimmung im Klerus. Alle vier verlassen zusammen die Stadt.

DER BLÜHENDE BUND

545 ndD - Nachdem Elonel eine Kopfsteuer für Andersgläubige eingeführt hat, verlassen viele das Land. Auch Smettler's Eiche bekommt dadurch Zuwachs.

575 ndD - Natharsial, Benheilon Ilian und Gialien Nenhanahen besuchen das Matriarchat heimlich, tief besorgt wegen der Inquisition. In einem abgelegenen Dorf treffen sie die junge Novizin Asilge, die den Verdacht hegt, das Orakel zur Bestimmung der Matriarchinnen könnte manipuliert worden sein. Gemeinsam folgen sie der zunächst dünnen Spur.

577 ndD - Die drei ehemaligen Blätter finden mit Asilge gemeinsam heraus, dass Selaron Isfiliel tatsächlich seit langem das Orakel zur Bestimmung der Matriarchin von Elonel beeinflusst hat. Sie können dies gemeinsam mit ihr beweisen, was letztendlich zum Ende dieses dunklen Einflusses führen wird.

583 bis 586 ndD - Die drei ehemaligen Blätter kämpfen zwar nicht direkt im unheiligen Krieg mit, aber ihr Wissen von Selaron Isfiliel und vor allem die Tatsache, dass sie sich sehr unauffällig in der Natur bewegen können, sorgt in mehreren Fällen für entscheidende Informationen im Kampf gegen die religiösen Fanatiker. Den Tod Asilges können sie jedoch nicht verhindern.

599 ndD - Die drei ehemaligen Blätter, Natharsial, Benheilon Ilian und Gialien Nenhanahen, sind viel unterwegs, um zu vermitteln. 599 ndD kommt es schließlich zum Friedensvertrag zwischen den drei Nachbarländern.

605 ndD - Kairun Selgin Ithiendil kehrt nach über hundert Jahren zurück nach Smettlers Eiche, gestärkt und wieder durch und durch Hochelf. Seine gewonnene Kraft schenkt er dem Silbernen Baum, ein Vorgang, den er ab nun regelmäßig wiederholen wird. Meist bleibt er nur einige Monde lang in der Stadt die keine ist um dann auf langen Wanderungen durch den Großen Wald neue Kraft zu schöpfen. Er kehrt fast jedes Jahr zur Zeit der Feenlichter zurück nach Smettlers Eiche.

633 ndD - Benheilon Ilian, der Älteste unter den drei ehemaligen Blättern, stirbt friedlich in Smettlers Eiche. Seine letzte Bitte an seine Freunde ist, das Wissen und das Verständnis zu bewahren, das sie in den vielen Jahren ihrer Wanderschaft gesammelt haben. Zusammen mit einer Reihe von Druiden pflanzen Natharsial und Gialien Nenhanahen über der letzten Ruhestätte des Freundes zahlreiche rankende Pflanzen und schnell wachsende Bäume. Mit viel Geduld formen sie daraus nach und nach ein luftiges Gebäude.

684 ndD - Das Wachstum des luftigen Gebäudes über Benheilions Grab ist weitgehend abgeschlossen. Die verbliebenen ehemaligen Blätter haben zahlreiche Schriften über die Sitten und Gebräuche anderer Länder gesammelt. Diese werden in gut gegen die Feuchtigkeit geschützten Behältnissen jedermann zugänglich gemacht.

Einige Elfen und Druiden haben eigene Aufzeichnungen beigesteuert. So entsteht die einzige ausgedehnte Sammlung elfischen Wissens in niedergeschriebener Form.

Anwohner nennen das Gebäude oft Druidengilde, obwohl der Ort den Namen nicht wirklich verdient. Es ist ein Ort des Wissens und manchmal auch ein Treffpunkt für manche von ihnen, mehr aber nicht.

707 ndD - Ksaron Gemander, ein unzufriedener Ältester aus der Nähe von Tiluna, erklärt sein Dorf kurzerhand für unabhängig vom Großmagierreich. Natürlich lässt ihm das die Landesführung nicht durchgehen. Nach diversen erfolglosen Gesprächen macht sich das „Dorf der Sturköpfe“ fast geschlossen auf den Weg und verlässt Tiluna.

Westlich von Maiber Tog gründen sie das neue Dorf Sologon. Ksaron erklärt sich selbst zum Grafen und schickt provokativ einen Gesandten nach Tiluna.

718 ndD - Es kommt zum Blühenden Bund gegenseitigen Friedens mit Tiluna, Alimshai und Elonel. Vor der Unterzeichnung in Smettlers Eiche sind die Ratsmitglieder in ihren Völkern unterwegs, um die Bedeutung eines solchen Abkommens zu erklären. Der überwiegende Teil der Bewohner begrüßt die Vereinbarung, was auch gebührend gefeiert wird. Die Notwendigkeit einer Unterzeichnung durch Vertreter Smettlers Eiches sehen viele dagegen nicht, betrachten sie aber auch nicht als falsch.

735 ndD - Sologon vegetiert vor sich hin, als einige Bauern eine Verwendung für die Schattenbeeren finden und daraus Waldmeete herstellen. Femarr Gemander, Graf Sologon, der Sohn Ksaron Gemanders, agiert weise und sucht nach Handelspartnern für das besondere Getränk. In den nächsten Jahren entwickelt es sich mehr und mehr zur sicheren Einnahmequelle für die unabhängige Gemeinde.

740 ndD - Eine Gruppe Elfen findet in der Nähe der Felder der Sonne einen verwundeten Subtai. Sie helfen ihm, so weit sie dazu in der Lage sind, aber seine Wunden sind schwer. Er weist ihnen den Weg nach Weisheit, wo ihm geholfen werden kann. Ynith (siehe im Erlebnis Zeit des Lernens) heißt die Elfen herzlich willkommen und die Elfen ihrerseits sind sprachlos bei dem, was sie in dem Kind spüren.

766 ndD - Der 25. Sagadur von Minas besucht Smettlers Eiche unter fremdem Namen. Der junge Mann sucht den Kontakt zu den Blättern des Silbernen Baumes, wirkt verängstigt und verwirrt. Immer wieder beharrt er, dass er nicht der sei, der er sei. Alle Elfen nehmen in dem Mann eine seltsame Struktur des Elements Leben wahr und Celea erscheint es fast so, als wären da zwei Personen in einem Körper.

Sagadur bleibt mehrere Monde im Großen Wald und beruhigt sich dabei mehr und mehr. Sowohl die Unruhe des Elements Leben als auch seine Psyche sind ausgeglichen, als er den Wald wieder verlässt.

767 ndD - Zwei Menschen, ein Zwerg und ein Elf, die Sagadur bei seinem Aufenthalt enger kennengelernt haben, verlassen auf seine Einladung hin die Stadt die keine ist in Richtung Minas und werden dort Bürger. Der Zwerg ist Lekarion, der später der oberste Wächter von Minas werden wird.

818 ndD - Zur Feier des hundertjährigen Bestehens des Blühenden Bundes reist auch eine Gruppe Einwohner aus Smettlers Eiche nach Melwen.

836 ndD - Am Rande von Smettlers Eiche bricht ein Hauptast von einem Jahrtausendbaum und schlägt ein großes Loch in die Immer Wache Hecke. Nicht nur die Bewohner, sondern auch die Blätter des Silbernen Baumes sind beunruhigt, denn der Baum ist ansonsten gesund.

838 ndD - In Sologon wird Ariann Weißstrauch als uneheliche Tochter geboren und ihre Mutter daraufhin verstoßen. Diese zieht sich in den Wald zurück. Ihren ganzen Haß wegen ihrer Verstoßung richtet sie auf das Kind.

841 ndD - Durch tragische Umstände fällt eine junge Frau von einem der Jahrtausendbäume in den Tod. Ihr bis dahin unbekanntes hexerisches Talent entläßt sich und es kommt an dieser Stelle zu einem jahrelangen intensivem Wachstum, umgeben von einer für den Wald eher wenig aktiven Zone.

843 ndD - Ariann begegnet im Wald von Sologon einem Dachs. Das Mädchen fürchtet sich vor dem Tier und dieses kehrt plötzlich in seinen Bau zurück, wo es die eigenen Jungen zerfetzt. Noch im gleichen Jahr findet Ariann heraus, dass sie der Auslöser dieses Zorns ist und dass sie ihn gerichtet in ein Ziel übertragen kann.

849 ndD - Ariann ist elf Jahre alt und hat es inzwischen mit ihrer dunklen Gabe geschafft, dass sich praktisch alle größeren Wildtiere im Wald von Sologon gegenseitig zerfleischt haben. Angst macht sich breit in Sologon und das Mädchen genießt diesen Zustand. Noch kennt außer ihrer Mutter niemand die Ursache.

851 ndD - Ariann kehrt mit ihrer Mutter heimlich nach Sologon zurück. Es kommt zu grausamen Morden, bis schließlich die Soldaten des Grafen unter Führung seines Sohnes die beiden stellen. In ihrer Panik töten sie Arianns Mutter und das Kind schlägt grausam zurück, indem sie ein wildes Gemetzel unter den Männern auslöst. Ab da traut sich niemand mehr, gegen Ariann vorzugehen. Ariann fordert ein Heim und einen Diener für sich. Man baut ihr das Waldhaus, das zugleich als Gästehaus dient. Die immer wieder ausbrechende Blutgier des Mädchens soll mit Besuchern aus der Fremde, die keiner vermissen wird, befriedigt werden. Der wahre Herr von Sologon ist nicht mehr der Graf, sondern Ariann.

863 ndD - Selaron Isfilie taucht mehrmals in der Nähe von Smettlers Eiche auf. Viele Menschen halten ihn für einen freundlichen Elfen, der ihnen den Weg weist oder Rat gibt. Aus Smettlers Eiche kommend versorgen sie den geduldig Planenden so aber auch mit Informationen.

ZUKUNFT

865 ndD (jetzt) - Selaron Isfiliel bittet zwei unbedarfte Reisende, einem gewissen Kairun Selgin Ihtiendil eine Schatulle zu überreichen. Querelion Sergenaster fängt die beiden samt der Schatulle ab und öffnet sie. Das darin in einer Glaskugel enthaltene konzentrierte Unleben tritt aus und tötet beinahe den Angehörigen der Blätter.

Die Blätter des Silbernen Baums versammeln sich und beschließen, Selaron Isfiliel aufzuspüren. Kairun Selgin Ihtiendil, der in der Stadt ist, versucht dem entgegen zu wirken, kann sich aber nicht durchsetzen. Es wird beschlossen, den der im Dunkeln wandert durch behutsame Nachforschungen aufzuspüren.

866 ndD - Ehemalige Gefangene von Triet finden auf ihrer Flucht den Weg nach Smettlers Eiche. Nach längerem Aufenthalt wandern sie in den Großen Wald zwischen Smettlers Eiche und Elonel und gründen dort das kleine Dorf Dulgewans Heim.

872 ndD - Der gealterte Magister Dunarstin der Magischen Universität kehrt in seine Heimat Smettlers Eiche zurück, wo er in einem abgelegenen Bezirk der Stadt die keine ist ein kleines Haus bezieht.

875 ndD - Eine kleine Gruppe (könnten Spieler sein), die von den Blättern gebeten wurden, in die entsprechende Richtung nachzuforschen, entdeckt Gorog oder zumindest seinen Einfluss auf das Land wieder.

RELIGION IN SMETTLERS EICHE

Naturverbundenheit in vielen Formen

ÜBERBLICK

Die meisten Elfen des Großen Waldes sowie Fey und diverse Angehörige anderer Völker kennen keine Religion im eigentlichen Sinn. Sie nehmen das Element Leben um sich herum so, wie es ist. Ein tiefer Respekt vor der Natur bestimmt ihre spirituelle Sichtweise.

Dies bedeutet nicht, dass der Glaube an Götter oder andere Gewalten keine Rolle spielt. Vor allem in den Randbereichen des Großen Waldes trifft man Elfen, die Aspekte anderer Religionen mit ihrer Einstellung zum Element Leben verbunden haben. Selten wird daraus ein Glaube entstehen, der feste Riten wie Gottesdienste beinhaltet, aber es gibt Elfen, die ein Vertiefen in die sie umgebende Natur mit einem Gebet verbinden. Buchstäblich naturgemäß sind es eher naturverbundene Götter anderer Religionen, die hier eine Rolle spielen.

Im Großen Wald einen Elfen zu finden, der sich vollständig einer Religion außerhalb des Waldes zugehörig fühlt, hat Seltenheitswert. Bei den ganzen anderen Völkern, die vor allem in Smettlers Eiche anzutreffen sind, sieht das anders aus. Viele unter ihnen beten noch zu den Göttern ihrer Vorfäter, auch wenn die Praktiken ihres Glaubens ebenfalls die Nähe zur Natur widerspiegeln. Zwischen dem Kontakt zum Leben selbst und jenen „echten“ Religionen findet man ein breites Spektrum an Mischformen.

Nachfolgend beschrieben wird fast ausschließlich der sogenannte druidische Glaube, die Verehrung des Lebens selbst. Es ist der Glaube derer, die sich der Natur verbunden fühlen, die aber das Element Leben nicht direkt wahrnehmen können. Wer das Element selbst spüren kann, der glaubt nicht, sondern „weiß“ um das Leben in einer Art und Weise, die er Unempfindsamen kaum verständlich machen kann.

Die Mischformen mit anderen Glaubensrichtungen werden nur angedeutet. Die Weltanschauung der Elfen wird in einem eigenen Kapitel im Anschluss angesprochen.

Geschichte und Religion

LEBEN, LIEBE UND TOD

Geburt

Das Leben beginnt nicht mit dem Verlassen des Mutterleibes. Die Geburt eines Kindes ist ein freudiges Ereignis, aber viele Anhänger einer druidischen Glaubensform bemessen ihr Alter ab ihrer Zeugung oder ab der letzten Regel ihrer Mutter, wenn sie denn überhaupt ihre Jahre zählen.

In den meisten Fällen nimmt die Gemeinschaft, in der die Eltern leben, regen Anteil an der Geburt eines Kindes. Es ist üblich, dass jeder noch am Tag der Geburt die Eltern aufsucht und den Säugling auf persönliche Weise in der Welt aus Licht begrüßt. Teils ist es Brauch, dem Säugling verschieden stark mit Leben erfüllte Gegenstände auf die Stirn zu legen. Aus der Reaktion des Kindes erhofft man sich einen Ausblick darauf, ob es das Element spüren kann, was als besonderes Glück angesehen wird.

Die Art und Weise, wie ein Kind seinen Namen erhält, kann sehr unterschiedlich sein. Bei den Vertretern von Gnomen, Zwergen, Kobolden und Kolossen wählen ihn meist die Eltern schon am Tag der Geburt. Auch viele Menschen verfahren so. Bei ihnen und vor allem bei den Halblingen ist jedoch ein Abwarten bis zur ersten Namensgebung ähnlich wie bei den Elfen häufig der Fall (siehe unten). Ein großer Unterschied ist dabei aber, dass dieser Name eher einem

Negrun hält den Atem an, als ihr Mann der Kleinen einen bunten Kieselstein auf die Stirn legt. Das Neugeborene verzieht das Gesicht und beginnt zu weinen. Als ihr der Vater jedoch eine Blaubeere auf der Stirn zerdrückt, beruhigt sich der Säugling fast augenblicklich. Die Eltern wechseln einen hoffnungsvollen Blick.

Linbal ist eine verkürzte Form von Linbaliel, einem elfischen Wort für Offenheit. Den Nachnamen übernahm Linbal Dunarstin von seinen Eltern und dem Vornamen wurde er lange Zeit nicht wirklich gerecht. Den erwachsenen Mann würde vermutlich jeder, der ihn kennt, als eine Person bezeichnen, der Veränderung grundsätzlich mit offener Neugierde begegnet.

Wunsch für das meist noch sehr junge Kind entspricht und weniger einer Beobachtung seines Charakters wie bei den Elfen. Er wandelt sich meist auch nicht im Lauf des Lebens und wird mit dem Familiennamen kombiniert.

Hineinwachsen in den Glauben

Selbst im friedlichen Smettlers Eiche ist das tägliche Leben nicht ohne Gefahren. Ein junger Mensch muss lernen, welche Früchte er essen kann und welcher Boden trügerisch ist. Eine grundlegende Kenntnis der Tiere und Pflanzen seiner Umgebung ist unerlässlich.

All dies lernt ein Kind zuallererst von seinen Eltern. Im druidischen Glauben ist es zugleich üblich, dass jeder, der etwas weiß, einen anderen lehrt, wenn er die Notwendigkeit dafür zu erkennen glaubt. Das bezieht sich nicht nur auf reines Wissen wie in den oben genannten Beispielen, sondern auch auf Werte und Ansichten. Je nach Gemeinschaft, die einen Heranwachsenden im druidischen Glauben umgibt, erfährt er so ein buntes Gemisch aus verschiedensten Meinungen.

Aus alledem einen klare Sichtweise der Welt für sich selbst zu wählen, fällt nicht immer leicht. Da die Mehrzahl der Anhänger einer solchen Lebenseinstellung ihre Meinung aber nicht als absolut ansehen, führt es nur selten zu inneren oder äußeren Konflikten, sondern immer wieder zu langen Gesprächen, in denen man seine Gedanken austauscht. Es soll aber nicht verschwiegen werden, dass sich in manchen kleinen Gemeinden im Großen Wald recht engstirnige Ansichten zur Natur und zum Element Leben hartnäckig halten.

„Es ist Frevel wider die Natur, ein Leben zu nehmen“, weist Salarian Plenk den Elfen mit strenger Miene zurecht. Alatrian Benehel legt das halb gehäutete Kaninchen ab und erhebt sich langsam. Mit einem Blick tiefster Verwunderung sieht er den bärtigen Menschen an und antwortet nicht mit Zorn, sondern ausschließlich mit Verwunderung in der Stimme: „Dann sind der Wolf und der Bär wider das Leben - die Spinne, die die Fliege tötet, ebenso wie der Samrichdorn, welcher die Maus mit seinem Stachel vergiftet?“ Über Salarians Augen huscht nur einen Moment lang leichter Zweifel, bevor er scharf erwidert: „Wenn ihr tötet, dann seid ihr kein Elf.“ Dann wendet er sich wutentbrannt ab.

Rolle der Druiden

Druiden sind weit entfernt davon, eine ähnliche Rolle im druidischen Glauben einzunehmen wie Priester in anderen Religionen. Das beginnt schon damit, dass „druidisch“ und „Druide“ zwei völlig verschiedene Dinge bezeichnen. Druidisch bezieht sich wie oben bereits angesprochen auf die Weltanschauung derer, die Leben und Natur schätzen oder sogar verehren, während Druiden eine eher regeltechnische Bezeichnung für Personen mit einer bestimmten Begabung und Ausbildung darstellt. In der Welt von Feenlicht wird sich kaum jemand selbst als Druiden bezeichnen - zu unterschiedlich sind die Verbindungen zum Element Leben, auch wenn sie im Regelbuch gleich dargestellt werden.

Druiden und Elfen stehen bei Anhängern einer druidischen Glaubensform in hohem Ansehen. Das bedeutet aber nicht, dass sie dieses Ansehen wollen. Oft leben sie eher abgeschieden oder mit ihresgleichen zusammen und teilen die Ansichten von Anhängern druidischen Glaubens nur teilweise. Solche Druiden, die Teil einer Gemeinschaft druidischen Glaubens sind, sind dort eher spirituelle

Berater und nur manchmal auch Anführer. Sie sind bemüht darum, zu vermitteln, was das Element Leben wirklich bedeutet, können und wollen aber keine festen Regeln aufstellen.

Gläubige, die solche Regeln krampfhaft suchen, werden früher oder später mit „ihrem“ Druiden brechen, wenn dieser sie verweigert. Wo dagegen die notwendige Offenheit zum Element Leben vorherrscht, ist eine lange und sehr enge Beziehung zwischen einer „Gemeinde“ und einer dem Element Leben verbundenen Person häufig.

Heirat

In den meisten Gemeinschaften ist eine dauerhafte Bindung zwischen Mann und Frau die Regel. Diese beginnt als Versprechen, das sich die beiden im Stillen geben, auch wenn ihre Beziehung selten ein Geheimnis für die anderen ist. Liebe ist oft, aber nicht immer der Grund für eine solch enge Bindung. Ausgangspunkt kann auch Vertrauen sowie ein beiderseitiges Einsehen der Zweckmäßigkeit einer Ehe sein. Eine gegenseitige Akzeptanz und Respekt gegenüber dem Partner gilt aber als selbstverständlich.

Dies ist es auch, was sich das junge Paar später vor der Gemeinschaft gegenseitig verspricht, sowie Treue und Zusammenhalt für den Schutz ihrer Kinder. Gibt es einen Druiden in der Gemeinschaft, dann erhofft man sich von ihm ehrlichen Rat zu einer geplanten Beziehung, ein Segen oder eine von ihm durchgeführte Zeremonie entfällt meist.

Lebensende

Der Tod ist nur der Übergang des Elements Leben in eine neue Form. Es geht auf in der Umgebung und der Leib wird Nahrung für Pilze, Tiere und Pflanzen. Das macht den Abschied von einem Freund oder Verwandten zunächst nicht leichter. Schmerz und Trauer zu unterdrücken würde man im druidischen Glauben als unehrlich ansehen, vor allem gegenüber sich selbst.

Der Körper wird an einem geeigneten Ort niedergelegt oder sitzend an einen Baum gelehnt.

Angehörige und Freunde nehmen still Abschied.

Danach betrachtet man in den meisten druidischen Gemeinschaften den Leib nicht mehr als den Verstorbenen, sondern „nur“ als das Leben, das von ihm blieb. Für Unkundige Besucher des Großen Waldes kann eine halb verwesene oder auch durch Aasfresser zerlegte Leiche ein erschreckender Anblick sein, der einen verleitet, die Sitten des Großen Waldes als barbarisch anzusehen.

Nach dem Tod

Das Leben eines Verstorbenen geht auf in seiner Umgebung, aber die Seele ist beständiger, soweit sind sich die meisten Anhänger einer druidischen Glaubensrichtung einig. Darüber hinaus gibt es zahllose unterschiedliche Ansichten, die teils auch eng nebeneinander bestehen können. Ein Einfluss einer Glaubensrichtung wie dem Eslen kann dazu führen, dass man von einem Übergang der Seele in eine andere Welt ausgeht, dieser aber ein allmählicher Abschied ist. In „reineren“ Formen des druidischen Glaubens tauchen verschiedenste Vorstellungen einer Wiedergeburt auf, sei es als anderes Lebewesen, Angehöriger des gleichen Volkes oder sogar der gleichen Gemeinde. Dabei spielt irgendeine Vorstellung von Belohnung oder Strafe für Taten im vergangenen Leben keine Rolle.

ANGEBETETE GÖTTER

Das Folgende ist eine Auswahl der häufiger genannten Götter, wenn man in Smettlers Eiche und Umgebung jemanden nach seinem Glauben befragt. Es gibt natürlich auch andere.

Aiwa (Singai)

Schon im Singai des Großmagierreiches gilt Aiwa als Göttin des Elements Leben. In Smettlers Eiche und Umgebung dürfte sie die am häufigsten verehrte Gottheit unter den Menschen sein und auch mancher Elf verwehrt sich nicht der Vorstellung eines Verstandes in allem Leben. Es gibt Anhänger der Göttin, die Druiden und teils auch Elfen als Priester Aiwas ansehen. In wenigen seltenen Fällen kann das zu einem krankhaft fanatischen Naturglauben führen, der zwar nicht militant, aber extrem lästig werden kann.



„Oh hoch geehrter Langlebiger, ich weiß ich bin nicht würdig, aber bitte, mein Sohn hat das Fieber und ihr könnt ihm Aiwas Gnade schenken. Wendet euch nicht ab.“ Die junge Frau kriecht Geranilion auf allen Vieren hinterher, erfasst sein Hosenbein und zerrt daran. Der Elf blickt hilfeschend zu seinem Freund Farnduin Nelath, der ihm aber nur mit einem verständnislosen Achselzucken antworten kann.

Paskarin (Eslen)

Vor allem in der Umgebung vor dem Großen Wald außerhalb von Smettlers Eiche wird Paskarin viel verehrt. Die Glaubenspraxis mit Priestern als spirituellen Führern und dem meditativen Gebet ist der im Matriarchat noch sehr ähnlich.



In Smettlers Eiche selbst beten auch manche Menschen noch zu Paskarin. Ein Gottesdienst und auch Priester des Gottes fehlen allerdings fast vollständig.

Silana und Dolana (Eslen)

Die Zeitschwestern werden fast immer gemeinsam als Beschützer des täglichen Kreislaufs von Licht und Dunkelheit angebetet. Da mit Dolanas Nacht auch der Regen im Großen Wald kommt, steht sie für notwendige Trauer. Man bittet sie um Trost. Silana als Göttin des Tages verbindet man in Smettlers Eiche mit Neubeginn und Freude und schickt ihr bei positiven Ereignissen ein Dankgebet.



Feregen (Singai)

Wasser ist im Großen Wald allgegenwärtig und damit ist Feregen bestens geeignet für eine Mischung aus herkömmlichem und druidischem Glauben. Dass er im Singai auch für Geduld steht, verstärkt dies zusätzlich. Es soll sogar den einen oder anderen Druiden geben, der sich nicht vollkommen gegen die Möglichkeit verschließt, eine solche Kraft in Leben und Wasser sei denkbar.



Gnomengötter

Die Ideale von Tir und Lymitep halten die Gnome von Smettlers Eiche fast unverändert aufrecht. Die Sehnsucht nach Heimat, die sich in der Anbetung Tirs manifestiert und die Suche nach Neuem, wie Lymitep sie einfordert, passen in jede Landschaft und damit auch nach Smettlers Eiche.



Halblinggötter

Die beiden Götter der Halblinge, Delweppe und Midlinip, spielen in Smettlers Eiche nur eine untergeordnete Rolle. Sie tauchen noch in zahlreichen Alltagsfloskeln auf, es gibt aber keine Tempel und höchstens unter entfernten Verwandten, die zu Besuch sind, mal einen Priester. Die meisten Halblinge sind druidischen Glaubens, der stark von Ehrfurcht gegenüber den langlebigen Elfen gekennzeichnet ist.



Koboldsglaube

Nach Meinung dieses Volkes kann alles einen eigenen Geist haben. Bei den Kobolden des Großen Waldes ist diese Ansicht in so fern verschoben, als dass sie meist nur natürlichen Dingen eine höhere Wesenheit zuordnen. Sie integrieren fremde Götter weit weniger oft in ihre Glaubenswelt wie Koblode an anderen Orten.

Kolossglaube

Manche Kolosse kennen noch Geschichten von den Schamanen ihrer Vorfahren. Auch einige alte Riten haben sich ins alltägliche Handeln hinein erhalten, besitzen aber nicht mehr deren spirituelle Bedeutung. Die Kolosse von Smettlers Eiche sind überwiegend druidischen Glaubens, durchdrungen von dem Ehrgefühl ihrer Ahnen.

Zwergengötter

Die Zwerge in Smettlers Eiche verehren zu großen Teilen nach wie vor ihre drei Götter Borgoth, Sigordoth und Mendroth. Der Fokus auf den Umgang mit Stein, Edelstein und Metall tritt jedoch hinter die zwischenmenschlichen Ideale der Zwergengötter zurück. Viele Zwerge können sehr wohl mit Stein oder Metall umgehen, aber in Smettlers Eiche ist dies fast immer verbunden mit einem tiefen Respekt vor der Natur.

REGELMÄSSIGE FESTE

Feste in Smettlers Eiche sind ein buntes Sammelsurium aus Bräuchen all der Länder, denen seine Bewohner ursprünglich entstammen. Der geneigte Spielleiter darf sich hier nach Lust und Laune in anderen Länderbändenn bedienen.

Im sonstigen Großen Wald gibt es kaum Feste mit festem Datum und diese sind auch selten in zwei Gemeinschaften die gleichen. Elfen feiern besondere Anlässe gerne, messen aber Jahrestagen nur geringe Bedeutung zu.

Blütenfest

Anfang des fünften Mondes

Die Bewohner von Smettlers Eiche feiern an einem warmen Tag dieses Monats den blühenden Bund (siehe Geschichte 718 ndD). Der genaue Tag wird von niemandem festgelegt, sondern irgendwann beschließt irgendwer, dass es Zeit ist, die Haare mit kleinen Blüten zu verzieren und ausgelassen mit Freunden zu tanzen. Diese Fröhlichkeit breitet sich durch die Stadt aus und niemand stört sich daran, dass er erst drei Tage später begonnen hat zu feiern.

Im Verlauf der Festlichkeiten ist es beliebte Sitte, guten Freunden mit persönlich gewählten Worten Anerkennung und Respekt zu zollen. Wer kann, der versucht dies auf Elfisch.

Sing dir den Mund trocken

Gegen Beginn jeden Mondes

Vor einigen Jahrzehnten haben die Kobolde von Smettlers Eiche beschlossen, dass es doch nicht

angehen kann, dass nur die Vögel singen dürfen. Zunächst trafen sich nur einige Witzbolde, um im Singwettstreit gegeneinander anzutreten. Dieser Jux wäre wieder im Sande verlaufen, hätten nicht einige Gnome mit Humor ein etwas später mit echtem Gesang statt Krakeelen teilgenommen.

Heute hat dieses Treffen eine feste Stammebelegschaft aus Kobolden, Gnomen, Elfen, Halblingen und Menschen. Aber auch mancher Zwerg oder Koloss nimmt ab und an daran teil. Es ist zur Sitte geworden, jeden Sänger nach seiner Darbietung mit wohl gemeintem Humor zu necken.

Eisenfelsenfeier

Letzter Tag des achten Mondes

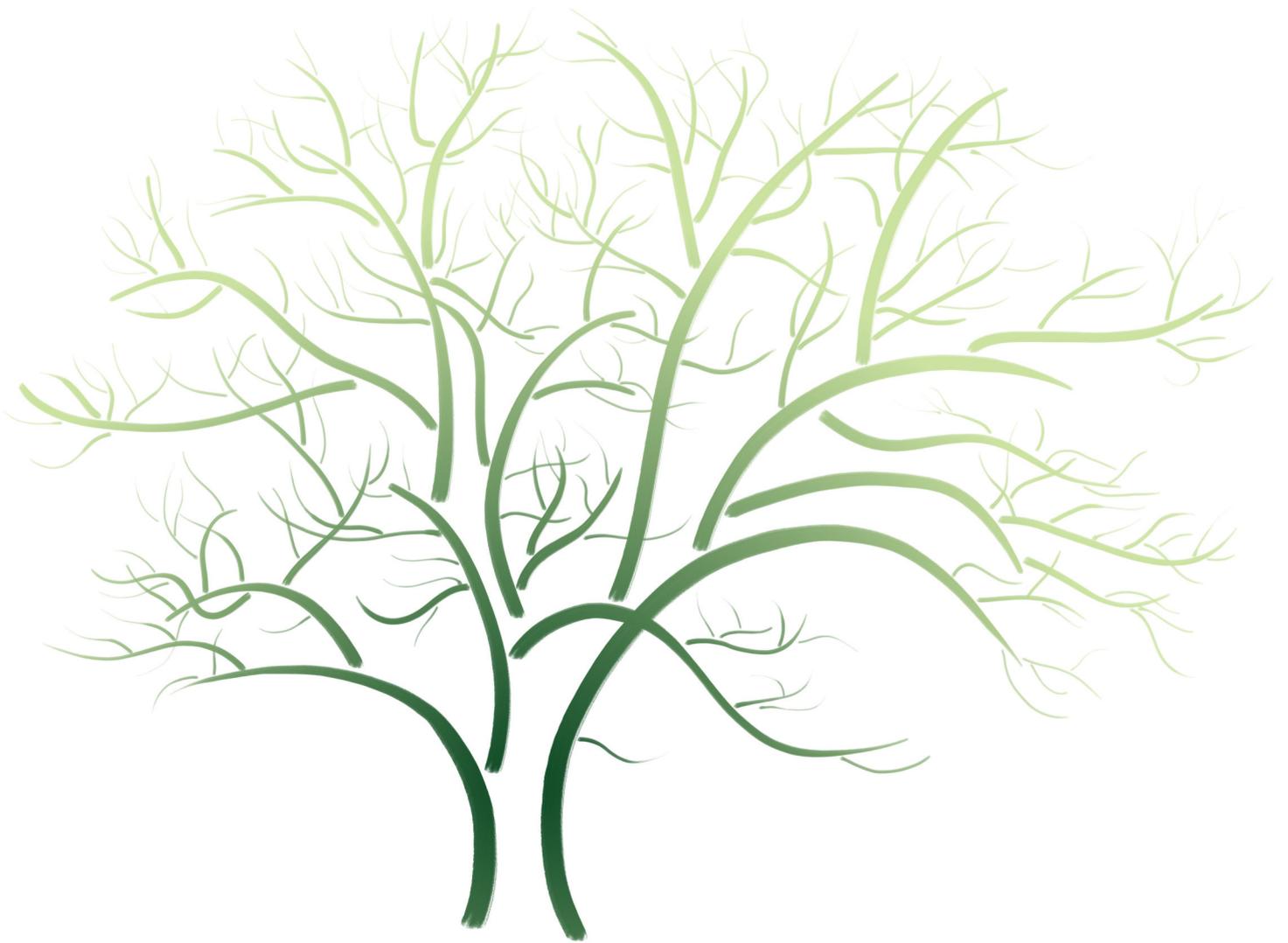
Die Zwerge von Smettlers Eiche mögen sich von den Wurzeln ihres Volkes ein gutes Stück entfernt haben, aber der Wunsch, den Dingen Gestalt zu geben, wohnt ihnen nach wie vor inne. An diesem Tag putzt man sich fein heraus und trifft sich in einer der größeren Wohnhöhlen. Dort zeigen die Handwerker unter den Zwergen ihre jeweils beste Arbeit des letzten Jahres. Die anderen Zwerge begutachten diese genau. Wenn sie ehrliche und notfalls harte Kritik äußern, sind auch Angehörige anderer Völker gern gesehen.

Das beste Kunstwerk wird von allen Anwesenden geehrt und dann feierlich in einer tiefen Höhle eingemauert. Es dient dem Lob der drei Götter und nicht der Erbauung der Sterblichen.

Im Anschluss sitzt man - untypisch für Zwerge - unter freiem Himmel beieinander, trinkt Bier oder Wein bis tief in die Nacht und ignoriert den abendlichen Regen.

Bewohner des Waldes

Hintergrundinformationen nicht nur über Elfen



ELFEN

Über Sichtweisen und Leben der Langlebigen

Vorbemerkung

Bei den Elfen des Großen Waldes handelt es sich nicht um ein Volk. Angesichts der riesigen Größe des Waldes und der Tatsache, dass die Elfen in ihm sehr zerstreut in meist kleinen Gemeinschaften leben, kann alles Nachfolgende nur ein kleiner Einblick in das sein, was die Elfen ausmacht. Die Vertreter dieser Völker mögen nicht so unterschiedlich in Charakter und Aussehen sein wie Menschen, aber die Variationen sind dennoch groß.

Ergänzend zu den nachfolgenden Seiten ist ein Blick in die Spielregeln zum Thema Elfen und Elfenmagie dringend anzuraten.

LEBEN, LIEBE UND TOD

Fruchtbarkeit

Elfen haben ein sehr langes Leben und Elfenfrauen könnten rein biologisch ebenso oft Kinder gebären wie Menschen. Ebenso wie die Verbindung zum Element Leben eine negative ethische Einstellung weitgehend verhindert, sorgt sie auch dafür, dass Elfen nie auf die Idee kämen, durch ungezügelte Vermehrung die Weltherrschaft an sich zu reißen. Eine Elfe erlebt einen etwa halbjährigen Zyklus wie andere Frauen, allerdings nur sehr schwach ausgeprägt. Zu einer Schwangerschaft kommt es nur extrem selten.

Elfen steuern dies nicht bewusst, aber die Möglichkeit einer Empfängnis steigt und fällt mit der Dichte der Bevölkerung. Dies ist ein Grund dafür, dass in Smettlers Eiche fast nie ein elfisches Kind geboren wird. Bei einer Verbindung zwischen Elf und Mensch ist eine Empfängnis geringfügig wahrscheinlicher.

Diese Tatsachen erklären manches Vorurteil von Freund und Feind der Elfen. Nicht wenige, die mit Elfen kaum Kontakt hatten, sind der Meinung, diese würden es „wie die Karnickel“ miteinander treiben, ohne die Konsequenzen tragen zu müssen. Elfen zeigen ihre Gefühle offener, aber körperliche Liebe betrachten auch sie als intime Angelegenheit. Sie halten die Tatsache sexueller Aktivitäten aber auch nicht künstlich geheim, was in Verbindung mit der Erklärung zur Fruchtbarkeit das obige Gerücht erklären könnte.

Eine andere Ansicht ist Tatsache: Das Volk der Elfen ein für allemal auszumerzen, dürfte schwierig werden. Nach Großen Dunkelheiten ist auch die Zahl der Elfen immer spürbar reduziert, aber sie

erholt sich dank Langlebigkeit und einer dann ansteigenden Fruchtbarkeit auch wieder schnell. Viele der heutigen Elfen bezeichnen darum auch die Jahre nach der letzten Großen Dunkelheit als „Zeit der zahlreichen Kinder“.

Tief in sich wissen die Elfen um den Sinn der Mechanismen, die ihre Zahl auf natürliche Weise begrenzen. Das bedeutet aber nicht, dass ein elfisches Paar nicht damit hadern würde, wenn sich über viele Jahrzehnte der ersehnte Nachwuchs nicht einstellen will. Manche Paare mit einem intensiven Kinderwunsch wandern instinktiv irgendwann miteinander weit hinaus in den einsamen Wald, wo sie vielleicht eher Eltern werden können. Andere tendieren dagegen dazu, sich um all die jungen Angehörigen anderer Völker zu kümmern. Da aus Sicht eines mehrere Jahrhunderte alten Elfen fast jeder jung ist, kann sich das auf einen ziemlich weiten Personenkreis beziehen.

Geburt

Da alle Elfen ein Gespür für das Element Leben besitzen, ist der Tag der Geburt kein sonderlich großes Geheimnis. Man bereitet sich voller Vorfriede auf ihn vor und die Gemeinschaft, in der die Eltern leben, wird ihnen so gut sie können zur Seite stehen. Dabei ist es üblich, immer höflich zu fragen, ob Hilfe erwünscht ist, oder ob die werdenden Eltern ihre Ruhe benötigen.

Ist das Kind geboren ist es ebenso üblich, höflich zu fragen, ob man es besuchen dürfe. Sowohl vor als auch nach der Geburt nimmt man viel Rücksicht auf die Eltern und das Kind. Eine freundliche Absage auf eine der Fragen wird kein Elf übel nehmen. In vielen Fällen wird man mit oder

ohne die Eltern die Geburt feiern. Elfen feiern weniger ausgelassen als Menschen, die gegenseitige Verbundenheit ist ihnen allen aber besonders wichtig. Will die junge Familie nicht gestört werden, so wird man nahe ihres Heims kleine Geschenke niederlegen. Wohnen sie der Feier bei, dann wird der Säugling gerne von Arm zu Arm gereicht.

Oft schon in den ersten Lebenstagen soll das Kind mit dem Leben in seiner Umgebung vertraut gemacht werden. Man legt es nackt auf weiches Moos oder hält es in den abendlichen Regen. Vielleicht ist dieser erste Kontakt mit Grund dafür, dass viele Elfen ihrer Heimat weitestgehend treu bleiben.

Vielerorts erhält ein Kind zunächst nur einen Kosenamen, bis sich sein Charakter zeigt. Dann wird in einem Moment, der sich „richtig“ anfühlt, ein Erwachsener das Kind zum ersten Mal mit einem

eigenen Namen ansprechen, der diesen Charakter in irgendeiner Weise beinhaltet.

Schon eine ganze Weile beobachtet Laithran Berethlien, wie der kleine Junge auf noch wackeligen Beinchen immer wieder die Lichtflecken zu erreichen sucht, die an diesem sonnigen Tag über den Waldboden huschen. Arme und Beinchen des Säuglings sind verschmiert vom Moos und verkratzt von Ästen und Rinde, aber hartnäckig macht er weiter, so wie er auch sonst selten schnell aufgibt. „Akarian lam!“ Jeder in Hörweite hält inne und blickt zu Sprecher und Kind. Vielfaches Nicken folgt einige Momente später. Laithran Berethlien hat Akariwen, ein Wort für einen geduldigen Jäger neu verbunden mit der Endung von l'ian, Hast. In der Sprache der Menschen würde der Junge vielleicht „Schneller Jäger des Lichts“ genannt werden.

Hineinwachsen ins Leben

Der Alltag der Elfen im Großen Wald ist im Allgemeinen ein harmonisches Zusammenleben mit der Natur. Das bedeutet nicht, dass dieses Leben leicht ist. Kinder müssen früh lernen, was essbar ist und was nicht, wo der Untergrund sie trägt und wo Gefahr droht. Neben den leiblichen Eltern übernimmt hierbei Namensvater oder Namensmutter eine entscheidende Rolle. Zuhause ist das Kind bei seinen Eltern, die Rolle für sein späteres Leben erlernt es nicht selten vom Namensgeber.

Der Name ist prägend für einen Elfen (genaueres zu Namen siehe unten). Er ist aber keine endgültige Festlegung. Er kann Anlass für Neckereien oder Ermahnungen sein, wenn sich jemand stark von ihm weg entwickelt, aber nur in wenigen Gemeinschaften ist er eine Verpflichtung, der man folgen muss.

Im Alter von zwölf bis zwanzig Jahren kommt ein Moment, in dem der Träger des Namens für sich selbst entscheidet, diesen dauerhaft anzunehmen. Auch dies geschieht meist ohne besonderen Anlass, sondern aus einem tiefen Gefühl heraus, das jener Moment gekommen ist. Laut und deutlich spricht der Betroffene dann Worte wie: „Ich bin ...“ und nennt seinen Namen. Ein fröhliches Fest ist nach diesem entscheidenden Moment oft die Folge. Dabei sucht jeder in der Gemeinschaft ein ruhige Gespräch mit dem endgültig Benannten, das von beidseitiger Ehrlichkeit und Offenheit geprägt ist.

Das Annehmen des eigenen Namens und damit ein Stück weit dessen, was man selbst ist, ist ein entscheidender Moment im Leben und sicherlich nicht immer leicht. Zweifel eines Heranwachsenden vor und nach diesem Tag, sind altersgemäß häufig. Auch hier kommt den Namensgebern eine entscheidende Rolle zu.

„Aber ich bin nicht stark“, beharrt Helia Suan und blickt Darial Elhen mit feuchten Augen an. „Nicht mal zwei große Laibe Brot kann ich tragen.“ Helia Suans Namensmutter lächelt, fasst das Mädchen an beiden Schultern und zieht sie zu sich heran. „Dein Name bedeutet ein starkes Herz, Helia Suan, nicht starke Arme. Und dein Herz ist groß und stark, hab Vertrauen, dass es immer auch für andere schlägt!“ Die ältere Elfe küsst das Mädchen auf die Stirn und sieht ihr mit festem Blick in die Augen. „Hab Geduld.“

Heirat

Es gibt keine Zeremonie, keinen Schwur und keine Feier. Irgendwann sind zwei Elfen eine Einheit und werden von allen als Paar gesehen. Liebe und das Gefühl von Zusammengehörigkeit wächst langsam und so wäre es für einen Elfen aus dem tieferen Großen Wald sehr befremdlich, einer Menschenhochzeit beizuwohnen. Dieses langsame Wachstum der Gefühle an einem Moment fest zu machen erschien ihm unnatürlich.

Ebenso könnte er nicht verstehen, was Menschen daran auszusetzen haben, wenn zwei Männer oder zwei Frauen so zueinander wachsen. Diese Neigung ist bei Elfen zwar seltener als bei Menschen, wird aber als vollkommen gleichwertig zu anderen Beziehungen betrachtet. Der Grund einer engen Bindung, um Kinder zu zeugen und groß zu ziehen, ergibt sich ja auch bei Beziehungen zwischen Elf und Elfe nur sehr selten.

Eine Beziehung von mehr als zwei Personen empfinden die meisten Elfen dagegen zumindest als seltsam, meist lehnen sie sie sogar offen ab. Sein Herz schenkt man einer Person, mehreren zugleich

gerecht zu werden hieße, ein Stück weit sich selbst zu verleugnen. Sich von seinem Partner abrupt abzuwenden und sogar fremd zu gehen, würde einen Elfen zutiefst verletzen. Unter ungünstigen Umständen können Elfen gerade deshalb sehr eifersüchtig reagieren.

Genauso wie eine Pflanze verdorren oder in eine andere Richtung wachsen kann als erwartet, können sich zwei Personen wieder

voneinander weg entwickeln. Elfen betrachten einen solchen Prozess nicht als unabkehrbar oder lassen sich diesbezüglich wie ein Blatt im Wind treiben, aber sie akzeptieren es, wenn der Abstand sich allmählich vergrößert. Da auch dieser Vorgang langsam vonstatten geht, sind harte Gefühle wie bei einer Scheidung unter Menschen ziemlich selten.

Eine Beziehung zu einem Angehörigen eines anderen Volkes sieht ein Elf zunächst nicht viel anders als eine zwischen Elfen. Sie ist aber schon auf Grund der unterschiedlichen Wahrnehmungswelten weit weniger wahrscheinlich. Die Kurzlebigkeit eines Partners und die damit einhergehende Tendenz, sich aus Elfensicht ungewöhnlich schnell zu verändern, kann eine solche Partnerschaft früher ins Wanken bringen als unter Elfen. Wenn dann der Elf irgendwann einfach geht, weil man sich voneinander entfernt hat, dann mag das in den Augen der Kurzlebigen herzlos erscheinen.

Selten bedeutet aber nicht, dass dies nie vorkommt. Eine Geschichte, die mit der Liebe zu zwei Personen beginnt, könnte auch bei toleranten Elfen irgendwann darin enden, dass einer der Liebenden vor der Abneigung der Gemeinschaft um sie herum oder vor demjenigen, der sie und einen anderen Partner liebt, fliehen lassen: ein Beginn eines Lebens außerhalb der Gemeinschaft der Elfen, das irgendwann auch aus dem Großen Wald heraus führt.

„Spitzohr, du weißt, wie man Bäumen beim Wachsen zusieht, ich und meine Jungs wissen, wie man eine Brücke über eine Schlucht baut.“ Gjordan deutet auf den Fels zu seinen Füßen: „Das trägt problemlos eine Seilkonstruktion, an der wir die Brücke verankern können, und die zwei Bäume da drüben sind stark genug, um das Ganze von der anderen Seite aus zu halten.“ Telairan Laihan nickt mit einem leisen Seufzen: „Dann baut eure Brücke, aber sie wird nicht lange bestehen.“

Und tatsächlich: „Schon“ knappe fünfzig Jahre später hat der regelmäßig anschwellende Fluss den so stabil wirkenden Felsen so weit unterspült, dass die Konstruktion in die Schlucht bricht.

Langlebigkeit und Lebensende

Vielerorts nennt man die Elfen auch „die Langlebigen“. Oft schwingt in dieser Bezeichnung eine gewisse Ehrfurcht mit, es kann aber auch unverhüllter Neid damit ausgedrückt werden. Die Elfen selbst gehen mit diesen Gefühlen unterschiedlich um.

Einem Elf ist klar, dass er durch seine größere Lebenserfahrung einem Menschen in so mancher Hinsicht voraus ist. Aber Erfahrung lehrt auch, dass Erfahrung nicht alles ist. Wer mehrere Jahrhunderte erlebt

hat, mag mehr gesehen haben. Das macht ihn aber nicht immun gegen Fehler. Vielen Elfen ist das wohl bewusst und sie widersprechen darum oft reflexartig, wenn man ihnen große Weisheit andichtet. Auf der anderen Seite gibt es Momente, in denen Elfen

arrogant wirken können, selbst wenn sie in geeigneter Situation behutsam darauf hinweisen, mehr Erfahrung zu haben.

Die lange Lebenszeit bringt es auch mit sich, dass Elfen generell in größeren Zeiträumen denken. Ein Mensch pflanzt einen Olivenhain in der Hoffnung, dass vielleicht seine

Enkel die Früchte ernten können. Ein Elf weiß, dass er noch erleben wird, wie ein Eichenschössling zum imposanten Baum heranwächst.

Diese andere Wahrnehmung von Zeit sorgt beim ersten Zusammentreffen mit anderen Völkern

schnell für Missverständnisse. Ein Elf muss ebenso wie sein Gegenüber lernen, dass sein „in Kürze“ etwas völlig anderes bedeutet, als das seines Gesprächspartners.

Elfen nehmen sich vor allem für das Verstehen und Erlernen von Neuem viel Zeit, tun es dafür aber besonders gründlich. Ein menschlicher Bogner sollte sein Handwerk in einigen Jahren gelernt haben, denn er muss davon leben. Ein Elf, der das gleiche tut, investiert schnell einmal ein halbes Jahrhundert, bevor er seine Arbeit als tauglich betrachtet. Elfen können schnell und entschieden handeln, aber in allen künstlerischen Aspekten gönnen sie sich die Zeit, die ihnen ihr langes Leben schenkt.

Die Angst vor dem Tod sorgt bei Elfen wie bei allen anderen Wesen für den notwendigen Selbsterhaltungstrieb. Gerade weil sie viele Jahre vor sich haben, agieren sie oft besonnener. Was ihnen fast vollständig fehlt, ist die Angst vor dem Altern und dem natürlichen Lebensende. Sie sind entstanden aus dem Leben, das sie umgibt und sie werden wieder ein Teil davon sein. Elfen, die nicht anderen Religionen angehören, gehen auch davon aus, dass zugleich auch ihr Selbst ein Teil des Ganzen wird. Schließlich können Elfen es fühlen, wenn das Leben eines Freundes dessen Körper verlässt.

Auch wenn man sich sicher ist, dass das, was eine geliebte Person ausmachte, weiter existiert in allem Lebenden, bedeutet das nicht, dass man keine Trauer empfindet. Der Schmerz über den Verlust kann einen Elfen über viele Jahre begleiten. In Momenten, in denen man sich der Verstorbenen erinnert, hält ein Elf seine Gefühle nicht zurück, sondern zeigt sie offen. Elfen betrachten den Schmerz als einen Teil dessen, was sie mit anderen verbunden hat. Ihn zu unterdrücken hieße, die Freundschaft im Nachhinein zu leugnen.

SPRACHE UND NAMEN

Sprache und Gefühle

Elfen verbergen ihre Gefühle nur ungern. Daraus resultiert, dass es ihnen schwer fällt zu lügen, sei es nun, um jemanden tatsächlich in die Irre zu führen, oder auch, um ihm zu helfen.

„Ich schätze deinen Humor und ich bin gerne in deiner Nähe.“ Firileiolia versucht sich an einem liebevollen Lächeln.

Anscheinend will ihr dies aber nicht überzeugend gelingen, denn der junge Katlun, ein Mensch, seufzt ganz leise und setzt dann für seine elfische Angebetete fort: „Aber du liebst mich nicht.“

Ganz besonders schwer fällt einem Elfen ein Verstecken von Gefühlen in seiner eigenen Sprache. Ähnlich wie manche Lebewesen über Duftstoffe oder Farben kommunizieren, vermittelt ein Elf einem anderen Elfen nicht nur durch Worte und Gestik, was er meint, sondern übermittelt tatsächlich Gefühle mit dem, was er sagt. Den meisten anderen Völkern bleibt dieser Teil des Elfischen verschlossen, nur empathisch begabte Personen und manche mit einem Sinn für das Element Gut-Böse können ihn erfassen.

Das erklärt auch, warum viele Menschen zwar die Worte der elfischen Sprache lernen können, die immer wieder neuen Wortkonstruktionen der Elfen aber nicht verstehen. Wo unsereins mühsam beschreiben muss, wenn er einen neuen Sachverhalt erklären möchte, benutzt ein Elf häufig einfach ein neues Wort, das sich aus bereits vorhandenem ergibt und kombiniert es mit passenden Gefühlen. Sprachliche Missverständnisse

„Letharim“ bedeutet „kleiner Freund“, allerdings angereichert mit der Bedeutung einer Person, die einem sehr am Herzen liegt, deren Wesen man zu kennen glaubt. Einen flüchtigen Bekannten würde ein Elf vielleicht als „Leithewenan“ bezeichnen, worin die Absicht eingeflochten ist, jemanden erst noch kennenlernen zu wollen. Ein Mensch, der das Elfische in Vokabeln gelernt hat, wird ohne die Unterstützung der Gefühlsinformation das eingeflochtene „Wenahan“ - ein Wort für Geduld in der Neuschöpfung - vermutlich nicht sofort verstehen.

se zwischen Elfen sind dadurch wesentlich seltener als bei anderen Völkern.

Wenn es Ihnen Freude macht, dann dürfen Sie mit neuen elfischen Worten kreativ sein. Erschaffen Sie, was Sie gerade benötigen. Sollten Sie sich das nicht zutrauen, kann man bei Gesprächen zwischen Elfen problemlos einflechten, welche Gefühle gerade mitschwingen. Es ist nicht Aufgabe eines Spielleiters, neue Sprachen zu lernen (zumal das Elfische dieser Welt nie vertieft ausgearbeitet wurde).

Klang und Aussprache

Elfisch ist in geschriebener Form aus den bereits genannten Gründen nur unzureichend wiederzugeben. Zu den in die Sprache eingebetteten Gefühlen kommt auch noch die Betonung. Diese verändert nie die Bedeutung von Worten, harmoniert aber mit den verbundenen Gefühlen. Man kann die Sprachmelodie sehr grob mit der Tatsache vergleichen, dass in unserem Sprachgebrauch die Tonhöhe am Ende einer Frage ansteigt. Eine Anklage hat im Elfischen beispielsweise einen harten Rhythmus und endet eher tief, eine Liebeserklärung besitzt eine stark modulierte Sprachmelodie.

Die elfische Sprache ist sehr schwer zu erlernen, den groben Charakter eines Gesprächs erfasst man aber durch die lautmalerische Sprachmelodie oft schnell.

Abgesehen von der nicht schriftlich festzuhalten Melodie sind die Regeln für das Aussprechen von elfischen Wörtern in Feenlicht einfach:

Alle Vokale werden einzeln, aber fast immer mit fließendem Übergang gesprochen. Manchmal wird das

in der Transkription durch einen Apostroph zusätzlich verdeutlicht, das ist aber nicht zwingend notwendig. So liest man ie in Aielothan nicht als langes i, sondern als i-e und ei in Noreilion klingt eher nach ä-i und nicht wie ein Ei im Deutschen. Letzteres würde im geschriebenen Elfisch immer als ai gesetzt.

Doppelte Vokale werden auch als einzelne Laute gesprochen, wobei Elfen einen zu stark abgehackten Klangverlauf auch hier vermeiden. Dadurch entgehen diese einem ungeübten Zuhörer leicht. Typisch sind Vokaldoppelungen beim Plural vieler Wörter. Die Mehrzahl von Eritheni ist Eritheni'i (auch hier ist der Apostroph keine Pflicht).

Alle Konsonanten werden wie im Deutschen gesprochen. Einzige Sonderrolle ist das th, das wie ein weiches th im Englischen klingt.

Langgezogene Vokale oder Laute sind schriftlich schwer festzuhalten, ebenso wie Betonungen. Da es sich hier um ein Rollenspiel handelt, ist künstlerische Freiheit erlaubt und erwünscht. Das schriftliche Elfisch unterscheidet diese Feinheiten sehr wohl. So kennt es sechs verschiedene Zeichen für Laute, die wir alle als s schreiben würden.

Namen

Die Namen der meisten Elfen verändern sich im Laufe ihres Lebens. Sie sind wandelbar wie die elfische Sprache und passen sich somit ihrem Besitzer an, der ja auch nicht stets der Gleiche bleibt. Da diese Veränderungen meist nur kleine Zusätze oder Variationen sind und weil sie in menschlichen Maßstäben gerechnet nicht all zu oft stattfinden, wird das den kurzlebigeren Völkern selten bewusst.

Und um nicht völlig den Überblick zu verlieren, werden in den Werken zu Feenlicht nicht auch noch komplette Namensgeschichten der Elfen verzeichnet.

Einen Namen wählt ein Elf niemals selbst, sondern er wird ihm von jemandem gegeben, der ihn sehr gut kennt. Das Gleiche gilt für Variationen dieses Namens in späteren Jahren. Ein Elf wird einen Elfen erst namentlich ansprechen, wenn er diesen besser kennengelernt hat. Vereinfacht ausgesprochen ist der Name das Pendant zum Du in unserer Sprache. Eine Abwandlung des Namens würde jeder Elf als Anmaßung betrachten, der mit dem Betroffenen nicht sehr eng befreundet ist.

So lange ein Elf jemanden nicht genauer kennt, wird er ihn ansprechen, indem er seine Beziehung zu ihm verwendet. Das kann eine geschäftliche Verbindung sein oder ein Verweis auf das erste Treffen mit dem Angesprochenen oder ein Kennenlernen über gemeinsame Bekannte.

Einige Beispiele, wie ein Elf einen wenig Bekannten ansprechen könnte, sind „Mädchen, das die weißen Laken flattern ließ“, „Freund meines Vaters“ oder „Schnitzer der grün gefiederten Pfeile“.

Kennt er seinen Gegenüber noch garnicht, dann wird ein Elf sich

auf eine höfliche, aber oberflächliche Anrede zurückziehen, wie „junger Mensch“ oder „Mädchen, das sich unter den Farnen versteckt“.

Der Wechsel zum eigentlichen Namen wird von dem vollzogen, der den Anderen anspricht. Er tut dies dann, wenn er zu der Einsicht gekommen ist, seinen Gegenüber gut genug zu kennen. Möglich ist dies natürlich nur dann, wenn er den Namen auch kennt. Diesen jedoch nicht zu nennen, wenn man sich besser kennengelernt hat, wäre seitens des Namensträgers unhöflich.

Bei ganz wenigen Personen, die einem Elfen sehr am Herzen liegen, kann es vorkommen, dass er eine eigens gewählte persönliche Anrede wählt. Wer mit

Elfen keine Erfahrungen hat, wird einen solchen Namen nicht von den unpersönlicheren Anreden unterscheiden können, die bereits angesprochen wurden. Für Kundige der elfischen Namensgebung gibt es kaum einen höheren Freundschaftsbeweis.

Sollten Sie „Das Element Leben“ gelesen haben, verstehen Sie nun besser, welchen großen Schritt Linbal wagt, als er einen Namen für seine Freundin wählt.

Auf Grund der Natur eines elfischen Namens wird dieser immer vollständig genannt. Indarial Selmanuhan Helen wird von einem anderen Elfen niemals als Indarial angesprochen werden. Es würde den Sinn seines Namens völlig verfälschen. Elfen, die mit kurzlebigen Völkern Erfahrung haben, sind allerdings durchaus in der Lage, sich deren Hastigkeit so weit anzupassen, dass sie eine Abkürzung hinnehmen oder sie sogar selbst vorschlagen. Dieses Verständnis ist aber nicht immer sicher gegeben.

Eine Liste mit elfischen Beispielnamen ist im entsprechenden Kapitel weiter unten zu finden.

„Garamin, was wollt ihr jetzt für dieses Fell haben?“ Auf die Frage des reisenden Händlers reagiert der Elfenjäger mit leicht erhobenen Brauen und antwortet dann: „Ich bin Garamian Teldiolan Alesjie.“ „Ja ja, Garamian dann eben - sag mir halt einen Preis, dann können wir verhandeln.“ An seinen Bruder gewandt meint der Mann noch: „Was für ein Aufstand.“ Als er sich wieder dem Elfen zuwendet, hat dieser bereits das Fell zusammengerollt und sich abgewendet. Vielleicht wird ein Elf mit mehr Erfahrung im Umgang mit Menschen den Händler darüber aufklären, wie viele Fehler er gerade gemacht hat - sehr wahrscheinlich ist es nach diesem Benehmen aber nicht.

Beispielwörter

Nachfolgend finden Sie eine kurze Liste von elfischen Wörtern, die in diesem und anderen Bänden auftauchen. Erwarten Sie bitte nie ein komplettes Wörterbuch, sondern sind Sie hier nach Bedarf selbst kreativ. So lange das Postfach nicht überflutet wird, sind Nachfragen bei der Autorin aber auch erfolgsversprechend.

- Akariwen - (geduldiger) Jäger
- Alahairen Meranan - Waldrandbäume
- Elithini'ile'e - Feenlichter
- Hithlarial Ailaiwen - Fühlendes Leben (Jahrtausendbäume mit Bewusstsein)
- Hithelel - Schnellholz
- Heireilos - Hungriges Leben (aggressive Pflanzen)
- Hithlen Arkitwan - Bebendes Leben
- H'theilon - elementares Leben
- Iam - Sonnenlicht
- I'ian - Hast
- Linbalial - Offenheit (für Unbekanntes)
- Luthain Eoan - Schattenwälder
- Mensilailen - Sonnenhände (ausladende Baumkronen)
- Nashaleen - Schwäne mit geschecktem Gefieder in Waldfarben
- Nathalan Alahelren - Spinnenbaum (getragen von Ästen)
- Sastythe - Unwissende, heute ein Schimpfwort
- Smeleth Ala'airan - Verbindung des Fremden (Ursprung des heutigen Wortes Smettler)
- Tilidain - die Sehenden (Ursprung des Namen Tiluna)
- Valaianin H'theilon - Tal des Lebens
- Wenahan - Geduld (mit etwas, das sich noch entwickeln muss)

HOCHELFEN

Leben in Verbindung zum Element Leben

Vorbemerkung

Auch wenn es sicher zu einigen Wiederholungen kommt: Die Beschreibung von Hochelfen im Band über die Kreaturen in Feenlicht wird als ergänzende Lektüre zum hier Geschriebenen dringend empfohlen. Die regeltechnischen Werte finden Sie größtenteils dort.

ERSCHEINUNG

Auch die meisten Elfen treffen in ihrem Leben nur sehr selten einen Hochelfen. Im Gegensatz zu anderen Völkern würden sie ihn allerdings sofort erkennen. Äußerlich ähneln sie auf den ersten Blick sehr stark ihren nächsten Verwandten, den Waldelfen. Hochelfen sind tendenziell noch etwas kleiner und besitzen einen grazileren Körperbau.

Die Haare haben durchgängig bräunliche Tönung, beginnend von Dunkelblond bis zu dunklem Walnussbraun. Auch rotbraune Haare oder solche mit einem leichten Grünstich kommen vor. Die Hautfarbe tendiert eher zu beigen bis bronzenen Tönungen im Gegensatz zur eher rosigen Haut der Waldelfen. Die Ohren laufen spitz zu und sind nur unwesentlich größer als bei Menschen. Extrem lange Ohren wie bei manchen Waldelfen kommen nicht vor.

Die Augen sind etwas größer als bei Menschen, leicht mandelförmig und die Iris ist im Verhältnis zum Auge größer. Die Augenfarbe ist fast immer dunkelgrün mit Tendenzen zu einem tiefdunklen Blau oder dunklem Olivgrün.

Den Unterschied zu einem Waldelfen erkennt man weniger in den oben beschriebenen Aspekten, sondern im Blick eines Hochelfen und in der Art, wie er sich bewegt. Hochelfen sehen ihrem Gegenüber immer mit tiefer Ruhe in ihrem Blick in die Augen. Das ist für viele Unbedarfte ungewohnt und eventuell unangenehm. Nicht etwa, weil dieser Blick bohrend oder anderswie aufdringlich wäre, sondern vielleicht gerade weil er es nicht ist. In ihm liegt grenzenlose Geduld und wer ihn länger erwidert, ahnt die immense Lebensspanne und Erfahrung hinter den dunklen Augen.

Bewahren das Waldes

Die Bewegungen eines Hochelfen sind fließend und halten den Blick vor allem wegen ihrer Effizienz gefangen. Wo keine Bewegung notwendig ist, macht sie ein Hochelf auch nicht. Seine Hände werden nie gedankenverloren an etwas herumspielen oder fahrig nach etwas tasten.

Zögerlich löst sich die seltsame Kreatur aus Ranken und Ästen von der Wurzel eines kleinen verdorrten Baumes. Auch während der Kriecher langsam auf einen der Jahrtausendbäume zu krabbelt, verbleibt Ginai völlig regungslos, scheint nicht einmal zu atmen. Erst als das tödlich giftige Wesen ein Stück weit den Stamm hinauf geklettert ist, rührt sie sich. In einer einzigen fließenden Bewegung ergreifen zwei Finger einen Pfeil von ihrem Rücken und führen ihn in einem Halbkreis zum Bogen. Mit dem Durchziehen der Sehne hebt die Hochelfe ihre Waffe an und lässt aus dieser Bewegung heraus den Pfeil davon schnellen. Das Geschoss durchbohrt den Kriecher und nagelt ihn am Stamm fest.

In ein schmales Blatt aus dunklem, harten Holz ist vorne eine Kerbe eingearbeitet, in die sich nahtlos eine Klinge aus glasigem Stein einfügt. Dessen Bruchkante wurde mit viel Geduld weiter zurecht geschliffen, bis sie scharf genug war, um auch einzelne Haare sauber zu schneiden.

ELEMENTE

Bedingt durch ihre ständige Wahrnehmung der Elemente um sich herum reagieren Hochelfen sehr empfindlich auf jede abrupte Veränderung in ihnen. Grelles Licht und intensive künstliche Farben empfinden sie ebenso als unangenehm wie schrille und laute Geräusche. Hochelfen sind extrem schwer zu überraschen, werden aber bei plötzlichen Veränderungen immer zusammenzucken. Die Spruchmagie von Magiern, Visionisten, Gnomen und auch von Kobolden zerrt am Gefüge der Elemente und kann Hochelfen erschrecken, ja sogar verstören.

Unnatürlich reine Ansammlungen eines Elements empfinden Hochelfen als Bruch im Gefüge der Welt um sie herum. Stahl, Glas und diverse destillierte Substanzen und Gifte verursachen bei ihnen schon bei Berührung Schmerzen oder unterbrechen ihren Kontakt zu den Elementen und sorgen für Schwäche oder sogar Ohnmacht.

Alles, was Hochelfen benutzen oder tragen, ist natürlichen Ursprungs. Wer eines ihrer Jagdmesser sieht, wird zunächst lächeln, denn es ist aus Holz, Stein oder einer Kombination von beidem. Nähere Betrachtung offenbart aber, dass es sich nicht um primitives Werkzeug handelt, sondern um perfekt aufeinander abgestimmte Bauteile, die präzise die

Struktur der beiden Materialien nutzen.

Noch mehr als die Erzeugnisse der anderen Elfen zeigt die Handwerkskunst der

Hochelfen eine beeindruckende Langlebigkeit. Sie stabilisieren die Elemente instinktiv in dem, was sie benutzen. Auch sie nehmen sich sehr viel Zeit, um einem hergestellten Gegenstand Individualität zu

verleihen. Hochelfen werden aber fast nie künstlerisch tätig, allein um der Kunst willen. Sie stellen nur her, was sie wirklich benötigen: Kleidung, einen Bogen und Pfeile, vielleicht ein Messer oder ein Seil - kaum mehr.

Anstatt die Welt um sich ständig zu formen wie andere Völker nehmen Hochelfen sie intensiv wahr und verändern nur ganz behutsam und im Rahmen dessen, was natürlich ist. Sie wohnen nicht in kunstvoll geschnitzten Palästen in den Wipfeln der Jahrtausendbäume, sondern in einfachen Behausungen, ermöglicht durch minimale Anpassungen der umgebenden Pflanzen.

Wo sich Hochelfen öfter oder länger aufhalten, gibt es Bereiche, die bei genauem Hinsehen ein Durchkommen leicht machen im Gegensatz zum sonst dichten Unterwuchs.

Zwei Äste spannen sich einander über einen Fluss hinweg entgegen und Ranken sorgen für eine schwankende, aber begehbare Verbindung.

Unter dem mächtigen Ast, der sich mit dem Nachbarbaum verbunden hat, biegt sich der Stamm ein wenig nach innen, bevor direkt unter dieser natürlichen Höhlung ein weiterer, weniger kräftiger Ast mit leichter Neigung nach unten entspringt. Zahlreiche hängende Pflanzen beiderseits des oberen Astes schützen die Höhlung zusätzlich vor Wind und Regen. Direkt am Stamm sind einige dieser Gewächse kräftiger ausgebildet, so dass sie problemlos das Gewicht einer Person tragen können.

Im Inneren der Höhlung wächst weiches Moos auf dem Boden. Obwohl die kleine Gruppe von Hochelfen hier regelmäßig übernachtet, erholt sich dieser Bewuchs immer wieder zügig, nachdem sie auf dem Moos lagen.

LEBENSWEISE

Und was tun Hochelfen mit all ihrem langen Leben die ganze Zeit? Würde man sie selbst danach fragen, dann wäre sprachlose Verwunderung die Antwort. Hochelfen leben mit und in den Elementen. Manche von ihnen leben dauerhaft an einem oder mehreren nahe beieinander liegenden Orten, aber viele sind beständig unterwegs.

Da sie die Natur praktisch nie dauerhaft schädigen, benötigen sie einen nicht unerheblichen Teil ihrer Zeit allein für die schonende Sammlung von Nahrung. Ein Hochelf erntet keinen Beerenstrauch komplett ab, er pflückt niemals alle Pilze auf einer Lichtung und er nimmt sich sehr viel Zeit bei der Wahl seiner Jagdbeute, um Herde und Einzeltier so zu wählen, dass die Population keinen entscheidenden Schaden nimmt. Die Mehrzahl der Hochelfen sind keine Vegetarier, bevorzugen aber pflanzliche Kost, schlicht, weil sie schneller nachwächst.

Gerät die Natur aus dem Gleichgewicht wie bei einer Ungezieferplage oder beispielsweise Wölfen, die sich über alle Maße vermehren, dann greifen Hochelfen teils auch gezielt ein und verhindern, dass ein System kippt. Wo sie leben, wirken sie ausgleichend auf die Natur um sich. Dabei sollte man sie auf keinen Fall mit Menschen verwechseln, die nach bestem Wissen und Gewissen versuchen, die Natur in unserer Welt zu bewahren. Hochelfen spüren, was um sie herum geschieht und wissen meist, wenn auch nicht immer, was zu tun ist, um ausgleichend zu wirken.

Es gibt fast keine festen Gebräuche unter ihnen, aber jeder Hochelf bedauert es, wenn er ein Leben nehmen muss. Sei es, um sich selbst zu ernähren oder um für Ausgleich zu sorgen, wo dies mit behutsamen Mitteln nicht möglich ist. Das zeigt sich häufig in einem kurzen Innehalten, nachdem ein Leben genommen wurde.

Hochelfen sehen sich nicht als Beschützer des Waldes. Sie werden diese Rolle aber unwei-

gerlich wahrnehmen, wenn sich Fremde wider die Natur verhalten. Dabei werden sie niemals offen aggressiv handeln, sondern dank ihrer Fähigkeiten Eindringlingen das Leben extrem schwer machen. Seit dem verhängnisvollen Tod des Lebens selbst (siehe Geschichte, Begegnung mit den Menschen) beim zweiten Zusammentreffen der Hochelfen mit den Menschen werden sie auch nicht geduldig abwarten, sondern handeln.

Dabei sind es nicht große spektakuläre Ausprägungen ihrer Magie, sondern vielmehr die Kleinigkeiten, die einem Gegner das Leben zur Hölle machen können. Aufdringliche Mücken, Ameisen in allen Vorräten, die nicht von Kleintieren aufgefressen wurden, Decken, die über Nacht Moos ansetzen oder teils festwachsen - die Liste an Unannehmlichkeiten kann beliebig fortgesetzt werden.

Bevor Hochelfen in dieser Form tätig werden, werden sie je nach Situation versuchen, Fremde direkt oder indirekt durch vorsichtige Hinweise von ihrem Tun abzubringen. Aggressiven Gegnern mit Waffen aus Stahl werden sie eher ausweichen und aus der Ferne wirken. Nähern sich diese aber einem der vom Element Leben besonders erfüllten Orte

Niahil tritt eilig an die Hirschkuh heran, die nur noch schwach atmet. In einer fließenden Bewegung fasst er ihren Kopf und reißt ihn dann abrupt herum, wodurch er ihr das Genick bricht und ihr Leid beendet. Danach legt er seine Hand auf die Wunde des Tieres, so dass der Pfeil zwischen zweien seiner Finger hindurch ragt. Er senkt den Kopf mit traurigem Blick und rührt sich eine ganze Weile nicht mehr.

des Großen Waldes, bleibt den Hochelfen eventuell keine andere Wahl als zu handeln.

Wenn alles nichts hilft, dann kann die Bekanntschaft von Wald- oder Grauelphen die letzte Rettung sein, denn Hochelfen sind zu drastischeren Maßnahmen kaum in der Lage. In den seltenen Fällen, wo der Wald handgreiflichen Schutz benötigte, waren es fast immer Pfeile von Waldelfen, die die Eindringlinge vertrieben.

TRAUMWEBER

In den seltenen Fällen, in denen ein Schutz der Natur in der oben beschriebenen Form mit Hochelfenmagie notwendig ist, kommt den Eritheni'i eine besondere Rolle zu. Ihre Wahrnehmung der Elemente erstreckt sich nicht wie bei anderen Hochelfen diverse Schritt weit in die Umgebung, sondern kann über hundert Meter weit hinausgehen. Ebenso können die Traumweber auch noch aus relativ sicherer Entfernung Einfluss nehmen.

Die Hochelfen kennen keinerlei Hierarchie und so sind die Eritheni'i auch keine Anführer. Dennoch sind sie hochgeachtet und lehren sich untereinander immer wieder neue Arten, sanft auf die Elemente Einfluss zu nehmen. Auch gegenüber anderen Hochelfen nehmen sie zeitweise eine Lehrerrolle ein, speziell wenn es zu dem so seltenen Ereignis einer Geburt kommt und ein junger Hochelf noch verwirrt ist von alledem, was er wahrnimmt.

Der vermutlich einzige Ort, an dem mehr als ein Dutzend Traumweber in näherer Umgebung beieinander leben, dürfte das Herz des Waldes sein. Andernorts sind es selten mehr als drei oder vier von ihnen.

Zwei Jäger, Menschen, beobachten ein Wildschwein. Nur mit vertrauten Gesten machen sie einander klar, dass sie von zwei leicht auseinander liegenden Standpunkten aus das Tier angehen wollen. Der eine erhebt sich leise, während der andere noch einen Moment zögert. Der jüngere der beiden Jäger wartet dann, bis sein erfahrener Partner den ersten Pfeil abgefeuert hat.

Zwei Hochelfen auf der Jagd beobachten ein Wildschwein. Nichts an ihnen regt sich, während sie geduldig warten. Über ihnen raschelt ein kleines Tier in den Zweigen der Büsche. Ein leises Knistern ist von einem nahen Ameisenhaufen zu hören. Völlig synchron und lautlos erheben sich die beiden und schieben sich jeder in eine andere Richtung ein wenig zur Seite. Auch ihre beiden Pfeile werden fast zeitgleich von den Bögen schnellen.

SPRACHE

Im Elfischen sind Gefühle ein Teil der Sprache, der sie weit besser verständlich macht als die Worte im Alleingang. Die Sprache der Hochelfen, der sie letztendlich entstammt, wäre ohne Gefühle und die Elemente in der Umgebung völlig undenkbar. Der natürliche Fluss der Elemente bildet den Kontext eines Gesprächs unter Hochelfen: Kleinigkeiten wie ein Blatt, das einen Moment später fällt, ein Vogel, der aufflattert, oder ein leicht verändertes Knarren eines Zweiges können Bedeutung haben. Ein einfacher Austausch von Gedanken wie Zustimmung, Zweifel oder Ablehnung kommt teils sogar völlig ohne Worte aus, denn Hochelfen fühlen buchstäblich miteinander, wenn sie sich nahe sind.

Namen sind auch für Hochelfen wichtig. Mehr noch als bei Elfen sind sie aber nicht fest, sondern je nach Situation, Stimmung und Gesprächspartner anders. Hochelfen benötigen keine festen Namen, denn die anderen Teile ihrer Sprache machen vollkommen klar, wer wann mit einer Anrede gemeint ist. Wo elfische Namen aus Menschensicht tendenziell unhandlich lang sind, sind Anreden von Hochelfen meist überraschend kurz. So ist beispielsweise Kairun Selgin Ithiendil der elfische Name dessen, der so viel für das Verständnis zwischen den Völkern getan hat. Unter Hochelfen wird er beispielsweise als Kairian, Eleth oder Fihal angesprochen, um einige wenige der öfter verwendeten Bezeichnungen für ihn zu nennen.

Auch hier wird in diesem und andern Werken auf eine detaillierte Auflistung aller Namen und deren Bedeutungen verzichtet und stattdessen ein fester Name verwendet. Dass Kairun Selgin Ithiendil zugleich Smettler ist, genügt an Verwirrung.

FEY

Tief verbunden mit allen Elementen

LEBEN, LIEBE UND TOD

Geburt

Weibliche Fey können nur einmal im Jahr ein Kind bekommen. Die Zeit für eine mögliche Empfängnis fällt mit dem Höhepunkt der Feenlichter im dritten Mond jeden Jahres zusammen. Eine Fey kann Dank ihrer Verbindung zum Element Leben ein gutes Stück weit beeinflussen, ob sie eine Schwangerschaft ermöglicht oder nicht. Von der Empfängnis bis zur Geburt des Kindes vergeht nicht viel mehr als ein Mond.

Alle Fey der Gemeinschaft transferieren Leben in die werdenden Mütter und erleichtern mit ihrer Magie die Geburt. Die winzigen Kinder kommen ohne Flügel auf die Welt, aber direkt nach der Geburt, noch vor dem ersten Stillen, nimmt ein Erwachsener es in den Arm und trägt es hinaus in das ureigene Element der Fey - in die luftige Weite unter den Jahrtausendbäumen.

Heranwachsen

Von Beginn an besitzt ein Feykind die Wahrnehmung seines Volkes, muss aber lernen, diese zu verstehen, so wie ein Menschenkind sich durch Schmecken, Tasten und Sehen nach und nach die Welt erschließt. Fey lernen dabei dank der Verbindung mit den Gedanken anderer Fey schnell. Mit schon etwa zehn Jahren ist ein Fey ausgewachsen.

Bei einer Freundschaft zwischen Fey und Angehörigen anderer Völker und einer Geburt unter den „Großen“ würde ein Fey vermutlich schnell ungeduldig, da das kleine Ding so furchtbar lange benötigt, um zu lernen.

Die ersten drei bis vier Jahre seines Lebens bleibt ein Fey flugunfähig, obwohl die Flügel schon gegen Ende des ersten Jahres aus zunächst entzündet wirkenden Wülsten auf dem Rücken zu sprießen beginnen. Die Kleinen bewegen sich dennoch schon viel durch die Luft.

Der winzige Flrr kichert, als er mit noch etwas wackeligen Schritten zum Rand des Astes rennt und sich einfach fallen lässt. Deslrr, der Vater des Kleinen, springt mit zusammengelegten Flügeln hinterher. Erst auf halber Höhe zwischen Baumkrone und Boden bekommt er den Jungen zu fassen, zieht ihn eng an sich und breitet die Flügel aus. Beide jauchzen und lachen, als der Vater mit Flrr an Höhe gewinnt, ihn hochwirft und in der Luft wieder auffängt.

Lebensweise

Fey leben über den gesamten Großen Wald verstreut in vielen kleinen Gemeinschaften, die untereinander losen Kontakt pflegen. Formal würde man sagen, dass die meisten Fey sesshaft sind, aber auf die ständig umherschwirrenden kleinen Wesen will diese Bezeichnung trotz eines festen Heims nicht so recht passen. Die wichtigsten Eigenschaften dieses Heims sind auch bezeichnend für die Lebensweise der Fey:

Das eigentliche Zuhause ist meist gerade groß genug, um einer Schar von Fey genügend Raum zu bieten, wenn sie sich nahe beieinander zum Schlafen niederlegen. Fey suchen die Nähe zu ihren Liebsten, da sie durch Kontakt eine Ahnung ihrer Gedanken wahrnehmen können. Selbst unter Hochelfen ist ein so tief gehendes Verständnis der einzelnen Individuen untereinander selten. Das Gebiet, das Fey von ihrem Heim aus täglich durchfliegen, kann mehrere Kilometer im Radius messen,

aber die kleinen Wesen kehren immer am Abend zu den Ihren zurück.

Die kleine Höhlung in einem Baumstamm, das Lianengewirr unterhalb eines Astes oder ein altes Vogelnest an einem wettergeschützten Platz ist nur schwer zu finden oder für größere Wesen gar nicht zugänglich. Fey sind sehr scheu und fliehen vor allem, was größer ist als sie selbst, zunächst instinktiv. Da sie ihre Umgebung mit allen Elementen darin wahrnehmen, ahnen sie Gefahr frühzeitig und dank ihrer eigenen Magie gelingt ihnen eine Flucht meist schon, bevor sie entdeckt werden. Trotz einer tiefen Naturverbundenheit, ist der Wald dennoch voller Gefahren für die kleinen Wesen. Vor allem Greifvögel sind eine ernsthafte Bedrohung.

Fey suchen sich ihr Heim immer in einer Umgebung ausgesuchter natürlicher Schönheit. Diese muss nicht ein Augenschmaus sein, sie hebt sich aber immer deutlich von der weiteren Umgebung ab. Ein alter Baumriese, völlig

von Moos überwachsen, eine regelmäßig vom Sonnenlicht überflutete Lichtung oder ein klarer Wasserlauf können das ebenso sein wie ein dunkler Irrgarten aus Wurzeln, ein herabgefallener hohler Ast voller Pilze oder ein einsamer Fels, der aus der sonst vollkommen überwucherten Landschaft ragt.

Die kleinen Wesen haben Freude daran, ihre Heimat behutsam zu verändern. Mit ihrer eigenen Magie verstärken sie, was ihnen gefällt und wirken schädlichen Einflüssen entgegen. Da ist das Moos auf den Steinen am Bach ein wenig saftiger und grüner.

Der Falke ist so hoch oben zu klein, als dass Zrill ihn in der Luft wahrnehmen könnte. Sie hat in diesem Moment auch nur Augen für ihren kleinen Sohn, der sich anschickt, zum ersten Mal zu fliegen. Sliff sieht den Vogel, als er zum Sturzflug ansetzt und stößt ein scharfes Trillern aus. Nur einen Wimpernschlag bevor die scharfen Krallen sich in die Feymutter bohren können, ist Zrill schlagartig verschwunden und der Falke greift in leere Luft, wo sie eben noch war. Nur einen Meter weiter erscheint Zrill wieder, ihren Kleinen bereits im Arm und taucht mit ihm zusammen hinter den großen Ast ab, wo das Tier sie nicht mehr sehen kann.

Einige Zapfen liegen wie zufällig im Halbkreis, Pilze wachsen besonders üppig oder gleich neben dem Einflugloch eines Bienennestes breiten sich Teppiche aus Blüten über den Boden aus.

Mancher Elf mag es ahnen, viele Hochelfen wissen es: Manche der beeindruckendsten Orte im Großen Wald sind ein Werk winzig kleiner Wesen. Ein einzelner Fey kann nicht viel verändern, wenn aber ein Ort besonderer Schönheit gefährdet ist, können die kleinen Feenwesen dank ihrer Magie ihresgleichen über weite Strecken herbeirufen. Wenn dann an einem einzigen Tag tausende von ihnen einen angefaulten Ast eines Baumriesen umschwirren, dann kann die Fäulnis schon einen Tag später verschwunden sein. Für jeden mit einem Sinn für das Element Leben leuchtet dieser Ort dann geradezu.

Solche Ereignisse sind extrem selten. Ihren Nachhall zu erspüren ist für Spielerfiguren schon etwas ganz besonderes. Ein derartiges Zusammenwirken tausender Fey tatsächlich zu erleben sollte, wenn man es überhaupt je einsetzt, einmalig für jeden Spieler sein. bedenken Sie auch, dass fast alle Spielerfiguren es allein durch ihre Anwesenheit verhindern würden.

Will man tatsächlich einmal Fey sehen, dann ist der erste Schritt die Suche nach einem solchen besonderen Ort. Hat man einen gefunden, kann man trotz langem geduldigen Wartens nicht sicher sein, ob gerade diese Stelle von Fey bewohnt wird. Unabhängig davon bezeichnen viele Bewohner des Großen Waldes einen solchen Ort als „Den die Fey lieben“.

Persönliche Bindungen

Fey kennen keine Bindung zwischen nur zwei Personen. Eine Gemeinschaft der kleinen Wesen ist mindestens so eng miteinander verbunden wie sich liebende Eheleute. Insofern gibt es auch keinerlei Versprechen für ewige Treue zu nur einem Partner. Durch das enge Zusammenleben besitzt eine Schar Fey immer so etwas wie ein gemeinsames Gedächtnis. Bevor sie beim täglichen Regen einschlafen, erzählen Fey einander Geschichten des vergangenen Tages, aber auch aus früheren Zeiten. Bezogen auf ihre Lebensumgebung haben Fey dadurch ein sehr präzises geschichtliches Wissen.

Obwohl Fey sich in der passenden Zeit des Jahres mit wechselnden Partnern körperlich lieben, wissen sie ganz genau, wer wessen Vater ist. Leitfigur eines Kindes ist tendenziell auch eher der Vater, während die Mutter immer ein Ort der Geborgenheit und Zuflucht bleibt.

Lebensende

Fey fühlen das Leben in und um sich. Sie wissen, wenn sie sterben und sie spüren, wenn einer ihrer Lieben stirbt. Fey können dadurch dem Tod gar nicht ausweichen, wie Menschen es immer wieder fertig bringen. Er ist fester Bestandteil des Lebens. Selten kommt er überraschend und alle nehmen tiefen Anteil daran, wenn einer von ihnen die Augen für immer schließt.

„Dein Ururgroßvater Slirirr war es, der den großen Dachs zum Bach führte und ihn dazu brachte, den Stein ins Wasser zu schubsen.“ Großmutter Chliss erzählt weiter, während sie dem kleinen Gssii die Schuppen zwischen den Flügeln von der Haut zupft. „Ohne ihn gäbe es nicht den kleinen Wasserfall, an dem wir so gerne trinken.“

Fey trauern zutiefst, wenn einer aus ihrer Gruppe stirbt. Es ist aber Trauer über den Tod selbst, denn alles, was den Fey ausmachte, lebt ihrer Ansicht nach in den anderen weiter. Den Geliebten aber nicht mehr berühren, ihn nicht mehr direkt spüren zu können, bedeutet für die kleinen Wesen ein schmerzliches Gefühl des Verlustes.

Fey fragen sich nicht, was nach dem Tod kommt. In ihrer Erfahrungswelt wissen sie es. Das Leben wird Teil von allem um sie herum, der Geist und die Gefühle sind schon immer ein Teil von allen. Gebete eines Menschen, wenn ein Fey sie erleben würde, könnte ein solches Wesen vermutlich nicht begreifen.

Sprache

Die Sprache der Fey klingt für die anderen Völker wie ein hohes Zirpen und Trillern. Sie auch nur ansatzweise nachzuahmen ist für alle, die größer als ein Kobold sind, extrem schwer. Gesetzt den unwahrscheinlichen Fall, ein Fey begegnete einem Chitor, so könnte Letzterer noch am ehesten den besonderen Klang dieser Sprache imitieren. Selbst Elfen verteilen bei den vielen Zisch und Schnarrlauten schnell eine gute Portion Spucke.

Fey können nicht mit Tieren sprechen, aber diverse Tierlaute von Insekten und kleineren Vögeln können sie sehr gut nachahmen. Mit passendem Training (für beispielsweise 100 EP pro Tier) wird daraus eine perfekte Imitation, die vom Original nicht zu unterscheiden ist.

NAMENSRESERVOIR

Um namenlose Personen zu vermeiden

MENSCHEN, HALBLINGE

Die Vornamen sind eine bunte Mischung aus Namen, wie sie auch außerhalb des Großen Waldes gebräuchlich sind und Namen, wie sie im druidischen Glauben üblich sind. Letztere sind angelehnt an elfische Begriffe für Eigenschaften, die man dem Kind bei der Namensgebung wünschte. Tendenziell kann man sagen, dass Namen mit Vokalhäufungen eher elfische Wurzeln besitzen, aber Sie dürfen das als Spielleiter ebenso frei entscheiden, wie sie einem Namen eine Bedeutung andichten dürfen.

Frauen

Aheila	Ailiahena	Aimun	Aliethri
Aniri	Äura	Awelithirai	Beia
Biene	Bilialia	Blüte	Bregalra
Butte	Deglei	Dewia	Dramelli
Efeu	Elithrilill	Enhenna	Eule
Farmana	Fee	Fulgehn	Gindalia
Hyazinthe	Iglenn	Jori	Jasmina
Juiwehna	Kamille	Leweri	Maiche
Maileirinn	Mücke	Nischa	Rallennia
Regei	Rose	Sarima	Sechia
Sonne	Taha	Tahei	Tulpe
Ulma	Vanaihela	Vinia	Ylithrin
Yrinna	Zia		

Männer

Agron	Baum	Belwagan	Branetor
Caren	Ceredrial	Daiwean	Dunahal
Drell	Draflar	Dutrill	Ehrlich
Eoldrial	Emeron	Faugon	Fest
Fulaman	Ginnerzu	Halaween	Hobrann
Jeorin	Kaltamar	Kleiron	Kolesch
Lnethrial	Lepror	Lorahin	Loimal
Menjo	Meteth	Mut	Naglihn
Neprotin	Nuiar	Olmass	Onoiralath

Quertin	Raschi	Restrol	Sankal
Schelko	Spur	Stark	Suchril
Takass	Telimar	Theglarian	Ukran
Wurzel	Zendran		

Familiennamen bei Menschen

In den besiedelten Gegenden nördlich des Großen Waldes und außerhalb von Smettlers Eiche sind Nachnamen bei den Menschen die Regel. In Smettlers Eiche nimmt die Tendenz zu Nachnamen ab, je näher sich die Menschen dem druidischen Glauben fühlen.

Aststapler	Brelgelaar	Deregg	Ehern
Faltseid	Freischreit	Ganger	Grundguck
Halter	Kaltstein	Krautler	Leparian
Mardrau	Norder	Ortwechsler	Pankan
Reiterhalt	Saatbringer	Schraun	Tischel
Träger	Urbauer	Verlass	Weiger
Zahnian	Zornlos		

Familiennamen bei Halblingen

Fast alle Halblinge in und um Smettlers Eiche haben ihre Nachnamen beibehalten. Hier und da sind Neuschöpfungen hinzugekommen, wenn eine Familie einfach zu groß und die Mädchen mit Vornamen Rose zu häufig wurden.

Birk	Blaubeer	Eichenstamm	Ernter
Gärtner	Ginster	Hartholz	Hecker
Leisetreter	Meisterblick	Nassfuß	Nordhang
Petersil	Pfeifer	Preiseler	Rachenputz
Säher	Salbeiblatt	Sichler	Steinweg
Sternkraut	Treufuß	Vergissnicht	Weide
Wurzler			

Bewohner des Waldes

KOBOLDE

Anpassungsfreudig, wie Kobolde nun mal sind, gibt es neben den typischen Namen wie den Beispielen unten auch zahlreiche Abwandlungen von Namen anderer Völker. Drehen Sie einige Buchstaben oder hängen Sie einige an und schon gestalten Sie ganz auf Koboldsart. Kobolde unterscheiden wenig zwischen Namen für Männer und Frauen. Nachnamen übernehmen Kobolde manchmal von denjenigen, bei denen sie zur Untermiete wohnen, ansonsten verwenden sie sie kaum.

Bsimf	Biagalli	Dagrawall	Dekenill
Dronnelli	Fidlgirz	Fraseldasl	Glindwirr
Gurzta	Gentsigor	Haffleff	Irgiz
Kangusl	Klegisett	Klergl	Laiparint
Lieflatt	Magluggl	Mikiki	Mualupp
Naigel	Nefitella	Netuckel	Orglbrock
Padann	Pudulock	Prambatt	Psacki
Quilinelli	Quaisaisid	Quoafliitt	Rirrliss
Rortiki	Rudlplek	Salwaligg	Sialiss
Speiddrenn	Statarill	Wewelli	Wliselitt
Wosibessi	Xiplimm	Xegaklick	Zaggl
Zrennerget			

GNOME

Auch bei Gnomen sind Nachnamen unüblich. Da beliebte Vornamen aber öfter vorkommen, stellt man eine Ortsbezeichnung oder ein charakteristisches Merkmal hinter den Namen.

Frauen

Bairaglil	Bianadill	Ebriandalich	Deurylliglim
Dolhalimm	Faurinsdyl	Felringilir	Graunryll
Hairadil	Helaranyll	Hygliandall	Lardrinn
Lingelinn	Meilimmer	Nemenglich	Nioronimm
Prydalinn	Sainalinn	Sellinch	Silaglich
Terwendyll	Wangrinn	Wengerill	Yiralill

Männer

Bandensloy	Brundynsd	Dengond	Fardeln
Gerrilygg	Gurgroloy	Hanaglund	Hermensheld
	Kleronsgird	Lenwirald	Lyransalp
Leglondald	Merneskat	Nemwyrans	Parensald
Porglend	Relugland	Ruglald	Serensald
Soriglend	Turmalilysd	Vardensloy	Zardenhank

Zusatzbezeichnungen

Bei der Nulokeiche	Beim Grünen Busch
Hinter der Wurzel	Heckenhaus
Hochdroben	Kalte Höhle
Lichtumspielt	Moosheim
Neuhier	Ohne Heim
Pilzumwachsen	Schief Gebaut
Steht im Regen	Tiefgegraben
Vorn am Tor	

Breithand	Buschbraue	Dicke Lippe	Drückdich
Dunkelhaar	Goldbart	Knurrbauch	Kraftgriff
Kupferhaar	Lacht Laut	Ohne Geld	Schmied
Spürnase	Starkarm	Weiß Nicht Alles	

KOLOSSE

Die Namen der Kolosse erinnern vielfach noch an die kehlige Sprache ihrer Ahnen. Die meisten Kolosse in Smettlers Eiche leben jedoch schon seit mehreren Generationen hier und sprechen diese Sprache selten fließend. So haben sich Einflüsse aus anderen Sprachen eingeschlichen. Als Beinamen, wenn sie denn einen führen, wählen die meisten Kolosse schlicht ihren Beruf.

Frauen

A'u'iran	Bupani'i'tailen		D'kari
K'takall	Lankatess	Nantahall	Nuk'lakt'ka
Patach	Reoilia'an	Sak'tik'kass	Sihak'ran
Tiklan	Tulkata'a	Urtaka	Veri'anahain

Männer

Guno'o'or	Kemon'tkul	K'tunir	Mairan T'ker
O'umok	Nolok'tarain	P'katal	Rat'tenge
los	Rontorr't'kal	Satak'itani	Tok'ptass
Tak'ke'tek	Ukanu	U'omtapi	Z'karr

ZWERGE

Bei den Zwergen von Smettlers Eiche fehlen Bezeichnungen von Ahnen, Familien oder gar Klans fast vollständig. Ehrentitel kommen dagegen vor, haben aber teils einen ganz anderen Charakter als bei Zwergen, die in rauerer Gegenden leben.

Frauen

Amalgu	Anglarur	Birontu	Darans-
dor	Emero	Evonteru	Gaurun
Hellandor	Iglanzan	Laiglara	Luriu
Kaigrandin	Kenglu	Mattoi	Naislun
Neoglun	Onun	Pamu	Rulgin
Tawansdun	Tilgun	Tolinsgun	UIVertrun
Zolliu			

Männer

Bargarol	Daglamarz	Doragon	Glorwarin
Kologwat	Kulp	Lemteragg	Mandrogat
Mindogat	Nendrog	Paranz	Pultat
Quauran	Rank	Rortan	Rulglarz
Sarkarok	Sorol	Tagoron	Tuwarok
Tegloran	Tonkarar	Twangutz	Verdron
Zonquran			

Ehrentitel

Eisenhand	Friedensstifter
Gnomenfreund	Goldformer
Lebensretter	Lehrmeister
Türöffner	Wahrheitssucher
Waldfreund	Weitgereist

FEY

Kaum ein Angehöriger eines anderen Volkes - außer vielleicht Kobolden und Chitoren - könnte Feynamen korrekt aussprechen. In geschriebener Form kann man nur eine Ahnung ihres Klangs wiedergeben, denn teils klingt diese Sprache wie Rascheln, Quietschen oder Zwitschern. Da Namen von Frauen und Männern kaum unterscheidbar sind, wird hier auf eine Trennung verzichtet.

Dreifache Konsonanten stehen für langgezogene Schnarr-, Summ- oder Zischlaute.

Brinnn	Cligisimm	Filirrr	Fffliss
Gflrr	Hliff	l'i l'i	Ikisiss
Keirrr	Kligigi	Likl likl litt	Miwwww
Peritiki	Pliwiwi	Schwsss	Seeseff
Sischnnn	Slss	Sssei	Sysrilll
Tetirikki	Tiwirritt	Vli'i'i	Wslsmmm
Zsim	Zwiss		

ELFEN

Zur Erinnerung: Elfenamen wandeln sich, wenn auch langsam. Sie können das gerne mit aufnehmen und auch den Brauch pflegen, dass verschiedene Elfen die gleiche Person teils unterschiedlich anreden. Pflicht ist es nicht.

Frauen

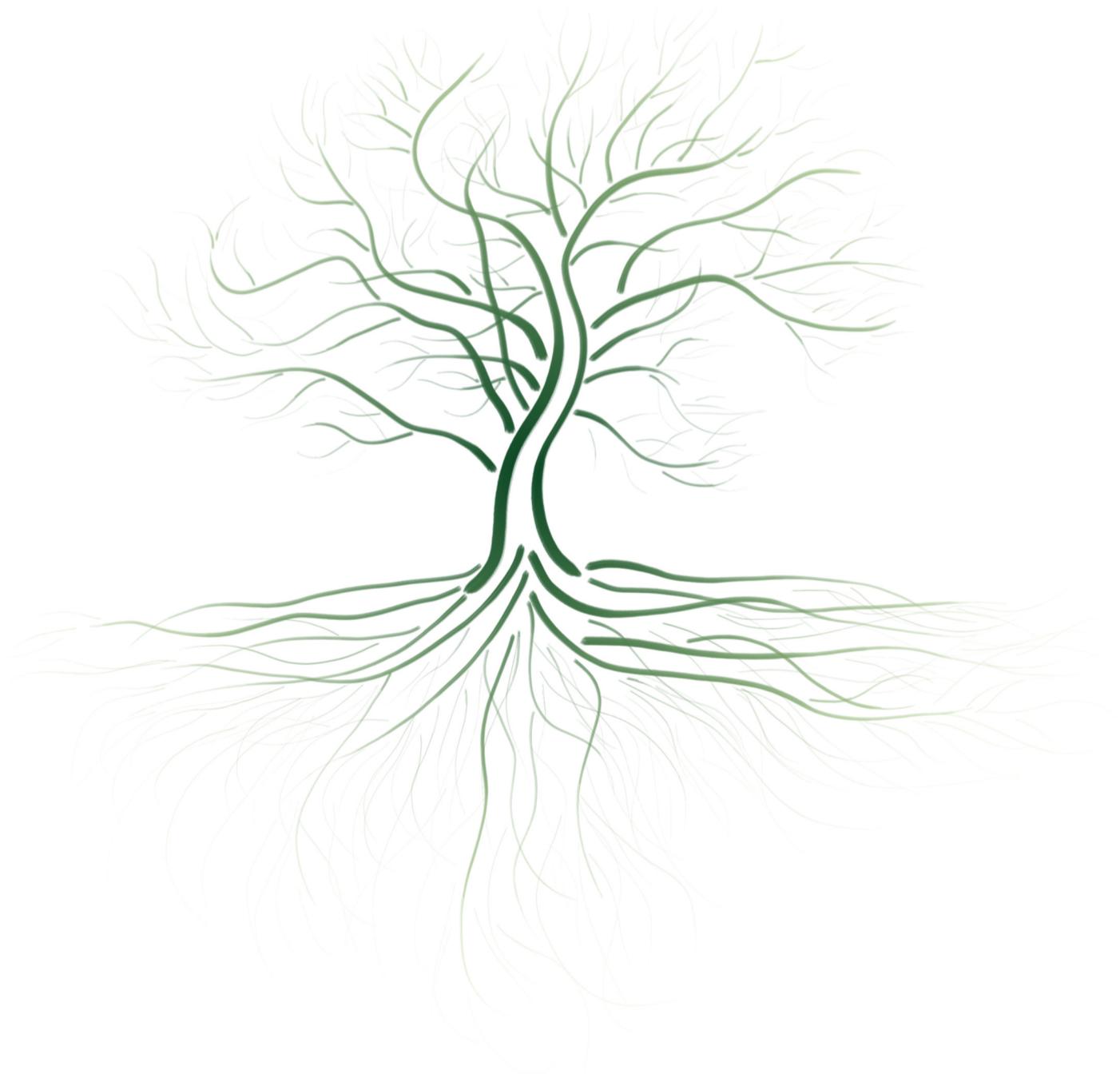
Anai Iglaria	Asaralia	Banhijanee
Biliath	Celiglorail	Denehilaren
Durialaine	Eilorglande	Elewirianial
Eridalahel	Ethren	Falinahaloal
Felinariande	Geelira	Halerieolan
Hechlatholarial	Iliarill	Inalathrioal
Jieloai	Kaiail Nelharien	Leihan
Ioreaian	Lyailian Luian	Lioilan
Mea Hathlen	Muindrial	Menandrel
Liel	Nachalwen	Nellihaileen
Salschasalia	Sawarien	Nahilra
Shinbrileth	Tailenaryni	Thiliharleen
Verberthlial	Wianlien	Ylraithail

Männer

Alawerin Lengol	Asorindar	Bawarion Le
Celdelariath	Cinorla	Denderian
Dilohairian	Emileth	Eoaliran
Finisleth	Fuilanahan	Geliheioras
Gerinathal	Golroi Dinahal	Halarin Seran
Henlaren Ichalar	Ialothan Heleirolas	
Inandrichal	Kathlen Kaliar	Kelian Delas
Lanihilandrohan	Lemdrelen	Miaindrolar
Namaharian	Nelhren Mahail	Pendalawial
Ranmaliswalian	Rilathlothan	Sarail Gilean
Selfirarion	Sildoriam	Soriam
Solir Sergastar	Tamlarion	Taliral Tenwaren
Hailian	Turglan Falried	Weial
Vindariahal	Wetharas	

Smettlers Fische

Die Stadt die keine ist



POLITIK UND BEVÖLKERUNG

Beides dünn gesät

WAPPEN UND MUSIK

Eigentlich hat Smettlers Eiche kein Wappen, keine echte Führung und nur dem Namen nach Botschafter in anderen Ländern. Wo aber doch mal ein Symbol mit Bezug auf die Stadt die keine ist notwendig ist, ist es das silberne Eichenblatt auf grünem Grund. In Smettlers Eiche wird man es praktisch nirgends finden, es zierte aber die Botschaften in anderen Ländern und natürlich den Vertrag des Blühenden Bundes.



Es gibt eine ganze Reihe von Musikstücken, die zum Charakter von Smettlers Eiche passen. Ein schönes Beispiel ist für mich ist „In the Air“ von Roger Subirana Mata oder „Sunset“ des Celestial Aeon Project (beide zu finden bei Jamendo).

BEVÖLKERUNG

Völker

Gesamt mit Umland: ca. 17.000

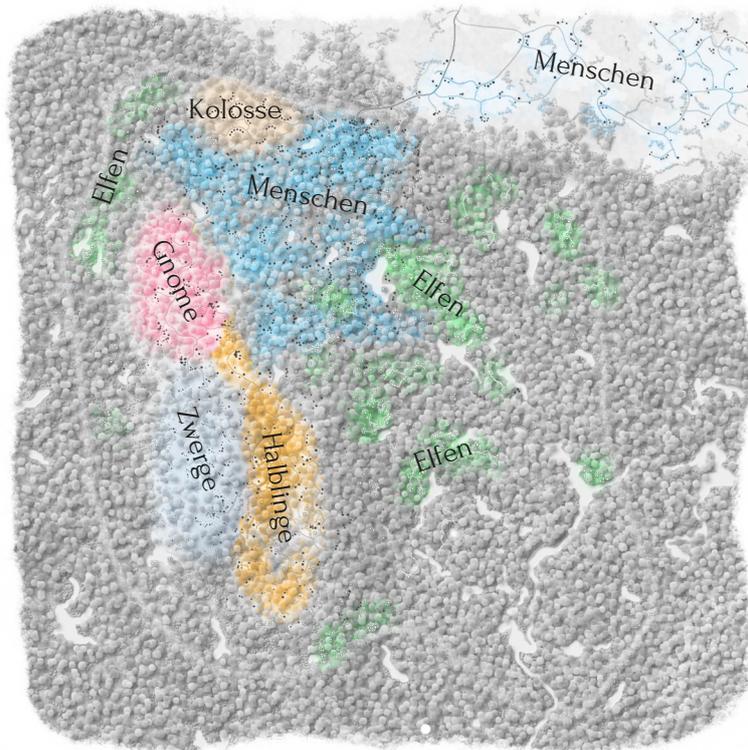
	fest	zeitweise	Umland
Menschen	4500	+ 500	+500
Halbelfen	300	+ 200	
Elfen	3000	+ 2000	
Zwerge	1500		
Kobolde	1300	+ 200	
Halblinge	1200		
Gnome	1000		
Kolosse	500		
Fey	150	+150	

Besitz

Wohlhabend	1.000
Einfacher	9.000
Das Notwendige	7.000

Keine nennenswerte Zahl von Einwohnern ist reich. Wer nach Geld strebt, der lebt an einem anderen Ort. Wohlhabende Händler und Handwerker gönnen sich den Luxus einiger Waren, die von weit her ge-

Smettlers Eiche



liefert werden, oder sind einfach nur deshalb Teil der oberen 1000, weil sie ein Wirtshaus oder diverse Vorräte besitzen, was bei ihrer Tätigkeit unumgänglich ist. Mancher Zwerg oder Gnom besitzt Erbstücke oder Kunstwerke, die einen guten Batzen Geld wert wären, die aber selbst bei diesen Völkern nur wegen ihres persönlichen Wertes als wichtig angesehen werden.

Von den 7.000 Einwohnern, die nur besitzen, was sie zum täglichen Leben benötigen, würde sich vermutlich niemand als arm bezeichnen. Sie sehen schlicht keine Notwendigkeit für mehr. Die Versorgung mit ausreichend Nahrung ist durch die immense Größe der Stadt erklärbar. Weniger Einwohner als in Melwen verteilen sich auf über einhundert Quadratkilometer. Das sind nicht einmal 200 Personen pro Quadratkilometer. Aus den Gebieten vor dem Wald nahe Smettlers Eiche kommen Getreide und andere Feldfrüchte in die Stadt, fast jedes Haus besitzt einen Garten, in dem Gemüse und Kräuter trotz wenig Licht gut gedeihen, und der Wald selbst liefert einiges an Nahrung.

Erscheinungsbild

Das Aussehen der einzelnen Personen zeigt die volle Bandbreite dessen, was in den einzelnen Völkern möglich ist. Dunkle Hautfarben bei Menschen sind eine der wenigen Eigenschaften, die man fast nie antrifft, denn Bewohner aus Eskaladin hat es bisher kaum hierher verschlagen.

Davon abgesehen findet man in Smettlers Eiche alles, was das Regelbuch für die einzelnen Völker erlaubt. Zwecks der Herkunft von Menschen kann man sich in den anderen Länderbänden orientieren, zwingend notwendig ist das aber nicht.

Auch bei der Wahl der Kleidung gibt es viele Varianten. Die Tendenz geht zu einfacher und bequem geschnittener Kleidung. Feine Stoffe, die keine andauernde Feuchtigkeit vertragen, trägt man nicht mal an Feiertagen. Wer wie die meisten Bewohner viel draußen unterwegs ist, der wird robuste Stoffe bevorzugen. Vielfach sind diese an strategischen Stellen mit aufgenähten Lederstücken verstärkt.

Bei den Farben kommt Zweckmäßigkeit meist vor Ästhetik. Braun-, Grau- und Grüntöne herrschen vor. Zu feierlichen Anlässen darf es aber auch gerne mal ein Hemd, ein Kleid oder eine Bluse in kräftigen Farben sein, selten aber gemustert.

Frauen in Hosen zu sehen ist eine völlig normale Sache, auch wenn viele von ihnen, die eher in Haus und Garten aktiv sind, Röcke oder Kleider tragen. Je nach Herkunft sind die Hosen der Damen tendenziell weiter geschnitten. Knallenge Hosen empfinden trotz der Offenheit in dieser Stadt die meisten Einwohner sowohl bei Frauen als auch bei Männern als vulgär. Ebenso hält man meist nicht viel von unnötig tief geschnittenen Oberteilen, die Insekten unnötig viel Landemöglichkeiten bieten.

Elfen tendieren noch etwas mehr zu leichteren Stoffen, sind aber im Allgemeinen weit davon entfernt, halb nackt durch den Wald zu tanzen. Auf dem Weg tief durch den Großen Wald oder auf der Jagd tragen auch Elfen eher robuste Kleidung.

DER RAT

Der Rat von Smettlers Eiche ist das einzige, was einer Regierung der Stadt ähnelt. Außerhalb sehen ihn manche als solche an, ja sogar als Stimme des ganzen Großen Waldes. Die Mitglieder des Rates selbst würden dem aber heftigst widersprechen. Sie bündeln die Meinung der Einwohner dort, wo gemeinsame Entscheidungen notwendig sind, mehr aber kaum.

Wahl des Rates

Einige Wochen vor jedem zweiten Grautag, also jeweils nach einem Doppelzyklus der Sonne, treffen sich die Einwohner eines jeden Bereichs der Stadt. Jeder hat ein poliertes Stück Holz bei sich, in das ein persönliches Zeichen oder sein Name eingeritzt ist. Diese sogenannten Vertrauenshölzer erhält derjenige oder diejenige, die sich für die Gruppe am Grautag auf den Weg zum Ratsdach macht.

Nicht alle Bewohner nutzen diese Chance, aber beim Ratsdach findet sich an diesem Tag eine große Menge von Erwählten ein - viel zu viele, um einen effektiven Rat bilden zu können. Darum suchen nun diese mehrere hundert Personen mit möglichst vielen anderen ins Gespräch zu kommen. Man tauscht sich aus über die Meinungen und Wünsche, welche man vertreten soll. Sieht ein Anwesender die Interessen seiner Leute durch einen anderen gut repräsentiert, so gibt er sein Vertrauen in Form seines Beutels an diesen ab.

Dieser Prozess setzt sich so lange fort, bis die verbliebenen Personen am Ratstisch Platz finden können. Eine genaue Anzahl ist dabei nicht vorgeschrieben. In manchen Doppelzyklen ist der Tisch nur halb besetzt, in anderen hockt man dicht an

dicht nebeneinander. Man erhebt sich der Reihe nach, stellt sich den anderen Räten vor und nennt die Anzahl derer, für die man spricht. Diese kann je nach Verlauf der Gespräche zuvor sehr unterschiedlich sein, was aber keine entscheidende Rolle spielt, es sei denn, es käme später einmal zu Streit, wie letztlich zu entscheiden ist.

Diejenigen, die ihr Vertrauen weitergegeben haben warten bis zu dieser ersten Sitzung ab, um später ihren Leuten daheim berichten zu können, wer im nächsten Zyklus für sie spricht.

Sitzungen

In jedem Mond findet ein reguläres Treffen des Rates statt. Zu Beginn wird der „Sammler der Worte“ bestimmt, ein Rat, der den anderen Anwesenden das Wort erteilt und selbst weitestgehend neutral bleiben sollte. Dann werden Dinge von allgemeinem Interesse besprochen, wobei jeder Rat seine Anliegen vorbringen kann. Anschließend sucht man gemeinsam nach Lösungen für Probleme oder nach einem Konsens bezüglich Entscheidungen, die ganz Smettlers Eiche betreffen.

Wer bei der Wahl mehr Vertrauen gesammelt hat, dessen Meinung billigt man bei Diskussionen tendenziell auch mehr Gewicht zu. Es gilt aber als unangemessen, in irgendeiner Weise selbst auf das größere Vertrauen zu pochen, das in einen gesetzt wurde. Jeder hat das gleiche Recht, gehört zu werden. Auf diese Weise haben auch kleinere Gruppen wie Kolosse immer die Möglichkeit, für ihre Belange Gehör zu finden.

Sollte eine Streitfrage nicht endgültig gelöst werden können, dann trifft man sich schon nach einigen Tagen wieder. Bis dahin sprechen die Räte mit

denen, die ihnen ihr Vertrauen übergeben haben, und diese wiederum mit denen, die es ihnen übergeben. So kann in dieser Stadt, die viele Außerwäldler als regierungslos bezeichnen würden, erstaunlich schnell ein Meinungsbild eines Großteils der Bevölkerung eingeholt werden. Kein Ort in dieser Welt spricht so schnell und effizient mit einer demokratischen Stimme wie Smettlers Eiche.

Dass dabei nicht jeder mitreden muss und viele ihrem Vertrauensträger diese Dinge überlassen, gehört mit zu der Freiheit, die das einfache System des Rates mit sich bringt.

Den Ratssitzungen darf jeder beiwohnen, der dies möchte. Er sollte aber nicht in die Gespräche eingreifen, es sein denn, er ist der Meinung, der Träger seines Vertrauens würde nicht im Sinne seiner Leute sprechen. Dann kann er laut ausrufen, dass er ihm sein Vertrauen entzieht. Der entsprechende Rat muss ihm dann sein Vertrauensholz zurückgeben. Solche Momente sind extrem selten, aber zugleich ein entscheidendes Kontrollelement gegen Missbrauch.

„Du sprichst nicht mehr für mich, gib mir mein Vertrauen zurück, Eron Geißblatt!“ Alle Anwesenden blicken hinüber zu dem zornigen Halbling. Der Angesprochene, ebenfalls ein Halbling, ist auf einmal ziemlich bleich um die Nase geworden - keine Spur mehr von den lauten Tönen, mit denen er seine Meinung noch vor einigen Momenten herumschrie. Hastig kramt er in seinem Vertrauensbeutel und streckt dem anderen ein Holzstück hin. „Das ist nicht mein Vertrauen“, sagt dieser laut, so dass es alle hören können. Und als Eron auch nach viel Suchen das entsprechende Holz nicht findet ist endlich klar, dass es sich wohl um einen Hochstapler handelt.

BESONDERE PERSONEN

Einige von denen, die vielen bekannt sind

ÜBERBLICK

Eine klare hierarchische Struktur der wichtigsten Personen fehlt in der Stadt die keine ist aus offensichtlichen Gründen. Für ein wenig Überblick sorgen hoffentlich die folgenden Listen. Obwohl man normalerweise lange Botschafter in Smettlers Eiche ist und Räte oft in ihrem Amt bestätigt werden, können die Namen in diesen Bereichen nur eine Momentaufnahme sein.

Die Liste der Blätter des Silbernen Baumes ist gut doppelt so lang wie die der hier genannten Personen. Sie dürfen gerne nach Bedarf ergänzen. Für die meisten Zwecke sollten aber die zwölf Vorgestellten genügen.

Auch die vorgestellten Priester stellen keine vollständige Auflistung dar. Da der Glaube in Smettlers Eiche sehr individuell gelebt wird, haben Priester aber insgesamt auch keine so große Bedeutung.

Elfische Namen mit mehreren Bestandteilen sind dennoch ein einziger Name, sie abzukürzen wäre unhöflich. Leider würden viele elfische Namen die Überschriften in diesem Abschnitt sprengen. Darum bestehen diese in manchen Fällen nur aus dem Anfang des Namens.

SMETTLER

Kairun Selgin Ithiendil - Erkenntnis ohne zu sehen
Smeleth Ala'airan - Verbindung des Fremden
Kalairian - Wegsucher
Eleth - Sanftes Licht ohne Quelle
Fihal - Freund von Allem

Aussehen

Hochelf, mit 1,65 m relativ groß, recht dünn, hellbraunes schulterlanges Haar, meist als kurzer Zopf geflochten, blind mit einheitlich blassgrünen Augen, beige Haut, leise aber weit tragende Baritonstimme
Schlichte Kleidung aus robustem Stoff, dazu Mantel mit Kapuze

Charakter

Grenzenlos geduldig, nimmt sich sehr viel Zeit, um zunächst zuzuhören, und formuliert seine Ansichten sehr behutsam, tiefes Bedürfnis, Unterschiedliches zu verbinden und Verständnis für einander zu mehren

Smettler selbst wird nicht gerne Smettler genannt. Auch den zugehörigen elfischen Ursprung, Smeleth Ala'airan, empfindet er als unpassend. Er wird dies nie laut sagen, da es ihm auch widerstrebt, jemand anderem Hoffnung zu nehmen, aber Ehrfurcht vor ihm versucht er zu vermeiden. Instinktiv zieht er sich vor Personen zurück, die ihn als ein höheres Wesen betrachten.

Obwohl er von Geburt an blind war, kann sich der, der am liebsten Kalairan genannt wird, völlig problemlos im Wald orientieren. Kairun Selgin Ithiendil nimmt alle stofflichen Elemente in einem weiten Umkreis um sich herum detailliert wahr und ist emphatisch begabt. Allerdings kann er auf keines dieser Elemente Einfluss nehmen, obwohl er doch ein Eritheni, ein Traumweber, einer jener besonders begabten Hochelfen ist.

Zu einem einzigartigen Eritheni macht ihn zum einen seine überragende Wahrnehmung des Elements Leben. Bis hinaus auf einen Abstand von fast einem Kilometer kann Kairun Selgin Ithiendil es zu-

mindest noch diffus wahrnehmen. In einem Umkreis von 50 m ist seine Wahrnehmung konstant sehr fein, ohne dass er sich darauf konzentrieren muss.

Zusätzlich kann Kairun Selgin Ithiendil das Element Leben in einer Weise beeinflussen, die sonst bei keinem Eritheni bekannt ist: Nachdem er lange Zeit in Meditation versunken ist, beginnt in seiner Umgebung das Leben in Bewegung zu geraten, verdichtet sich und verschiebt sich, so vorhanden, vom Zustand des Unlebens hin zu dem des Lebens. Jeder, der einen besonderen Sinn für das Element Leben besitzt, wird diesen Vorgang gleich einem silbrigen Leuchten wahrnehmen, das wie eine träge Flüssigkeit über alle Pflanzen der Umgebung nach oben fließt. Dieser Vorgang läuft sehr langsam ab, erstreckt sich aber in einem Umkreis von mehreren Bäumen des Großen Waldes.

Nach dieser Beeinflussung ist Kairun Selgin Ithiendil stark erschöpft, die Umgebung, auf die er gewirkt hat, ist aber spürbar mit Leben durchtränkt. Pflanzen wachsen ein klein wenig schneller, vorhandene Fäulnis ist stark zurückgegangen und auch sonst ist das Element Unleben in einem solchen Gebiet in seiner Bewegung eingeschränkt.

Kairun Selgin Ithiendil bleibt, wenn er Smettlers Eiche besucht, meist im Verborgenen. Ein blinder Elf würde viel zu sehr auffallen. Wenn er sich doch einmal in die stärker besiedelten Bereiche wagt, dann hat er die Kapuze tief ins Gesicht gezogen oder sitzt, wenn andere sich nähern, an einen Stamm gelehnt und gibt vor zu schlafen. Dank seiner Wahrnehmung kann er in wenig besiedelten Gebieten praktisch jedem aus dem Weg gehen.

ALINEMON

Alinemon Gandisibar Aislon
Blatt des Silbernen Baums

Aussehen

Grauelv, groß, kräftig, kurze dunkle Haare, relativ lange Ohren, schwache Falten im Gesicht (Alter über 1200) meist wettergegerbte dunklere Lederkleidung, Silberblattspange an der linken Schulter, Langbogen, Stab aus rötlichbraunem kunstvoll geschnitztem Holz

Charakter

selbstbewusst, ruhig und respekteinflößend, kann Unehrlichkeit nicht ausstehen

Alinemon Gandisibar Aislon wirkt auf die, die ihn nicht genauer kennen, einschüchternd. Er beobachtet mit einem durchdringenden, streng wirkenden Blick und wird von hinten wegen seiner kräftigen Statur und Größe schnell für einen Menschen gehalten. Hinzu kommt eine kräftige tiefe Stimme, die auch große Lausbuben einschüchtern kann.

Der Grauelv setzt sich fast nie hin, sondern steht auch bei Gesprächen, gewohnheitsmäßig den langen Holzstab auf dem Boden abgestützt mit einer oder beiden Händen haltend. Wer ein wenig über Waffentechnik weiß (passendes Wissen ab 15), der wird an der Art, wie Alinemon Gandisibar Aislon den Stab handhabt, schnell erkennen, dass er für ihn weit mehr ist als ein Wanderstab. Der Elf ist ein Großmeister im Umgang mit dieser Waffe.

Wie für alle Blätter des Silbernen Baumes ist auch für ihn Gewalt nur die letzte Lösung. Mit seiner langen Lebenserfahrung hat er aber sehr wohl gelernt, rechtzeitig zu erkennen, bei wem Worte keine Wirkung zeigen werden. Der eine oder andere Tunichtgut hat Smettlers Eiche wieder verlassen, nachdem ihn Alinemon Gandisibar Aislon von oben bis unten mit blauen Flecken verziert hat - wesentlich kleinlauter als vor einer Begegnung mit dem exzellenten Stabkämpfer.

ANELINDA AWILERDON

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelfe (931 Jahre), sehr klein, langes leicht verfilztes silbernes Haar, mit Kräutern durchflochten, helle Haut, moosgrüne Augen, auffallende Grübchen kurze weite Hosen, vielfach zerkratzte Beine und Arme, teils brüchige Fingernägel, mehrfach geflickte grobe Bluse, dunkelgrüner Umhang mit Silberblattspange nur bei Regen, ansonsten Silberblattspange oft auch im Haar

Charakter

ernst, ruhig und verschlossen, gegenüber Kranken und Verletzten mit viel Geduld

Das ungewöhnliche Haar der Elfe macht es leicht, sich an sie zu erinnern. Ihre fast kindlichen Züge und ihre Größe von gerade einmal 1,35 m bilden einen scharfen Kontrast zu ihren feinen Haaren, weiß wie die einer menschlichen Greisin.

Anelinda Awilerdon kennt sich ausgezeichnet mit Heilpflanzen aus. Die Kräuter in ihrem Haar dienen teilweise dazu, Insekten abzuhalten, die aus unerklärlichen Gründen ihr Blut besonders schmackhaft finden. Der größere Teil dieses Haarschmucks sind Heilkräuter, die nur frisch ihre Wirkung entfalten. Einige wenige davon haben sogar zarte Wurzeln in den Haaren entwickelt.

Die Elfe ist Druidin mit einem besonderen Talent für Pflanzen. Dass viele der Kräuter in ihrem Haar erstaunlich frisch sind und auch bleiben, liegt an ihrem Einfluss auf das Element Leben. Während auch viele Elfen beim allabendlichen Regen lieber Unterschlupf suchen, tritt Anelinda Awilerdon gerne hinaus und lässt ihre Haare befeuchten. Dass die praktisch veranlagte Frau dabei nackt ist, könnte einen Unbedarften ins Schwitzen bringen. Mehr noch, da die erfahrene Heilerin sonst zurückhaltend und verschlossen wirkt.

Häufig wird die Elfe von der neben ihr so unruhig wirkenden Delina begleitet. In einer einfachen Behausung unter einer Wurzel, tief im Süden von Smettlers Eiche, lebt Anelinda Awilerdons Tierfreund Nijach, ein greiser Braunbär. Er hat kaum noch Zähne und wird nicht mehr lange leben, was die Elfe, obwohl sie sich dem Kreis aus Leben und Tod doch so verbunden fühlt, im Moment mit Traurigkeit erfüllt.

Indem eine Gruppe von Spielerfiguren zufällig die Höhlung unter der Wurzel und den darin liegenden alten Bären findet, könnte man einen ersten sanften Kontakt zu einem der Blätter einleiten, ohne dass dafür gleich eine Bedrohung des Waldes notwendig ist.

CELEA

Celea die Schöne, Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelfe, ehemals Hochelfe, knielange, kunstvoll mit Bändern durchflochtene, goldene Haare, graugrüne große Augen, bewegt sich mit für Hochelfen typischer Anmut, melodischer Sopran

Auf weiten Reisen meist weitere robuste Stoffhose und -bluse, in Smettlers Eiche weite luftige Kleider in gedeckten Grün- und Blautönen, lockeres Mieder, das die schlanke Taille zusätzlich betont, Silberblattspange immer über dem Herzen

Charakter

stolz ohne Überheblichkeit, wortgewandt und bei Bedarf sehr laut, in Diskussionen ausdauernd und beharrlich, aber auch sehr geduldig

Den Beinamen „die Schöne“ hat sich Celea nicht selbst gegeben. Die ehemalige Hochelfe (siehe Geschichte 174 ndD) ist sich ihrer buchstäblich atemberaubenden Schönheit jedoch sehr bewusst und unterstreicht sie gerne durch Kleidung und Haarschmuck. Viel mehr aber macht ihre Art aus, sich zu jeder Zeit wie fließendes Wasser zu bewegen, und vor allem eine engelsgleiche Stimme.

Celea ist eine Zaubersängerin (siehe im Regelbuch zur elfischen Magie) und beherrscht meisterlich Elfenharfe und -flöte. Zusätzlich besitzt sie eine einzigartige Singstimme. Nicht wenige Männer sind ihrem Gesang verfallen, wenn sie ein romantisches Lied anstimmte. Celea kann aber auch mit viel Modulation Balladen von vergangenen Heldentaten vortragen. Ihr Wissen über die Geschichte der Menschen von Elonel, Nondola und dem Tiluna würde manchen Gelehrten dieser Länder vor Scham im Boden versinken lassen.

Das liegt nicht nur an ausgedehnten Studien der Elfe, sondern vor allem daran, dass sie viele Ereignisse zumindest indirekt miterlebt hat. Celea ist

über zweitausend Jahre alt. Die Tatsache, dass ihre Faszination für die Menschen und ihre Liebe zu Smettlers Eiche sie ihre theoretische Unsterblichkeit gekostet haben, nahm die heutige Waldelfe wissend und gerne in Kauf.

Celea ist selten diejenige unter den Blättern, die zu Fremden den ersten Kontakt aufnimmt, aber sie ist es, die langwierige Verhandlungen führt, wo diese notwendig sind. Keines der Blätter dürfte die Welt außerhalb des Waldes so gut kennen wie sie. Ihre Reize und Fähigkeiten setzt sie dabei ganz gezielt ein, wenn es dem Wohl von Smettlers Eiche dient.

Wer meint, diese wunderschöne Frau sei ein zartes und zerbrechliches Wesen, der hat sie noch nicht mit dem Bogen schießen sehen. Bei ihren Reisen durch die Länder der Menschen durfte auch mancher aufdringliche Wirtshausgast lernen, dass diese Dame zwei Messer extrem flüssig einsetzen kann und vor allem ganz genau weiß, wo es besonders weh tut, wenn man zu aufdringlich wird.

DELINA

Delina Azurstein, Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Halbwaldelfe, dunkelbraune, schulterlange offene Haare, hohe Stirn mit einem bläulichen Stein links der Mitte, fast menschliche jugendliche Züge, schlanke Hände, breite Hüften, ansonsten schlank meist makellos saubere helle Kleider, darüber einen laubgrünen Umhang, am Hals von der Silberblattspange geschlossen

Charakter

selbstsicher, wirkt teils arrogant, ein wenig eitel, gegenüber Menschen bisweilen forsch und streng

Delina ist zwar fast fünfzig Jahre alt, zu den Blättern des Silbernen Baumes gehört sie aber erst seit etwa einem Jahrzehnt. Sie fordert den Respekt, den man in Smettlers Eiche den Blättern entgegenbringt, auch von Fremden teils sehr deutlich ein.

Dahinter steht, auch wenn es nicht so wirken mag, weniger Überheblichkeit als überraschenderweise eine große Unsicherheit. Wie für fast alle Hexen war es für die wie knapp dreißig erscheinende Frau sehr schwer, mit ihrer Begabung umgehen zu lernen. Auch heute steht sie unter einer dauerhaften Anspannung, weil sie es im Zaum halten will.

Wer den Stein auf ihrer Stirn genauer betrachtet, der wird erkennen, dass es so wirkt, als sei er dort eingewachsen, umgeben von einem kaum erkennbaren schmalen Wulst. Als sie noch ein Mädchen war, wurden ihre Eltern, fahrende Händler, unweit des Großen Waldes überfallen. Einer der Angreifer streckte sie mit einem Schleuderstein nieder, der in ihrer Stirn stecken blieb. Dort, wo das Kind regungslos aufschlug, verdorrte schlagartig das Gras in einem Umkreis von mehreren Schritten. Bei diesem Anblick von Hexerei flohen die Angreifer panisch. Die Eltern trauten sich nicht, das scheinbar tote Kind zu berühren und ließen es zurück.

Ein Elf fand Delina und brachte das kaum atmende Mädchen nach Smettlers Eiche. Da der Elf erkannte, dass Delina wohl ein hexerisches Talent besaß, suchte er nach einem der Blätter des Silbernen Baums und fand schließlich Girelon, der sich Delinas annahm und ihr half, ihr Talent zu kontrollieren.

Heute hat Delina nach wie vor Angst vor ihren Fähigkeiten, obwohl sie erstaunliche Kontrolle darüber besitzt. Mehrfach war sie es, die ein Leben rettete, das nur an einem seidenen Faden hing. Sie ist oft mit der im Charakter so verschiedenen Anelinda Awilerdon unterwegs.

EISENDIL DOROLAN

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelf, schlank und groß, lange dunkelblonde Haare, geflochten in vielen dünnen Zöpfen, kräftig grüne Augen, ungewöhnlich kräftige Brauen
Trägt meist grüne robuste Kleidung guter Qualität, Elfenbogen, Speer und Buckler, Silberblattspange über dem Herzen

Charakter

streng, forsch und kurz angebunden, vor allem wenn eine Aufgabe zu erledigen ist ungeduldig, schnelle Auffassungsgabe

Eisendil, wie er sich auch gerne nennen lässt, ist wie alle Blätter des Silbernen Baumes eine Person eher moderaterer Methoden. Im Vergleich zu den anderen Blättern könnte man ihn aber als den Mann fürs Grobe bezeichnen. Sein Gespür für das Element Leben ist nicht so stark ausgeprägt, dafür liest er selbst feinste Spuren fast wie ein Buch. Um ihm zu entkommen, benötigt man mehr als nur gute Kenntnisse des Großen Waldes.

Treibt ein erkranktes Tier Unwesen innerhalb der Stadt die keine ist, wird oft Eisendil Dorolan derjenige sein, der es aufspürt und vertreibt oder, wenn er keine andere Möglichkeit sieht, es mit Bedauern tötet. Dazu genügt dem Großmeister im Umgang mit dem Elfenbogen oft ein einziger Schuss.

Gegner auf zwei Beinen geht der groß gewachsene Elf oftmals direkt im Nahkampf an, wenn er sich sicher ist, ihnen waffentechnisch überlegen zu sein, was wegen Großmeisterschaft mit Speer und Buckler häufig der Fall ist. Dies tut er nicht, um Macht zu demonstrieren, sondern weil er hofft, so einen Übeltäter gehörig Angst einzujagen und in die Flucht zu treiben. So will er ein Leben schonen und zugleich der Stadt mehr Sicherheit geben. Gefährlicheren Gegnern zeigt er mit gut gezielten Pfeilen,

dass er sie hätte töten können, ohne dass sie nur gehnt hätten, dass er in ihrer Nähe ist. Auch hier ist das Ziel Abschreckung.

Wenn Eisendil Dorolan dann doch einen Gegner tötet, dann ist er über Wochen hinweg sarkastisch gegenüber anderen und wütend auf sich selbst, weil er keinen anderen Weg gefunden hatte.

*SweetHorns
Fische*

ELMON

Elmon Graublatt, Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelf, graues dünnes Haar, getrübte graugrüne Augen, den Kopf oft lauschend zur Seite gelegt, diverse feine Fältchen im ganzen Gesicht, die häufiges Lächeln vermuten lassen, geht langsam
Hose und Weste in dunklem Grün, darunter ein Hemd in etwas hellerem, gleichartigem Ton, größere Umhängetasche aus Stoff mit allerlei Utensilien, darunter diverse kunstvoll geschnitzte Holzfiguren, die Schließe der Tasche ist die Silberblattspange

Charakter

leutselig und kinderlieb, ausgeglichen und ruhig, hört lange zu bevor er spricht, sanfter verschmitzter Humor, weise

Nach Celea ist Elmon der älteste Elf unter den Blättern. Während die Schöne jedoch noch ein gutes Jahrtausend vor sich haben dürfte, befindet sich Elmon in den letzten Jahrzehnten seines Lebens. Ein offensichtlich durch hohes Alter gebrechlich gewordener Elf erschreckt gerade die, die Elfen als Sinnbild ewiger Jugend überzeichnen. Elfen und andere Leute mit einem tieferen Verständnis für das Element Leben oder das Volk der Elfen erfüllt Elmon oft mit stiller Ehrfurcht.

Er selbst widerspricht immer wieder, wenn man seinen Worten zu viel Gewicht beimisst. „Ich sehe nur noch helle und dunkle Schemen und schwatze von längst vergessenen Zeiten. Und du meinst, du müsstest mich ernst nehmen?“ Trotz solcher Worte gibt er gerne wohl durchdachten Rat, wenn man ihn darum bittet. Dieser ist oft keine endgültige Lösung für ein Problem, sondern eine Frage, die dem Ratsuchenden helfen kann, eine Lösung selbst zu finden.

Elmon war schon immer fasziniert von allen kurzlebigen Völkern. Früher war er vielleicht sogar mehr noch als Kairun Selgin Ihtiendil ein Vermittler bei

Konflikten zwischen unterschiedlichen Gruppen im wachsenden Smettlers Eiche. Heute ist er zwar auch noch in dieser Weise tätig, mehr und mehr aber hat er sich zu einer Art Lehrer entwickelt.

Er liebt Kinder jedes Volkes, ganz besonders aber die aus Elfensicht so quirligen Jüngsten der Menschen, Halblinge, Kolosse und Kobolde. Er hat kein Problem damit, wenn sie ihn begeistert mit „Großvater Graublatt“ begrüßen, wohl wissend, dass sein Besuch faszinierende Geschichten am abendlichen Feuer bedeutet. Dabei stellt er Szenen gerne mit den uralten, von ihm selbst einstmals geschnitzten Figuren dar, die er immer dabei hat.

Elmon geht inzwischen langsam, aber er ist ständig in ganz Smettlers Eiche unterwegs. Er kennt die Stimmung der Bürger sehr genau und kann jeden an dessen Stimme erkennen und beim Namen nennen.

GELINDION

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Grauelef, fast zwei Meter groß, breitschultrig, schulterlanges blondes, etwas dünnes Haar, zurückgehalten von einem silbrigen geflochtenen Band, blaugüne Augen

Dünneres Lederwams aus grünlichem Leder mit feinem Schuppenmuster, kaum wadenlange enge Hose, barfuß, selten vollkommen sauber, Silberblattspange seitlich am Gürtel

Charakter

mutig, bedacht, listig, sanftmütig, humorvoll, eher ein Einzelgänger

Gelindion selbst macht gerne Späße darüber, dass in seinem Stammbaum mindestens ein Koloss vertreten sein muss. Tatsache ist aber, dass er einfach nur hoch gewachsen ist. Wenn sich der Grauelef zu voller Größe aufbaut, dann kann das selbst einen verwegenen Gegner schnell einschüchtern, zumal der Blick des freundlichen Hünen im Ernstfall unangenehm bohrend werden kann.

Aber eigentlich liegt Gelindion diese Art der Problemlösung wenig. Wer nichts Böses im Schilde führt, der erlebt ihn schnell als herzlich lachenden Zeitgenossen, zumindest unter seinesgleichen. Denn dem Elfen sind Fremde speziell in größeren Mengen unangenehm. Er agiert eher in den entlegeneren Regionen von Smettlers Eiche, prüft die Hecke oder beobachtet Fremde lange aus sicherer Entfernung.

Gelindion ist Druide mit einer besonders tiefen Affinität zu den Jahrtausendbäumen, aber auch zu allen anderen hölzernen Gewächsen. Er kennt die Randbereiche um die Immer Wache Hecke außerhalb und innerhalb von Smettlers Eiche sehr genau. Entdeckt er ein Problem, dann geht er es nie mit körperlicher Gewalt an, sondern mit List. Vor allem unliebsamen Besuchern der Stadt kann er den Wald

mit seinen geschickt gebauten Fallen das Leben schwer machen. Diese Fallen verletzen praktisch nie, sondern nutzen einerseits Pflanzen wie Brennnesseln, Speipilze und juckende Samen, andererseits durch entsprechende Duftbomben angelockte Insektenscharen.

GIRIELON

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Graueelf, hellblonde, fast weiße kurze Haare, Gesicht mit wenig Mimik, dafür lebendige blaue Augen robuste Lederkleidung, barfuß, weiter Umhang mit Kapuze, Silberblattspange als Schließe am Hals

Charakter

feinfühlig, hochintelligent, ruhig planend und abwägend, stoische Geduld

Bis auf seine hellen Haare und die tief in einen blinkenden blauen Augen ist Girielon eine für einen Elfen eher unscheinbare Erscheinung. Oft sitzt er im tiefen Schatten überhängender Äste, eingehüllt in seinen Mantel hoch oben an einem guten Aussichtspunkt, und beobachtet den Wald unter sich mit all seinen Sinnen.

Girielon besitzt keinerlei Einflussmöglichkeit auf die Elemente, dafür hat ihm die Natur ein wesentlich feineres Gespür für Leben, Wasser, Luft und Erde geschenkt. Seiner scharfen Beobachtungsgabe zu entgegen ist extrem schwierig, sich an ihn unmerkelt anzuschleichen praktisch unmöglich, wenn er seine Sinne in den Wald um sich ausstreckt.

Seiner ungewöhnliche Ruhe, selbst für einen Elfen, ist es auch zu verdanken, dass diverse Gruppen von Fey Vertrauen zu ihm gefunden haben. Anderen Blättern des Silbernen Baumes nähern sich die scheuen Wesen durchaus auch, aber Girielon suchen sie gezielt auf, wenn sie etwas beunruhigt. So erfährt der Waldläufer vieles, was selbst den Blättern sonst vielleicht verborgen bliebe. Girielon ist es auch, der in einem Notfall dank seiner kleinen geflügelten Freunde schnell andere Blätter zu Hilfe rufen kann.

Der Graueelf ist ein formidabler Bogenschütze, trägt seinen Bogen aber fast nie bei sich. Lieber beobachtet er lange, um eine vermutete Gefahr präzise einschätzen zu können.

Mit seiner ruhigen Art war Girielon auch entscheidender Wegweiser für die hexerisch veranlagte Delina (s.o.), als diese, erschreckt von ihren eigenen Fähigkeiten ihren Weg noch nicht gefunden hatte. Auch heute noch sucht die Halbelfe ihn immer dann auf, wenn sich ihre Fähigkeiten unkontrolliert entladen haben oder sie innerlich aus anderen Gründen den Halt zu verlieren droht.

IRISTRAN

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

knabenhaft wirkender Waldelf, dichte dunkelbraune lange Haare, zusammengehalten von mehreren hellen Stoffbändern, wacher Blick aus grünen Augen, relativ lange nach hinten stehende Ohren
enger anliegende Hose und weites Hemd, beides mit Leder verstärkt in dunklerem Braun, Elfenbogen aus hellem, grünlich frisch schimmerndem Holz, meist flacher, eng am Rücken liegender Rucksack, eng anliegende weiche Lederschuhe

Charakter

neugierig aber zugleich zurückhaltend, mutig, ein wenig bequem

Iristran vermeidet Tätigkeiten, die nicht unbedingt notwendig sind, und sucht kreativ nach immer neuen Möglichkeiten, Anstrengendes leichter und Unmögliches möglich zu machen. Er kennt im Norden von Smettlers Eiche praktisch immer einen schnelleren Weg, um von einem Ort zum anderen zu kommen, und er kommt wirklich auf jeden Baum. Für letzteres hat er immer dünnes Seidenseil und diverse Werkzeuge aus Holz dabei, die sich in Rissen der Rinde verkeilen lassen.

Aber auch ohne Hilfsmittel ist Iristran ein meisterlicher Kletterer und läuft selbst auf schwankenden dünneren Ästen so sicher wie manch anderer auf festem Boden. Wenn es doch einmal in einer kritischen Situation darum geht, jemandem den Weg abzuschneiden oder leise und unbemerkt in luftiger Höhe zu folgen, dann ist Iristran die beste Wahl unter den Blättern. Mit seinem Bogen aus Schnellholz kann er zudem aus vollem Lauf zielgenau ein flüchtendes Ziel treffen.

So lange keine solch brenzlige Situation vorliegt, kann man Iristran an den unmöglichsten Stellen hoch in den Bäumen finden - ob nun frei in einem

einfachen Geschirr mehr als zwanzig Meter unter einem der gewaltigen Äste hängend oder kopfüber an einem kleineren Ast mit den Beinen festgeklammert.

Iristran ist neugierig auf alles Neue und darum sehr viel in den dichter besiedelten Gebieten der Stadt unterwegs. Allerdings hält er sich dabei eher weit oben und bleibt so unentdeckt, denn größere Personenansammlungen sind ihm unangenehm.

In seiner Nähe befinden sich fast immer zwei Eichhörnchen, die munter auf und mit ihm durch die Bäume turnen.

Smettlers Eiche

QUERELION

Querelion Sergenaster
Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelf, relativ klein und unscheinbar, graugrüne Augen, kurze, leicht gewellte, nussbraune Haare, schmale Nase
Lederkleidung in Schattierungen von blassem Grün und Braun, Elfenbogen, gut bestückter Köcher, mehrere lange Messer (Dolche), Silberblattsperre als Schließe am weiten, dunkelgrünen Umhang mit Kapuze

Charakter

vorsichtig bis misstrauisch, handelt überlegt, gute Menschenkenntnis

Gäbe es eine offizielle Rollenverteilung unter den Blättern, dann wäre Querelion Sergenaster der Geheimagent. Bevor er verdächtige Fremde anspricht, wird er sie geraume Zeit beobachten. Dabei kommen ihm mehrere besondere Talente zugute:

Der Waldelf besitzt ein besonderes Gespür für das Element Licht und hat dieses durch intensives Training weiter verfeinert. Neben der Tatsache, dass er sich sehr leise und unauffällig bewegen kann, verstärkt dies seine Chancen, auch in der Nähe anderer Personen unentdeckt zu bleiben.

Zusätzlich tarnt sich Querelion Sergenaster bei Bedarf als ganz normaler Bewohner von Smettlers Eiche. Dank seines für Elfen sehr unscheinbaren Äußeren kann er mit einer Kapuze über dem Kopf in dunkleren Ecken durchaus auch als Mensch durchgehen, wenn auch von etwas schwächerer Statur. Will er die Absichten von Fremden erlauschen, mimt er auch gerne einen Schlafenden oder einen Betrunkenen. Ebenfalls hilfreich ist, dass Querelion Sergenaster alle Sprachen, die in Smettlers Eiche gängig sind, fließend beherrscht einschließlich diverser Dialekte aus umliegenden Ländern.

Die Grundhaltung dieses Blattes des Silbernen Baumes ist fast immer, Fremden zunächst einmal mit einer guten Portion Misstrauen zu begegnen. Vertieft sich ein Verdacht bezüglich böser Absichten, dann wird Querelion Sergenaster den oder die Fremden frühzeitig stellen. Dabei tritt er streng und fordernd auf, verurteilt aber nicht im Voraus.

TILUNIA MALEINUIN

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelfe, attraktiv, tief dunkelgrüne Augen, weiche Gesichtszüge und mädchenhafte Stubs-nase, elegant spitz auslaufende längere Ohren, für eine Elfe relativ große Oberweite, fast karamellfarbene Haut, glänzendes dunkelblondes Haar geflochten als langer Zopf
Kurzer Rock oder kurze weitere Hose, weite Bluse mit kurzen Armen, leichte Sandalen, Armbänder aus kunstvoll geflochtenen Gräsern, langes Messer am linken Oberarm, Silberblatt mit einem Band um den Zopf gebunden

Charakter

Aktiv, sehr gute Beobachterin, erschließt sich schnell Neues, sehr breites Allgemeinwissen, kann sehr charmant aber auch sehr strikt sein

Tilunia Maleinuin und Celea könnte man als die eigentlichen Begründerinnen der Blätter des Silbernen Baumes betrachten. Die zu jener Zeit noch junge Elfe besaß schon damals einen scharfen analytischen Verstand. Ihr wurde schnell klar, dass eine lose Ansammlung von einigen Elfen, die von dem Baum wussten und über ihn wachten, ein zu großes Risiko wäre. So wurde eingeführt, dass sich ein potenzielles Blatt lange Zeit bewähren müsse: nicht durch Heldentaten, sondern durch eine andauernde passende Einstellung.

Lange Zeit war die beste Kontrolle für eine solche Einstellung Tilunia Maleinuin selbst. Die Waldelfe besitzt ein beachtliches empathisches Gespür und eine intensiv weiter trainierte Wahrnehmung für das Element Gut-Böse. Es ist fast unmöglich, sie in einem Gespräch lange hinters Licht zu führen. Denn was sie mit ihren feinen Sinnen nicht erahnt, das erschließt sie sich schnell mit ihrem scharfen Verstand. Heute ist es eher eine selten gesehene Freundin Wisildun del Vatars, die potenziellen Blättern sanft in die Seele blickt.

Tilunia Maleinuin wird von Wisildun del Vatar auch gerne Sinilalianiff genannt, eine etwas ins Scherzhafte gezogene Bezeichnung für ein überall herumschnüffelndes Dachsjunges. Im Falle eines in Smettlers Eiche so seltenen Verbrechens, dessen sich die Blätter annehmen, ist es zumeist Tilunia Maleinuin, die die Spur aufnimmt und Augenzeugen befragt. Dabei nutzt die erfahrene Druidin auch das Element Leben, um bei Pflanzen und Tieren weitere Hinweise zu finden.

Smettlers Eiche

WISILDUN DEL VATAR

Blatt des Silbernen Baumes

Aussehen

Waldelf, hellbraunes kurzes Haar mit grünlichem Schimmer, moosgrüne Augen, jugendliche Züge mit einem Hauch angedeuteter Falten, spitze Nase
Hose und Hemd aus leichterem aber robustem Stoff, beide Schultern mit dickem Leder verstärkt, lederne zerkratzte Armschienen, weiter dunkelgrüner Umhang mit Kapuze und Silberblattspange als Schließe

Charakter

geduldig, aufgeschlossen und neugierig, unternehmungslustig, freundlich

Wie man den zu erahnenden Falten ansieht, ist Wisildun del Vatar kein junger Elf. Er steht kurz vor seinem tausendsten Lebensjahr. Er war der erste Elf, der von Celea, Tilunia Maleinuin und Kairun Selgin Ithiendil als Blatt des Silbernen Baumes ausgewählt wurde. Wisildun del Vatar liebt die Stadt die keine ist und ist unermüdlich kreuz und quer in ihr unterwegs. Er beobachtet viel, besucht aber auch oft und viel die Bewohner von Smettlers Eiche. Wisildun del Vatar ist ein Vermittler und Brückenbauer, der an vielen Stellen versucht, behutsam Einfluss in die richtige Richtung zu üben.

In jüngeren Jahren übertrieb er das immer wieder, heute nimmt er es meist hin, wenn sich Personen und Situationen nicht so entwickeln, wie er es sich wünschen würde. Ganz selten verlässt er auch den Großen Wald und sucht Freunde in anderen Ländern auf. So ist ihm Linbal Dunarstin, ein Magister der Universität von Tiluna, ein enger Freund und er kennt Hochmystiker Weron Weitblick aus Elonel persönlich.

Wisildun del Vatar weiß auch von Selaron Isfiliei und ist tief besorgt, dass dieser neues Unheil gegen Smettlers Eiche planen könnte, womit er ja leider richtig liegt. Bei einem Angriff gegen die Stadt oder

gegen Smettler selbst wird Wisildun del Vatar versuchen, die Blätter dazu zu bewegen, ihre eher passive Haltung aufzugeben.

In der Nähe des Elfen ist oft ein alter Rabe anzutreffen, ein großes Exemplar seiner Art mit fast unangenehm wachen Augen und teils angegrautem Gefieder: Silijess, ein Rabenweibchen (und nicht Harnarkin, ein früherer Vogelfreund des Elfen, der inzwischen gestorben ist).

Von entscheidender Bedeutung für die Auswahl eines weiteren Blattes des Silbernen Baumes ist eine Freundin Wisildun del Vatars, die selbst die meisten Blätter nur flüchtig zu sehen bekommen. Einen möglichen Kandidaten führt Wisildun del Vatar tief in die dünn bewohnten Gebiete von Smettlers Eiche oder manchmal zur Druidengilde. Dort soll er oder sie einfach nur in Ruhe meditieren, das Leben um sich fühlen. Nur sehr feinfühlige Personen werden dabei eine Präsenz überall um sich spüren, die das Leben berührt, aber nirgends verändert. Ist ein Kandidat geeignet, dann wird Wisildun del Vatar ihm das nach dem Tag voller Meditation mitteilen.

Sollte der Betreffende tatsächlich eine sehr kleine Elfe mit türkisnen Augen und kastanienfarbenem Haar auch nur flüchtig zu sehen bekommen, dann ist das für Wisildun del Vatar und die anderen Blätter ein klares Zeichen, dass sie über eine Eignung nicht nachdenken müssen. Sollte diese so scheue Elfe sogar einige leise Worte an diejenigen richten, dann vertrauen ihm die anderen Blätter schnell bedingungslos wie einem, der lange zu ihnen gehört.

Für die, die das Element Leben gelesen haben: Ja sie ist es und sie spricht, wenn auch selten. Mehr muss hier nicht gesagt werden, denn niemand sieht sie länger als einen Moment lang.

NITHERELL

Elfe im Rat von Smettlers Eiche, Sprecherin für 581

Aussehen

Grauelfe, schlank und groß, sehr lebendige Mimik mit breitem Lächeln, hellblonde, fest geflochtene und hoch gesteckte Haare, kräftige warme Altstimme, braun-beige Augen
Kleider in warmen Erdfarben, filigrane silberne Ohr-
ringe an den Ohrspitzen

Charakter

offen, freundlich, hilfsbereit, in Diskussionen aber sachlich bis distanziert

Nitherell hat nicht nur Vertrauen von vielen Elfen, sondern von einer ganzen Reihe von Menschen erhalten. Ganz im Sinne von Kairun Selgin Ithiendil, den sie persönlich kennt, ist ihr wichtig, das Verständnis der unterschiedlichen Völker füreinander zu mehren. Dem Rat gehört sie seit diversen Jahrzehnten an und wird dort sehr geschätzt für ihr Talent bei der Suche nach Kompromissen.

Ihr Nationalstolz zuzuschreiben wäre übertrieben, aber sie sieht die Aufgabe des Rates darin, die gesunde Gemeinschaft der Stadt vor schädlichen Einflüssen von außerhalb zu schützen. Mehrfach hat sie schon vorgeschlagen, so etwas wie eine Bürgerwehr zu organisieren, für den Fall, dass doch einmal größeres Übel droht als gelegentliche Halunken oder Diebe.

ALIZAT

Alizat Drunterwurzel, Gnom im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 388

Aussehen

Gnom, relativ groß und kräftig, kurzer rotblonder Bart, dünnes aber drahtiges weißes Haupthaar, diverse feine Narben im Gesicht und an den Armen, sehr raue Hände und haarige Arme
in der Öffentlichkeit kurzes helles Hemd, dunkle Samthose, sauberes buntes Halstuch, daheim alte Kleidung und darüber Lederschürze

Charakter

aktiv, interessiert aber auch schnell abgelenkt, teils grüblerisch, brummelig und verschlossen

Wer die Gnome und ihre zwei Götter gut kennt, der wird nicht überrascht sein, dass dieses Volk durchgängig genau zwei Vertreter im Rat hatte. Einen, der Tirs Ideale von Sesshaftigkeit und Konstanz vertritt, und einen, der eher Lymitep zugeneigt ist. Wer Alizat kennenlernt, wird ihn zunächst eher für einen Vertreter Tirs halten, denn oft reagiert er auf einen Gruß wenn überhaupt nur mit einem Brummeln und scheint völlig in sich versunken. Das liegt aber daran, dass er zu einem solchen Zeitpunkt im Geiste schon wieder einmal eine neue Idee ausarbeitet.

Alizat ist ein Tüftler, sowohl was die Lösung mechanischer Probleme betrifft als auch bei der Suche nach neuen Wegen aus einer problematischen Situation. Er ist dabei auch im Rat selten jemand, der viele Worte verliert. Vielmehr grübelt er teils eine vollständige Sitzung über einem Problem, dass am Beginn angesprochen wurde und präsentiert am Ende eine kreative Lösung. Manchmal ist das dann genau das, was alle anderen bei viel Diskussion nicht gefunden haben, manchmal wurde das Problem bis dahin längst anders gelöst.

Mehr zu Alizats eigenwilligem Heim ist bei den Geschäften (Nummer 42) zu finden.

BILLIWUND BABEL

Gnom im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 658

Aussehen

Gnom, klein und kugelig gebaut, leicht watschelnder Gang, viele Lachfältchen um Augen und Mund, blassrosa wirre Haare und Schnauzbart
Latzhose aus Leder mit vielen Taschen voller kleiner Utensilien, fast immer mit Tonflasche am Gürtel (Kräutertee), oft Kleidung in kräftigem Rot und Blau

Charakter

Gastfreundlich, offenherzig und fröhlich, packt zu fast jedem Thema eine witzige Anekdote aus, optimistisch

Wer sich auf eine Unterhaltung mit Billiwund einlässt, der sollte unbedingt genügend Zeit mitbringen. Der gemütlich runde Gnom springt gerne von einem Thema zum nächsten, immer angetrieben durch die vielen Geschichten, die er aus seinen fast dreihundert Lebensjahren kennt. Er kann eine Sitzung schon mal gehörig in die Länge ziehen – so unterhaltsam und amüsant seine Geschichten auch sind.

Allerdings ist Billiwund auch ein wandelndes Lexikon früherer Ratsbeschlüsse, denn er ist seit über hundert Jahren ununterbrochen dabei. Typisch für die Beständigkeit Tirs bleibt der Vertreter mit den zugehörigen Ansichten meist sehr lange im Amt.

Die Überhöhung alles Elfischen in der Anschauung dieser Frau könnten einen jungen Halbling eventuell als schlechtes Vorbild dienen. In der festen Überzeugung das Richtige zu tun, könnte sich ein junger Kerl zu Taten angestachelt fühlen, die an Fanatismus grenzen. Die daraus entstehende Krise könnte ein interessanter Ausgangspunkt für die Geschichte einer Spielerfigur sein und Gegner wie Anhänger einer solchen Einstellung am Ende doch zusammen bringen.

BRIADY SCHNITZER

Halbling im Rat von Smettlers Eiche, Sprecherin für 447

Aussehen

Halblingfrau, etwa 50, schmale Taille, breite Hüfte, für Halblinge sehr schlanke Beine, Hände oft auf der Hüfte abgestützt, taillenlanges braunes offenes Haar, oft mit eingeflochtenen Blumen, helle Haut mit Massen von Sommersprossen
Weite Kleider aus luftigen hellen Stoffen, Gürtel aus geflochtenen Gräsern, barfuß

Charakter

Mutig, emotional, idealistisch, tief druidischen Glaubens, liebt Ordnung und gute Geschichten, ein wenig naiv

Briady ist ein Musterbeispiel für den typischen Halbling aus Smettlers Eiche, der sich voll und ganz dem druidischen Glauben verschrieben hat. Die fünffache Mutter und dreifache Großmutter bringt allen Elfen besondere Ehrfurcht entgegen. Dass Elfen Fehler machen oder sogar eigennützig handeln könnten, ist in Briadys Weltbild undenkbar. Die sonst eigentlich immer freundliche und herzengute Frau kann fuchsteufelswild werden, wenn jemand einem Elfen eine egoistische Absicht unterstellt. Die beiden Elfen im Rat müssen immer wieder einmal schlichtend eingreifen, wenn mit Briady der Gaul durchgeht.

Obwohl Briady Elfen verehrt würde sie es bedauern, wenn sich jemand dazu veranlasst fühlte, im Namen des Lebens eine Untat zu begehen. So sehr sie von ihren Ansichten überzeugt ist, so sehr akzeptiert sie auch andere Sichtweisen. Viele überraschte es, dass sie keine Probleme damit hatte, seit diesem Doppelzyklus nicht mehr alleinige Rätin für die Halblinge zu sein.

DILA NESSEL

Halbling im Rat von Smettlers Eiche,
Sprecherin für 401

Aussehen

Junge Halblingfrau, blass, wegen leicht hängender Lider müde wirkend, schlank, humpelt leicht, dichter dunkler Lockenkopf, graue Augen
Trägt meist Bluse, Rock und karierte Schürze, Umhängetasche mit genügend Früchten und Brot für einen Tag, geschnitzter Gehstock, barfuß, ein Fuß überzogen von Brandwunden

Charakter

Offenherzig, gelehrig, manchmal aufbrausend, selbstbewusst

Die kaum mehr als zwanzig Jahre zählende Frau kann auch ohne Gehstock gehen, hat aber einen sichereren Stand mit ihrer kunstvoll geschnitzten Gehhilfe, offensichtlich eine elfische Arbeit. Unweigerlich wird man ihren entstellten linken Fuß bemerken. Diesen instinktiven Blick nimmt Dila niemandem krumm. Sieht sie Mitgefühl im fragenden Blick ihres Gegenüber, dann wird sie kurz und knapp antworten: „Höllkraut - verdient seinen Namen wirklich - solltet ihr nicht reintreten!“ Starrt jemand unnötig lange auf ihren Fuß, dann wird Dila aber auch schnell ungemütlich. Dass die wie schwere Brandwunden aussehenden Verätzungen bis zu ihrer Taille hoch reichen, sagt sie niemandem.

Dila wurde in diesem Doppelzyklus zum ersten Mal zur Rätin bestimmt. Vor allem viele junge Halblinge mochten sich mit der lange Zeit einzigen Rätin Briady und ihren Ansichten nicht mehr so recht identifizieren. Die junge Frau hat sich aktiv bei der Versammlung zur Bildung des neuen Rates bemüht, das Vertrauen anderer Anwesender zu gewinnen. So spricht sie auch für einige Menschen und eine Hand voll Halbelfen.

Im Rat ist Dila manchmal noch ein wenig ungestüm und prescht etwas vorschnell mit eigenen Ideen vor. Leise geübter Kritik hört sie aber genau zu und lernt schnell. Ihr Mann, Reran Nessel, bekommt sie nur noch wenig zuhause zu sehen, denn sie ist unermüdlich unterwegs, weil sie wirklich die Meinung derer vertreten will, die ihr das Vertrauen geschenkt haben.

Diese familiäre Situation und die Tatsache, dass Dila das vielleicht auch ein wenig tut, um sich selbst zu beweisen, dass sie etwas wert ist, könnte für ein schwieriges Verhältnis zu ihrem Mann und auch anderen Nahestehenden führen. In diese für alle nicht einfache Situation könnte man Spieler ein Stück weit mit hinein ziehen.

Smettlers Eiche

BLOSYD

Kobold im Rat von Smettlers Eiche,
Sprecher für etwa 1000

Aussehen

Kobold, gelblichgrüne Haut, große aber feste, nach hinten leicht spitz zulaufende Ohren, spindeldürr und gerade 40 cm groß
meist gekleidet in eine einfache Tunika aus dottergelbem Stoff mit knallrotem Gürtel um die Taille gebunden, barfuß

Charakter

etwas ungenau, nachtragend, gut informiert über Dinge in der Welt außerhalb des Waldes, schneller Rechner

Blosyd ist ein wandelnder Widerspruch. In vielen Ratssitzungen wird er fuchsteufelswild, weil man beschließt, einen seiner „fantastischen“ Einfälle nicht sonderlich zu würdigen. Speziell im Umgang mit Vertretern anderer Länder erweist er sich aber immer wieder als wertvoll für den teils ein wenig weltfremden Rat.

Der kleine grüne Kerl ist viel im Bereich um das Nordtor unterwegs, lauscht den Händlern und plaudert oft mit Botschaftern und Reisenden. Er hat sich über die Jahre ein imposantes Wissen darüber angeeignet, wie echte Staaten funktionieren. Wenn man sich im Rat keinen rechten Reim auf Geschehnisse in der Welt da draußen machen kann, dann ist es des öfteren Blosyd, der die Zusammenhänge erklären kann.

SO'OR ONKORAG

Koloss im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 443

Aussehen

Koloss, 2,25 m groß, sehr kräftig, keine Haare, kantiger Schädel mit Tätowierung eines Ahornblatts auf der linken Seite, Tätowierung eines großen Baumes auf dem Rücken, strenge Züge, dunkelblaue Augen
Nackter Oberkörper, lange Hose aus Leder, barfuß, trägt ein schweres Breitschwert auf dem Rücken

Charakter

Diplomatisch, ruhig, nachdenklich, furchterregend, so doch einmal wütend

Wer die imposante Gestalt So'ors zum ersten Mal sieht, der würde ihn eher als Inkarnation des perfekten Rausschmeißers sehen. Und tatsächlich war der selbst für einen Koloss kräftige Mann einmal genau das. So'or war der Mann fürs Grobe in einem Wirtshaus in Tiluna. Schon immer aber war der keineswegs dumme Koloss am Hadern mit seinem Leben. In einer brenzligen Situation verweigerte er schließlich seinen Dienst und verschwand noch in der selben Nacht. Monate später fand er in Smettlers Eiche bei Verwandten seine wahre Bestimmung.

Heute, knapp dreißig Jahre nach seiner Ankunft, wurde er bereits zum dritten Mal als Rat der Kolosse bestätigt - vermutlich gerade weil er trotz seiner körperlichen Fähigkeiten auf Gewalt verzichtet, so lange es geht. Wenn er nicht für sein Volk im Rat spricht, dann findet man ihn in seinem Unternehmen am Nordtor (siehe bei den Geschäften Nr. 32).

Als Rat ist der Hüne ein vorsichtig und diplomatisch agierender Mann. Typisch für ihn sind gezielte Fragen, mit denen er die Position eines Gesprächspartners zu verstehen sucht. Dann argumentiert er sachlich, immer bemüht, eine Lösung zu finden, die nicht nur im Sinne des ihm geschenkten Vertrauens ist, sondern die es dem Anderen leichter macht, zuzustimmen.

BERT BARIKATAN

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 313

Aussehen

Ende 40, hellbraune Haut, dunkle Haare und Vollbart, schmale Hakennase, leichte strenge Falten, graue Augen

Bei Reisen robuste Lederkleidung, Säbel und Messer, im Rat Stoffhose und bis auf die Knie reichenden, kräftig gefärbten Überwurf

Charakter

Stolz, ehrlich, sachlich, distanziert

Berts Vater war Kapitän eines eigenen Schiffes, mit dem er über das Meer nach Elonel kam. Voller Entdeckerlust verkaufte der Mann sein Schiff und machte sich an, den Kontinent zu erforschen. In Smettlers Eiche endete diese Reise aber, denn dort fand er die Liebe seines Lebens. Bert war von Jugend an mit seinem Vater viel in Smettlers Eiche und Umgebung unterwegs. Er lernte viele Menschen und Elfen kennen, die eher abseits leben. Ein Großteil derer, für die er spricht, gehört zu diesen.

Der Vater von fünf erwachsenen Kindern spricht sehr gut Elfisch für einen Menschen und kann sich auch in der Heimatsprache seines Vaters recht gut verständigen. Seinem Auftreten nach könnte man ihn schnell für überheblich halten, Bert ist aber nur stolz auf das, was er alles erforscht, gesehen und überstanden hat. Für all zu behütet lebende Leute hat er vielleicht nicht viel Verständnis, das heißt aber nicht, dass er sie als minderwertig betrachten würde. Den Einsatz im Rat sieht er als Verpflichtung für einen Mann seiner Erfahrung.

DESIRA

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecherin für 549

Aussehen

Ende 50, etwas dicklich, rote, von silbernen Strähnen durchzogene dichte Locken, als dicker Pferdeschwanz, kleine dunkle Augen, dichte Brauen
Blitzsaubere Kleider aus robustem Stoff, meist in dunklen und dezenten Blau- und Grüntönen, hellere Schürze mit Tasche voller kleiner Utensilien

Charakter

Experimentierfreudig, teils etwas launisch, resolut, durchsetzungsstark, hilfsbereit

Mutter Desira, wie viele sie nennen, hatte niemals eigene Kinder. Der Wunsch nach Nachwuchs war es, der sie als frisch verheiratete junge Frau nach Smettlers Eiche führte, in der Hoffnung, dass dieser mystische Ort sie heilen könne. Smettlers Eiche kann keine Wunder wirken, aber in gewisser Weise fand Desira hier dennoch, was sie suchte.

Schon früh kümmerte sie sich um die Kinder von Nachbarn und brachte ihnen als Lehrerin bei, was sie wissen mussten. Mit kaum Zwanzig nahm sie ihr erstes Waisenkind auf und erzog es nach dem frühen Tod ihres Mannes alleine. Heute leben in Smettlers Eiche mindestens zwei Dutzend Personen, die Desira viel verdanken. Viele weitere haben von ihrer Hilfsbereitschaft profitiert, denn Desira scheint Probleme drei Meilen gegen den Wind zu riechen. Dass sie manchmal schnell aufbrausend sein kann und auch nicht groß fragt, ob man ihre Hilfe denn überhaupt will, haben ihr die meisten verziehen.

So findet nicht jeder, der Desira das Vertrauen geschenkt hat, diese durchsetzungsstarke Frau sympathisch. Aber man weiß, dass sie mit eigenen Ideen danach trachtet, für möglichst viele die richtige Entscheidung zu fällen. Außerdem ist sie für die, für die sie spricht, im Rat durchsetzungsstark aktiv.

JO BASTFLECHTER

Jogran Bastflechter, Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 281

Aussehen

Mitte 30, dick, Glatze, leicht beleidigt wirkende Gesichtszüge, schnell aus der Puste, hellblaue Augen weites Hemd, Stoffhose mit Hosenträgern, wischt sich oft mit einem Tuch über die Glatze

Charakter

spricht laut und schnell, entscheidet zögerlich und vorsichtig, fürchtet große Wildtiere

Es gibt eine nicht unerhebliche Menge meist erst kürzlich nach Smettlers Eiche gezogener Menschen, die sich hier die Ruhe und Natürlichkeit erhofft haben, die in den engen dreckigen Städten aus Stein verloren gegangen ist. In einer etwas romantischen Verblendung übersahen manche von ihnen, dass zu viel Natur eben doch eine ganze Menge Tiere, Dornen und giftiger Pflanzen gehören.

In schöner Regelmäßigkeit macht sich seit einigen Jahren Jo zu deren Sprecher. Immer wieder bringt er sich im Rat mit Forderungen nach mehr Sicherheit in Smettlers Eiche ein. Große Tiere sollten aus der Stadt vertrieben werden und die Druiden müssten doch endlich etwas gegen die Mücken tun.

Traditionell hört man im Rat jedem Mitglied zu, denn die Stimmen aller sollen zu Wort kommen. Jo Bastflechter ist auf bestem Wege, das zu ändern.

Fast alle Ratsmitglieder befinden sich hier in einer Zwickmühle: Sie wollen die Werte, nach denen der Rat handelt und seine Sitzungen abhält, auf keinen Fall aufgeben, aber Jo behindert manche Sitzung so weit, dass man eventuell irgendwann nicht umhin kommt, ihn zu ignorieren.

In die schwierige Suche nach einer Lösung, die natürlich diplomatisch sein sollte, könnte man auch eine Spielergruppe verwickeln. Sei es als jemand, der tatsächlich Jo auf dem Weg zur Sitzung des Rates behindert, sei es als jemand, der dezent versucht, die Anhänger Jos zu überzeugen, dass er nicht wirklich ihren Interessen dient.

LEICEWIS

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 361

Aussehen

Vom hohen Alter etwas gekrümmt am Stock gehend, knitteriges Gesicht aus Lachfalten, sabbert ein wenig, etwas zittrige Hände und unbewusst wackelnder Kopf Hose und Hemd, meist nur teilweise in Erstere gesteckt, Hosenträger, Gürtel mit Gürteltasche voller Kautabak

Charakter

Temperamentvoll, gewitzt, scharfzüngig, humorvoll

Leicewis ist kein Augenschmaus und wirkt auf den ersten Blick wie ein seniler Greis, der seinen Verstand nicht mehr ganz beisammen hat. Das genaue Gegenteil ist der Fall. Dem alten Mann ist sein Äußeres schlicht egal. Seine älteste Tochter Isileira kümmert sich seit dem Tod seiner Frau um den alten Mann und achtet darauf, dass er zu Ratssitzungen angemessen gekleidet erscheint, aber das klappt bei dem alten Schlitzohr nur selten perfekt.

Sein Gehör ist nicht mehr das beste und seine Finger sind schon lange nicht mehr in der Lage, einem Unbedarften etwas aus der Tasche zu stibitzen. Aber Leicewis Verstand ist scharf wie eh und je

und mit seinem Humor kann er manche Kritik so formulieren, dass sie wirkt, ohne zu verletzen. Mehr als ein Rat der Gnome hat ihn schon als echten Grymilund bezeichnet.

SIR MEINER

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 561

Aussehen

Anfang 50, drahtig und kräftig, halb ergrautes, sehr kurzes Haar und ebenso kurzer Bart, lange Narbe am rechten Unterarm
gehärtetes Lederwams, lederne Armschienen, Langschwert, Kurzbogen und Köcher, im Rat ohne diese Waffen, weiter brauner Umhang mit Kapuze

Charakter

sehr diszipliniert, effizient und teils militärisch streng, hinter alledem aber gutherzig und mitfühlend, um Gerechtigkeit bemüht

Gewohnheitsmäßig weist Sir darauf hin, dass sein Vorname kein Titel ist. Vor allem gegenüber etwas verschreckten Kindern folgt auf diese Erklärung meist ein seltenes kurzes Lächeln oder sogar ein Augenzwinkern.

Sir stammt ursprünglich aus dem Militär des Großmagierreiches. Als Leibwächter des Botschafters verschlug es ihn nach Smettlers Eiche, wo er sich in eine Elfe verliebte und schließlich seinen Dienst quittierte - sehr zur Freude des Botschafters, der einen Leibwächter ohnehin als albern empfand.

Sir vertritt hauptsächlich Händler und Handwerker aus dem Gebiet um das Nordtor sowie viele Menschen, die wie er noch nicht lange hier zuhause sind. Er ist sehr viel unterwegs und holt Meinungen zu den verschiedensten Themen ein. Traditionell hat er auch ein gutes Verhältnis zum jeweiligen Botschafter des Großmagierreiches.

Zusammen mit anderen Bürgern, die eine militärische Vergangenheit besitzen, hat er es sich zur Aufgabe gemacht, für ein wenig mehr Sicherheit zu sorgen. So mancher Strauchdieb wurde von ihm und seinen Freunden aus den ländlichen Gebieten vor dem Großen Wald vertrieben.

TASLIN WELKAR

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 422

Aussehen

Mitte 30, kräftig, schwarze Haare und Vollbart, leicht krumme Nase, große gepflegte Hände, braune Augen
Loses Gewand aus hellbraunem Stoff, darüber dunkelbrauner Umhang mit Kapuze, große Umhängetasche, unterschiedliche Messer und Werkzeuge am Gürtel

Charakter

Freundlich, warmherzig, offen, schätzt eine sachliche Diskussion

Taslin ist immer in Smettlers Eiche unterwegs, ständig auf der Suche nach Heilpflanzen. Der Mann mit einem besonderen druidischen Talent im Umgang mit Pflanzen pflegt all die nützlichen Kräuter, Beeren und Pilze, die er findet, so dass sie sich gesund weiterentwickeln. Er ist ein passabler Heiler, in dieser Eigenschaft aber eher selten aktiv. Vielmehr experimentiert er viel mit all den besonderen Pflanzen und versucht deren Wirkung mit alchemistischen Methoden zu konservieren.

In seinem kleinen Heim, in dem er selten anzutreffen ist, erhalten gute Bekannte unentgeltlich seine Salben, Pulver und getrockneten Küchenkräuter. Auch Fremden hilft er in einer Notlage ohne lang zu zögern, verlangt aber eine Bezahlung. Mit dem dabei gesammelten Geld unterstützt er Personen, die ihrerseits für die Allgemeinheit arbeiten.

Im Rat ist Taslin ein ruhiger Beobachter, der sich mit Bedacht einbringt. Unterschiedliche Meinungen sieht er nicht als Hindernis, sondern als Notwendigkeit an. Wenn sich alle über eine Sache einig sind, ist es oft er, der gezielt das Haar in der Suppe sucht, denn nichts ist seiner Ansicht nach perfekt. Sein Ziel ist in so einem Fall nicht, eine gute Entscheidung zu torpedieren, sondern so gut es geht alle Konsequenzen zu erkennen.

WENKEBAN

Mensch im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 776

Aussehen

Etwa 40, langes blondes Haar, kunstvoll in vielen Zöpfen geflochten, Vollbart, hellere Haut, hohe Stirn, hellblaue Augen, diverse Kratz- und Bissnarben Dicke, mehrfach geflickte Leinenhose, helles Hemd und Lederweste, dicke Lederhandschuhe und Lederhaube am Gürtel, robuster Rucksack mit eingearbeitetem Käfig, Umhang mit Kapuze

Charakter

Mutig, verständnisvoll, mit Zweibeinern bisweilen ungeduldig, vorbehaltlos ehrlich

Man wird den Mann mit den eigentümlich hellen Augen fast nie wirklich alleine antreffen. Mal schläft eine Spitzmaus in seiner Kapuze, mal faucht eine kleine Wildkatze aus seinem Rucksackkäfig oder ein Vogel sitzt auf seiner Schulter. Wenkeban kümmert sich um Tiere, die sich verletzt haben oder die krank sind. Dass seine Patienten selten gerne behandelt werden und sich tüchtig wehren, wenn er sie schnappt, nimmt er stoisch hin.

Im Rat setzt sich Wenkeban, ganz im Sinne derer, die ihm das Vertrauen gaben, auch dafür ein, den tierischen Bewohnern Smettlers Eiches Raum zu lassen. Dabei ist er keineswegs das Pendant zu einem militanten Vollblutökologen, sondern erinnert nur immer wieder daran, dass all die Bewohner diese Stadt so schätzen, eben weil sie der Natur so nahe ist. Er sucht nach Ansätzen, wie man die Interessen der Zweibeiner mit den Bedürfnissen der Tiere in Einklang bringen kann.

GRONARZ

Gronarz Hammerhand, Zwerg im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 713

Aussehen

Einfarbig dunkelbraune Augen (Obsidianzwerg), schwarze Haare, bernsteinfarbene Haut, dichter geflochtener Bart, groß und selbst für Zwerge breit Beiges Hemd, darüber gestrickter grauer Überwurf, der an ein Kettenhemd erinnert, auf der Brust ein kleines Wappen mit einem Hammer in einer Faust, weiß auf schwarzem Grund, Lederkappe, kunstvoll mit Halbedelsteinen verziert

Charakter

Engagiert, emotional, Weitblick, perfektionistisch

Mit etwas über 150 kg Gewicht, und fast anderthalb Metern an Größe wird Gronarz dem Namen seines Volkes kaum gerecht. Niemand, der bei klarem Verstand ist, will diesen muskelbepackten Zwerg zornig erleben. Und tatsächlich ist Gronarz ein Großmeister im Kampf mit Hammer und Schild. Nach langer Zeit als Söldner hat er sich aber geschworen, die Waffen nur noch zu erheben, wenn dem Ort, an dem sein Herz endlich Ruhe fand, Gefahr droht.

Heute sieht man den großen Zwerg jeden Morgen nahe seiner Höhle trainieren, aber dies hat inzwischen einen fast schon meditativen Charakter. Gronarz sucht nach Perfektion in dem, was er tut.

Er ist wesentlich offener als seine meist eher kurz angebundenen Vettern außerhalb des Großen Waldes und damit ein gutes Beispiel für einen typischen Zwerg aus Smettlers Eiche. In Diskussionen kann er durchaus einmal laut und sehr deutlich werden, aber über einen donnernden Faustschlag auf den Tisch geht sein seltener Zorn nie hinaus. Gronarz schätzt die Vielfalt seiner Heimat. Er argumentiert mit deutlichen Worten für die Zwerge und ist durchaus traditionsverbunden, achtet aber auf der anderen Seite die Werte der anderen Völker.

KELGOR BARTSPRECHER

Zwerg im Rat von Smettlers Eiche, Sprecher für 512

Aussehen

Schneeweiße Haare, einfarbig hellgraue Augen (Diamantzwerg), blassgraue Haut, große, knollige Nase, kurzer Bart, schlank für einen Zwerg
Braune Hose mit Hosenträgern, hellbeiges Hemd, barfuß

Charakter

Herzlich, freundlich, lacht gerne, teils etwas ungeduldig und oberflächlich

Der Kontrast zu Gronarz im Erscheinungsbild könnte kaum größer sein. Kelgor ist zwar wie alle Zwerge breitschultrig, wirkt neben seinem Amtskollegen aber klein und schwächig. Wo Gronarz mit großer Ruhe auftritt, wirkt Kelgor fast schon hektisch, immer irgendwie in Bewegung, den Blick mal hierhin mal dorthin schickend.

Kelgor ist ein Fürsprecher einfacher Lösungen. Kompliziert zu denken führt seiner Ansicht nach auch zu Komplikationen bei der Durchführung. Damit eckt er bei so manch anderem Ratsmitglied öfter einmal an. Auf der anderen Seite ist er häufig derjenige, der andere Räte wieder auf den Boden der Tatsachen holt, wenn er fast schon betont naiv fragt, ob es denn nicht auch eine einfachere Lösung geben könnte.

BISNIK

Reiter Bisnik, Botschafter Alimshais

Aussehen

Mitte 30, relativ klein, tief gebräunte Haut, rötlich braune kurze Locken und Bart, blaue Augen, Reithosen, weiches Lederwams mit dem Wappen Teskerams groß auf der Brust (vielfarbig, fünfgeteilt in die fünf Stammeswappen), feste Schuhe

Charakter

stolz, eitel, ungeduldig, kurz angebunden, ehrgeizig

Botschafter Bisnik strebte nach Macht im Königreich Alimshai, er hoffte sogar, irgendwann zum König erwählt zu werden. Aber der junge Mann hatte die Rechnung ohne die Stammesführer gemacht. So wurde er kurzerhand zum Botschafter „befördert“ und sitzt nun auf unabsehbare Zeit in Smettlers Eiche fest.

Dementsprechend ist Bisnik selten sonderlich guter Laune und vertritt sein Land bei Sitzungen des Rates, zu denen er doch einmal hinzugezogen wird, nicht sehr enthusiastisch. Man hat sich sowohl in der Botschaft als auch unter den Räten damit abgefunden, dass Bisnik meistens durch Abwesenheit glänzt. Sollte man ihn suchen, so wird man eher draußen jenseits der Felder vor dem Großen Wald fündig, wo er regelmäßig auf die Jagd geht.

Wenn man ihn nun doch einmal braucht, dann muss ihn erst mal jemand aufspüren. Das wäre eine durchaus anspruchsvolle Aufgabe für die Spielerfiguren. Denn Bisnik zu finden ist eine Sache. Ihn zu überreden, nach Smettlers Eiche zu kommen eine ganz andere. In so einer Situation macht der Botschafter sehr deutlich, dass er ein ganz besonderes Amt einnimmt. Hier ist diplomatisches Vorgehen kein Spaziergang.

BUTTERLUND

Geweihter Elkons, Karingam Butterlund,
Vertreter des Matriarchats Elonel

Aussehen

Etwas über 40, große Bohnenstange knapp über zwei Meter, wirre braune Locken, braungrüne Augen, schlanke Hände, tiefe Bassstimme
Hose in hellem Beige, weite Tunika in etwas dunklerem Ton, das Wappen Elonels klein beiderseits am Kragen eingestickt, dunkelbeiger Umhang mit dem eingestickten Symbol seines Gottes, Elkons Symbol mit einer Schlaufe am Gürtel

Charakter

ruhig, ausgeglichen, sehr diplomatisch, dienstlich korrekt

Zu Beginn seiner Amtszeit vor etwas sieben Jahren tat sich Karingam ziemlich schwer in Smettlers Eiche. Der durchaus praktisch veranlagte Priester Elkons war es aus Melwen gewohnt, die Dinge streng bürokratisch anzugehen. In der „verlotterten und schlampig geführten“ Botschaft in Smettlers Eiche machte er sich bei dem eingespielten Personal keine Freunde, als er strikt Vorgehen nach Vorschrift verlangte. Als er dann langsam selbst begriff, dass in der Stadt die keine ist eben auch Diplomatie ganz anders tickt (wenn sie überhaupt tickt), war es ein schwerer Schritt für ihn, seinen Irrtum offen einzugestehen.

Genau das hat er aber getan und dafür das bekommen, was man anderswo in einem politischen Amt bei solch einem Vorgehen niemals erhalten würde: tiefen Respekt. Heute arbeiten Karingams Mitarbeiter ihm gezielt zu, akzeptieren, dass er hier und da auf klare Regeln pocht, wohl wissend, dass er auf die Erfahrenen unter ihnen hört, wenn sie ihn vor zu viel Bürokratie vor allem im Umgang mit dem Rat warnen.

GRAF BART

Graf Hostur Bart, Botschafter des Königs von Nondola

Aussehen

Fast 70, langer weißer Bart, am Ende mit einem Band gebunden, daran ein in gold gefasster Opal, Bart teils über die Schulter geworfen, fast kein Haupthaar, blaugraue verkniffene Augen, beim Lesen fast mit der Nase auf dem Papier
Orangerote Roben mit dem Wappen Nondolas groß auf der Brust (Krone auf silbernem Grund über Spinnennetz auf Blau mit rotem Edelstein in der Mitte), goldene Amtskette, ebenfalls mit dem Wappen

Charakter

gebildet, ein wenig hochnäsig, schätzt geistreichen Humor, hasst schlechte Manieren, spricht langsam

Trotz langjähriger Arbeit als Botschafter des Königreiches hat Graf Bart nie sein vornehmes Benehmen abgelegt. Selbst wenn sich ein Gesprächspartner wie ein echter Barbar aufführt, bewahrt er Haltung. Beim nächsten Besuch wird dieser Flegel jedoch verschlossene Türen vorfinden.

Nondola ist nicht Mitglied im Blühenden Bund (siehe Geschichte ab 599 ndD). Die Hauptaufgabe des Botschafters ist es, Handelsbeziehungen zu der seltsamen Stadt im Wald zu schützen und zu stärken, wobei das Königreich die eigenen Interessen spürbar vornan stellt. Graf Bart greift immer wieder einmal ein, wo er eine Benachteiligung von Händlern aus Nondola vermutet. Da der Rat von Smettlers Eiche nicht wirklich ein harter Gegenspieler ist, hat sich Nondola in den letzten Jahrzehnten so manchen etwas unfairen Vorteil im Handel mit Bewohnern aus Smettlers Eiche verschafft.

Die Einwohner der Stadt die keine ist sind weitgehend ein Miteinander zum gemeinsamen Wohl gewohnt. Ein teils skrupelloses Wirtschaften in die eigene Tasche verwirrt viele.

MEISTER WINDHAUCH

Meister Nalagren Windhauch, Magister des zweiten Ranges, in Abordnung Stimme des Großmagierreiches in Smettlers Eiche

Aussehen

Mitte 50, braunes glattes Haar mit weißen Strähnen, sauber gekämmt, glatt rasiert, blaue Augen, dichte Brauen, breite Schultern aber nicht kräftig im Alltag robuste Stoffhose, dunkles Hemd mit dem Wappen Tilunas am Kragen (Auge mit flammender Pupille auf blauem Grund, durchzogen von roten Linien), darüber wettergegerbte Lederjacke, bei amtlichen Anlässen weite graue Robe mit blauen Säumen und dem Wappen Tilunas groß auf dem Rücken

Charakter

pragmatisch, unkompliziert, offen, kompromissbereit

Wie an seinem Namen zu erahnen ist, ist Nalagren Luftmagier. Schon als junger Bursche faszinierten ihn neben dem Studium der Elemente vor allem fremde Länder und er machte sich früh mit profundem Wissen sehr nützlich für die Führung des Großmagierreiches. Sein unkompliziertes und eher wenig diplomatisches Auftreten, kombiniert mit einer persönlichen Empfehlung des greisen ehemaligen Botschafters für Tiluna, Exildur Funkenflug, brachten ihn schließlich als Mitarbeiter der Botschafter nach Smettlers Eiche. Vor vier Jahren schließlich übernahm er das Amt des Botschafters von seiner Vorgängerin Hanai Steinschmelzer.

Nalagren ist die ideale Besetzung für seinen Posten. Gegenüber Smettlers Eiche zeigt er die notwendige Offenheit, lässt die Diplomatie außen vor und geht sehr persönlich auf Verhandlungspartner zu. In Tiluna schätzt man seinen Rat, wenn das Großmagierreich seine Interessen angemessen vertreten wissen möchte. Der weite Spagat zwischen durchorganisiertem Magierreich und leicht chaotischer Struktur in Smettlers Eiche gelingt ihm mit erfrischender Lockerheit.

BALEND

Pflanzenmeister am Ort des Wissens (siehe auch besondere Gebäude 11, Druidengilde)

Aussehen

Mensch Ende 50, spitze Ohren, leicht elfisch wirkende Augen, kurzes hellbraunes Haar, kein Bartwuchs hellgrüner Umhang, darunter graue Alltagskleidung

Charakter

aufmerksam, intelligent, etwas besserwisserisch, in Diskussionen schnell laut

Balends Blut ist nur zu einem Viertel elfisch, aber er wirkt äußerlich wie ein Halbelf und benimmt sich oft wie ein Elf. Die Tatsache, dass seine druidischen Begabungen relativ schwach ausgebildet sind, sorgte dafür, dass er sich anderweitig der Natur annäherte. Balend hat von vielen anderen Druiden gelernt, alle Aufzeichnungen über Pflanzen gelesen, die es in der Druidengilde gibt und war mehrmals in der großen Bibliothek von Tiluna. Kaum jemand weiß mehr über die Kräuter und Pflanzen im Großen Wald.

Zusätzlich ist er ein Großmeister der Alchemie, wobei er sich auf die Kombination verschiedenster Pflanzenextrakte und die Herstellung von getrockneten Wirkstoffen spezialisiert hat. Er verwendet aus Prinzip nie Feuer.

Seit einigen Jahren hat er einen der Posten der Hüter der Druidengilde übernommen und hier endlich seine Bestimmung gefunden. Balend liebt es, sein Wissen weiter zu geben. Im Umgang mit ihm muss man allerdings eine unabsichtlich immer wieder auftauchende Überheblichkeit wegstecken können, denn aus seiner Sicht ist man höchstwahrscheinlich ungebildet.

DELIALIA

Baummeisterin am Ort des Wissens (siehe auch besondere Gebäude 11, Druidengilde)

Aussehen

Waldelfe, etwas über 1,5 m groß, langes braunes Haar mit grünlichem Schimmer als dicker Zopf geflochten, braungrüne Augen, raue kräftige Hände
Kurzes grünes Kleid mit breitem Gürtel, drei Gürteltaschen, mehrere Messer, flacher Rucksack, barfuß

Charakter

Temperamentvoll, naturliebend, wenig Verständnis für Zerstörung aus Unwissen heraus, aggressiv bei mutwilliger Zerstörung

Den Titel Baummeister nahmen bisher nur sehr wenige der Aufseher der Druidengilde wahr. Delialias Leidenschaft ist das Klettern. Dabei hat sie zahlreiche Methoden erlernt oder weiter entwickelt, um einen der Jahrtausendbäume zu besteigen, ohne ihm Schaden zuzufügen. Sie verkeilt behutsam Holzstücke in stabilen Furchen der Rinde, nutzt Seile, um über glatte Bereiche zu gelangen oder krallt sich noch in feinsten Unebenheiten fest.

Dank dieser Techniken und einem beachtlichen druidischen Talent zur Beeinflussung von Pflanzen, kann sie auch für Andere dauerhafte Lösungen schaffen, um in die Krone eines Baumriesen zu gelangen. So manche Möglichkeit, ein elfisches Heim zu erreichen, geht auf ihre Ideen zurück.

Ihr umfangreichen Wissen gibt Delialia nur mit viel Vorsicht weiter. Auf keinen Fall will sie Armeen von Konstrukteuren produzieren, die einen Baum nach dem anderen begehbar machen. Man muss sich ihr Vertrauen erst einmal verdienen.

Eine Spielerfigur will sich in Smettlers Eiche ein Heim schaffen und weiß auch schon wo. Dann ist Delialia die richtige Ansprechpartnerin. Um Rat von ihr zu erhalten, könnte sie zunächst Hilfe bei anderen Problemen einfordern. Beispielsweise der Umgang mit neu hierher gezogenen Menschen, die ziemlich skrupellos eine Treppe in einen der Baumriesen an der Nordgrenze der Stadt hacken. Soll man versuchen zu überzeugen oder sind Handgreiflichkeiten unvermeidbar?

ISCEL

Tiermeister am Ort des Wissens (siehe auch besondere Gebäude 11, Druidengilde)

Aussehen

Halbwaldelf mit stark elfischen Zügen, Ende 80, wirkt aber wie 40, hellbraune wirre Haare, einige Sommersprossen auf blasser Haut, dunkelbraune Augen, kann lange völlig regungslos stehen
dunkelgrüne Weste über bloßem Oberkörper, Lederarmschienen, stark abgewetzte Lederhose, dunkelgrüner weiter Umhang mit Kapuze und kunstvoll eingesticktem Baum auf dem Rücken

Charakter

ruhig, weise, ausgeglichen, große Überzeugungskraft

Iscel ist dank seiner druidischen Fähigkeiten vor allem ein meisterlicher Heiler. Aber die große Liebe des Halbwaldelfen gilt allem, was krabbelt, fliegt und klettert im Großen Wald. Im Gesicht des sonst so besonnenen Mannes wird man kindliche Begeisterung erkennen, wenn er ein Tier entdeckt, das ihm tatsächlich noch unbekannt ist oder ein Verhalten, das er so noch nicht beobachtet hat. Diverse Aufzeichnungen zu dem Verhalten verschiedener Tiere in der Druidengilde stammen von ihm selbst.

Dabei sind es vor allem die kleinen Lebewesen, die ihm am Herzen liegen: Mäuse, Eichhörnchen, Käfer und andere Insekten. Eine sehr innige Beziehung hat Iscel auch zu den Fey in Smettlers Eiche, die vor ihm schon lange nicht mehr fliehen.

Dank seiner Kenntnisse ist Iscel auch ein enger Vertrauter der Blätter des Silbernen Baumes. Das Angebot, diesen beizutreten, lehnte er vor Jahren freundlich ab, aber wenn er beunruhigende Beobachtungen macht, informiert er zügig einen seiner Freunde mit dem silbernen Blatt.

GEWEIHTER SEILEP

Priester Aiwas

Aussehen

Ende 50, wirkt aber wie Anfang 40, meist Dreitagebart aus dunklen und grauen Stoppeln, Halbglatze, großes Muttermal auf der linken Wange, klein mit ein wenig Bauch, Lachfalten
Moosgrüne Kutte mit dem Symbol Aiwas auf dem Rücken, Saum etwas ausgefranst

Charakter

kinderlieb, humorvoll, fürsorglich, geduldig

Die Singai Anhänger, die Seilep betreut, leben größtenteils im weiteren Bereich um das Nordtor. Jeden Zehntag gibt es einen Gottesdienst, zu dem sich alle unter freiem Himmel versammeln. Zusätzlich ist der Priester viel unterwegs, sowohl bei den noch fest dem Singaiglauben Verbundenen als auch bei Menschen, die mehr hin zum druidischen Glauben tendieren. Er tritt bei Letzteren nicht missionarisch auf, macht aber auch keinen Hehl daraus, dass er sie gerne zum Singai zurückführen würde.

Die Einstellung von Elfen und anderen Personen, die keinem Glauben im eigentlichen Sinne besitzen, versteht Seilep nicht wirklich und heißt sie auch nicht gut. So lange daraus aber eine menschenfreundliche Haltung erwächst, wird er niemanden offen angreifen.

Seilep ist ein guter Heiler mit der priesterlichen Gabe, das Element Unleben in der Form in seiner Bewegung einzuschränken, dass er Gift oder die Entzündung einer Wunde bremsen und dadurch besser behandeln kann. In einer kritischen Situation kann er auch die Seele eines lebensgefährlich Verletzten stabilisieren.

INLAGARTH

Priester Feregens

Aussehen

Mensch, fast 90, etwas wackelig, gebeugt, zahlreiche Altersflecken, dürr, schrumpelige Haut, blaue wache Augen
Dunkelblaue Kutte aus Leinen, das Symbol Feregens auf dem Rücken, barfuß, Gehstock

Charakter

locker, unorthodox, schlitzohrig, intelligent

Man sieht Inlagarth das hohe Alter an. Er geht unsicher und sein Kopf nickt unbewusst die ganze Zeit. Aber geistig ist der Priester hellwach und so flexibel wie mancher junge Hupfer. Es war schon immer seine Meinung, dass der Glaube die Basis eines guten Lebens ist, nicht aber, dass er jedes Detail vorschreiben muss. Das einzige, was Inlagarth konsequent beibehält (nachdem er selbst es einführte), ist der Gottesdienst mit seiner kleinen Gemeinde im Regen am Ende jedes Zehntages.

Mit anderen spirituellen Einstellungen hat der alte Priester kein Problem, so lange man seine Ansicht und die seiner Gemeinde ebenso akzeptiert wie er beispielsweise den druidischen Glauben. Sagt man ihm, man glaube nicht an Feregen, dann zuckt er mit den Schultern, deutet nach oben und meint vermutlich: „Aber jeden Abend erwischt er dich doch, hal!“

Inlagarths priesterliche Gabe ist es, das Element Feuer stark in seiner Beweglichkeit einschränken zu können. Das erklärt ein wenig, wie er es schafft, trotz klatschnasser Kutte nicht all zu sehr zu frieren.

KO'ORZ TARSTIN

Baumschamane

Aussehen

Koloss, etwa 150, zweieinhalb Meter groß, relativ schlank, keine Haare, graubraune Haut, graue Augen
Lendenschurz aus hunderten schuppenartig angeordneten Rindenstücken, Tätowierung von Armen und Beinen mit Rindenmustern, barfuß

Charakter

weichherzig, etwas zerstreut, spricht sehr langsam

Vielleicht gerade mal zwei Dutzend Kolosse fühlen sich dem Schamanen und seinen Ansichten tiefer verbunden. Das stört Ko'orz aber kaum. Er ist zufrieden damit, den Geist des Großen Baumes anzurufen, dass er sein Volk beschützen möge. Dabei sieht er alle Kolosse in Smettlers Eiche als „sein“ Volk an. Selbst wenn ein Koloss dem Schamanen zu verstehen gibt, dass er mit dem Großen Baum nichts zu tun haben will, wird Ko'orz nicht aufhören, ihn in die Bitten seiner getanzten und gesungenen Gebete zu integrieren.

Spezielle Begabungen wie sie im Regelbuch zu priesterlicher Magie beschrieben sind, besitzt Ko'orz nicht.

Kolosse in Smettlers Eiche sind ziemlich geduldig, verglichen mit anderen Angehörigen ihres Volkes. Aber die Unbelehrbarkeit des Schamanen fordert eine Konfrontation früher oder später heraus. Ein unangenehmer Moment, den Spielerfiguren vielleicht mitbekommen, oder an dem sie direkt teilhaben könnten.

ZARRAT

Priester Borgoths

Aussehen

Leicht gebräunte Haut, dunkle Haare und Bart, miteinander zu Zöpfen rund um den Kopf verflochten, grüne Augen (Smaragdzwerg), mehrfach gebrochene Nase
Graues langes Gewand, darüber leichtes Kettenhemd, verziert mit Bergkristallsplintern, kleiner Hammer am Gürtel

Charakter

Etwas aufdringlich, neugierig, redselig, interessiert

Borgoth hat die Schätze der Welt in Erde und Fels vergraben, um den Zwergen ein Ziel zu geben. Die höchste Aufgabe für einen Priester ist es daher, danach zu suchen. In Smettlers Eiche hat sich diese Suche nach den Schätzen etwas verschoben, hin zu der Suche nach dem, was Andere wertvoll macht.

Zarrat ist tief überzeugt davon, dass in jedem etwas Gutes tief verborgen darauf wartet, entdeckt zu werden. Als Priester Borgoths ist es seine spezielle Aufgabe, diesen guten Kern aufzuspüren, was die teils etwas penetrante Fragerei des Zwerges erklärt. Dabei macht er mit seiner Überzeugung auch vor Angehörigen anderer Völker keinen Halt.

Er besitzt großes Feingefühl für Leute, die an sich selbst zweifeln und hat mehr als einmal einen Jugendlichen letztendlich davor bewahrt, sich selbst etwas anzutun. Auf der anderen Seite kann Zarrat einem aber auch mit seinem unverwüstlichem Glauben an die inneren Qualitäten gehörig auf den Wecker gehen.

Zarrat kann Personen mit einem starken Segen belegen, der negative Auswirkungen der stofflichen Elemente abmildert.

BLISZILAN

Bewahrer des Herdfeuers im Namen Tirs

Aussehen

Gnom, dick, faltiges Gesicht, selbst für Gnome große Nase, struppiges graues Haar und Stoppelbart
Saubere leichte Hose und helles Hemd, Lederhaube mit eingepägtem Baum, dessen Wurzeln eine Höhle umfassen, Symbol Tirs aus Messing an einer Kette um den Hals

Charakter

Ehrlich, verständnisvoll, etwas schüchtern

Bliszilan ist über vierhundert Jahre alt und, typisch für einen Priester Tirs, der Inbegriff der Sesshaftigkeit. Tief in einer Erdhöhle, die tatsächlich ihren Eingang zwischen zwei Wurzeln hat, bewegt er sich relativ wenig und wird so trotz leichter Kost langsam immer runder. Angehörige anderer Völker werden den Gnom fast nie zu sehen bekommen.

Die Gnome um den Priester Tirs machen sich auch langsam Sorgen um Bliszilan, denn er ist kurzatmig und schläft manchmal mitten in einem Gespräch ein. Sollte man ihm nicht demnächst mehr Bewegung verschreiben, dann wird seine Gesundheit mehr und mehr darunter leiden.

Wie bringt man aber einen Priester Tirs, des Symbols der Sesshaftigkeit in Bewegung? Vielleicht indem man ihm jemand an die Seite stellt, der die andere Seite der Gnomischen Religion, Lymitep, vertritt. Dessen Aufgabe wäre nicht leicht, aber Spielerfiguren schadet die Herausforderung hoffentlich nicht.

Bliszilan ist erstaunlich stark, wenn es darum geht, die dunkle Seite des Elements Gut-Böse in seiner Beweglichkeit einzuschränken. Obwohl diese Fähigkeit in Smettlers Eiche wenig Anwendungsmöglichkeiten besitzt, könnte Bliszilan, wenn man ihn mal in Bewegung brächte, selbst üblen Einflüssen Selaron Isfiliels zumindest kurzzeitig Einhalt gebieten.

HANDEL

Geschäftliche Beziehungen zwischen Einzelpersonen

Allgemein

Handelsbeziehungen bestehen fast ausschließlich zwischen Einzelpersonen. Diverse fahrende Händler besuchen Smettlers Eiche regelmäßig und liefern Materialien und Erzeugnisse, die im Großen Wald nicht zu haben sind. Dazu zählen feinere Stoffe, Erz, Werkzeuge aus Metall und bisweilen Wein und Tabak.

Den eigenen Wagen mit Gütern aus Smettlers Eiche zu füllen dauert seine Zeit. So bleiben diese Händler meist mehrere Tage in der Stadt, um Handelsgut für die Rückreise zu ergattern. Das ist immer auch ein kleines Glücksspiel, denn selbst wenn man zuverlässige Handelspartner kennt, ist nicht mit Sicherheit gesagt, dass man diese antrifft.

Begehrtes Handelsgut sind alle Erzeugnisse, die elfische Sorgfalt und Kunstfertigkeit zeigen. Diese sind aber schwer zu bekommen, da Elfen meist nur nach Bedarf herstellen. Noch seltener, damit aber noch höher im Kurs stehen Arbeiten, die beispielsweise Elfen zusammen mit Zwergen oder Mitgliedern anderer Völker anfertigen. Eine Axt mit scharfer stabiler Klinge und einem Schaft aus besonders hartem Holz, kunstvoll mit elfischen Schnitzereien verziert, bringt einen sehr hohen Preis in anderen Ländern.

Daher ist das Gros der Handelsgüter, das Smettlers Eiche verlässt, besondere Hölzer, Kräuter und getrocknete Pilze, die nur im Großen Wald wachsen. Den Handel mit diesen Gütern nicht zu übertreiben liegt im Interesse der meisten Bewohner. Und wenn jemand beim Sammeln zu weit geht, einzig zur eigenen Bereicherung, dann wird er relativ zügig ein Gespräch mit einem Ratsmitglied führen dürfen oder er lernt sogar eines der Blätter des Silbernen Baumes persönlich kennen.

Die Ausnahme

Offiziell ist der große Handelsposten am Nordtor ein privates Unternehmen, aber in Wahrheit versucht das Königreich Nondola damit ganz gezielt, den Handel in Smettlers Eiche zu kontrollieren.

Fahrende Händler können hier binnen eines Tages ihre Ware verkaufen beziehungsweise gegen begehrte Güter aus dem Großen Wald eintauschen. Das geschieht zwar im Allgemeinen zu deutlich schlechteren Konditionen als beim Handel direkt mit den Bürgern, geht aber wesentlich schneller. Umgekehrt bekommt man im Handelsposten nahezu alles, was der Große Wald nicht zu bieten hat, wenn auch zu einem saftigen Preis.

Die meisten Blätter des Silbernen Baumes sehen dieses Unterfangen Nondolas eher kritisch, die Räte sind sich hier selten einig. So sehr auch manchen Bürgern die Sonderrolle Nondolas stört, so müssen sie doch auch eingestehen, dass die ständige Verfügbarkeit so vieler Güter vieles erleichtert.

Mehr zum Handelsposten finden Sie bei den besonderen Gebäuden 31.

Schon beim Botschafter Nondolas wurde angedeutet, dass im Handelsposten manche Leute gerne in die eigene Tasche wirtschaften - eine Tatsache, über die man stolpern könnte, wenn man eigentlich gegen diesen ungeliebten Einfluss von außerhalb etwas unternehmen möchte.

Die Spieler könnten Teil einer kleinen Verschwörung sein, die sich zum Ziel gesetzt hat, den Handelsposten zu sabotieren. So sehr vielen Einwohnern der Einfluss Nondolas missfällt: Ein militantes Vorgehen würde man in Smettlers Eiche nicht billigen.

BILDUNG

Mehr als man denkt

Wer meint, der Wald sei voller ungebildeter Wilder, der könnte kaum mehr daneben liegen. Jeder Elf erlernt früher oder später Lesen und Schreiben, in Smettlers Eiche meist in mehreren Sprachen. Aber auch unter den anderen Völkern ist Analphabetismus dünn gesät.

Die Kinder lernen zunächst von Eltern, Verwandten und Bekannten alles, was notwendig ist, um sich im Wald von Smettlers Eiche zurecht zu finden. Dazu gehört, dass jeder einige essbare Pflanzen kennt und sich solide in der Nähe seiner Heimat orientieren kann. Regeltechnisch wird man in der Stadt die keine ist niemanden treffen, der nicht mindestens ein Wissen von 10 über den Großen Wald besitzt. Ausnahmen werden von anderen teils bemitleidet und von Kindern auch mal ausgelacht.

Wenn ein Kind alt genug ist – wobei die Eltern entscheiden, wann das der Fall ist – dann schicken sie es zum Unterricht. Dieser findet ganztägig an sogenannten Lerntagen statt, deren Häufigkeit und Termin der jeweilige Lehrer selbst bestimmt. Üblich sind ein bis zwei Lerntage pro Zehntag.

Die Inhalte des Unterrichts fallen je nach Lehrer sehr unterschiedlich aus. Lesen und Schreiben in der Schrift des entsprechenden Volkes sowie grundlegendes Rechnen gehören aber fast immer dazu. Ein zumindest grober Einblick in die elfische Sprache ist häufig und eine Vertiefung der Pflanzen- und Tierkunde selbstverständlich.

„Du hast es gut“, brummt Luindra missmutig, „Elfen müssen nicht zu doofen Lerntagen durch den halben Wald schlurfen.“ Das Mädchen wirft mit missmutigem Blick ein weiteres Holzstückchen in den kleinen Bach und sieht ihm nach. „Schreiben, wer braucht so was?“ Der etwas ältere Elfenjunge neben ihr nimmt ein größeres Rindenstück und ritzt mit der Spitze seines kleinen Messers kunstvoll verschlungene Linien hinein. Dann reicht er es seiner Menschenfreundin. „Was ist das?“ fragt Luindra. „Ethelen Larithan Nuilahalen“ antwortet der Elfenjunge. „Und was heißt das?“ „Sag ich dir nicht.“ antwortet Felialhal mit einem frechen Grinsen, „musst du schon selbst rausfinden.“

Auf jeden Lehrer kommen im Schnitt etwa ein Dutzend Kinder. Jeder Lehrer kennt seine Schüler gut und kümmert sich auch intensiv um deren seelische Entwicklung. Natürlich gibt es auch schlechte unfähige Lehrer und einige wenige, die ihre Schüler malträtieren. Für die Mehrzahl der Kinder ist ihr Lehrer aber eine Vertrauensperson und auch allgemein sind Vermittler von Wissen in Smettlers Eiche hoch angesehen.

Alariana bedeutet ihren drei Schülern nur mit Gesten, sich von der Hohen Wurzel wieder zurück zu ziehen, nachdem sie von dort oben die brütende Braungans eine Weile beobachtet haben. Nachdem sie in sicherer Entfernung sind, beugt sich die Halbhelfe zu ihren Schützlingen und meint: „Sie werden bald schlüpfen. Wollen wir uns vielleicht gleich am Tag nach morgen wieder zu einem Lerntag treffen?“ Der Vorschlag trifft auf breite Zustimmung der Kinder.

Smettlers Eiche

SCHUTZ UND RECHT

Wie sich ein so großer Ort selbst schützt

SCHUTZ

Grundlegende Einstellung

Es gibt kein Heer, keine Wächter, keine Richter im eigentlichen Sinne, ja sogar kein fest geschriebenes Gesetz. Manche würden das als eine Beschreibung von Anarchie ansehen. In Smettlers Eiche leben aber zu einem Großteil Personen, die sich dem Element Leben in besonderer Weise verbunden fühlen. Die ethische Einstellung, speziell bei den Elfen, aber auch bei anderen Völkern, tendiert deutlich zu Vertrauen, Offenheit und Genügsamkeit.

Es gibt kaum Gelegenheit und auch wenig Notwendigkeit zu Neid. Man hat, was man zum täglichen Leben benötigt, und hilft einander. Wer hier Reichtümer ansammeln will, der wird bei den meisten Bewohnern nicht viel holen können. Geld dient zwar als Hilfsmittel, um nicht alles über komplizierte Tauschgeschäfte abwickeln zu müssen, aber kaum jemand hat viel davon bei sich.

Einfluss des Silbernen Baumes

Verstärkt wird die grundlegend von Vertrauen und Offenheit geprägte Stimmung noch durch den sanften Einfluss des Silbernen Baumes, dessen Wurzeln die gesamte Stadt durchziehen. Dieser Einfluss raubt niemand den freien Willen, stärkt aber die positive Seite des Elements Gut-Böse. Noch wichtiger dürfte die Tatsache sein, dass er auch das Leben stärkt. Dieser Einfluss nimmt in der Nähe böser Taten ab und sorgt dadurch dafür, dass hinterlistige Leute tatsächlich etwas leichter erkranken als ihre ehrlichen Mitbürger.

Intensives Unleben, das nicht Teil eines natürlichen Prozesses wie Tod und Verwesung ist, wird in Smett-

lers Eiche in seiner Bewegung eingeschränkt, als hätte es es andauernd mit einem Priester zu tun, der es bannt. Ein Untoter würde eine Spur des Todes durch die Stadt ziehen, aber er käme kaum weiter als einige hundert Meter. Einem so von Hass erfüllten Wesen wie Selaron Isfilieel ist schon die Nähe der Stadt unangenehm.

In ganz Smettlers Eiche ist die Heilung von Wunden bei Personen mit einer tendenziell dem Guten zugeneigten ethischen Einstellung (ab 0 - Neutral) um 0,1 pro Tag beschleunigt. Druiden und Elfen können pro zehn Minuten einen zusätzlichen Elementarpunkt Leben beeinflussen.

Blätter des Silbernen Baumes

Die etwa zwei Dutzend Blätter bewahren das Geheimnis des Silbernen Baumes und greifen frühzeitig ein, wenn ihm Gefahr droht. Sie sehen sich größtenteils aber nicht als Wächter von Smettlers Eiche. Da sie viel unterwegs und dank diverser Tiere und der Fey sehr gut miteinander vernetzt sind, können sie Informationen schnell weitergeben. So ist es ihnen möglich bei Bedarf die Einwohner frühzeitig zu warnen.

Wie den Beschreibungen oben bei den besonderen Personen zu entnehmen ist, sind die Fähigkeiten der Blätter sehr unterschiedlich, aber alle besitzen außerordentliche Fertigkeiten in teils mehreren Bereichen. Vor allem können sie aus dem Verborgenen heraus einem Eindringling schnell den Wald zur grünen Hölle machen. Gegen eine ernsthafte Bedrohung größeren Ausmaßes würden sie aber sicherlich die Bevölkerung mit heranziehen.

Bevölkerung

Smettlers Eiche ist keine reine Wildnis, aber eine ganz andere Umgebung als die Straßen einer Stadt aus Stein. Die Anzahl von Einwohnern, die gut mit einem Bogen umgehen und zugleich im Verborgenen bleiben können, ist ziemlich hoch. Viele Zwerge und Kolosse sind zwar friedfertig wie die meisten anderen Bewohner, können aber sehr wohl mit einer handfesten Waffe umgehen. Sollte dereinst doch jemand aus irgendwelchen verrückten Gründen meinen, Smettlers Eiche angreifen zu müssen, dann würden die Blätter vermutlich einen schnellen Rückzug organisieren und dann die vorrangigste Stärke der Einwohner nutzen: Sie alle kennen den Wald. Eine Armee hätte gegen eine dann folgende Guerillataktik schlechte Karten.

So weit die Bewohner voneinander entfernt wohnen, so eng ist doch ihr Zusammenhalt im Fall von Gefahr. Ein Hilferuf irgendwo hinter der Wand von Melwen wird nicht beachtet, ein Schrei in Not innerhalb von Smettlers Eiche wird, so ihn jemand hört, für eine Reaktion sorgen.

Es gibt einige kleine Gruppen in Smettlers Eiche, die es sich selbst zur Aufgabe gemacht haben, nach dem Rechten zu sehen. Ein Beispiel dafür ist der Rat Sir Meiner (siehe bei den besonderen Personen), der mit einer Gruppe anderer Bürger mit militärischer Vergangenheit immer wieder Patrouillen im Vorland von Smettlers Eiche durchführt. Gemeinsam ist diesen Gruppen, dass sie Übeltäter meist nur vertreiben (teils nach einer tüchtigen Abreibung). Schwerere Fälle aber bringen sie vor den Rat.

Inzwischen wurden schon vier Familien im Norden der Stadt Hühner gestohlen, ganz zu schweigen von den Eiern, die vielerorts verschwinden. Es muss etwas getan werden. Der Sohn eines Geschädigten (eine Spielerfigur) sammelt einige Freunde um sich und will den Dieb auf frischer Tat erwischen. Das klingt gut, ist aber knifflig. Und das Lauern in feucht kühler Nacht ist nicht nur ungemütlich, sondern auch unheimlich. Dann schlägt der Dieb wieder zu, aber nicht da, wo man auf der Lauer lag. Soll man sich aufteilen? Aber wie einander dann alarmieren? Was, wenn der Dieb bewaffnet ist?

STREITSCHLICHTUNG

Unstimmigkeiten werden nachbarschaftlich, bisweilen durchaus lautstark ausdiskutiert. So man sich nicht einigen kann, wird man denjenigen ansprechen, dem man bei der Wahl zum Rat das Vertrauen ausgesprochen hat (siehe beim Rat im Abschnitt Politik und Bevölkerung oben). Gemeinsam mit anderen Trägern von Vertrauen wird er versuchen, den Streit zu schlichten.

Findet man in diesem Kreis keine Lösung, dann wird der Streitfall bei der nächsten Sitzung des Rates vorgetragen und von diesem entschieden. Allein die Tatsache, dass den Ratssitzungen jeder beiwohnen darf, sorgt oft schon für eine Einigung vor diesem letzten Schritt. Der Rat muss sich zwar mit jedem solchen Fall beschäftigen, aber bei albernem Kleinigkeiten kann man sich einiger deutlicher Bemerkungen der Anwesenden auch aus dem Kreis der Räte sicher sein. Und da Vertrauen die wichtigste Währung der Stadt ist, will man das vermeiden.

VERBRECHEN

Es gibt Verbrechen in Smettlers Eiche. Meist sind es Bagatellen wie das „Borgen“ eines Werkzeugs oder das Stehlen von Nuloks (sehr schmackhaften Pilzen) aus der Beute eines anderen, aber auch boshafter Diebstahl, Gewalt und sogar Mord kommen vor. Die meisten schweren Verbrechen werden von Leuten verübt, die sich in der Stadt nicht wirklich zuhause fühlen oder die gezielt hierher kommen, um die Gutmütigkeit der Einwohner auszunutzen.

Letzteres ist der Grund dafür, dass vor allem viele Kunsthandwerker unter den Elfen sich Fremden gegenüber teils abweisend zeigen. Um an bestimmte Waren zu kommen, braucht man da die Fürsprache eines Einwohners.

Im Großen Wald ist es nicht sonderlich schwer, nach getaner Tat davon zu kommen, wenn man sich halbwegs auskennt. Wird man doch erwischt, so wird man vor dem Rat landen, der dann über eine Strafe entscheidet.

Zeigt sich der Übeltäter ernsthaft reuig, was in dieser Stadt eine unangenehm hohe Zahl emphatisch begabter Personen überprüfen kann, dann wird die Strafe aus Wiedergutmachung bestehen, sofern dies möglich ist. Das kann Arbeit für den Geschädigten sein oder das Verhindern von weiterem Unheil ähnlicher Art. In Fällen wie Mord, Vergewaltigung oder anderer schwerer Verletzung von Körper oder Seele verbannt der Rat den Täter aus Smettlers Eiche. Bevor er die Stadt verlassen muss, wird er mehrere Tage nahe des Ratstisches an einen Pfahl gebunden, damit ihn möglichst viele Einwohner sehen können. Zusätzlich kann es sein, dass man ihm eine Wunde in Form eines Auges in den Oberarm ritzt, die dann vernarbt und ihn als für immer Verbannten kennzeichnet.

Nur bei von Bösartigkeit gezeichneten Fällen werden sich die Blätter des Silbernen Baumes persönlich mit in die Bestrafung einmischen. Eine Möglichkeit ist, dass mehrere Blätter einen Verbannten in einer Weise verfolgen, dass er dies bemerkt, zugleich aber erkennen muss, dass sie sich problemlos auch völlig ungesehen in seiner Nähe aufhalten können. In den extremsten Fällen kam es auch schon vor, dass die Blätter dafür gesorgt haben, dass ein Verbrecher nie wieder zurückkehren konnte. Der letzte solche Fall liegt aber schon über hundert Jahre zurück.

ERSCHEINUNGSBILD

Große Vielfalt unterschiedlicher Behausungen

ALLGEMEINES

Smettlers Eiche befindet sich im Übergangsbereich zwischen einer hügeligen Region mit vergleichsweise spärlicherem Wachstum an Jahrtausendbäumen und einem weiten flachen Gelände, durchzogen von vielen kleinen Seen und Teichen. Generell findet man vor allem im Westen der Stadt viele Stellen mit freiem Blick zum Himmel. Die Karte zeigt die Kronen der Jahrtausendbäume in Originalgröße und -position, ebenso den hier oft vorkommenden Unterwuchs aus normalgroßen Bäumen. Nach Osten wird der Bewuchs mit den großen Bäumen deutlich dichter, aber auch hier findet man immer wieder Lücken zwischen den Kronen.

Kairun Selgin Ithiendil wählte diesen Ort bewusst, um möglichst vielen Personen mit unterschiedlichen Vorlieben die Möglichkeit zu bieten, hier eine Heimat zu finden. Dass dies dazu führen würde, dass die einzelnen Völker ihren Eigenarten entsprechend ihre jeweils eigenen Bereiche der Stadt besiedeln würden, betrübte ihn zunächst sehr. Obwohl Zwerge, Gnome, Halblinge und Kolosse jeweils recht dicht mit Ihresgleichen beieinander wohnen (siehe auch S. 124), ging sein Wunsch dennoch in Erfüllung. Im allgemeinen sind viele Völker zwar eher unter sich, die Übergänge zwischen den einzelnen Vierteln sind aber fließend.

Die Vegetation der Stadt ist sehr abwechslungsreich. Insgesamt sind die Bäume ein gutes Stück größer als im sonstigen Nordwald und wuchtige Stämme mit weit ausladenden großen Wurzeln überwiegen. In den dichter bewohnten Teilen der Stadt machen so manche ausgetretene Pfade das Vorankommen leichter, aber auch sie schlängeln sich um alle größeren Hindernisse herum. Fast alle Wege sind deutlich länger als es die Karte vermuten lässt.

Im Osten ist Smettlers Eiche von der Welt außerhalb der Hecke kaum zu unterscheiden. Der Unterwuchs fällt vielleicht etwas spärlicher aus und Spuren von Tieren trifft man nicht ganz so oft an.

Speziell im Ostteil der Stadt ist ein Durchqueren von Nord nach Süd in einem Tag praktisch unmöglich, selbst wenn man gute Ortskenntnis besitzt.

Auch das Klima in und um Smettlers Eiche ist etwas milder als im sonstigen Nordwald. Man spürt aber sehr wohl noch den Wechsel der Jahreszeiten und alle paar Jahre rieselt in den lichterem Gegenden

tatsächlich auch einmal ein wenig Schnee bis zum Boden herab.

Schnee, hier? Das muss genutzt werden. Auch wenn es sich nur um ein paar magere Zentimeter handelt und es nur wenige Stellen gibt, an denen man genügend davon für einen Schneeball zusammenschaben kann. Klein und Groß gleichermaßen bewirft sich mit viel Kreischen und Lachen mit den kalten Geschossen.

Smettlers Eiche

GEBÄUDE

Elfen

Die Mehrzahl der elfischen Behausungen sind klein, gerade ausreichend für einige Habseligkeiten und einen trockenen Platz zum Schlafen. Sie fügen sich oftmals fast nahtlos in ihre natürliche Umgebung ein. So gibt es kleine Kammern unter Wurzeln, deren natürliche Wände und Decke durch dicht geflochtene Ranken ergänzt sind. Äußerst beliebt sind auch Höhlungen oder Nischen in der alten Rinde eines Jahrtausendbaums.

Die Mehrzahl elfischer Wohnungen befinden sich aber hoch oben in den Bäumen. Dabei wird der Wuchs des Baums und der darauf lebenden anderen Pflanzen geschickt genutzt, um einfache Behausungen aus Holz oder Flechtwerk zu tragen. In manchen weit ausladenden Baumkronen findet man Gemeinschaften von mehreren Dutzend Elfen.

Manchmal schmiegen sich deren Wohnungen eng aneinander wie große Weintrauben, manchmal sind sie über die ganze Krone verteilt, verbunden durch Hängebrücken, Strickleitern oder in rauer Rinde geschickt verkeilte Hölzer, die schmale Treppen bilden. Seltener sind geflochtene Kugeln, frei unter großen Ästen an langen Ranken aufgehängt.

Nicht jede solche Gemeinschaft erreicht man direkt über den Stamm des Baumes, auf dem sie sich befindet, sondern der Weg führt über Brücken und Seile von einer Krone zur nächsten. Wer nicht schwindelfrei ist, der wird hier nicht weit kommen. Der Weg nach oben kann auch sehr unterschiedlich gestaltet sein und stellt oft bereits die erste Herausforderung dar. Vielfach sind es nur fest in der Rinde verankerte Holzscheite, die als Tritt dienen und nicht immer mit einem Geländer ausgestattet sind. Es gibt aber auch kunstvolle Treppen, teils in die

Rinde hinein geschnitzt, wo dies dem Baum nicht schadet. Seltener sind mit dem Baum teils verwachsene Hölzer, die als Leiter dienen, oder Kletterseile.

Fey

Die wenigen Fey, die dauerhaft in Smettlers Eiche leben, tun dies wie ihre Verwandten an Orten besonderer natürlicher Schönheit (siehe hierzu im Kapitel zu den Bewohnern des Großen Waldes). Im Gegensatz zum Wald außerhalb der Stadt befinden sich diese hier aber immer in sehr großer Höhe, wo sie selbst gute Kletterer nur schwer erreichen können.

In einigen wenigen Fällen befinden sich die Heime sehr naturverbundener Elfen ganz in der Nähe eines Feyschwarms. Die Elfen werden diese Tatsache aber gegenüber Fremden tunlichst für sich behalten.

Gnome

Gnome bewohnen eine Vielfalt unterschiedlicher Heime. Oft handelt es sich um Kombinationen aus natürlicher Struktur und handwerklichem Anbau wie beispielsweise eine felsige Unterhöhlung, die nach vorne durch einen Anbau zum Haus ergänzt wurde, oder einen ringförmigen Holzbau um eine senkrecht ins Erdreich tauchende Wurzel. Gnome bauen fast immer erdverbunden. Mancherorts findet man kleine Hütten auf einer großen Wurzel.

Ebenfalls fast allen Gnomenbehausungen gemein ist, dass man sie in kleinen Gruppen vorfindet. Da lehnen sich beispielsweise mehrere aufeinander errichtete hölzerner Häuser gemeinschaftlich an einen Stamm zwischen zwei Wurzeln oder einer der ganz seltenen gefallenen Äste wurde ausgehöhlt

und innen mit einem Wirrwar aus Räumen und Gängen versehen, in dem man sich leicht verirrt.

Zwischen diesen Ansammlungen liegen teils Distanzen von drei oder mehr Bäumen (und damit gut 200-300 m), insgesamt ist die Gemeinschaft der Gnome aber auf ein relativ enges Gebiet begrenzt. Die Gnome von Smettlers Eiche schätzen den Kontakt zu anderen Völkern sehr, lieben aber auch die Nähe zu ihresgleichen – ein Ausdruck des Widerspruches von Tir und Lymitep in jeder Gnomenseele.

Man findet fast kein Gnomenheim, das nicht seinen eigenen kleinen Gemüse- und Kräutergarten besitzt. Hinter einfachen, aber stets gut instand gehaltenen Zäunen oder Hecken gackern Hühner und Enten oder eine Ziege knabbert an allem Grün um sie.

Halblinge

Die Halblinge der Stadt die keine ist leben ähnlich nahe beieinander wie die Gnome. Ihre Heime drängen sich aber nicht so eng zu einzelnen Gruppen zusammen, sondern stehen eher einzeln. Es gibt zwar auch Wohnungen, die teils in den erdigen Boden gegraben sind, aber nur im höher gelegenen Gelände hat man eine Chance, diese halbwegs trocken zu halten. Die meisten Behausungen sind kleine, liebevoll gestaltete Holzhäuser.

Es gibt praktisch kein Halblingheim, von dem aus man nicht das nächste kleine Haus sehen kann. Nachbarschaftliche Hilfe wird groß geschrieben und man besucht sich oft, gerne und lang.

Auch Halblinge haben meist einen kleinen oder auch mal etwas größeren Garten um ihr Heim herum. Kräuter findet man da aber eher selten,

sondern meist Früchte tragende Pflanzen und auf manchem Misthaufen gut behütete Pilze. An Tieren halten sich manche Halblinge ein oder zwei kleine Schweine, eine Ziege oder eine Hand voll Schafe.

Halblinge tendieren stark dazu, ihre weitere Umgebung zu kultivieren. Da stehen Bäume normaler Größe auch einmal als Allee, die einen der breiteren Wege säumt, und an einem der beständigeren Teiche findet man einen Bootsanleger und ein Häuschen für Enten. Kaum woanders in Smettlers Eiche kommt man dank der gepflegten Wege so zügig von einem Ort zum nächsten.

Kobolde

Andernorts hausen Kobolde in all den Nischen, die für die größer gewachsenen Leute zu klein sind. Häufig leben sie am Rand der Gesellschaft und werden wie Ungeziefer behandelt. An einem Ort wie Smettlers Eiche, der praktisch nur aus Winkeln, Furchen und Kanten besteht, ist das unnötig.

Kobolde leben in Smettlers Eiche in Gruppen von einer einzelnen kleinen Familie bis hin zu Gemeinschaften von über fünfzig Individuen. Sie bauen ihre kleinen Behausungen geschickt und phantasievoll in jede Furche oder Höhlung, die ausreichend groß für ein Schlaflager und eine kleine Wohnhöhle ist.

Relativ häufig sind geflochtene, korbartige Strukturen, abgedichtet mit Wachs oder nur durch ein Blätterdach geschützt. Aus der Ferne wirken solche Konstruktionen wie Wucherungen aus großen Wespenestern oder wie Eichhörnchenkobel, teils auch frei hängend unter den großen Ästen.

Auch in Smettlers Eiche gibt es Leute, die den kleinen grünen Kerlchen misstrauen, die Mehrzahl sieht sie aber als gleichberechtigte, wenn auch ein wenig gewöhnungsbedürftige Nachbarn an. Gerade Besitzer von größeren Gebäuden schätzen Kobolde als Untermieter in einem ohnehin für andere zu engen Dachstuhl oder erlauben ihnen, geflochtene Behausungen unter einem überhängenden Dach zu bauen. Kobolde kommen problemlos an Stellen, die für die Großen eine gefährliche Kletterpartie oder mühsames Kriechen bedeuten würden. Viele von ihnen sind geschickte kleine Handwerker und eine kleine Gruppe Kobolde kann effizient all die kleinen Ausbesserungen vornehmen, die das feuchte Klima im Großen Wald an Gebäuden notwendig macht.

Kolosse

Die meisten Kolosse leben in einem kleinen Bereich an der Nordhecke. Dort stehen in mehreren Halbkreisen Blockhäuser aus wuchtigen Stämmen normaler Bäume. Die Gebäude sind lang gestreckt und bieten jeweils Platz für ein bis drei Familien, die sich einen Gemeinschaftsraum in der Hausmitte teilen, in dessen Zentrum sich eine Feuerstelle befindet. Darum herum gruppieren sich die Wohnräume.

Türen findet man fast nirgends. Alle Durchgänge sind - wenn überhaupt - nur durch schwere Vorhänge geschlossen. Wer freundlich grüßt, der ist für gewöhnlich willkommen, auch wenn die Kolosse gerne unter sich sind. Ihre Gebäude stehen für Smettlers Eiche sehr dicht beieinander, oft mit kaum mehr Abstand als zwei Dutzend Schritt.

Menschen

Ein großer Teil der Menschen wohnt im nördlichen Bereich der Stadt vergleichsweise dicht beieinander. Das bedeutet, dass man für gewöhnlich von einem Gebäude schon das nächste sehen kann bis hin zu Bereichen, in denen sich Gebäude zu kleinen Siedlungen gruppiert haben. Manche davon sind in die Höhe gewachsen. Da stehen dann auch einmal bis zu zwanzig Häuser unter und auf den Wurzeln eines großen Baumriesen und kleine Wohnungen mit Platz für kaum mehr als ein Bett klammern sich weiter oben an den Stamm.

Schmale Wege verbinden solche größeren Siedlungen über vergleichsweise trockenes Gelände hinweg. Sie führen über flach ansteigende Wurzeln oder sind durch gestreute Holzspäne oder auch einfach Holzbohlen einigermaßen frei von Matsch. Nur ganz selten verkürzt eine Hängebrücke von Wurzel zu Wurzel oder eine Rampe den Weg. Man hat es im Allgemeinen nicht eilig im Großen Wald.

Sobald die Häuser weiter voneinander entfernt stehen, werden aus den Wegen lediglich Pfade. Mancher abseits lebende Bewohner der Stadt die keine ist lebt auch umwuchert von so viel Vegetation, dass man ihn nur dann finden kann, wenn man genau weiß, wo sein kleines Haus steht.

Die Mehrzahl der menschlichen Behausungen sind kleine Holzhäuser mit selten mehr als zwei oder drei Räumen. Die Dächer sind mit Holzschindeln gedeckt und die Wände oft von Efeu oder anderen Ranken überwachsen. Nur ganz wenige Gebäude besitzen ein Fundament aus Steinen und reine Steinhäuser sind eine absolute Seltenheit. Mit Ziegeln gedeckte Dächer findet man allerdings immer wieder einmal.

Auch Menschen leben teilweise in den Baumkronen. Es handelt sich dann aber meist um Personen, die die Abgeschlossenheit ähnlich schätzen wie viele Elfen. Nur wenige von ihnen leben über den Siedlungen anderer Menschen, sondern eher tiefer in den wenig bewohnten Teilen von Smettlers Eiche.

Die Häuser der Bauern im Bereich außerhalb des Waldes sind einfache Steinbauten mit tief herab reichenden, dick mit Stroh gedeckten Dächern. Im Erdgeschoss befindet sich eine große Wohnstube kombiniert mit einer Küche. Im Dachgeschoss sind kleine Kammern mit einfachen Betten.

Zwerge

Die Mehrzahl der Zwerge von Smettlers Eiche wohnt auf und in einem felsigen Hügel im Westen der Stadt, der vergleichsweise spärlich mit Jahrtausendbäumen bewachsen ist. Zwergenhöhlen steigen in Smettlers Eiche immer vom Eingang her ein Stück nach innen an, um den Regen draußen zu halten. Sie reichen selten mehr als zehn oder fünfzehn Meter in den Stein hinein und umfassen nur in wenigen Fällen mehr als drei oder vier Räume. Aus dem entfernten Stein haben sich andere Zwerge im gleichen Gebiet zahlreiche Rundhäuser gebaut. Die Dächer sind teils mit Schindeln, teils mit Tierhäuten oder auch mit Grassoden gedeckt.

Die meisten Zwerge sind mit wenig Platz zufrieden, ganz so wie die meisten anderen Bewohner von Smettlers Eiche. Im Schnitt kommen ein bis zwei Zwerge auf einen Raum, der mit stabilen Betten, einer Kochstelle und einem Tisch nur spärlich möbliert ist.

Neue Häuser entstehen kaum noch, dafür stecken die Zwerge viel Zeit und Liebe in die Ausgestaltung

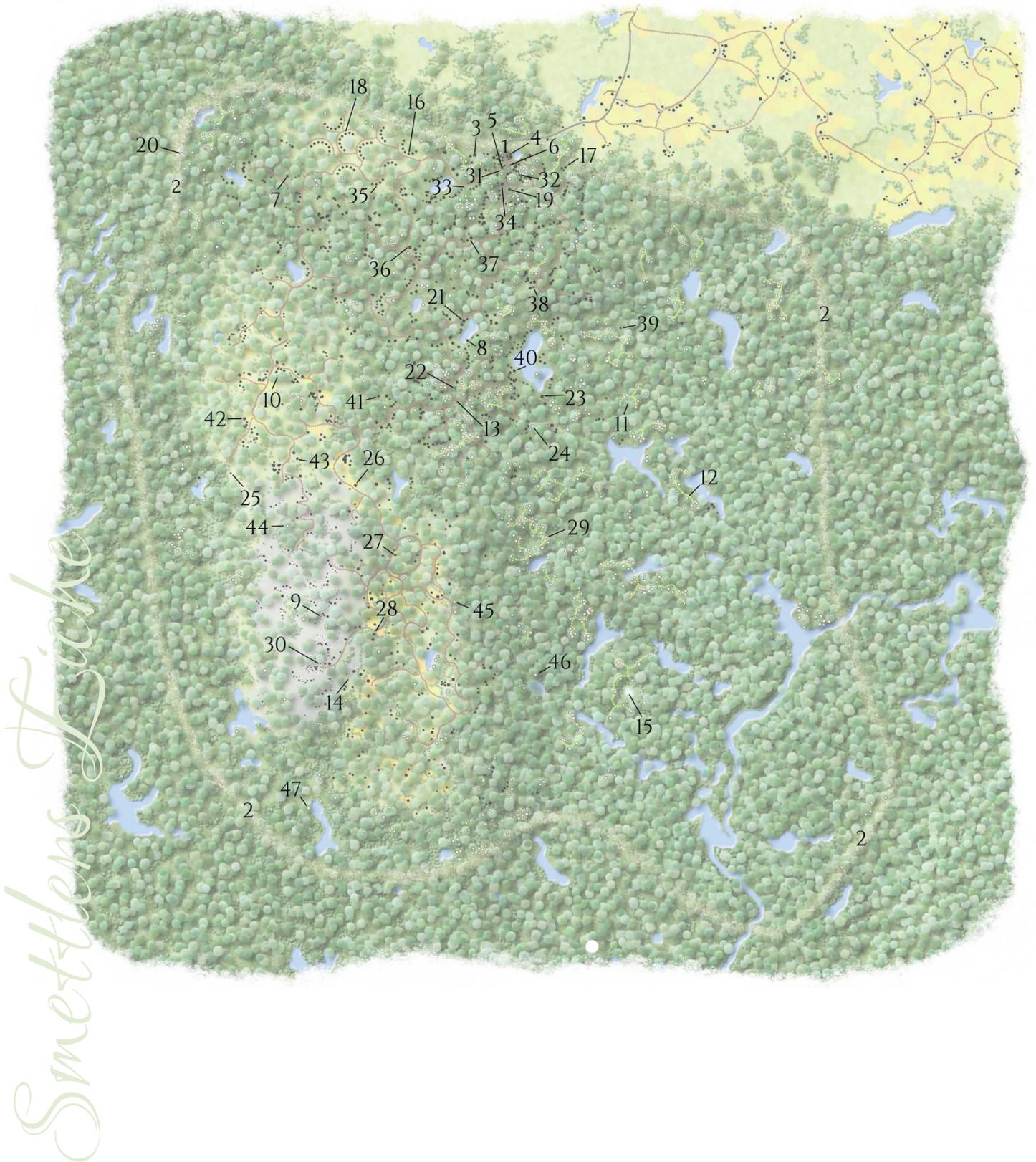
und Instandhaltung der vorhandenen Höhlen und Gebäude. Praktisch keine Wand und kein Stein ist zu finden, der nicht in irgendeiner Weise bearbeitet wurde. Zwischen den einzelnen Wohnungen findet man zudem manchen kunstvoll behauenen Felsen oder geschickt zu Türmchen und Kegeln aufgeschichtete Steine, die beim Hausbau übrig blieben. Beide sind meist moosbewachsen, wobei auch dieser Bewuchs mit Geduld bearbeitet wird, um beispielsweise dem Relief eines Zwergen an einem Felsen einen dichten Moosbart zu verleihen.

An der Südflanke des Zwergenhügels findet man die Überreste eines Frevels aus der Anfangszeit von Smettlers Eiche. Hier liegt der immense Stamm des vielleicht einzigen je gefällten Jahrtausendbaumes (siehe 14 bei den besonderen Gebäuden).

BESONDERE ORTE

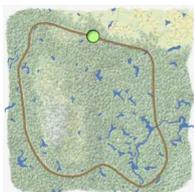
Eine breite Auswahl dessen, was interessant ist

KARTE



1 Nordtor

Tiefe Rillen von zahlreichen Fuhrwerken haben sich in die sauber gefügten Steine der Straße nach Smettlers Eiche gegraben. Sie führt an einem lang gestreckten See vorbei durch licht stehende Buchen, die ihrerseits im Schatten der ersten Baumriesen stehen. Ab hier nimmt das Gras und Moos zwischen den Steinen der Straße sichtlich zu. Der Weg wird holperig durch diverse Wurzeln, die sich unter die Steine geschoben haben. An einer Stelle ist die Straße offensichtlich erst vor einigen Jahren neu verlegt worden, um der großen Wurzel eines Jahrtausendbaumes auszuweichen.

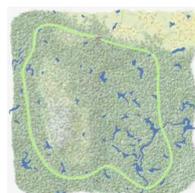


Das Nordtor selbst ist nichts weiter als eine breite Lücke in der Immer Wachen Hecke - eine kurze grüne Schlucht, gesprenkelt vom weiß und orange der Blüten und Früchte der Hecke. Hinter ihr führt die Straße noch ein Stück weiter, gabelt sich dann auf einem runden Platz und läuft als weiter Ring um einen der Baumriesen, durchschnitten von einer breiten Querverbindung. Diese Teile der Straße sind heute in denkbar schlechtem Zustand und nur noch für kleine Fuhrwerke befahrbar. Man hat vor einigen Jahrzehnten beschlossen, dem Wald hier seinen Willen zu lassen. Die Pflastersteine bilden Wellen und sind an einigen feuchten Stellen in kleinen Tümpeln verschwunden.

Heute ist der schon genannte runde Platz mit seiner begrünten Mitte der Hauptumschlagsplatz für Waren. Wie viele andere Orte im Norden und Westen der Stadt liegt der Platz zwar unter freiem Himmel, aber praktisch immer im Schatten. Man beachte, dass die Bäume auf der Karte in etwa so hoch wie breit sind. Nur bei steilem Lichteinfall findet die Sonne einen Weg auf freie Flächen.

Auf dem runden Platz, den viele Einwohner einfach auch „beim Nordtor“ nennen, herrscht praktisch immer Betrieb. Vor allem Bauern aus dem Vorland laden ihre Güter ab, um sie gleich hier zu verkaufen oder zum Markt beim Ratsdach zu bringen. Die Einwohner von Smettlers Eiche versorgen sich zwar mit dem Notwendigen größtenteils selbst, aber diverse täglich hier eintreffende Fuhrwerke bringen, was in einer Waldstadt nicht zu bekommen ist.

2 Immer Wache Hecke



Die Hecke markiert grob den Einflussbereich des Silbernen Baums und ist mit seinem feinen Wurzelgespinst verbunden. Sie ist aber nicht Teil des Baums selbst, sondern wurde vor etwa fünfhundert Jahren von Blättern des Baumes angepflanzt.

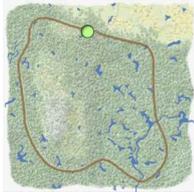
Das Gewächs kommt auch andernorts im Nordwald vor, wächst aber nirgends sonst zu solchen Höhen von vier bis sechs Metern an. Als durchgehend dichtes Dornengestrüpp erreicht die Hecke eine Breite von bis zu fünfzig Metern (und ist damit auf der Karte zu breit dargestellt). Für ein Durchkommen ist selbst mit passendem Werkzeug einiges an Zeit notwendig. Leichter ist es, nach einer der wenigen Stellen zu suchen, an denen man sich kriechend und windend durch die Hecke schlängeln kann, ohne von den spitzen gekrümmten Dornen vollkommen zerkratzt zu werden. Aber auch dafür braucht man leicht eine Stunde.

Nur hier zeigt diese Pflanze die Eigenart, gleichzeitig Blüten und Früchte zu tragen. Deren Verhältnis wechselt zwar ein wenig mit den Jahreszeiten, zu keiner Zeit findet man aber nur das eine oder nur das andere. Die Blüten sind sehr klein und besitzen

vier löffelförmige, kreisförmig angeordnete schneeweiße Blütenblätter. In ihrer Mitte ragen orangegelbe Staubgefäße auf. Sie sind in kleinen Rispen von zwei bis drei Dutzend gruppiert. Die zunächst kleinen grünen Früchte wechseln die Farbe über Gelb zu einem kräftigen Orange und erreichen dabei etwas mehr als Kirschgröße. Ihr Geschmack ist süßlich mit einem bitteren Nachgeschmack.

3 Botschaft von Alimshai

Ein Stück westlich vom Nordtor steht ein großes einstöckiges Holzhaus mit einem pyramidenförmigen Dach, das weit über die Wände hinaus ragt. Am äußeren Rand wird das Dach von dicken Holzpfeilern getragen, die kunstvoll mit Schnitzereien verziert wurden, welche Pferde, Reiter und verschiedene Wildtiere darstellen. Auf der Westseite befindet sich eine Tränke und ein Unterstand für die sechs Pferde des Botschafters. Das Gelände hinter dem Haus in westlicher Richtung ist eine langgestreckte umzäunte Koppel entlang der Hecke, auf der sich mehrere Pferde frei bewegen.



Das Innenleben des Hauses ist ein einziger großer Raum, ebenfalls durch geschnitzte Pfeiler getragen. Er ist mit schweren Vorhängen in einzelne Arbeits- und Wohnbereiche unterteilt. Hier findet man einige wenige Bedienstete des Botschafters, die sich aber nicht als sonderlich informiert oder fleißig herausstellen. Den Botschafter, Reiter Bisnik, hier anzutreffen, hat Seltenheitswert.

4 Botschaft von Elonel

Inzwischen ist die Nordseite des zweistöckigen Steinbaus mit relativ kleinem Grundriss von der Hecke umwachsen und die anderen Wände sind üppig von wildem Wein mit teils armdicken Ranken überwuchert. Wer auch nur ein wenig Ahnung vom üppigen Wachstum der Pflanzen im Großen Wald hat, der erkennt sofort, dass dieses Gebäude trotz oder gerade wegen des üppigen Bewuchses akribisch gepflegt wird. Fleißige Hände sorgen offensichtlich dafür, dass der Wein seine Wurzeln nicht zwischen die Steine treibt und dass die Hecke behutsam zurückgeschnitten wird, um nicht nach und nach durch ihren Wuchs die Nordwand des Hauses zu verschieben.

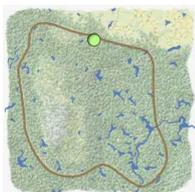


Im Inneren gelangt man von einem kleinen Vorzimmer an einer freundlichen Bediensteten vorbei in das bescheidene Amtszimmer des Botschafters, an das sich wiederum zwei Schreibstuben anschließen. Im Obergeschoss befinden sich die Schlafkammern von Botschafter und Personal.

Jeden ersten bis dritten Tag eines Zehntages trifft man Botschafter Butterlund zuverlässig von Sonnenaufgang bis -untergang in seinem Büro an, das man nach Anmeldung meist sofort betreten kann. An den restlichen Tagen ist der Botschafter Elonels unterwegs zu Gesprächen mit verschiedensten Einwohnern der Stadt.

5 Botschaft von Nondola

Die Botschaft ist ein Kuppelbau aus roten Backsteinen, von dem acht kleine Mauerchen abzweigen. Von oben betrachtet ähnelt er dadurch der roten Spinne Lasans, des Webers, des einzigen Gottes im Glauben des Königreichs. Zwischen je zweien der „Beine“ befinden sich hohe Fenster, die oft offen stehen, um die laue Luft durch das Gebäude wehen zu lassen.

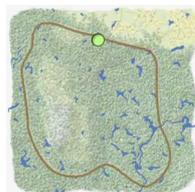


Dieses ist im Inneren in einen zentralen Raum, acht Kammern und ein großes Arbeitszimmer des Botschafters unterteilt. Die Wände sind bis Hüfthöhe mit dunkel gebeiztem Holz getäfelt. Die Backsteinwände darüber sind kaum zu sehen, so dicht hängt hier ein kunstvoller Seidenteppich neben dem anderen. Diese zeigen Landschaften und Gebäude in Nondola, sowie im Amtszimmer des Botschafters die königliche Familie.

Der Umgangston ist immer diplomatisch höflich, aber dahinter steckt nicht all zu viel Ehrlichkeit. Wer sich daneben benommen hat, der muss draußen bleiben. Zwei Wächter am Eingang - eine für Smettlers Eiche höchst ungewöhnliche Einrichtung - machen durch ihre imposante Gestalt unmissverständlich klar, dass hier nicht jeder Zutritt hat.

Der Botschafter und die Bediensteten leben in Gebäuden neben der Botschaft, Holzhäuser bis auf das steinerne Haus des Botschafters selbst, ebenfalls durch mindestens eine Wache beaufsichtigt.

6 Botschaft von Tiluna



Die Botschaft von Tiluna bestand einst aus zwei nahe beieinander stehenden Steinhäusern, die in- zwischen mit einem kleinen Zwischenbau verbunden sind.

Beide sind einstöckig und mit Ziegeln gedeckt. An der Ecke des hinteren, leicht versetzt stehenden Gebäudes erhebt sich ein Rundturm mit kegelförmigem Dach vier Stockwerke nach oben. Sowohl sein Dach als auch die steilen Dächer der zwei Häuser besitzen mehrere Gauben. Alle Fenster und Türen laufen oben in einem Spitzbogen zu.

Den Eingang schützt ein kleines Vordach vor dem Regen, aber auch dieses konnte den kapitalen Baufehler des einstigen Bauherrn nicht gänzlich verhindern: Der Eingangsraum des Vorderbaus liegt drei Stufen unterhalb des Waldbodens. In einer Gegend mit so zuverlässig täglich fallendem Regen keine schlaue Idee. In der Folge riecht es im Vorderbau trotz eifrigen Lüftens stets ein wenig moderig.

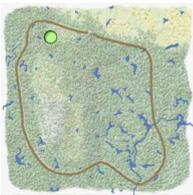
Die Räume links und rechts dieses Vorrums sind heute Lagerräume oder ungenutzt. Über eine Tür am Ende gelangt man in den fensterlosen Zwischenbau, der wieder höher und damit trockener liegt. Er ist holzgetäfelt und mit weichen Sesseln und Teppichen gemütlich eingerichtet. Hier brennt fast immer ein kleines Feuer im Kamin und für Besucher stehen Früchte und Wasser bereit.

Drei weitere Türen führen in den Rückbau zu den Amtsstuben der Mitarbeiter und zum geräumigen Büro des Botschafters. Auch dieses ist holzgetäfelt. Dunkle schwere Vorhänge rahmen die raumhohen Fenster links und rechts ein. Eine Sesselgruppe mit kleinem Tisch dient für Besprechungen, ein massiver Schreibtisch aus dunklem Holz dem Botschafter

als Arbeitsplatz. Diverse kleine Gemälde zeigen einzelne Gebäude oder Stadtansichten aus dem Großmagierreich.

Hinter einem Wandvorhang befindet sich die Tür zum Turm, in dem sich die Wohnräume von Botschafter und Beamten befinden, die Bediensteten wohnen außerhalb der Botschaft. Den Turm kann man auch direkt von außen betreten.

7 Tempel Aiwas



Wie bereits beschrieben spielt der Glaube an konkrete Götter in Smettlers Eiche eine untergeordnete Rolle. Dementsprechend sind Tempel Raritäten.

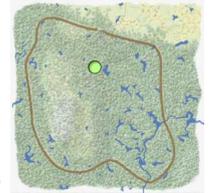
Der Tempel Aiwas, der Singai Göttin von Erde, Pflanzen und Leben befindet sich südwestlich der Kolossiedlung. Der Natur Aiwas entsprechend handelt es sich nicht um ein geschlossenes Gebäude, sondern um einen etwa zwanzig Schritt durchmessenden runden Pavillon. Dessen Holzdach wird getragen von zwei konzentrischen Kreisen aus Baumstämmen, die in ihrem Wuchs und samt ihrer Rinde naturbelassen sind. Alles ist überwuchert von Efeu und anderen Kletterpflanzen und umgeben von einem Feld aus dichten hohen Farnen.

In der Mitte befindet sich ein großer Findling, der für die wenigen Gottesdienste als Altar dient. Ab und zu findet man hier kleine Dankesgaben in Form von Früchten oder Nüssen. Diese bleiben aber nie lange liegen, denn auf und um den Tempel herum tummelt sich allerhand kleines Getier, das solche Leckerbissen nicht lange verschmäht.

So elfisch dieser Ort anmutet bleiben ihm die meisten Elfen doch fern, denn einige der aktiven Verehrer Aiwas behandeln die Langlebigen mit einer Ehrfurcht, die teils an Fanatismus grenzt (siehe hierzu auch im Kapitel Geschichte und Religion). Auch mancher moderate Anbeter Aiwas macht um diesen Ort einen Bogen und sieht das Wirken der Göttin eher im ganzen Großen Wald anstatt an einem bestimmten Fleck als anbetungswürdig an. Auch der Geweihte Seilep gehört zu Letzteren.

8 Schrein Feregens

Am Ufer eines beständigen Sees zwischen Nordtor und Ratsdach steht ein größeres steinernes Gebäude. Der Grundriss ist oval, etwa zwanzig Meter lang und grob



halb so breit. Das ziegelgedeckte Dach besitzt zahlreiche Löcher, in die gezielt das tägliche Regenwasser geleitet wird, so dass es in Rinnsalen von der Decke fließt.

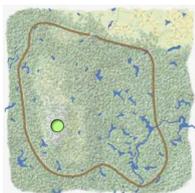
Fenster besitzt der Bau keine, aber die Hälfte, die im See steht, wird unter Wasser nur von Säulen getragen. Bei Sonnenlicht wird dadurch das Innere des Schreins in ein unwirkliches grünlichblaues Licht getaucht, durchbrochen von warmen Lichtlanzen, wo die Sonne durch die Löcher im Dach scheint.

Die Feuchtigkeit sorgt dafür, dass es im Inneren modrig riecht. Die Steine am Boden und der kleine kreisförmige steinerne Altar werden aber gewissenhaft von Bewuchs freigehalten, der sich ansonsten über Wände und Decke frei entfalten darf. Im Moment ist der vordere Teil des Daches gefährlich morsch. Eine schlecht lesbare Tafel weist zwar auf diesen Umstand hin, es ist aber dringend Zeit, dass hier Abhilfe geschaffen wird.

Inlagarth, der Priester Feregens, und seine kleine Gemeinde halten ihren Gottesdienst unter freiem Himmel ab und messen dem Schrein nicht so viel Gewicht bei. Der alte Geistliche würde ihn aber dennoch gerne reparieren lassen. Im Moment kommen hier nur einzelne Gläubige zum stillen Gebet her. Dabei hat es sich in den letzten Jahren eingebürgert, den Innenraum tauchend von der Seeseite her zu erreichen.

9 Tempel von Borgoth

Nahe einer der höchsten Erhebungen des felsigen Hügels im Westen stehen zwei große Findlinge, die akribisch von jeglichem Pflanzenbewuchs freigehalten werden. Zwischen ihnen führt ein schmaler Gang in den Fels einige Schritte steil nach oben. Nach einem kurzen waagrechten Stück wird der Gang zur steil abwärts geneigten Spirale, die nach zwei Umdrehungen in eine große Felskammer mündet, gut dreißig Meter lang, zehn Meter breit und fast drei Meter hoch.



Am Ende der Kammer brennt auf einer erhöhten Plattform stets ein Feuer, über dem ein langer Schacht als Abzug bis zur Oberfläche reicht, wo er durch ein steinernes kleines Dach vor eindringendem Regen geschützt ist. Zwerge benötigen kein Licht wie dieses, aber die Feuchtigkeit des Waldes zwang schon bald nach Anlegen des Tempels zu einer solchen Maßnahme, um den tief liegenden Raum halbwegs trocken zu halten.

Das Feuer beleuchtet dicke Steinsäulen und Wände, von denen jeder noch so kleine Fleck von kunstfertigen Reliefs überzogen ist. An manchen Stellen ist dieses große Kunstwerk so fein gearbeitet, dass man

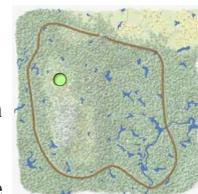
es für Holzschnitzereien handeln könnte. Es zeigt Szenen zwergischen Schaffens jeglicher Art, wobei die einzelnen Bilder fließend ineinander übergehen. Augen sind teils mit Metall, teils mit Glas oder Halbedelsteinen hervorgehoben.

Auch Decke und Boden sind von Reliefs überzogen. Hier zeigt sich die Liebe der Zwerge zu ihrer Waldheimat: Die Decke besteht aus ineinander verwachsene dicken Ästen, der Boden ist dem wurzelüberzogenen Waldboden draußen nachempfunden. Nur an wenigen Stellen findet man kleine ausgetretene unbearbeitete Stellen. Und nur hier setzt der Gläubige seinen Fuß auf, um im Gewirr dieses steinernen Waldbodens einen Weg zum Altar zu finden. Denn der Weg Borgoths ist nie leicht, sondern man muss ihn sich mühsam erarbeiten.

Gottesdienste kennen die Zwerge von Smettlers Eiche nicht, aber hier unten trifft man fast immer mehrere von ihnen auf der Plattform um das Feuer, die mit tiefen Stimmen ihre Gebete murmeln.

10 Heimstatt Tirs

Es heißt, die ersten Gnome, die sich in Smettlers Eiche niederließen, hätten jene Höhlung zwischen zwei gewaltigen Baumwurzeln als ihr Heim gewählt, in der sich heute die Heimstatt Tirs befindet. Teils mit der Hilfe von Elfen erreichte die hier lebende große Gnomenfamilie, dass schließlich nur noch ein knapp zwei Schritt breiter Spalt blieb, hinter dem sich unter den verwachsenen Wurzeln ein weiter Innenraum öffnet.

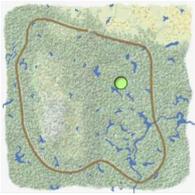


An sämtlichen Wänden dieser Halle aus lebendem Holz und Erdreich stapeln sich wie große Holzkisten die kleinen gemütlichen Wohnungen der hier

lebenden Gnome übereinander. Fast fünfzig der freundlichen Kerle wohnen hier.

Im hinteren Bereich der Höhle führt ein schmaler Gang noch etwas tiefer unter den Baum und mündet schließlich in einer kleinen Wohnung mit drei Räumen. Hier lebt Tirs Priester Bliszilan und gibt Gläubigen Rat.

11 Druidengilde



Die Druidengilde ist ein Ort des Austausches von Wissen, nicht eine Ausbildungsstätte. Die Aufzeichnungen in diesem Gebäude zusammen mit ihren wechselnden drei Aufsehern sind jedoch ein einzigartiger Hort des Wissens für alle, die das Element Leben oder den Großen Wald schätzen.

Das Gebäude wird dieser Bezeichnung nur zum Teil gerecht, denn es wurde nicht gebaut, sondern ist gewachsen. Alle Wände, das Dach und der Zwischenboden, ja sogar die gewundene Rampe in den ersten Stock bestehen aus einander umschlingenden schlanken Baumstämmen, Ranken und Kletterpflanzen. Auf dem Dach wachsen großblättrige Pflanzen, behutsam so gelenkt, dass ihr Grün einen Großteil des Regens zum Rand des Hauses leiten.

Dennoch ist das Innere nie wirklich trocken, weswegen auch nur wenige der hier gelagerten Aufzeichnungen ewig bestehen können. Die ältesten Schriften sind gerade mal halbfingerdicke aus hartem Holz geschnittene Tafeln. Es gibt Holzstäbe, deren eingekerbte Muster die Wirksamkeit von

Pflanzensäften in Abhängigkeit von der Jahreszeit vermerken. In viele der luft- und lichtdurchlässigen Wände sind große schwere Holztafeln mit Schnitzereien von Heilpflanzen eingewachsen. Es existieren aber auch zahlreiche mit Wachs versiegelte Hülsen mit alten Pergamentrollen und sogar eine beträchtliche Zahl an Büchern, alle in wasserfesten Futteralen aufbewahrt.

All dies wird in den lockeren Innenwänden der Druidengilde gelagert. Lediglich geflochtene Bänder halten die teilweise einzigartigen Werke an ihrem Platz. Es wird erwartet, dass man Schriften auf Papier oder Pergament nur dann ihren Behältnissen entnimmt, wenn man die Fähigkeit zur Verfügung hat, diese nach Nutzung durch geeignete sanfte Magie zu trocknen. In manchen Fällen kann einem Fremden dabei der gerade Anwesende der drei Aufseher der Gilde helfen, aber es kommt oft vor, dass der Besucher freundlich aber klar darauf hingewiesen wird, dass er ohne solche Möglichkeiten keinen Zugriff auf die gewünschte Schrift erhält.

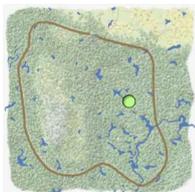
Obwohl fast ständig mindestens einer der drei Aufseher anwesend ist, wäre es nicht all zu schwierig, ein Werk zu entwenden. Damit unbemerkt Smettlers Eiche zu verlassen, dürfte aber nervenaufreibend werden. Ein Sammler seltener Schriften könnte die Spielerfiguren ja dazu anstiften. Und vermutlich kommen sie damit auch davon, aber der Weg durch den so unbekanntem Wald mit dem ständigen Gefühl, von überall und jedem beobachtet zu werden, ist psychisch nicht einfach zu ertragen.

Geben Sie ausreichend Gelegenheit für Begegnungen mit Einwohnern, die einfach nur freundlich sind. Mit ein klein wenig Andeutung eines Verdachtes, der in Wirklichkeit gar nicht existiert, entsteht möglicherweise ein spannendes Szenario mit einsetzendem Verfolgungswahn.

Kein Werk darf die Gilde verlassen. Es wird erwartet, dass man sich an passender Stelle auf eine vorspringende Ranke setzt oder eines der zahlreichen Löcher im Zwischenboden aus Ästen nutzt, um die Beine baumeln zu lassen, während man nachliest, was man wissen möchte.

12 Grüner Fleck

Nahairina Holzläufer wusste nichts von ihrer engen Beziehung zum Element Leben, als sie mit elfischen Freunden hoch oben in den Kronen der Jahrtausendbäume



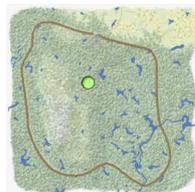
unterwegs war. Erschreckt durch einen Elfen, der sich versteckt hatte, rutschte sie aus und viel vom Ast. Noch im Fallen entlud sich ihr gesamtes hexerisches Talent ungezielt und es kam zu einem schlagartigen Wachstum von Pflanzen entlang ihres Sturzes in den Tod.

Heute, über zwanzig Jahre später, verbindet ein mehr als zwanzig Schritt durchmessendes Gewirr aus Ranken den Boden des Waldes mit jenem Ast, von dem sie fiel. Die Verbindung wirkt aus der Ferne mit ihrem üppigen Grün wie ein riesiger bemooster knorriger Stamm, bietet aber zwischen all den hölzernen Ranken tausende Hohlräume und ist daher Heim für zahllose kleine Tiere und auch zwei Schwärme von Fey.

Um den Grünen Fleck herum zieht sich ein Bereich mit offensichtlich geringem Wachstum. Die damals teils schlagartig verdorrten Pflanzen sind inzwischen überwachsen, aber immer noch steht die Vegetation auffällig niedrig und oben in der Baumkrone ist ein dicht mit Büschen überwuchertes Bereich umgeben von einem großen Areal ohne ein einziges Blatt am zugehörigen Jahrtausendbaum.

Die hier lebenden Elfen versuchen der Fäulnis, die unweigerlich langsam in die abgestorbenen Teile des Baumes kriecht, Einhalt zu gebieten, aber über die nächsten Jahrzehnte wird irgendwann der Tag kommen, an dem dieser Ast fällt. Jemandem mit entsprechendem Gespür für das Element Leben wird dies schnell bewusst werden.

13 Ratsdach



Vier Jahrtausendbäume recken insgesamt sieben mächtige Äste einem Bereich zwischen ihren Stämmen zu. Deren immer noch gut mannsdicke Nebenäste sind

mehrfach miteinander verwachsen und die kleineren Nebenäste bilden ein sich umwindendes unregelmäßiges Gitter. Diese gewachsene Struktur bildet in sechzig Metern Höhe die Träger für die imposanteste lebende Konstruktion im Großen Wald.

Zwischen die Äste sind gebogene Balken eingesetzt, geschickt in der Mitte so miteinander verzapft, dass sie auf Wachstum und Bewegung der tragenden Äste reagieren können. Gedeckt ist das knapp fünfzig Meter durchmessende Ratsdach mit Holzschindeln unterschiedlicher Größe.

Von unten betrachtet ist das Ratsdach ein unregelmäßiges Muster aus immer feiner werdenden überkreuzten Linien, zugleich geordnet und doch durcheinander. Die massive Tragekonstruktion ist an entscheidenden Stellen durch gnomische Magie verstärkt und andernorts flexibel gemacht. Es gibt im Moment vier Gnome in Smettlers Eiche, die sich mit ihrer Spruchmagie um sie kümmern. Regelmäßig inspizieren sie die tragenden Balken zusammen mit einem Koloss- und drei Menschenzimmerern.

Den Hauptanteil an der Instandhaltung des Ratsdachs tragen die etwa fünfzig Kobolde, die in ihm wohnen. Wer hier eine der eigens für sie angefertigten Holzwohnungen direkt unter dem Dach bezieht, der verpflichtet sich damit, das Dach zu pflegen, sei es durch Zurückschneiden von unerwünschten Trieben oder durch Ausbessern von Löchern in der Schindeldecke an all den Stellen, die größeren Zweibeinern nicht genügend Halt bieten.

Unter dem Dach ist der Bewuchs zwar spärlicher, vor allem in den Randbereichen aber keineswegs verschwunden. Ein fester Weg aus Holzbohlen umgibt eine leichte Senke. In deren Mitte steht ein Holzring, herausgearbeitet aus einer Scheibe eines einstmals anderswo gefallenen Astes. Dieser Tisch ist massiv, man kann seine Beine also nicht unter ihn ausstrecken. An diesem etwa zehn Meter durchmessenden Rund sitzen die Mitglieder des Rates von Smettlers Eiche bei ihren Besprechungen auf ebenfalls massiven Rundhölzern.

In der Mitte des Rings befindet sich ein rundes Holzpodest von etwa einem Meter Höhe. Auf ihm steht der „Sammler der Worte“, das Ratsmitglied, das nur durch Blick zu einem der Räte das Rederecht erteilt.

Rund um den Ratstisch ist der Waldboden immer wieder durchbrochen von auf- und wieder abtauchenden Wurzeln und auch vom einen oder anderen Findling. An allen Tagen trifft man hier Handwerker aus der Stadt, die ihre Erzeugnisse auf jeder passenden Fläche, also auch auf dem Ratstisch, anbieten. Das Angebot ist naturgemäß sehr wechselhaft, aber hier kann man auch in Auftrag geben, was man nicht sofort benötigt. Und Geduld ist in Smettlers Eiche eine weit verbreitete Tugend.

Viele Geschäfte unter Einheimischen verlaufen nach dem elfischen Spruch „Inihar len belihar“ (geben ohne zu nehmen). Man erhält was man benötigt ohne jegliche direkte Gegenleistung. Oft wird aber auch eine solche direkt angeboten und es wird

als ausgesucht höflich betrachtet, wenn der Kunde dieses Angebot persönlich formuliert, weil dies Wertschätzung des Händlers zeigt.

Wer als Fremder meint, er könne sich hier frei bedienen, der wird damit höchstens so lange Erfolg haben, bis man seine Gier erkennt. Die Bewohner von Smettlers Eiche mögen auf den ersten Blick

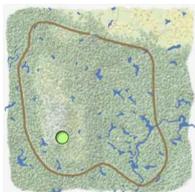
teils hoffnungslos naiv und gutgläubig wirken, aber sie wissen sehr wohl um die Tatsache, dass nicht jeder nach dem genannten elfischen Spruch lebt.

„Es tut mir leid, aber heute habe ich keine Pfeile für Euch.“ Nathralian breitet die Arme aus, als wolle er den Bereich vor sich umfassen, auf dem er seine Waren ausgebreitet hat. „Was soll der Blödsinn, da liegen doch mindestens drei Dutzend von den Dingern.“ erwidert Tamar Benzlotter zornig. Der Elf schüttelt nur sachte den Kopf und meint leise, aber sehr bestimmt: „Ihr müsst dem Ton meiner Worte lauschen, junger Mensch aus dem Sonnenlicht: Ich habe keine Pfeile für Euch, war meine Aussage, nicht: Ich habe keine Pfeile“

„Meister Moossammler, euer Rücken plagt euch sehr wie ich gehört habe. Darf ich euch diese Salbe hier geben, die ich gestern frisch angesetzt habe. Ich will euch auch gerne noch ein wenig eurer schweren Last abnehmen und jenen Topf dort für meine Frau mitnehmen, so habt ihr auf dem Heimweg weniger zu tragen.“ Sowohl der Sprecher, ein schlanker hochgewachsener Grauelef, als auch der angesprochene Töpfer können sich bei diesen Worten ein schelmisches Grinsen nicht ganz verkneifen, denn sie kennen sich seit Jahren.

14 Zwergenfrevel

Vor sehr langer Zeit, als sich die ersten Zwerge in Smettlers Eiche niederließen, gingen einige von ihnen davon aus, man könne sich das Land hier untertän machen wie anderswo auch. Die Methoden, mit denen sie schließlich einen der kleineren Baumriesen zu Fall brachten, waren eher die von Bergarbeitern, die Stollen in das harte Holz trieben, bis der Baum unter seinem eigenen Gewicht brach und donnernd nieder fiel.



Der Stamm des Riesen durchmisst etwa fünfzehn Meter an seiner Basis und ist über fast die gesamte Länge gespalten. Viele fleißige Tiere und auch Zweibeiner sowie Fäulnis haben über die Jahre hinweg ein modriges Labyrinth aus Spalten und Gängen entstehen lassen, in dem man sich auf Grund seines räumlichen Charakters leicht verirren kann.

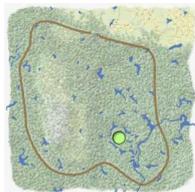
An der Basis des Stamms, im Südwesten, findet man ein üppig grünendes Areal aus verschlungenen Kuppen, die einstigen Wurzeln des Baumes. An diversen Stellen ist der Boden hier sehr morsch und ein unglücklicher Besucher kann teils mehrere Meter tief einbrechen. Auf und unter einer kräftig grünen Fläche aus dickem Moos leben hier einige Fey sicher vor Eindringlingen.

Im Nordosten ragt die einstige Krone des Baumes auf, ein Trümmerfeld aus kreuz und quer verlaufenden Ästen, inzwischen überspannt von einem Dickicht aus Büschen und Kletterpflanzen.

Missmutig sehen Grolwarin und Enaharaleth zu jenem kleinen Ausschnitt Himmel, der hoch über ihnen durch das kreuz und quer verlaufende morsche Holz noch zu erspähen ist. Weder der Zwerg noch sein Elfenfreund haben sich ernsthaft verletzt, aber nachdem Grolwarin jene natürliche Brücke trotz Warnung des Freundes betrat, brach diese ein und riss beide mit sich. Nun stecken die Freunde in Bergen aus modriger Erde und Mulch fest und Grolwarin merkt, wie er ganz langsam tiefer einsinkt.

Anwohner umgehen die Krone lieber, als sich hinein zu wagen, da man sich in ihr fast genau so gut verirren kann wie im durchlöcherten Stamm und zugleich leicht irgendwo einbrechen oder selbst von lockeren Teilen der uralten Äste getroffen werden kann.

15 Silberner Baum



Der Silberne Baum ist von einem weiten Feld aus natürlichen Seen und dazwischen liegendem feuchten und unwegsamem Gelände umgeben. Während der Rest der

Stadt die keine ist weniger tierische Bewohner beherbergt als der Große Wald jenseits der Hecke wimmelt es hier geradezu. Ein Rudel Hirsche, eine Rotte Wildschweine und drei große Braunbären gehören zu diesen Bewohnern und haben die Tendenz, Wanderern in diesem Gebiet immer wieder in die Quere zu kommen. Der Unterwuchs im gesamten Gebiet zwischen den Seen ist dicht. Es gibt zahlreiche fast undurchdringliche Dornengestrüppe.

Eine besonders dichte Dornenhecke umfasst die sanfte Senke, in der der Silberne Baum steht. Ein Zugang ist ohne rohe Gewalt nur von oben über einen einzigen Jahrtausendbaum möglich, der seinerseits nur über einen langen Weg von Baumkrone zu Baumkrone erreicht werden kann. Bevor ein ungebetener Gast auf dem Weg dorthin einen Blick hinab zum Silbernen Baum werfen kann, wird ihn spätestens dort oben ein Blatt des Silbernen Baumes freundlich aber bestimmt bitten umzukehren.

Das dürfte dem Blatt in den meisten Fällen nicht all zu schwer fallen. Wie oben unter Schutz bereits an-

gesprachen wurde, bewirkt der Einfluss des Baumes selbst eine Stärkung der positiven Seite des Elements Gut-Böse. Wesen mit einer böartigen Gesinnung meiden dieses Gebiet instinktiv und andere Besucher lassen sich für gewöhnlich zum Umkehren bewegen.

Der Silberne Baum steht unter freiem Himmel. Er ist kaum höher als 15 m und besitzt eine Krone aus leicht geschwungenen Ästen. Die Rinde wirkt aus der Ferne samtig schimmernd. Aus der Nähe erkennt man in ihrem sanften Beige eine faserige, dem Stamm folgende Struktur, fast wie bei fest zusammengebundenen Haaren.

Die namensgebenden Blätter des Baumes wirken nur aus der Ferne im Sonnenlicht silbern im Kontrast zum umgebenden Zwielficht. Aus der Nähe erscheinen sie als hell blassgrün. Ihre Form erinnert grob an Eichenlaub, die Blätter sind aber kleiner als die von Eichen. Im Gegenzug sind sie deutlich dicker. Die Blattoberfläche ist glatt.

Die selten fallenden Blätter werden beim Trocknen silbrig weiß und hart wie Holz. Sie verrotten nicht, sondern lösen sich, wenn sie am Boden liegen bleiben, nur sehr langsam in immer feinere Fasern auf. Ein Druide könnte aus einem frischen Blatt allein Leben in Höhe von einhundert Elementarpunkten extrahieren, wenn auch nur sehr langsam.

Die Wurzeln am Fuß des Stammes verzweigen sich schnell immer feiner und verschwinden als tausende kaum fingerdicke Stränge im Boden. Beim näheren Hinsehen wird man erkennen, dass diese Wurzeln wie der Stamm aus vielen einzelnen Fasern zu bestehen scheinen. Ein Druide mit viel Geduld könnte ihnen nachfühlen. Noch bevor er dabei die umgebende Dornenhecke erreicht, würde selbst die feinsten Wahrnehmung für das Element Leben die

immer weiter verzweigenden Wurzelfasern nicht mehr getrennt wahrnehmen können. Stattdessen würde der Druide eine Allgegenwärtigkeit des Silbernen Baumes im gesamten Boden fühlen.

Wer dieses Gefühl einmal erfahren hat, der erkennt es nach langer Meditation auch im Rest von Smettlers Eiche als Hauch unter all dem anderen Leben im Boden wieder. So klein der Baum an der Oberfläche ist – er ist eines der größten Lebewesen in dieser Welt.

Nehmen Sie sich hier die Zeit und lauschen Sie noch einmal der Melodie von Roger Subirana Mata (In the Air). Träumen Sie den Wurzeln des Silbernen Baumes hinterher, der ganz sanft und kaum merklich alles in dieser Stadt die keine ist miteinander verbindet.

GASTHÄUSER UND TAVERNEN

Orte der inneren und äußeren Einkehr

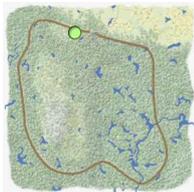
Naturgemäß findet man die meisten Gasthäuser nicht all zu weit entfernt vom Nordtor oder im Umfeld des Ratsdaches. Es gibt aber auch Unterkünfte tiefer im Wald, die man erst mal aufspüren muss. Hier übernachten zumeist Besucher, die um des Ortes selbst Willen hierher gekommen sind. Nostalgiker, Träumer, aber auch wirklich dem Wald verbundene Leute, manchmal auch Elfen aus den Tiefen des Großen Waldes, die eine warme trockene Unterkunft zu schätzen wissen.

16 Zum Amboss

Tok'ral Uktan

Koloss, graubraune Haut, graue Augen, in Flecken wachsendes, flaumweiches Haupthaar, sehr groß und kräftig, nackter Oberkörper, Lederhose und -schürze
Tiefe Stimme, die die Luft zum Vibrieren bringt, bewegt sich mit ruhiger Effizienz, schätzt direkte Aufrichtigkeit und Offenheit

An der Wegseite dieses Kolosshauses wurde das Dach verlängert und schützt so eine große Schmiede. Praktisch an jedem Nachmittag trifft man hier den imposanten Besitzer an, wie er mit kräftigen Schlägen alles aus Stahl schmiedet, was man sich vorstellen kann. Tok'ral bevorzugt zwar die Herstellung von Haushaltsgeräten, er ist aber auch ein guter Rüstungsschmied und ein exzellenter Waffenschmied, wenn es um stabile scharfe Klingen geht. Bei ihm kostet alles etwa 20 % mehr als in den Listen im Regelbuch angegeben, Rüstungen und Waffen besitzen dafür aber auch eine um 10 % erhöhte Stabilität.



Tok'ral's Haus wurde ein wenig umgebaut, um einige wenige Gäste bewirten zu können. In seiner Mitte befindet sich die bei Kolossen übliche zentrale Feuerstelle, um diese herum stehen aber zwei schwere Holztische und die bei anderen Kolossen nur durch

Vorhänge abgetrennten Schlafbereiche sind hier drei kleine Zimmer mit je einem großen sauberen Bett, einem kleinen Tisch und einer Truhe für die eigenen Habseligkeiten.

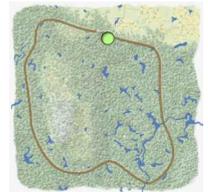
Wer im Amboss übernachten will, der zahlt nicht mit Münzen, sondern mit Arbeit. Je nach Fähigkeiten reichen die Aufgaben vom Putzen in Haus und Schmiede über Reparaturarbeiten bis hin zum eigenständigen Schmieden von Auftragsarbeiten. Stets arbeitet man dabei mit Tok'ral Seite an Seite. Wenn man es zulässt, dann unterhält sich der ruhige Koloss gerne. Im Gegenzug kann man für Neuigkeiten von außerhalb des Waldes manche hilfreiche Information über Smettlers Eiche erfahren.

17 Celebrins Haus

Celebrin

Grauelv, schlank, wirkt zerbrechlich, hellblondes Haar, beigebraune Augen, lockere leichte Stoffkleidung in Tönen von Herbstlaub
Offenherzig, freundlich, humorvoll

Bei einem ehemals kleinen aber recht hohen Blockhaus unweit der Hecke wurde das Dach nach allen Seiten hin weiter nach vorne gezogen und ruht außen auf festen hölzernen Säulen. Diese befinden sich in sehr unterschiedlichem Zustand, angefangen von scheinbar erst kürzlich neu eingebauten Stützen bis hin zu solchen, die von Pilzen und Moos überwuchert sind und in deren Nähe man einen erdig-modrigen Duft in der Nase hat.



Unter dem Dach ist man weitgehend geschützt vom allabendlichen Regen und kann die Atmosphäre des dunkler werdenden Waldes genießen. Tische und einfache Stühle in allerlei Größen stehen bereit, um

Smettlers Eiche

sich bei einem Glas Wein, Wasser oder einem kräftigen Kräutertee zu unterhalten.

Bedient wird man von Celebrin und seinen drei Koboldsgelieferten Nakatuk, Brimlas und Pimfleff. Dabei bekommt man Getränke meist durch die drei eifrigen grünen Kerlchen serviert, die sich aus dem Gebälk unter dem Dach auf den Tisch abseilen. Dort oben führt ein Laufsteg extra zu diesem Zweck nahe der Innenwand herum.

Wein	von 1 S bis 4 S
Branntwein	5 S
Wasser	0
Kräutertee	1 K
Bier	5 K

18 Die Granitburg

Korsol Gaumenstreichler

Smaragdzwerg (grüne Augen), braune Stoppelhaare und kurzer Bart, relativ klein, einfache robuste Stoffkleidung

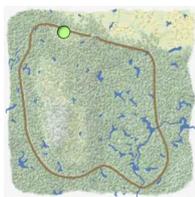
Oft geistig abgelenkt, intelligent, redet über Branntweine wie ein Wasserfall

Tok'ral Einschenker

Koloss, nur knapp über zwei Meter, graue Haut mit vielen Falten, hellblaue Augen, lose Weste über nacktem Oberkörper, lockere Hose aus blauem Stoff, barfuß

Fröhlich und offen, duzt jeden, erinnert sich aber nicht an jeden

Die Granitburg ist ein Kuppelbau aus Feldsteinen, geschickt ohne Mörtel aufgeschichtet und besitzt keine Fenster. In der Mitte des gut sieben Meter durchmessenden



hohen Raumes brennt meist ein kleines Feuer und der Boden ist im sicheren Abstand dazu mit Teppichen, Decken und Kissen übersät. Von Besuchern der Taverne wird erwartet, dass sie Schuhe und Waffen gefälligst draußen lassen. Danach darf es

sich jeder liegend oder sitzend mit beliebig vielen zusammengeknautschten Kissen gemütlich machen.

An der Wand direkt gegenüber dem Eingang befindet sich eine Bar mit hohem Tresen, hinter dem Tok'ral die Gäste mit allem versorgt, was man gerne trinken möchte. Vor diesem hohen Tresen befindet sich eine kleine Treppe, so dass Besucher jeder Größe bequem ihre Bestellung aufgeben können. Man kann zwar auch einen simplen Tee oder Wasser trinken, aber hierher kommt man eigentlich wegen der erlesenen Spirituosen.

Obstschnaps	1 bis 3 S
Kräuterlikör	3 S
Pilzschnaps	2 S
Rachenputzer	5 K
Rindenwasser (Schnaps)	7 K
Krabbelbrand (mit Aroma aus Insekten)	4 S

Korsol, der zweite der so ungleichen Inhaber, zaubert in seiner Destillerie in einem Gebäude nebenan Liköre und Schnäpse mit nahezu allem, aus dem man Alkohol gewinnen bzw. mit dem man diesen geschmacklich aufwerten kann. Dabei wechselt das Angebot der Granitburg regelmäßig, je nachdem, was Korsol gerade so verfügbar hat.

Der eifrige aber leicht abgelenkte Zwerg arbeitet auch gerne im Auftrag und hat deshalb immer wieder mal Bedarf an exotischeren Zutaten, die man erst tief im Wald findet oder bei Händlern aufspüren muss. Er nimmt auch gerne seltene Früchte und Kräuter an, die man ihm bringt und zahlt in beiden Fällen einen anständigen Preis für gute Ware.

Abgesehen von Auftragsarbeiten bekommt man in der Granitburg nur Getränke zum Genuss innerhalb der Taverne. Für einen Verkauf ganzer Flaschen an Händler ist die Produktion des fleißigen Zwergs nicht hoch genug.

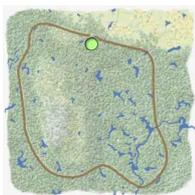
Die Gäste der Granitburg sind eine bunte Mischung von allem, was in Smettlers Eiche lebt - vom hünenhaften Koloss bis zum quirligen kleinen Kobold. Die Preise angepasster Portionen liegen entsprechend höher oder niedriger als in der obigen Liste.

19 Tilunaauge

Finirial Augenwirtin

Ende Vierzig, schlank, drahtig, braune hochgesteckte Haare mit silbernen Strähnen, Kleid aus robustem Stoff mit heller Schürze
Freundlich, geduldig, arbeitet schnell mit fließenden Bewegungen

Auge Tilunas, Tilunaauge oder einfach nur das Auge – die Bezeichnungen in der Bevölkerung variieren für das Gebäude, welches inmitten des zweiten großen Straßennings auf einem kleinen Hügel unter freiem Himmel steht. Das Erdgeschoss ist aus großen Feldsteinen gebaut und besitzt nur kleine Rundbogenfenster. Der erste Stock zeigt sich mit verspielten Fachwerk, das offensichtlich mehrfach ausgebessert wurde, denn der Stil der vier Seiten des quadratischen Baus ist nicht überall der gleiche. Darüber ragt ein Mansarddach (mit zwei Steigungen, erst steiler, oben flacher) mit diversen unregelmäßigen Dachgauben auf.



An der Nordseite schützt ein angebautes flacheres Dach die geräumigen Pferdeboxen und bietet auch eine Unterstellmöglichkeit für Kutschen. Der Eingang des Auges befindet sich auf der Südseite. Links und rechts davon ziert diesen je ein großes Schild mit einem Auge mit flammender Iris auf blauem Grund, dem Wappensymbol des Großmagierreichs, dem aber die typischen roten Linien auf dem blauen Hintergrund fehlen. Dennoch hält so

mancher Besucher das Gasthaus erst einmal für die Botschaft (zu finden oben bei 6).

Drei Stufen führen hinauf zum Eingang, durch den man in einen kleinen Vorraum gelangt, in dem es nach feuchten Fellen riecht, denn hier hängen die Wände voll mit den Mänteln der Gäste. Durch eine weitere Tür gelangt man in den großen Schankraum. Diverse sauber gedeckte und polierte Tische mit Stühlen und weichen Sesseln im bunten Mix laden zum Verweilen ein. Rechterhand befindet sich die Theke, über die man direkt in die Küche blicken kann. Eine Tür an der Rückwand des Raums führt direkt zum erwähnten Unterstand auf der Nordseite, die sich genau darum viel öfter öffnet als der eigentliche Haupteingang. Eine weitere Tür führt zur Vorratskammer und einem kleinen Nebenzimmer für Gespräche in einem privateren Rahmen.

Den ersten Stock und das Dachgeschoss erreicht man über zwei Wendeltreppen mit kunstvoll geschnitzten Geländern in den Ecken des Schankraumes. Dort oben befinden sich acht Doppelzimmer im ersten Stock und darüber vier kleine Einzelzimmer und ein Schlafraum für bis zu zwölf Personen.

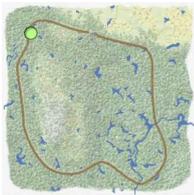
Die Betten sind sauber und gepflegt, das Essen abwechslungsreich und die Portionen üppig. Kleine Extrawünsche erfüllen die Wirtin und ihre vier Gehilfen schnell, leise und meist ohne Aufpreis.

Schlafplatz im Schlafraum für eine Nacht	5 K
Zweibettzimmer inkl. Verpflegung pro Tag	5 S
Einzelzimmer inkl. Verpflegung pro Tag	4 S
Kalte Mahlzeit	2 K
Warme Mahlzeit	1 S

20 In der Hecke

Elimalarien Neleth

Waldelfe, geflochtenes, hüftlanges haselnussbraunes Haar, hellgrüne Augen, schlank, relativ groß, kurze Kleider aus leichtem fließendem Stoff in kräftigen Farben, draußen im Wald robuste Leinenkleidung
Helles klares Lachen, fröhlich, humorvoll, fürsorglich



Eine kunstvoll mit Schnitzereien verzierte Treppe mit Geländer windet sich knapp einmal um den breiten Stamm eines Jahrtausendbaumes, der seine Nachbarn ein Stück weit überragt. Dabei führt sie auf der Rückseite des Baumes durch die höheren Bereiche der Immer Wachen Hecke und endet in etwa dreißig Meter Höhe auf einer großen Wucherung.

Auf dieser abgestützt befindet sich eine Plattform von etwa einem Dutzend Schritt Durchmesser und in deren Mitte, direkt am Stamm, ein kleines, ebenfalls reichlich mit Schnitzereien verziertes Gebäude. Das kleine Haus beherbergt gerade einmal ein Bett unter dem Dach und eine kleine Kochstelle. Sämtliche Wände sind von Regalen überzogen, die ihrerseits bis auf den letzten Fleck voller kleiner geflochtener Schachteln stehen. Es duftet intensiv nach Kräutern.

Jeder Wanderer, der den Weg hierher findet, erhält bei Elimalarien Neleth einen Tee und ein offenes Ohr. Manchmal muss man aber eine ganze Weile warten, bis die bildschöne Elfe den Weg aus dem nahegelegenen Wald oder meist den Höhen des Baumes zu ihrer kleinen Einkehr findet. Elimalarien Neleth ist in besonderer Weise empathisch begabt und eine hervorragende Heilerin. Ein Tee von ihr

schmeckt nicht immer lecker, aber tut immer gut – körperlich und seelisch.

Die Waldelfe verlangt nie Geld für ihr Angebot, ist aber dankbar für Kräuter, die nur tiefer im Wald zu beschaffen sind, so lange diese mit kundiger geduldiger Hand geerntet wurden. Das meiste, was sie in ihrer beeindruckenden Apotheke bereit hält, kultiviert sie aber selbst in der Umgebung und vor allem auf dem Baum, der ihre kleine Unterkunft trägt.

Elimalarien Neleth ist den Blättern des Silbernen Baumes eng verbunden und des öfteren entlockt sie einem Fremden, der geschickt hierher geleitet wird, Informationen, die dieser vielleicht sonst nicht preisgegeben hätte. Im Falle einer ernsthaften Bedrohung kann sie durchaus auch hochpotente Schlafgifte herstellen.

Während Elimalarien Neleth hoch oben in „ihrem“ Baum unterwegs war, haben sich die Söhne eines Händlers in ihrer Apotheke bedient. Da keine der Kräuterschachteln beschriftet ist, nahmen sie eine, deren Inhalt sie für ein bei Freunden in Tiluna gefragtes Rauschmittel hielten, mit sich. Die Spielerfiguren treffen eine hoch besorgte Elimalarien Neleth an, denn tatsächlich handelt es sich um ein starkes Schlafmittel, dass zu hoch dosiert auch tödlich wirken kann. Die beiden Diebe müssen um ihrer selbst willen schnell gefunden werden.

Im Verlauf der Suche könnte man die Spieler erleben lassen, wie effizient die Blätter des Silbernen Baumes reagieren können, wenn eine Notsituation es verlangt. Ziel sollte dabei ein Gefühl von Ehrfurcht sein und nicht eine Erniedrigung der Spielerfiguren – keine leichte Aufgabe für einen Spielleiter.

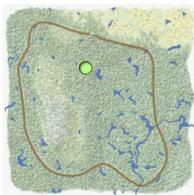
21 Zum faulen Drachen

Kathran Drachenhüter

Halbwaldelf mit leichtem Bauchansatz, rote Wangen, breites Lächeln, kurzes dunkles Haar, nur schwach elfische Züge, helles Hemd, dunkle Hose
Offenherzig, etwas vergesslich, gutmütig, friedliebend

An diesem Gebäude ist praktisch nichts gerade. Das Haus selbst hat einen leicht gekurvten Grundriss. Der Vordereingang ist eine oben runde Tür, umkränzt von geschnitzten Zähnen und überragt von

zwei verschlafenen dreinblickenden Reptilienaugen. Gleich hinter der Tür beginnt der Schankraum, in dem die Tische rechts und links auf lang gestreckten Stufen stehen.



Im Mittelgang fällt der Boden merklich zum Seeende des Hauses hin ab. Auf diese Weise hat man von den höchsten Plätzen einen guten Überblick über den Schankraum.

Der Tresen auf der rechten Seite verläuft waagrecht ebenso wie der Boden dahinter. So gibt es für Gäste jeder Größe eine geeignete Stelle, an der sie über die polierte Marmorplatte des Tresens hinweg ihre Bestellung aufgeben können. Auch Sitzplätze gibt es für eine große Bandbreite an Körpergrößen. Hochstühle mit kleiner Leiter, Lehnstühle und robuste Hocker bilden ein wildes Durcheinander. Für die Sicherheit beim Sitzen ist aber jeder Gast selbst verantwortlich. Wer nahe einer der Stufen sitzt, der sollte seinen Stuhl nicht zu weit zurückschieben.

Am oberen Ende des Raumes führt eine kurze Leiter zu einer Luke, die zumindest für Kolosse etwas eng ist. Oben angekommen bemerkt man gleich, dass der Boden zwar waagrecht liegt, der Giebel des Daches aber fröhlich genauso abschüssig verläuft wie der Boden im Stockwerk darunter. Die Gästezimmer hier unter dem Dach sind klein, besitzen aber alle ein eigenes Giebelfenster bis hinunter zum Boden. Es handelt sich ausnahmslos um Einzelzimmer mit einem Bett, einem Tischchen und gerade genug Platz, um eine Tasche und sich selbst stehend neben dem Bett unterzubringen. Für Kolosse sind nur die zwei vordersten Räume groß

Lautes Gelächter ertönt ringsum, als Nagrub mitsamt seinem Stuhl rückwärts kippt und krachend mit dem Rücken auf dem nächst tiefer gelegenen Tisch landet. Denjenigen, die ihr Bier rechtzeitig schnappen und in Sicherheit bringen konnten, wird gratuliert und den verdatterten Nagrub bringen diverse helfende Hände wieder auf die Füße. Dass er das verschüttete Bier ersetzt, ist eine Selbstverständlichkeit, zumal ihn der Wirt noch gewarnt hatte, sich nicht ausgerechnet an diese Seite des Tisches zu setzen.

genug, danach nimmt die Größe beständig ab. In den letzten zwei Zimmern mag ein Halbling sich noch wohl fühlen, Gnome würden sie schon als unangenehm eng empfinden.

Kathran ist eigentlich immer leicht überfordert, denn er schmeißt den Laden meist allein. Stammgäste greifen ihm immer mal wieder unter die Arme, wenn der Drache gut besucht ist und das Kochen übernehmen Reih um verschiedene Nachbarn. Von Gästen wird erwartet, dass sie ihr Zimmer selbst fegen und das Bett auslüften, bevor sie abreisen.

Zimmer für einen Tag (das kleinste passende)	5 K
Zimmer für einen Zehntag	3 S
Bier, Wasser, Tee	1 K
Warme Mahlzeit	5 K
Kalte Mahlzeit	1 K

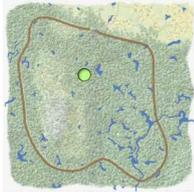
Kathran macht praktisch keinen Profit, da bleibt nicht viel übrig, um den Drachen ordentlich reparieren zu lassen, wenn sich mal wieder einige Holzschindeln vom Dach lösen. Helfende Hände sind gern gesehen oder werden von den hilfsbereiten Nachbarn auch mal unter herumstehenden Fremden rekrutiert, wenn sie sich nicht all zu sehr sträuben.

22 Das Waldhaus

Kenantrel

Lichtes braunes Haupthaar, dichter Vollbart, große kräftige Hände, oft eine kalte Pfeife im Mundwinkel, kariertes Hemd, beige Schürze über rundem Bauch
Geduldig und ruhig, freundlich, guter Menschenkenner, sehr strikt gegenüber Ruhestörern

Wie Ranken von Efeu umwinden kunstvoll geschnitzte Schriftzüge das Haupttor und teilen in allen Sprachen, die man hier und im Umland spricht, das Motto des Hauses mit: „Tritt ein in ein Heim fern der Heimat.“ Das Waldhaus ist größte Gebäude in Smettlers Eiche. Drei Stockwerke hoch mit einem noch darüber aufragenden, sanft ansteigendem Dach erhebt es sich in einer leichten Senke unweit des Ratsdaches. Dicke Holzstämme formen die Wände eines quadratischen Grundrisses mit ebenso quadratischem Innenhof, den man über das genannte Tor erreicht.



Im Hof umgibt ein gepflasterter Weg ein zentrales Kräuterbeet. Gegenüber dem Tor befindet sich der Eingang in das Gebäude. Rechts und links neben diesem führen Außentreppen zu schmalen Balkons im ersten und zweiten Stock, über die man zu den Gästezimmern gelangt. Auch auf der Außenseite befinden sich in beiden oberen Stockwerken Balkons. Deren geschwungene Stützen und Geländer lockern die Silhouette zusammen mit rankendem Efeu auf, so dass das Haus weniger wuchtig wirkt als es ist.

Dass jedes Zimmer auch über den Außenbalkon erreichbar ist, empfindet nicht jeder hier halt machende Händler als angenehm. Es gab auch schon seltene Fälle, bei denen dieser Umstand von zwielichtigen Gestalten für das Erlauschen von Informationen oder einen Diebstahl genutzt wurde.

Die Gästezimmer besitzen zwei bis fünf Betten mit weichen Matratzen, die nach Waldkräutern duften. Wasser holt man sich aus Krügen auf dem Außenbalkon, die der tägliche Regen über Seile füllt, die von einem Loch im Dach hinab reichen.

Im Erdgeschoss befinden sich im Westflügel ein großer, gemütlich eingerichteter Schankraum und zwei Hinterzimmer, alle durch mehrere Türen von einem schmalen Gang auf der Hausinnenseite erreichbar, den die Bediensteten nutzen, um Speisen und Getränke schnell an jeden Tisch zu liefern.

Im Ostflügel befinden sich eine große Küche, sowie Vorratsräume und die kleine Wohnung des Besitzers.

Wer im oberen Stock ein Zimmer mietet, der wird vor allem am Abend immer wieder leises Trappeln von kleinen Füßen über sich hören. Sieht man genauer hin, dann fällt auf, dass manche Wand etwas überdick wirkt. Im Waldhaus leben schon immer einige Koboldfamilien, deren erwachsene Mitglieder überall im Haus mitarbeiten. Sie helfen auch manchmal am Ausschank oder in der Küche, vor allem aber sind sie für Sauberkeit und Instandhaltung im Einsatz. Gästen reparieren Sie für einige wenige Münzen auch gerne Schuhe und Taschen oder waschen ihnen die Wäsche. Kenantrel stellt sich bei Anfeindungen voll und ganz hinter seine kleinen grünen Helfer. Es kam sogar schon vor, dass er einen Gast freundlich aber bestimmt zur Abreise aufforderte, wenn dieser die Koboide als Dreck behandelte, wie andernorts leider üblich.

Pro Bett und Nacht	1 S
Warme Mahlzeit	1-2 S
Kalte Mahlzeit	1 S
Bier (dunkel, hell, stark)	4 K
Wein (verschiedene Sorten)	1 S
Kräutertee (versch. Sorten)	3 K
Honigwasser	3 K

23 Phineal

Hiliaria Lathell

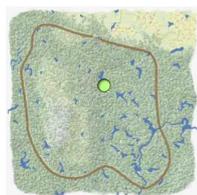
Halbwaldelfe, schulterlanges, braunes gewelltes Haar, blaue Augen, spitze Nase, kleiner Mund, leichte Kleider, meist in Grüntönen
Still, aufmerksam, sehr höflich

Gilialial Eleth

Identisch zu Hiliaria Lathell, Haare etwas länger, Kleider meist in Blaugrün bis Hellblau
Gewitzt, spitzbübisch, aber stets freundlich

Dalaina Finuiral

Identisch zu Hiliaria Lathell, Kleider meist in wärmeren Tönen
Ruhig, sehr geduldig



Das Phineal ist ein größeres Holzgebäude auf Stelzen. Man betritt es auf der dem See abgewandten Seite ebenerdig und gelangt in einen kleinen Vorraum, in

welchem einen eine der Drillinge begrüßt. So man ein Zimmer mietet, wird man persönlich zu diesem geleitet, wobei etwaiges Gepäck natürlich die Geschwister übernehmen. Der Weg zu den Zimmern führt direkt aus dem Vorraum ins Freie, denn das Phineal besteht aus mehreren kleinen Räumen unter einem großen gemeinsamen Dach.

Die sechs Gästezimmer, die alle je nach Bedarf mit bis zu drei Betten ausgestattet werden können, befinden sich auf der Seeseite und sind zu warmen Zeiten nur durch einen Vorhang zum jeweiligen Balkon Richtung See abgetrennt. In zweiter Reihe hinter den Gästezimmern befinden sich ein kleiner Speisesaal, die Küche und ein Baderaum mit zwei Badezubern, die täglich nur einmal genutzt werden können, da sie mit Regenwasser vom Dach befüllt werden. In dritter Reihe folgt schließlich der schon erwähnte Vorraum. Zwischen allen Räumen verlaufen Gänge von etwa einem Meter Breite.

Die halbfischen Schwestern bemühen sich darum, ihren Gästen jeden Wunsch zu erfüllen, was immer mit dem Zimmerpreis bereits abgegolten ist, wenn es sich nicht um Wünsche handelt, die zusätzliche Kosten verursachen. Es wird für gewöhnlich nach Geschmack der Gäste gekocht und man kann sich seiner Privatsphäre sicher sein und auf dem eigenen Zimmer essen, so man dies wünscht. Die Zimmer werden täglich geputzt und die Wirtinnen sorgen stets für einige frische Blumen oder Kräuter, so dass die Gäste immer ein angenehmer Duft empfängt, wenn sie ins Phineal zurückkommen.

Seit die drei das Gasthaus von seinem Erbauer Phineal Holzbohrer vor etwa zwanzig Jahren übernahmen, hat es sich immer mehr zu einem romantischen Rückzugsort für wohlhabendere Liebespaare oder frisch Vermählte aus dem westlichen Großmagierreich entwickelt. Seit drei Jahren liegen unterhalb des Hauses am See auch drei kleine Ruderboote, die die Gäste jederzeit für einen Ausflug auf das Wasser nutzen können.

Zimmer für 1-3 Person inkl. allem pro Tag 8 S / 12 S / 16 S

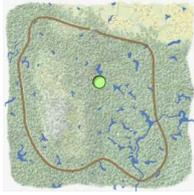
24 Feenlichtblick

Anahrilion, Gastgeber im Baum

Grauel, dunkelblonde kurze Haare, ungewöhnlich lange Ohren, dunkelbraune Augen, ernste und zugleich freundliche Züge, weite Gewänder aus Stoffen in dunklem Grün und Braun
Begrüßt jeden Gast persönlich, streng aber gerecht zu Bediensteten, extrem feines Gespür und Talent für das Element Luft

Das mit Abstand beste Gasthaus von Smettlers Eiche wäre ziemlich schwer zu finden, wenn einem nicht nahezu jeder Einwohner den Weg dorthin weisen könnte: Vom Ratsdach folgt man in östlicher Richtung immer dem breitesten Pfad, bis dieser

hinter einigen kleinen Wohnhäusern endet. Geht man dann noch zwei Bäume weiter stur geradeaus, so erreicht man einen großen Baum, dessen dicker Stamm sich in etwa zwanzig Metern Höhe aufspaltet. An dessen Fuß findet man am Beginn einer schmalen Treppe einen kleinen Unterstand, an dem Tag und Nacht ein Bediensteter des Feenlichtblicks bereitsteht.



Dieser wird auf einem hohlen Holzstamm einen melodios erklingenden Rhythmus anschlagen, worauf von oben weitere Bedienstete erscheinen, die den Gästen sämtliches Gepäck abnehmen und sie nach oben geleiten. Die Treppe ist mit einem Käfig aus geschnitzten Ranken umgeben, trittfest und solide. Sie führt nur bis hinauf zu einer kleinen Plattform knapp über der Stelle, an der sich der Stamm spaltet. Hier erwartet die Gäste ein Aufzug, der sie weitere zwanzig Meter in die Höhe bringt, direkt in die Eingangshalle im Zentrum einer beeindruckenden Holzkonstruktion aus Plattformen, Rundhäusern mit spitzen Dächern, festen Brücken, kleinen Treppen, Leitern und Stiegen. All dies wird getragen von zwei gebogenen Ästen, die beide aus beiden Stämmen herauswachsen.

Die frische Luft hat in den meisten Teilen des Feenlichtblicks freien Zutritt durch große Fenster, die lediglich mit Vorhängen verschlossen werden, sollte es doch einmal unangenehm kühl werden. Selbst wer den Großen Wald schon etwas mehr kennt, wird verwundert feststellen, dass ein Großteil der Konstruktion aus lebenden Nebenästen besteht, zwischen denen geschickt Holzpaneele eingepasst wurden. Viele davon sind nur verkantet und können entfernt werden, wenn beispielsweise ein Gast ein größeres Zimmer wünscht.

Insgesamt fast drei Dutzend Personen kümmern sich

um die Bedürfnisse der Gäste bzw. sorgen für Sauberkeit und einen sicheren Betrieb des Aufzugs, einer technischen Meisterleistung zwergischer, elfischer und gnomischer Hände und Köpfe. Dabei wird jeder Gruppe aus Gästen ein fester Bediensteter zugeordnet, der alles organisiert.

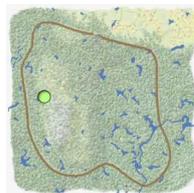
Es gibt zwar beim Empfangsbereich eine kleine Terrasse, auf der man mit Blick auf den Wald hinaus sein Essen einnehmen kann, die meisten Gäste lassen sich aber das Essen auf ihr Zimmer liefern. Die Mehrzahl der bequemst ausgestatteten Räume bilden eine Traube um den zentralen Empfangsbereich, es gibt aber auch vier kleinere Gebäude auf verschiedenen Ästen, noch ein gutes Stück weiter oben im Baum.

Pro Bett und Tag inklusive Essen 1-2 G

25 Grüngeisterloch

Gribblplimm

Kobold, dunkelgrüne bis graugrün gescheckte Haut, leicht zittrige linke Hand, trägt nur zerfranste kurze Hosen mit diversen Gürteltaschen
Launisch, schnelle Gefühlsschwankungen, konsumiert selbst schon lange keine Gifte mehr



Der Name ist in jeder Hinsicht Programm. Das Grüngeisterloch ist tatsächlich mehr oder minder eine Bodensenke mit einem Dach darüber. Die Wände des einstigen Halblinghauses sind größtenteils verrottet und wurden bis auf einige tragende Pfosten im Gegensatz zum Dach nie ausgebessert. Der Boden ist feucht, Schimmel wächst im Gebälk und gleich hinter dem Haus gibt es einen recht ansehnlichen Querschnitt durch das Giftpilzsortiment des Großen Waldes.

Die grünen Geister, die hier ein und aus gehen, sind Kobolde, die diesen halb verrotteten Zustand lieben. Obwohl dieses Volk allgemein mit mehr Schmutz und Verwesung leben kann als andere Völker, ist er bei den meisten von ihnen keineswegs beliebt. Im Grüengeisterloch treffen sich heruntergekommene, faule und teils auch durchtriebene Angehörige der kleinen grünen Kerlchen.

Es gibt regelmäßige Schlamm Schlachten im buchstäblichen Sinne, man kaut auf manchem Giftpilz herum und wettet darauf, wer sich als erstes übergibt und man kann so ziemlich jede Art berauscher oder aufputzender Pflanzen erstehen, die man im Großen Wald finden kann, abgesehen von Rauchwaren. Raufereien „unter Freunden“ sind alltäglich, aber immerhin: Bisher gab es noch keine Toten.

Und wer möchte, der darf sich in eine der Hängematten unter der Decke werfen, um seinen Rausch, egal welcher Art, auszuschlafen.

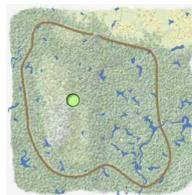
Zur Ehrenrettung sei gesagt, dass dauerhafte Boshaftigkeit auch an diesem Ort vergleichsweise selten vorkommt. Mancher Kobold nutzt die Chance, dank seiner hohen Resistenz Dinge verarbeiten und verhökern zu können, die anderswo illegal wären. Im Allgemeinen wird aber vermieden, dadurch jemand in Lebensgefahr zu bringen. Und manchmal ist ein Gift ja auch der Weg aus der Lebensgefahr heraus.

„Ihr sucht ein Gegengift für den Biss einer Eiterviper? Hab ich da, das Zeug.“ Der Kobold mit der teils ungesund gelblich verfärbten Haut starrt den menschlichen Gast aus großen Hundeaugen an, die irgendwie bei diesem Exemplar so gar nicht treuherzig wirken. „Wird euch aber was kosten, oh ja!“

26 Rasende Sau

Nahilia Wollwinker

Anfang sechzig, weitgehend ergraute, relativ kurze Haare, nach einer Verbrennung vernarbte rechte Wange, von Peitschenhieben vernarbter Rücken, weite Hose, farbenfrohe Blusen
Sehr geduldig, freundlich, gute ZuhörerIn



Die Rasende Sau ist ein flaches, gedrungenes rundes Gebäude mit einem spitz zulaufenden, moosüberwucherten Strohdach. Man betritt es durch eine immer offene stehende Tür, hinter der ein schmaler Gang in einen zentralen Innenraum führt. In dessen Mitte brennt ein kleines Feuer in einem überdimensionierten, nach allen Seiten offenen Kamin. Hier sitzt die Wirtin für gewöhnlich strickend in einem Schaukelstuhl und winkt den Besuchern fröhlich entgegen.

Aus dem Raum führen acht Türen in die gleichartig aufgebauten Gästezimmer: ein Bett gleich neben der schmalen Tür, eine Kiste für Habseligkeit, ein Regal mit einigen getrockneten Blumen oder Kräutern und ein kleiner Tisch mit Stuhl vor einem kreisrunden Fenster. Eines der Zimmer bewohnt Nahilia selbst auf engstem Raum, denn hier lagert sie in einem Schrank auch die wenigen Vorräte des Hauses.

Die Rasende Sau macht ihrem Namen in keiner Weise Ehre, denn es handelt sich eher um eine Pension. Wild geht es hier nie zu. Man kann auch jederzeit eine einfache Brotzeit oder ein Stück Kuchen und Tee bekommen, wer mehr will, der muss es sich aber anderswo besorgen. Auf der anderen Seite ist Nahilias selbst gebackenes Brot verführerisch lecker und ihre Beerenkuchen sind einen Mord wert.

Die Herbergsmutter nimmt sich viel Zeit für ihre Gäste und sitzt teils bis tief in die Nacht am Kamin in tiefsinnige Gespräche vertieft. So mancher ehemalige Gast besucht sie wieder, weil sie es bestens versteht, zuzuhören und Trost zu spenden. Nicht wenige nennen sie daher Oma Wollwirker.

Was ihr wohl kaum einer zutrauen würde ist, dass sie trotz ihres Alters immer noch gut mit einem Holzstab kämpfen kann. Obwohl sie diese Fähigkeit nur im Ausnahmefall nutzen würde, lehnt ein verdächtig selten genutzter Besen mit sehr dickem Stil immer griffbereit an einer der Säulen des Kamins.

Will man die sonst so liebenswerte Frau richtig wütend erleben, dann sollte man gezielt jemand in ihrer Nähe körperlich oder seelisch misshandeln.

„Raus aus meinem Haus, sofort!“ Immer wieder versucht der junge Möchtegernheld, nach seinem Kurzschwert zu greifen und immer wieder bekommt er einen blitzschnellen Schlag mit dem Ende eines unangenehm harten Besenstils auf die Finger, den er nicht mal richtig kommen sieht. Schließlich stolpert er rückwärts zur Eingangstür hinaus, rappelt sich eiligst auf und sucht das Weite.

Nahilia wendet sich der verdutzten jungen Frau neben dem Kamin zu: „Verlobter oder nicht, so geht man nicht mit einer Dame um, nicht in meinem Haus.“

27 Haarfußbau

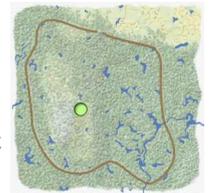
Hiniali Rosendorn

Halblingfrau, Anfang 30, wilde braune Locken, Zahn-
lücke, strahlend blaue Augen, ein wenig rundlich,
Latzhose aus dunklem Leinen über sauberer Bluse
Sehr redselig, bemutternd, mitfühlend

Dagenbrann Rosendorn

Alter Halbling, hellgraue krause Haare weich wie
Watte, kariertes Hemd und Hose mit Hosenträgern
Spricht langsam, hört schlecht, sitzt gerne da und be-
obachtet junge Leute bei ihrem Tun

Man sieht dem soliden Holzhaus schon von außen an, dass da jemand deutlich nachgebessert hat. Die linke Hälfte ist fast doppelt so hoch wie die rechte und das Holz des erhöhten Teils sichtbar jünger. Direkt neben dem Eingang in Halblinggröße auf der rechten Seite befindet sich eine gut doppelt so hohe Tür, die in genau den gleichen Innenraum führt. Darin stehen drei Tische für große und fünf Tische für kleine Leute.



Die Mitte des Raumes nimmt ein großer, nach allen Seiten offener Kamin ein, über dessen glühenden Kohlen eigentlich fast immer irgendetwas Leckeres am Spieß, in einem großen Topf oder einer Pfanne vor sich hin brutzelt. Hiniali werkelt praktisch ununterbrochen an dem Essen herum und schafft es trotzdem zeitgleich, die Gäste rings um mit Getränken und Essen zu versorgen. Dabei steht ihr Mund nie still und sie vergisst keine einzige Bestellung.

So mancher Gast ordert hier besonders gerne einen simplen Krug Wasser und zahlt auch noch dafür. Denn Hiniali beherrscht ein klein wenig Feuermagie und serviert Getränke auf Wunsch angenehm frisch.

An die Rückseite des Hauses wurden acht kleine Schuppen mit runden Fenstern angebaut. In jedem gibt es ein einfaches Lager auf frischem Heu, aber nicht mehr. Hier finden

Sollte jemand die quirlige Halblingfrau fragen, warum sie keine Familie habe, wird sie beispielsweise die Hände zur Seite werfen, mit beiden um sich in den vollen Schankraum zeigen und antworten: „Hab ich doch!“ Hakt man nach, dass man doch eine Familie mit eigenen Kindern meine, dann wiederholt sie die Geste in exakt gleicher Weise und meint vermutlich: „Ja wie denn?“

hintere Teil in einstigem Unrat aus Sägebfällen versunken, die inzwischen von wildem Dornengestrüpp überwuchert wurden. Niemand, der sich dort hinein wagt, kommt ohne diverse Schrammen wieder heraus, und so ist das poröse Dickicht inzwischen ein Heim von zahlreichen Kaninchen. Die praktisch veranlagten Halb-

linge haben einen Zaun um das Ganze gezogen und versorgen die Tierchen mit reichlich Futter. Kaninchenbraten gibt es im Untermberg relativ häufig.

Innen ist das Gasthaus zweigeteilt. Der Schankraum nimmt die Südwesthälfte ein und reicht bis unter das Dach über dem ersten Stock. Auf der Innenseite befindet sich die zum Schankraum hin offene Küche und darüber ein Hochbalkon mit einigen Tischen, den man über eine Leiter erreicht. Im hohen Schankraum können sich prinzipiell auch Menschen und Kolosse problemlos bewegen, wenn nicht gerade, wie abends üblich, so viel los ist, dass man bei jedem Schritt auf irgendwelches kleines Volk tritt. Es gibt auch keine angemessen großen Sitzmöbel oder Tische für große Leute und beim Betreten des Untermberg muss man sich gehörig ducken, wenn man deutlich größer als ein Meter ist.

Lager für eine Nacht	1 K
Warme Mahlzeit	1 S
Kühles Wasser, Bier, Ziegenmilch oder heißer Tee	2 K
Bier	5 K
Schnaps oder Brandy	1 S

Die Gästezimmer in der anderen Gebäudehälfte sind allesamt auf die Größe von Gnomen und Halblingen zugeschnitten. Man erreicht sie über eine kleine Tür neben der Küche, die zu einem schmalen Durchgang und einer engen Wendeltreppe führt. Im Erdgeschoss gibt es drei große Gästezimmer für je bis zu fünf Personen, im hölzernen Obergeschoss sind es drei Zweibett- und drei Einbettzimmer. Alle Zimmer sind mit Betten, absperrender Kiste und Kleiderschrank sowie kleinem Tisch und genügend Stühlen ausgestattet.

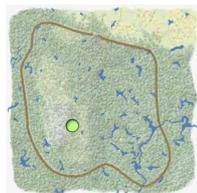
28 Untermberg

Digarin

Halbling, Mitte fünfzig, hellbraune Locken, dick, helle, meist fleckige Schürze über schlichter Kleidung
Gegenüber Außerwäldlern misstrauisch, ansonsten offenerzig und freundlich, dichtet flott und amüsant aus dem Stegreif

Alkalei

Halblingfrau Mitte fünfzig, fest geflochtener Zopf aus lockigem, braunen und silbernem Haar, verkniffene Augen, dick
Kräftige Altstimme, die auch ein gut besetztes Haus durchdringt, energisch gegenüber Unruhestiftern



Der Weg zu diesem Gasthaus führt zwischen ungewöhnlich dicht stehenden Holzhäusern durch eine schmale Gasse. Das Untermberg liegt am Fuß eines kleinen Hangs

und scheint sich mit seinem Erdgeschoss aus Stein in diesen eingegraben zu haben. Tatsächlich ist der

Ein kurzes Stück den Hang hinauf gibt es ein kleines Badehaus, hinter dem sich eine gemauerte Zisterne befindet, so dass man praktisch immer frisches, wenn auch kaltes Badewasser zur Verfügung hat.

Man akzeptiert durchaus auch große Besucher im Untermberg, wenn sie sich in das fröhliche Beieinander einfügen und auch einmal ein Lied zum Besten geben. Wer nur griesgrämig in der Ecke sitzt, weil es hier keinerlei alkoholische Getränke gibt, der wird einfach ignoriert, auch vom Wirt.

Pro Bett und Nacht (auch für unbelegte Betten) 5 K

Warme Mahlzeit (üppige Portion) 2 S

Kalte Brotzeit 5 K

Verschiedene Kräuter-, Früchte- und Pilztees (Kanne) 5 K

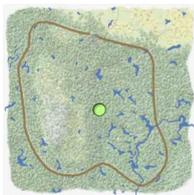
Schafs- oder Ziegenmilch (Kanne) 1 S

Wasser frei

29 Zum Grauen Einhorn

Ein gutes Stück abseits jeglicher Bodenbehauungen liegen einige moosüberwachsene Findlinge mitten in einem Meer aus Blumen.

Wer den schmalen Weg aus Holzbohlen zu diesen Felsen nimmt, der findet eingraviert in den Stein ein Einhorn und in elfischer Schrift die Worte: „Suchst du Gastfreundschaft, so hebe den Blick.“ Blickt man entlang der Richtung des Horns des Fabelwesens, so entdeckt man hoch über sich ein Gebäude aus hellem Holz auf einem der breiten Äste.



Es ist Tradition, dass man den Weg dort hinauf von niemandem erklärt bekommt, sondern ihn selbst finden muss. Drei Bäume in diesem Gebiet besitzen eine Treppe aus in der Rinde verkeilten Hölzern, die hinauf in die Kronen führen. Alle drei befinden sich an Enden eines luftigen Wegenetzes. Oben ange-

kommen muss man sich erneut einen passenden Weg suchen, was in einem räumlichen Irrgarten nicht einfach ist. Oft sieht man die Hängebrücke, die einen weiter führen könnte, steht aber gut drei Stockwerke über oder unter ihr.

Ungeduldige Seelen werden hier irgendwann aufgeben, wohingegen solche Besucher, die keine Eile verspüren, vielleicht sogar hier und da an einem See in einer Baumkrone verweilen oder um einen wunderbaren Blick durch Äste oder über den dunkelgrünen Wald weiter unten zu genießen.

Spätestens bei Ankunft im richtigen Baum wird man auch durch den Anblick des Grauen Einhorns belohnt. In der weit ausgreifenden Krone wachsen zahlreiche Blumen auf einer Wiese, die damit ein Spiegel der Wiese unten ist. Ein leicht ansteigender Weg mit verschlungen geschnitzten Geländern führt von dieser Wiese zu einem mehrstöckigen Gebäude aus hellem Holz, das aussieht, als sei es aus dicken Ranken gewachsen, die dabei Erker und kleine spiralförmige Türmchen gebildet haben.

Wer ein wenig genauer hinsieht, der wird erkennen, dass das Gebäude tatsächlich dem Ast entwachsen zu sein scheint, auf dem es steht. Jeder mit ein wenig Gespür für das Element Leben wird fühlen, dass es lebt. Überall sind die gewachsenen Wände aus umeinander gewundenen Ranken luftdurchlässig. Wer nicht schwindelfrei ist, der wird sich beim Blick durch Wände und auch den Boden nicht sonderlich wohl fühlen.

Betritt man das Gebäude, gelangt man in einen zentralen Raum, in dessen Mitte immer auf einer ausgebreiteten Decke einige frische Früchte bereit liegen. Von hier zweigen insgesamt sechs enge Wege ab, die man teils kriechend, teils kletternd bewältigen muss, um in eine der Seitenkammern zu gelangen – die von außen erkennbaren Erker und

Türmchen. Hier liegen geflochtene feste Matten, auf denen jeder sein Lager aufschlagen kann.

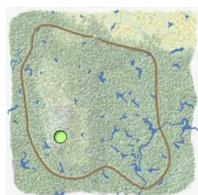
Das Graue Einhorn ist kein Gasthaus im eigentlichen Sinn, sondern wie auf der Wiese unten angekündigt ein Ort der Gastfreundschaft. Die Elfen in diesem Abschnitt des Waldes kümmern sich gemeinschaftlich um ihn. Wann immer jemand diesen besonderen Ort aufsucht, wird ihn schon bald einer von ihnen besuchen, als wäre dies das Zuhause des Fremden. Vor allem Leuten in Not werden die Elfen helfen, so gut sie können, sei es mit Versorgung von Krankheiten oder Verwundungen, Rat oder einfach nur Ruhe. In besonderen Fällen mag man hier auch Celea (siehe bei den besonderen Personen) antreffen, deren kleine Behausung sich fast senkrecht über dem Grauen Einhorn verborgen auf einem höheren Ast befindet.

30 Fröhliche Becherhöhle

Zarogran Kehlenstreichler

Rubinzwerg, rotbraune Haare und Bart, leuchtend rote Augen, vollgespritzte Schürze über Lederhosen und bloßem muskulösen Oberkörper voller Haare, alter zerbeulter Helm, Knüppel am Gürtel
Humorvolles Schlitzohr, singt gerne laut und falsch, kennt bergeweise Anekdoten zum Thema Bier

Auf einem der höchsten Punkte des felsigen Hügels steht ein kleines rundes Steinhaus, kaum mehr als



vier Meter im Durchmesser. Die schwere Holztüre zeigt als bemaltes Relief zwei Zerge, die über einen Tisch hinweg ihre Bierkrüge aneinander schlagen.

Öffnet man die Tür, dann trifft einen warme Luft mit dem Duft nach verbranntem Holz und einem Hauch von gutem Bier und deftigem Essen, zu sehen ist aber nicht viel. Direkt vor sich erkennt man eine

zwei Schritt lange Steinbrücke, die zu einer steinernen Wendeltreppe führt, welche sich um eine zentrale Säule windet. Von unten her beleuchtet warmes Licht nur unzureichend diverse ähnlich kurze Brücken, die an Holztüren mit Reliefs enden, ähnlich der oben, aber mit verschiedenen Szenen fröhlichen zwergischen Beisammenseins.

Am Abend wird man von unten her Stimmen und immer wieder fröhliches Gelächter aus rauen Kehlen hören. Dort, rund drei Stockwerke tiefer, öffnet sich der Schacht nach allen Seiten hin in eine geräumige Höhle mit drei Kaminen und diversen runden Tischen. Die Decke wird durch ein direkt aus dem Fels geschlagenes Gewölbe getragen.

Fast ein Drittel des Raumes nimmt ein durch einen Tresen abgetrennter Bereich ein, in dem einige große Fässer stehen. Über einer größeren Feuerstelle wird fast immer irgendein Braten zubereitet.

Wer sich nicht daran stört, dass die Decke maximal zwei Meter hoch ist, der wird hier freundlich empfangen, auch wenn er keinen Bart besitzt. Die Zwerge sind allerdings eindeutig in der Mehrheit. Es gibt stets gutes frisches Bier und zur Not auch andere Getränke, wobei der Wirt Neulinge gerne neckt, indem er zunächst einmal den klischeehaften brummigen Zwerg spielt.

Bier (mehrere Sorten)	5 K
Hochprozentiger Schnaps	3 K
Gesüßtes Wasser	2 K
Warme Ziegenmilch	1 S
Warme Mahlzeit (üppige Portion)	1 S
Kalte Mahlzeit (ebenso üppig)	5 K

GESCHÄFTE

Nur selten dem Kommerz gewidmete Unternehmen

Die Anzahl der Handwerker und Händler, die ein beständiges Angebot vorrätig haben wie in anderen Städten, ist sehr gering. Vieles, was man für's tägliche Leben benötigt, baut man selbst an oder findet es im Wald. Die meisten Einwohner organisieren sich alles, was darüber hinaus geht, bei Bekannten, die ein entsprechendes Handwerk erlernt haben. Fast überall gilt „Inihar len belihar“ (geben ohne zu nehmen). Was der andere benötigt, das gebe ich ihm, mich stets darauf verlassend, dass es andere ebenso tun.

Oft bietet man auch gleich einen Dienst oder ein Gut im Tausch für etwas, das man benötigt. Geld ist dabei meist nur ein Mittel, um Tauschgeschäfte über mehrere Personen hinweg zu vermeiden. Für seltener benötigte Güter ist auch der Markt unter dem Ratsdach ein beliebter Ort.

Die anschließende Liste der Händler und Handwerker von Smettler's Eiche wird auf Grund des Genannten gemessen an der Einwohnerzahl kurz ausfallen.

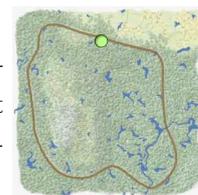
Einwohner der Stadt die keine ist wissen zu allem, was sie benötigen jemanden, der es herstellen oder besorgen kann. Ausgefällere Waren zu finden ist für einheimische Spielerfiguren nur eine Frage der Zeit und Geduld. Für Außerwäldler kann daraus ein durchaus spannendes Suchspiel werden.

31 Handelsposten Naigritain

Rilian Naigritain

Dunkle, zu einem kurzen Pferdeschwanz gebundene Haare, buschige Brauen, schlank, groß, Kleidung aus feinen Stoffen in dunklen warmen Farben
Geduldig, vornehm, gewissenhaft

Der Handelsposten besteht aus zwei einstöckigen großen Steingebäuden mit hohem Dach, die direkt aneinander gebaut wurden. Deutlich ist zu erkennen, dass der hintere Bau jünger ist als der vordere. Beiden gemein ist, dass sie bestens gepflegt und fast vollkommen frei von pflanzlichem Bewuchs sind.



Die Fenster sind klein und besitzen alle ein festes eisernes Fensterkreuz. Es gibt einen Eingang zum gepflasterten Platz hin. Ein Schild aus poliertem Holz über dem Eingang enthält groß das Wort „Handelsposten“. An diesem hängt ein kleineres Schild mit dem Namen des Inhabers. Da letzterer je nach Treue zum Staat Nondola auch einmal wechselt, hat man es von Beginn an so konzipiert.

Durch die Tür aus gewachstem Holz betritt man einen kleinen, gut mit mehreren Lampen beleuchteten Raum, den ein kurzer Tresen in zwei Hälften teilt. Einige gepolsterte Stühle stehen auf der Kundenseite gleich beim einzigen Fenster. Hinter dem Tresen füllt ein Regal mit häufig benötigten Alltagsartikeln die Wand abgesehen von einem Durchgang, der mit einem Vorhang verhängt ist.

Zwei jüngere Bedienstete nehmen die Wünsche der Kunden freundlich entgegen. Von diesen Angestellten wird erwartet, dass sie die momentanen Vorräte des Handelspostens gut im Kopf haben, zumindest was die gängigeren Güter betrifft. Ebenso können sie zumeist den Preis nennen, bevor nach der Ware

gesucht wird. Diese lagert im Restteil des Gebäudes und des angrenzenden zweiten Baus in Reihen von raumhohen Regalen. Dort stehen weitere Helfer bereit, um neue Ware einzusortieren oder auf Zuruf in den Verkaufsraum zu liefern.

Angeliefert werden die Waren über ein großes Tor an der Seite des vorderen Gebäudes, dem einzigen weiteren Zugang. Der Handelsposten wird zu jeder Zeit von zwei Wächtern geschützt. Insgesamt fünf von diesen hat das Geschäft im Dienst. Es handelt sich eigentlich um Soldaten Nondolas mit Ausbildung im Speer- und Schwertkampf, die zusätzlich im Umgang mit Handarmbrüsten trainiert wurden. Sie tragen keine Uniform, aber gleichartige gehärtete Wämser aus Leder.

Die Preise im Handelsposten sind gesalzen. Sie liegen mindestens um die Hälfte über denen im Regalbuch, für etwas schwerer zu bekommende Güter von außerhalb des Waldes auch schnell beim Doppelten oder darüber. Der Preis hängt auch davon ab, wer einen Kunden bedient. Treue Kunden bekommen ein wenig Rabatt und ein Einkauf bei Rilian persönlich fällt tendenziell etwas günstiger aus, da er nicht wie die meisten Bediensteten sein Gehalt künstlich aufbessern muss.

Wenn Sie gerne würfeln: Nutzen Sie einen W4, um zu entscheiden, ob sie den Preis um zusätzlich 10 % erniedrigen, gleich lassen oder um 10 % oder 20 % erhöhen.

Die Frage, ob eine gewünschte Ware vorrätig ist, sollte man meist nach Gefühl entscheiden. Je häufiger etwas in Smettlers Eiche benötigt aber nicht hier hergestellt wird, um so wahrscheinlicher ist es hier vorrätig.

Sollte einmal nicht vorrätig sein, was ein Kunde wünscht, so kann man dies auch bestellen. Bis die gewünschte Ware bereit liegt kann aber schnell ein Monat vergehen.

Umgekehrt kann man seine Handwerksgüter, gesammelte Kräuter oder getrocknete Pilze und andere Kuriositäten aus dem Großen Wald schnell zu Geld machen. Die Preise hierfür liegen im Bereich von zwei Dritteln bis zur Hälfte des Listenpreises. In speziellen Fällen kann aber auch einmal mehr geboten werden. Innen, gleich neben dem Eingang ist auf einer Schiefertafel notiert, welche Dinge gerade vom Handelsposten gesucht werden.

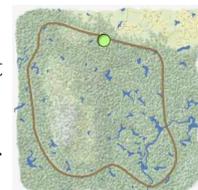
Zum Handelsposten siehe auch beim Botschafter von Nondola im Kapitel Besondere Personen und im Kapitel zum Handel.

32 Freundlicher Packesel (Transporte)

So'or Onkorag

Siehe bei den Räten im Kapitel zu den besonderen Personen

Ein flaches Pultdach, gedeckt mit Rindenschindeln und überwuchert von Efeu und Moos, wird nur von sechs dicken Holzsäulen getragen. Die Rückseite ist mit einem Holzgitter versehen, das ebenso überwuchert ist. Unter diesem Unterstand dagegen wächst keinerlei Pflanze. An der linken vorderen Ecke wird ein kleiner Raum von drei einfachen Holzwänden abgegrenzt. Hier steht ein Tisch mit einem Stuhl, von dem aus So'or für gewöhnlich das Treiben auf dem Platz beobachtet, wenn er denn da ist.



Meist muss man den Koloss nämlich rufen, weil er irgendwo im Bereich des Nordtores unterwegs ist. Dabei hinterlässt er immer auf einer Wachstafel auf dem besagten Tisch, wo man ihn findet.

Der Boden des Unterstandes ist zur einen Hälfte mit alten Steinplatten, zur anderen mit Stroh ausgelegt.

Auf den Steinen stehen ein stabiler Leiterwagen mit breiten Rädern und ein Wagen für die zwei Maultiere, die im anderen Teil des Unterstandes und in einem eingezäunten Bereich dahinter umher trotten.

So'or, sein Sohn Ik'nak'tor und ab und an ein Tagelöhner, der einige Münzen braucht, nehmen Aufträge für allerlei Transporte an, egal wohin in Smettlers Eiche oder Umgebung es gehen soll. Die Wagen kommen dabei nur auf den vergleichsweise festen Wegen zum Einsatz. Für Lieferungen tiefer in den Wald packen die beiden Kolosse höchst selbst an. Aufträge, die weiter von Smettlers Eiche weg führen, übernehmen sie nur sehr selten.

So'or passt die Preise dem Vermögen des Kunden an. Ein betuchter Händler, der ihn anheuert, muss schon mal zwei Silber pro Tag dafür zahlen, während eine Hilfe beim Tragen von Einkäufen einer älteren Einwohnerin mit einer warmen Mahlzeit abgegolten werden kann.

33 Alrians und Nethehals treue Tiere

Alrian

Mitte vierzig, dichter dunkler Vollbart, wuscheliges dunkles Haar, kleine verkniffene Augen, wettergegerbte Haut, Tätowierung eines Pferdes auf dem rechten Unterarm, Hose und Hemd
Tiefer Bass, ernst, geduldig

Nethehal

Halbwaldelfe, Anfang fünfzig, kupferfarbene lange Locken, mäßig zu einem Zopf gebändigt, gebräunte Haut, Weste mit etwas tiefem Ausschnitt, kurze Hose, Schrammen an Armen und Beinen
Fröhlich aber zugleich fordernd, beim Umgang mit Tieren konzentriert und ernst

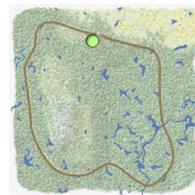
Unter einem Jahrtausendbaum steht eine mächtige Buche und unter dieser wiederum ein zweistöckiges Holzhaus mit spitzem Giebel. Dabei ist der untere

Stock ein offener Stall, nur durch einen Zaun zwischen hölzernen Tragsäulen abgegrenzt. Hier findet man immer ein oder zwei Ponys und einige Hunde.

Eine Holzterrasse führt nach oben zur Tür im ersten Stock, wo man auch klopfen sollte, wenn man ein Tier zu kaufen wünscht. Neben den wenigen Tieren, die im Stall zu sehen sind, hat das Ehepaar Zugriff auf Tiere anderer Bewohner der Stadt die keine ist wie Esel, Ziegen, Hühner, Schafe, Pferde und auch einige exotischere Tiere wie Greifvögel. Dennoch muss ein potenzieller Kunde in mehrfacher Hinsicht Geduld aufbringen.

Zuerst einmal spricht Alrian mit diesem in Ruhe durch, für welche Aufgaben er ein Tier sucht. Das geht bei gewöhnlichen Nutztieren wie Schafen und Hühnern natürlich schnell, dauert bei Hunden und Reittieren aber leicht einen halben Tag. Dabei will Alrian auch den Charakter des Kunden einschätzen können, damit später Tier und Zweibeiner zueinander passen. Es wird auffallen, dass der Tierhändler nie das Wort Besitzer in den Mund nimmt.

Nach einer Anzahlung kann es Wochen dauern, bis der umherreisende Alrian endlich ein passendes Tier gefunden hat und den Käufer darüber informiert. Dann beginnt der anstrengende Teil.



Nethehal trainiert Hund oder Reittier von Beginn an mit dem Kunden gemeinsam. Dazu sind tägliche Trainingseinheiten notwendig und zu Beginn muss der

Kunde in der Nähe des Tieres schlafen, wofür eine einfache Pritsche im Stall bereitgestellt wird. Je nach Notwendigkeit kann das Training auch einmal ein halbes Jahr in Anspruch nehmen und kostet zusammen mit dem Tier mehrere Goldstücke. Wer aber all dies bereitwillig mitmacht, der hat am Ende nicht

ein Haustier, sondern einen treuen Freund auf vier Beinen gewonnen.

Greifvögel trainiert Nethehal nicht, kann aber tiefer im Wald von Smettlers Eiche Bekannte empfehlen, die ähnlich verantwortungsbewusst an ein solches Training herangehen wie sie selbst.

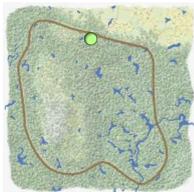
34 Stall

Nalirr

Dicker Halbling, Ende Sechzig, flaumiges graues Haar, Hemd und Wolljacke

Ein wenig mürrisch, kurz angebunden, Gesicht oft schmerzverzerrt

Ein langgezogener Stall, der der Krümmung der Straße folgt, bietet die Möglichkeit, sein Reittier oder auch eine kleine Kutsche abzustellen. Mehrere Burschen, meist junge Kerle aus der Umgebung, kümmern sich zuverlässig um die Tiere.



Nalirr sitzt die meiste Zeit nur auf einem hohen Stuhl am Eck des Hauses, schimpft über unzuverlässige Bengel oder treulose Kunden, wenngleich auch nie in deren Hörweite. Der alte Halbling hat heftiges Rheuma, was ihn ziemlich griesgrämig macht. So mancher Nachbar denkt sich seinen Teil, denn wie schon angemerkt sind andauernde Krankheiten in Smettlers Eiche selten und treten bei dunkler gefärbten Seelen häufiger auf. Nalirr glaubt selbst demonstrativ nicht an solche „Kindergeschichten“, denn ansonsten müsste er seine Gier zügeln.

Wer in Smettlers Eiche jemanden um einige Wertgegenstände erleichtern will, der findet in Nalirr einen guten Informanten, so die Bezahlung stimmt. Der Halbling hat tatsächlich den einzigen Stall in Smett-

lers Eiche fest im Griff, woraus aber kein echtes Monopol entsteht. Viele Besucher binden ihre Tiere einfach an, wo sie gerade verweilen, schließlich ist dies keine Stadt im eigentlichen Sinn. Auch bieten manche Gasthäuser direkt am Haus Unterstellmöglichkeiten.

Abstellen einer Kutsche neben dem Stall pro Tag 5 K

Pferd unterstellen pro Tag	1 S
Pony, Esel oder Maultier	8 K

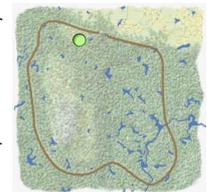
35 Nokorans Waffenschmiede

Nokoran Klingenschmied

Koloss, knapp über zwei Meter, jung, breite Schultern, keine Haare, hellgraue Augen, einfaches Hemd, Hose aus festem Stoff, barfuß

Philosophiert gerne und lang, wenn auch nicht auf hohem Niveau, nimmt humorvolle Anmerkungen teils wörtlich, aber nicht böse

Hinter einem der Wohnhäuser der Kolosse wurde ein kleiner Fleck von einigen Schritt Durchmesser gepflastert und darüber ein einfacher Pavillon errichtet. In dessen Mitte erhebt sich der dicke Kamin einer Esse. Ein nicht all zu großer Kohlevorrat lässt vermuten, dass die Schmiede nicht regelmäßig in Betrieb genommen wird.



Nokoran hat sich auf das spezialisiert, was im Großen Wald gebraucht wird. So fertigt er gute Pfeil- und Speerspitzen verschiedenster Art, Äxte und Hämmer. Letztere zwei sind meist nicht als Waffe, sondern eher als Vielzweckgeräte konzipiert. Ansonsten stellt der Koloss Gebrauchsgegenstände wie Nägel her. Für anspruchsvollere Aufträge verweist er potenzielle Kunden meist an Tok'ral Uktan (siehe 16 Zum Amboss).

Nokoran wartet immer, bis sich genügend Aufträge angesammelt haben, so dass sich ein Anschüren der Esse auch rentiert. Wer meint, er könne mit mehr Geld den ruhigen Mann zur Eile verführen, der irrt gewaltig. Nokoran wird einem zu aufdringlichen Kunden eventuell klar machen, dass er unter solchen Umständen auf eine Zusammenarbeit lieber ganz verzichte.

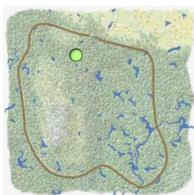
Die Schmiedewaren sind von guter Qualität und kosten etwa ein Zehntel weniger als im Regalbuch angegeben. Allerdings muss man teils über zwei Wochen Geduld haben.

36 Hendrimahns Schreinerei

Hendrimahn

Ende Vierzig, kurzes blondes Haar und Vollbart, kleine tief liegende Augen mit vielen feinen Lachfalten, große raue Hände
Unverbesserlicher Optimist, pfeift gerne leise vor sich hin, sammelt Muscheln und Schneckenhäuser

Die Schreinerei ist eher eine offene Scheune als ein echtes Haus. Im nach allen Seiten offenen Erdgeschoss lagern in der Mitte Bretter verschiedenster Größe und Holzarten, darum herum stehen diverse Möbel in unterschiedlichen Phasen der Fertigstellung. Überall liegen Sägespäne und es riecht nach frisch bearbeitetem Holz.



Auffällig ist, dass die meisten Möbel geschwungene oder gebogene Form besitzen, passend für die selten völlig geradlinigen Heime in Smettlers Eiche. Hendrimahn besitzt in dieser Hinsicht hohes Geschick und biegt in heißem Dampf und gehalten durch passende Zwingen das Holz in fast jede Form. Seine Werke verwenden praktisch nie Metall, auch

nicht für Scharniere oder Schlösser. Die Mechanik ist dadurch zwar vergleichsweise einfach, aber die speziell geölten Hölzer verziehen sich sehr wenig und die hölzernen Scharniere rosten nicht im feuchten Klima des Waldes.

Eine Treppe an der Außenseite führt zu einer Tür im Dachgiebel. Dort oben unter dem ziegelgedeckten Dach mit mehreren Gauben wohnt Hendrimahn mit seiner deutlich jüngeren Frau Anelia und seinen fünf kleinen Kindern, von denen eigentlich immer auch welche durch die Werkstatt flitzen oder irgendwo in der Nähe lachend herumtoben.

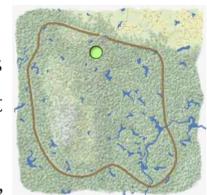
Möbel aus gebogenem Holz benötigen ihre Zeit und haben ihren Preis, sind aber auch eine Investition, die sich rentiert. Und außerdem repariert der blonde Schreiner unentgeltlich, was nicht so hält, wie er das erwartet.

37 Weberei

Meisterweberin Neliharia Beeren

Kinnlänge, rotbraune Haare, Doppelkinn, dunkelbraune Augen, gemütlich rundlich, gut geschneiderte Kleider mit etwas mehr Ausschnitt
Schnell aufgeregt, dann sehr redselig, ansonsten strikt aber gerecht, bei Sorgen ihrer Mitarbeiter fürsorglich und hilfsbereit

Die Weberei besitzt zur Wegseite hin keine Wand, sondern ein etwas weiter vorstehendes Dach, gedeckt mit Stroh. So kommt halbwegs Licht an die vier großen Webstühle, deren Klappern man schon aus einiger Entfernung hören kann. Im hinteren Teil des Gebäudes stapeln sich Ballen von speziellen Rindensorten und Gräsern, die hier schrittweise in Garn und schließlich in Stoff verwandelt werden. Im mittleren Teil stehen ein langer schwerer Tisch und einige Spinn-



räder. Auch hier sieht man fast immer mehrere Frauen bei der Arbeit.

Neliharia stellt aus Prinzip keine Männer an, denn die würden ja nur „ihren Mädchen“ nachstellen und für Unruhe sorgen. Und ohnehin haben Mannsbilder doch nur ungeschickte Hände.

Man kann hier für einen guten Preis Stoff in verschiedenen Farben wie Beige, Braun oder Grün erwerben. Auf Wunsch werden auch Muster gewebt oder Stickereien eingearbeitet. Und fast immer kann man sich von einer der Damen für einige Kupfer richten lassen, was wieder mal ein Loch hat.

Grobe Jute pro Meter	1 S
Feine Jute pro Meter	2 S
Leinen pro Meter	5 S
Rindenwollstoff (vergleichbar mit Baumwolle)	8 S

38 Taslins Salben

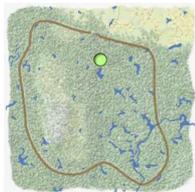
Taslin Welkar

Siehe bei den Räten im Abschnitt zu den besonderen Personen

Baronil

Weißes Haar, leicht trübe Augen, Gesicht, das nur aus Falten besteht, gestreiftes Hemd, Hose mit Hosenträgern, barfuß, geht am Stock
Freundlich, kichert oft leise in sich hinein, sieht nicht mehr gut, hört aber bestens

Wie bei Taslin bereits weiter oben vermerkt trifft man den fleißigen Kräutersammler mit druidischem Talent fast nie hier in seinem kleinen Häuschen an. Es handelt sich um ein Gebäude, das fast vollständig unter einem Bewuchs aus verschiedensten Pflanzen verschwunden ist. Innen ist es zugig, denn manche Pflanzen haben sich schon den Weg hinein gebahnt.



Taslins Erzeugnisse stehen aber in einer trockenen Ecke in einem verschließbaren Schrank. Getrocknete Kräuter hängen von der Decke und man kann sich kaum bewegen, denn es stehen Fässer mit Wasser, Pflanzenölen, Wachs und Fett herum. Hinzu kommt eine Presse und ein großer Tisch mit Destilliergerätschaften.

Wenn ein Besucher dringenden Bedarf nach einem Mittelchen hat, dann hilft oft Taslins alter Nachbar Baronil aus. Er hat die Schlüssel für das Haus und den Schrank, aber kein perfektes Gedächtnis für Preise. Denn von Fremden verlangt Taslin doch einen kleinen Betrag, da er zu oft die Erfahrung gieriger Besucher von außerhalb des Waldes gemacht hat, die meinen, man könne sich nach Belieben bedienen, weil er seine Salben und Tinkturen unentgeltlich dem gibt, der sie braucht. Völlig egal, was man von Baronil kauft, der Preis liegt rein zufällig bei W10 Silberstücken.

Es gibt Salben, die die Wundheilung um 0,1 pro Tag beschleunigen können, der wahre Schatz sind aber Extrakte und Öle aus verschiedensten Pflanzen sowie Heilmittel jeder Art. Diese Mittel sind sehr gut haltbar und besonders wirkungsvoll. In den Händen eines Heilers ab Stufe 10 erhöhen sie alle Wirkungen so, als hätte der Heiler zwei Stufen mehr.

39 Landschaftsmaler

Manalkin Federstreif

Anfang Fünfzig, wirres, ungekämmtes Haar, Stoppelbart, hohe Stirn, schräg zugeknöpftes Hemd und Hose voller Farbflecken

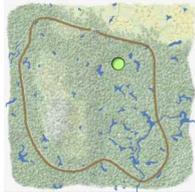
Auf eine Sache fixiert, vergisst seine Umgebung, bei Störungen mürrisch

Lithrialia Federstreif

Grauele, markante Wangenknochen, dunkelgrüne Augen, schulterlanges dunkelblondes Haar, Lederkleidung voller Kratzspuren

Ruhig, umsichtig, offen gegenüber Fremden

Eine dicke Wurzel liegt wie eine riesige Schlange ein gutes Stück in eine Lichtung hinein. Auf dem in den Boden abtauchenden Ende wurde eine filigran gearbeitete Holzterrasse montiert, die zu einem kleinen Haus oben auf der Wurzel führt. Rings um dieses Häuschen führt eine überdachte Terrasse aus Holz. Aber meist trifft man hier niemanden an, sondern das Ehepaar Federstreif ist irgendwo im Wald unterwegs.



Manalkin sitzt dann vor einer kleinen Staffelei, auf der ein meist kaum handspannenbreites dünn geschnittenes Holz montiert ist, auf dem er akribisch genau malt, was er sieht. Der Maler arbeitet oft monatelang an einem seiner kleinen Bilder, völlig in seine Arbeit vertieft. Die Ergebnisse sind außergewöhnlich und bringen dem Händler, der doch einmal eines ergattert, einen beachtlichen Gewinn an Goldstücken ein. Aber Manalkin verkauft nur dann ein Bild, wenn ihn seine herzensgute Frau dazu drängt, weil die beiden doch einmal Geld benötigen oder weil sie damit jemandem in Not helfen möchte. Als Folge der seltenen

Manalkin schafft Kunst, die einen Einbruch lohnen würde. Und vermutlich würden die Federsteifs den Diebstahl erst spät bemerken. Die Spielerfiguren könnten bei einem Besuch in diese Geschichte hinein rutschen, bei der mühsam die Spur verfolgt werden muss, die mit Sicherheit aus Smettlers Eiche heraus führen wird.

Verkäufe ist das kleine Häuschen voller kleiner Meisterwerke.

Leuten, die seine Arbeit zu schätzen wissen, schenkt das Ehepaar dagegen auch einmal eines der kleinen Landschaftsgemälde oder überlässt es für einen symbolischen Betrag. Manalkin ist dankbar, wenn man ihm den Weg zu einem besonders ansprechenden Ort weist, den er noch nicht gemalt hat.

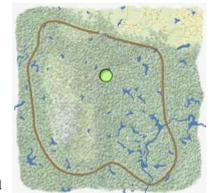
Lithrialia achtet darauf, dass ihrem Mann kein hungriger Waldbewohner zu nahe kommt, und kümmert sich darum, dass er regelmäßig isst. Sie besorgt bei Streifzügen im weiteren Umkreis um seinen momentanen Ort des Schaffens all das, was sie für die Herstellung seiner Farben benötigt. Jeden Abend schlagen die beiden ein kleines Zelt auf und schützen die Malerei darin durch ein vorsichtig darüber gelegtes Öltuch vor der Feuchtigkeit.

40 Das Feenbad

Deralan

Kurze braune Haare, Schnurrbart, blaugraue Augen, schlank, groß, lockere Hose und weites Hemd aus feinem Leinen in hellen Farben
Leise aber klare Stimme, wirkt beruhigend, einfühlsam und taktvoll

Wer sagt, Bewohner von Smettlers Eiche würden nicht auch mal ein wenig Luxus genießen? Die meisten Einwohner wissen



von Deralans Badehaus, in dem man sich rundum verwöhnen lassen kann. Immer wenn unter dem Ratsdach mehr los ist, trifft man dort auch eine der hübschen meist weiblichen Helferinnen des Feenbades an, die vor allem müde wirkende Reisende anspricht. Der Weg zum Feenbad

ist vom Ratsdach aus dank gut platzierter geschnitzter Wegweiser nicht schwer zu finden.

Das Gebäude ist langgestreckt und liegt etwas oberhalb des Sees. In einem kleinen Empfangsraum wird man von Deralan selbst mit duftendem Tee begrüßt und wählt bei ihm aus, womit man sich den Tag verschönern möchte. Danach gelangt man über einen quer zum Ufer verlaufenden langen Gang in eine von mehreren Kammern, in denen man sich bei Kerzenschein entkleidet.

Auf der anderen Seite der Kammer führt eine weitere Tür in einen Raum, der zum See hin nur durch einen dünnen Vorhang verhängt ist. Frische laue Luft weht herein. Hier erwartet einen ein Betreuer oder eine Betreuerin, die sich um die persönlichen Wünsche kümmert. Dazu gehören Massagen, ein warmes oder heißes Bad inklusive kräftigem Abschrubben des Körpers mit duftenden Flechten oder ein genussvolles Einölen. Man kann auch zur Abkühlung hinunter zum See, um sich dann wieder im Feenbad aufzuwärmen.

Für einen Aufenthalt an diesem Ort sollte man mindestens einen halben Tag einplanen, was einem Deralan auch zu Beginn klar macht. „Die wichtigste Zutat für eine wohltuende Zeit ist Zeit“, sagt er selbst immer wieder.

Während des Aufenthalts wird - so gewünscht - die Kleidung des Besuchers gewaschen und wenn nötig ausgebessert. Es stehen verschiedene kalte Speisen und Getränke zur Verfügung und man kann sich von den Bediensteten auch etwas vorlesen oder -singen lassen.

Wer im Feenbad arbeitet, der sollte ein ansprechendes Äußeres besitzen. Dies allein genügt natürlich nicht. Mindestens ein Instrument sollte gut be-

herrscht werden und Betreuer des Hauses müssen Massagetechniken beherrschen sowie sich mit allerlei pflegenden Kräutern, Salben und Ölen auskennen. Zudem erhält jeder von ihnen ein Training in grundlegender Feuermagie, um neben dem Entzünden der kleinen Feuerstellen die passende Temperierung der Holzliegen und Bäder unterstützen zu können.

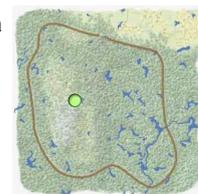
Das bei all dem Aufwand ein Aufenthalt im Feenbad nicht billig ist, versteht sich von selbst. Für einen vollen Tag zahlt man je nach in Anspruch genommenen Leistungen zwischen ein und zwei Goldstücken.

41 Wachs und Honig

Pardal Blütler

Halbling, Ende Vierzig, ungenau geschnittene braune Stoppelhaare, schlank und kräftig, bunt kariertes Hemd, Hose mit Hosenträgern, Lederhandschuhe am Gürtel, einige Stiche an Händen oder im Gesicht
Fröhlich, neugierig, gastfreundlich

Dort wo die Häuser der Menschen langsam in die kleineren Behausungen der Halblinge übergehen, findet man ein offensichtlich für Menschen gedachtes kleines



Wohnhaus, bei dem aber die Türklinke ziemlich tief montiert ist. Im Inneren hat Pardal auf der einen Seite einen Zwischenboden eingezogen, so dass er dort mit seiner Frau und den vier Kindern auf zwei Stockwerken gemütlich wohnen kann.

Zur anderen Gebäudehälfte ist diese Konstruktion offen wie ein Puppenhaus. Dort steht, was der Halblingimker von seinem menschlichen Vorgänger geerbt hat: Eine handbetriebene Schleuder, um den Honig aus den Waben zu lösen, eine Feuerstelle, um

den Honig bei geringer Wärme zu rühren, und eine weitere Feuerstelle mit einem Topf für das Wachs sowie Gestelle, an denen frisch gezogene Kerzen hängen, die auf verschiedenste Weise duften.

Im weiten Umfeld des Hauses stehen über zwanzig Bienenstöcke, die die gesamte Familie Blütler gehörig auf Trab halten. Um die Bienen direkt kümmert sich fast ausschließlich Pardal, aber bei allen anderen Arbeiten wie auch dem Einfangen ausgeflogener Völker hilft ihm die ganze Familie.

Ein Bienenvolk ist ausgeflogen und hat es sich in den Kopf gesetzt, sich hoch in einem nahen Jahrtausendbaum nieder zu lassen. Jetzt braucht der aufgeregte Imker schnell einige gute Kletterer, die ihm helfen, sicher dort hinauf und samt vermutlich wenig begeisterter Bienen auch wieder hinunter zu kommen.

- Kleiner Topf mit Honig 3 S
- Einfache Wachskerze 1 S
- Duftkerze (verschiedenste Düfte) 2 S

Wendeltreppe bis unter das Dach auch einen einfachen, aber gut funktionierenden Lastenaufzug. Jede freie Fläche ist mit Zeichnungen oder kleinen Modellen bedeckt.

Man sollte hier trotz des Erfindergeistes dieses untriebigen Gnoms keine Wunderwerke erwarten. Alizat kann zuverlässige einfache Mechanismen entwerfen und mit der Hilfe einiger Zimmerleute auch umsetzen. Dabei braucht er ziemlich lange, bis eine Apparatur wirklich steht, das Ergebnis funktioniert aber eigentlich immer. Speziell bei größeren Reparaturarbeiten an Häusern, egal in welcher Höhe, bittet man ihn oft um Hilfe.

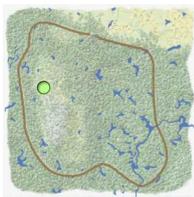
Der Gnom verlangt für seine Dienste ein Goldstück pro Woche. Das Geld nutzt er, um Material für seine eigenen Tüfteleien besorgen zu können.

42 Tüftlerschuppen

Alizat Drunterwuzel

Siehe im Abschnitt zu besonderen Personen bei den Räten

Das Haus des Tüftlergnoms sieht so aus, als habe jemand dem ersten Stock einen gehörigen Schlag verpasst, so dass dieser seitlich vom Erdgeschoss etwas herunter gerutscht ist. Der überstehende Teil ist mit schrägen Balken abgestützt. Auf der anderen Seite vorstehenden Teil des Erdgeschosses wurde ein Pultdach aus großen Brettern montiert, das zum Teil geöffnet werden kann.



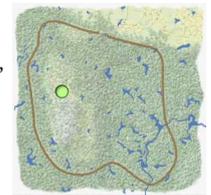
Dort unten testet Alizat allerlei Vorrichtungen, die Wasser sammeln und es dann in Bewegung umwandeln. Im Haus selbst gibt es neben einer

43 Fachkundiger Gylihand (Steinexperte)

Gylihand Steinsammler

Gnom, dunkelbraune Haare mit goldenem Schimmer, dichter Schnurrbart, verkiffene kleine Augen, Werkzeuggürtel mit Hämmerchen, Pinzette etc. Wacher, aufmerksamer Verstand, wenig Interesse an Dingen außerhalb seiner Spezialgebiete, redet in schnellen abgehackten Schüben

Auf einen mit wildem Wein überwucherten Fels führt eine schmale, in den Stein geschlagene Treppe. Auf jeder Stufe liegen unterschiedlichste, teils farbige Steine.



Oben steht ein kleines Steinhaus, um das herum fein säuberlich nach Farbe sortierte Steinhaufen eine Landschaft aus Miniaturhügeln bilden.

Gylihand ist vernarrt in Steine jeder Art und freut sich immer über neue exotische Exemplare, ganz

besonders, wenn der Überbringer auch genau sagen kann, woher sein Mitbringsel stammt. Steine sind auch so ziemlich die einzige Währung, mit der man den gebildeten Gnom dazu überreden kann, fachkundigen Rat zu erteilen. Zur Not tut es aber auch ein leckerer Beerenkuchen.

Der Gnom ist viel im südlichen Großmagierreich und im Matriarchat Elonel unterwegs gewesen. Legt man ihm einen besonderen Stein aus einer dieser Gegenden auf den Tisch, dann kann er in immerhin einem Viertel der Fälle ziemlich genau sagen, woher das Stück stammt.

Der Gnom ist neben seinem Hauptgebiet auch ein sehr guter Kenner der Geografie der genannten Gegenden und kann auch in den Bereichen Magie und Greise Berge einem interessierten Zuhörer eine Menge erzählen.

„Das ist eindeutig ein Moosachat. Vermutlich aus der Gegend um Maiber Tog. Aber das braune verkrustete Zeug, das hab ich noch nicht an einem Stein gesehen.“ Henlan ist angesichts der Kenntnisse und Unkenntnisse des Gnoms einen Moment sprachlos. „Das ist Blut, Meister Gylihand. Wie ich schon sagte: Hiermit wurde Händler Drahtegg vor etwa einer Woche erschlagen. Und ihr seid euch sicher, der Stein stammt von so weit vom Tatort entfernt.“ „Ich bin mir sicher, junger Bursche ...“, antwortet Gylihand dem leicht ergrauten Soldaten aus Elonel „... dass das eine gänzlich unsachgemäße Verwendung eines so wunderbaren Fundes ist.“

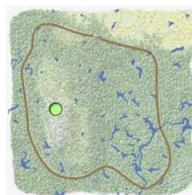
44 Zwelfische Seilkunst

Orna

Saphirzwergin, kurze graue Haare, kunstvoll geflochtener grauer Bart, hellblaue Augen, nur ein Bein, Krücken, einfache Leinenkleidung
Oft gespielt grummelig, trinkt Fremde gerne unter den Tisch

Delthian Ailil

Waldelf, haselnussbraune schulterlange Haare in vielen dünnen Zöpfen, schmale Lippen, spitzbübisches Grinsen
Humorvoll, weitsichtig, rücksichtsvoll



Unterhalb der Krone eines Jahrtausendbaumes klafft ein großes Astloch auf der Südseite, das mit einer hölzernen Wand verkleidet wurde, hinter der sich den Fenstern nach zwei Stockwerke verbergen.

Vor dem oberen befindet sich ein schmaler überdachter Balkon, den man über Kletterseile erreichen kann. Unten am Fuß des Baumes steht ein hölzernes Schild mit der Aufschrift: „Wenn du nicht klettern kannst, dann brauchst du auch kein Seil von uns.“

Das obere Stockwerk des Gebäudes im Astloch ist eine große Werkstatt. Hier liegen dicke Bündel unterschiedlicher Pflanzen, Ballen von Fasern und sauberlich aufgerollte Seile verschiedenster Dicke. Mittendrin, meist in völliger Dunkelheit sitzt Orna und verdrillt mit viel Geduld Fasern zu Schnüren und diese wieder zu Seilen. Delthian Ailil trifft man für gewöhnlich gleich draußen auf dem Balkon, wo er mit Messer, Kamm und anderen Werkzeugen die von ihm selbst gesammelten Pflanzen in das Rohmaterial für seine zwergische Freundin verwandelt.

Bei der Arbeit, auch wenn Besuch da ist, necken sich die beiden ausdauernd und sehr phantasievoll mit teils ziemlich derben Sprüchen. Aber auch wer kaum empathisches Talent besitzt wird schnell

merken, dass sie sehr enge Freunde sind. Von den beiden selbst wird man es nie erfahren, aber mancher Nachbar mag Auskunft geben: Einst rettete Orna dem Elfen das Leben, wobei sie ihr Bein verlor. Die genauen Umstände kennt aber außer den beiden ungewöhnlichen Freunden niemand.

Ornas Seile sind von exzellenter Qualität (sie tragen gut 20 % mehr Last) und zugleich günstiger als die Ware eines Seilers außerhalb des Großen Waldes. Allerdings werden die beiden Freunde ihre Ware immer nur in kleinen Mengen abgeben. Das heißt konkret: Nicht mehr als ein Seil pro Person, es sei denn die beiden glauben oder wissen, dass es gute Gründe für einen höheren Bedarf gibt.

Normales Seil, 10 m, 10 Gewicht	1 S
Dickes Seil, 10 m, 20 Gewicht	2 S
Dünnes Seil aus starken Fasern (Tragkraft wie normales Seil), 5 Gewicht	5 S

45 Kunstschnitzerei Iglarian Helean

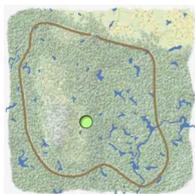
Iglarian Helean

Siehe im Abschnitt zu besonderen Personen bei den Räten

Ajilianlinn

Waldelfe, knielange, kunstvoll geflochtene braune Haare, dunkelgrüne Augen, schmale Lippen, weite Gewänder aus leichtem, fließendem Stoff
Sanft, spricht mit leiser Stimme, traditionsbewusst

Eine der Hauptwurzeln dieses Baumes erhebt sich in einer eleganten Biegung mit nur geringer Steigung vom Waldboden aus. Geschnitzte Figuren von allerlei Fabelgestalten säumen den Weg hinauf, angefangen von kleinem Getier in Eichhörnchengröße bis hin zu hüfthohen Skulpturen. Manche der Figuren sind offensichtlich neu, andere besitzen inzwischen



einen Pelz aus Moos und Flechten, wobei darauf geachtet wurde, dass dieser nicht Augen und Mund der Kunstwerke überwuchert.

Auf dem höchsten Punkt der Wurzel steht ein halbrundes Haus direkt am Stamm, das anscheinend dem Erschaffer all der Figuren gehört, denn dessen hölzerne Wände bestehen aus einem Durcheinander aus kunstvoll geschnitzten Ranken. Sie sind im Gegensatz zum sauberlich mit Schindeln gedeckten Dach löchrig, so dass der Wind durch den Innenraum streifen kann. In diesem befindet sich eine größere Schnitzwerkstatt, in der Iglarian Helean und seine Frau Ajilianlinn arbeiten.

Direkt am Stamm führt ein offener Durchgang hinaus auf einen kleinen Balkon. Von diesem wiederum führt eine Treppe aus in der Rinde verkeilten Hölzern einmal um den ganzen Baum herum hinauf zu einer Höhlung im Stamm, die den beiden als Wohnung dient.

Die beiden Künstler leben streng nach dem Grundsatz „inihar len belihar“. Wer echte Freude an einem ihrer Werke zeigt oder mit Begeisterung von einer Idee erzählt, die er verwirklicht sehen möchte, der wird vermutlich eines der Werke der Elfen ohne jede Gegenleistung erhalten. Überlässt er ihnen dafür selbst gesammelte Pilze, einen Sack Mehl von außerhalb des Waldes oder andere Kleinigkeiten, so werden sie diese dankbar annehmen, Geld dagegen lehnen sie ab.

Da Ajilianlinn empathisch begabt ist, ist es für einen Fremden noch schwerer als bei anderen Elfen, über niedere Beweggründe hinweg zu täuschen.

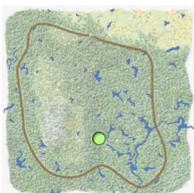
Das elfische Ehepaar ist seit jeher von der Lebendigkeit der Halblinge fasziniert und hat darum gezielt ihr Zuhause in der Nähe des kleinen Volkes

gewählt. So sehr sie die Halblinge schätzen, fühlen Sie sich aber noch mehr den anderen Elfen der Stadt die keine ist verbunden. Aber auch mancher Halbling hat sein Vertrauen dem Rat Iglarian Helarian geschenkt.

46 Bogenbauer Hialorathan

Hialorathan

Grauelef, groß, kurze und wirre dunkelblonde Haare, spitze Nase, dünne Augenbrauen, wettergegerbte Lederkleidung, raue kräftige Hände
Ruhig aber streng, sachlich



Einer der Baumriesen hat sich weit zur Seite geneigt, bis er schließlich an seinen Nachbarn im Nordosten stieß. Die Äste der beiden sind teilweise miteinander verwachsen.

Ein Ast des gekippten Baumes berührt den Boden und hat dort inzwischen eigene Wurzeln geschlagen. Mitten in diesem Durcheinander aus hölzernen Auswüchsen wurde ein kleines Heim aus geflochtenen Ranken gehängt, das man nur über eine ebenfalls geflochtene Strickleiter erreichen kann.

Hialorathan findet man zumeist nicht dort oben in seiner winzigen Behausung, sondern irgendwo in der Umgebung, wo er vermutlich gerade an einem Elfenbogen arbeitet. Für den tief dem Leben verbundenen Grauelfen ist der Bau von Bögen kein Handwerk und auch nicht Kunst, sondern das Streben nach Perfektion. Zugleich ist ihm aber auch daran gelegen, dass sein Werk sinnvoll eingesetzt wird. Genau darum prüft er jemand, der einen Bogen von ihm erhalten möchte, sehr genau: Zuerst einmal muss der Betreffende ihm vertrauensvoll erscheinen und Geduld haben. Bei einem ersten Gespräch kann leicht auch einmal eine halbe Stunde verstreichen, bevor der Elf eine Antwort auf

eine Frage gibt. Nur wer in Ruhe verfolgen kann, wie er Span um Span den Anschlag aus dem Holz herausarbeitet oder wie er eine Sehne aus feinsten Fasern dreht, der hat überhaupt eine Chance, von ihm erhört zu werden.

Hialorathan wird mit Sicherheit sehen wollen, ob jemand einen Bogen richtig gebrauchen kann. Dabei kommt es gar nicht auf Treffsicherheit an, sondern eher auf einen von Respekt gegenüber Waffe und Ziel gezeichneten Umgang mit beidem. Wer meint, den Elfen mit Trickschüssen zu beeindrucken, den wird er mit ziemlicher Sicherheit beschämen, indem er sich nach langer Meditation aus einer einzigen fließenden Bewegung heraus erhebt, dabei den Pfeil auflegt, durchzieht und das Geschoss präzise ins Ziel schießt (er beherrscht den Bogen auf Stufe 32).

Bis ein Bogen hergestellt ist, sind viele Besuche über Monde hinweg notwendig, denn typisch für einen Elfen will Hialorathan den Empfänger der Waffe genauer kennen, so dass der hergestellte Bogen nicht nur zu dessen körperlichen Werten, sondern auch zu dessen Charakter passt. Das Ergebnis ist ein Elfenbogen mit insgesamt bis zu fünf Bonuspunkten, je nach Empfänger unterschiedlich verteilt auf Zielgenauigkeit, Reichweite (+ 3 m pro Punkt), Schaden und Geschwindigkeit.

47 Fischbeinweberin Lenniwahialle

Lenniwahialle

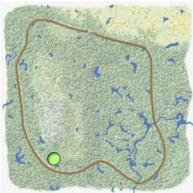
Waldelfe, nussbraune, von silbrig-goldenen Strähnen durchwirkte lange Haare, kleine Fältchen um die blassgrünen Augen, Kleider aus dickerem Stoff, wollene Stulpenhandschuhe

Freundlich, humorvoll, geistig hellwach, körperlich eher langsam

Giolande

Waldelfe, schulterlange Haare mit eingeflochtenen Holzperlen verschiedenster Farben, Kleider aus bunten leichten Stoffen, eng anliegendes Mieder, besonders mandelförmige schmale Augen, volle Lippen

Offenherzig, fröhlich, intelligent, lacht gerne



Zwischen den beiden Elfendamen liegen über eintausend Jahre an Lebenserfahrung und dennoch wirken sie bisweilen wie Schwestern, so vertraut und von Respekt

gekennzeichnet ist ihre Beziehung.

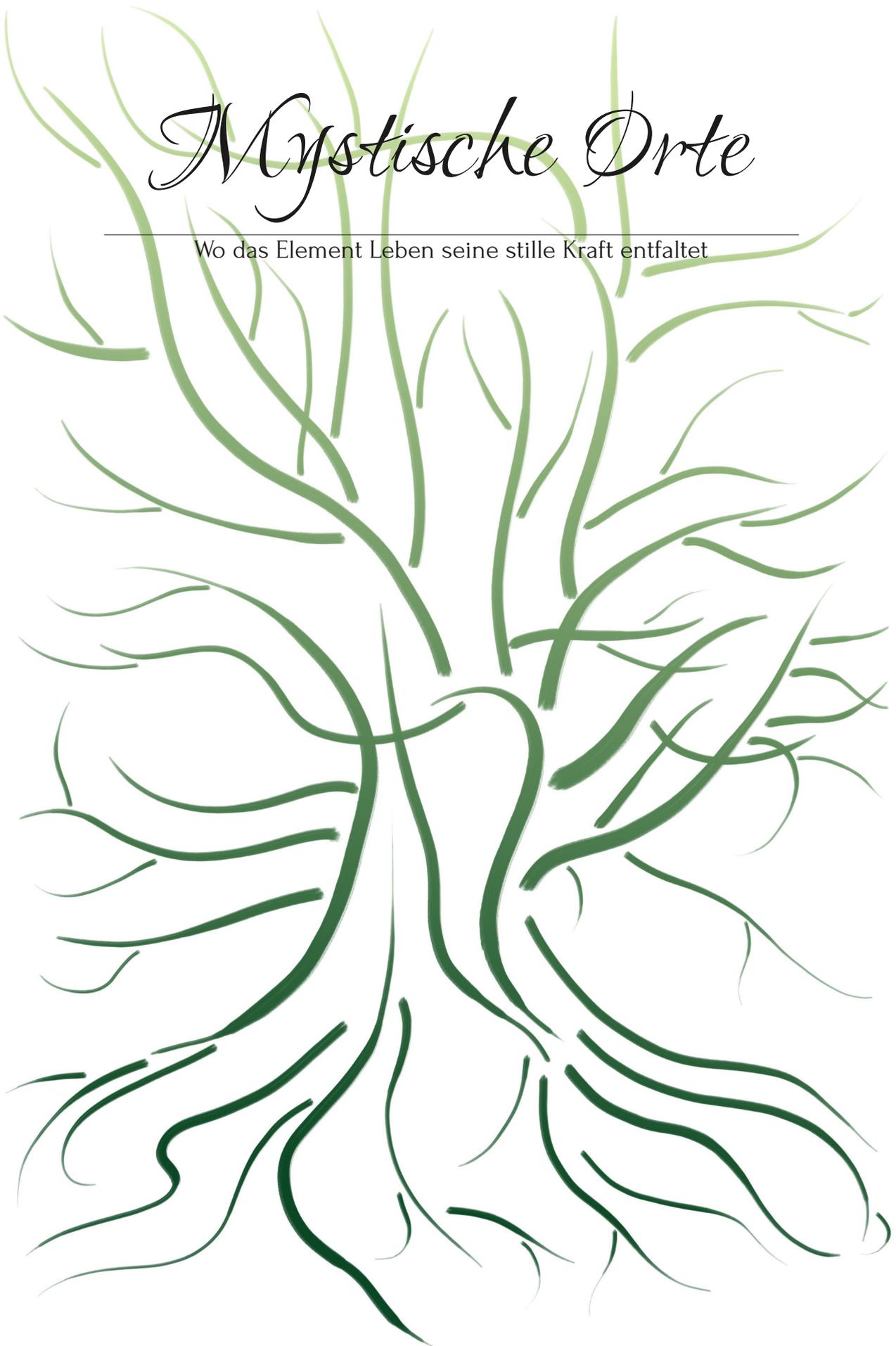
Giolande erlernt von der fast eintausendvierhundert Jahre alten Lenniwahialle erst „seit kurzem“ das einzigartige Handwerk, aus Fischbein durch Behandlung mit eigens hergestellten Pflanzenextrakten etwas herzustellen, das man tatsächlich flechten kann. Daraus können die beiden ein Gewebe herstellen, dass zugleich widerstandsfähig

gegen Schläge und doch flexibel ist. Eingenäht entsteht so ein genau an den Träger angepasster hautenger Schutz, der wie Lederkleidung schützt, aber nur die Hälfte wiegt und bei warmem Klima wesentlich angenehmer zu tragen ist.

Die Herstellung eines solchen Schutzes dauert sehr lange, zumal die Elfen nur Fischbein verwenden, dessen Fang notwendig für die Ernährung von ihnen selbst oder von Freunden war. Lenniwahialle wird nur einem Blatt des Silbernen Baumes einen solchen Schutz herstellen oder einer Person, die das Vertrauen der Blätter genießt.

Mystische Orte

Wo das Element Leben seine stille Kraft entfaltet

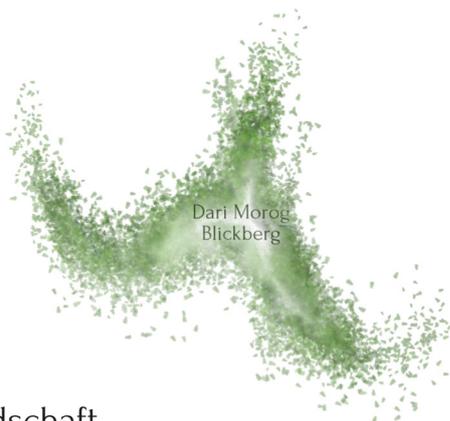


DARI MOROG

Weiter Blick nach außen und nach innen

Musik

„Blood Brother“ von Roger Subirana Mata (auch zu finden bei Jamendo) besitzt gleichermaßen die Ruhe und sanfte Kraft, die diesem Ort innewohnt.



Landschaft

Dari Morog bedeutet wörtlich „Berg im Licht“. Spricht ein Elf diesen Namen aus, dann wird er mit einem Gefühl von Weite und Erkenntnis verbunden.

Ein lang gestreckter Höhenzug erhebt sich sanft aus der sonst nur wenig hügeligen Landschaft kaum merklich von Westen her bis auf eine Höhe von etwas mehr als zweihundert Metern, womit er die umliegenden Bäume weitestgehend überragt. Die Kuppe ist ungewöhnlich schmal und felsig und darum nur von vereinzelt normal großen Bäumen bewachsen. Von hier hat man einen weiten Blick über ein Meer aus riesigen Baumkronen des Umlandes. Als ob sie den unbewachsenen Fels wett machen wollten, stehen die Bäume unterhalb des nach Nord und Süd ziemlich steil abfallenden Felsrückens sehr dicht beieinander und der Große Wald ist hier düster.

Vom Felsrücken zweigt ein weiterer, massiverer Felskamm nach Norden ab (in der Karte beim M). Dieser verliert zunehmend an Höhe und wird dabei breiter. Auf ihm findet man auch zahlreiche normale Laub-

bäume. Bis zu seinem Nordende verliert dieser Grat zwar deutlich an Höhe, bricht dort aber abrupt senkrecht zum gut hundert Meter tiefer liegenden Waldboden hin ab.

Der tägliche Regen geht auf den zuletzt genannten Bereich besonders heftig nieder und füllt so jeden Tag wieder diverse kleine Teiche bis zum Überlaufen. Das Wasser fließt über zahlreiche Rinnsale der Felskante zu und ergießt sich dort in die Tiefe, erreicht den Boden aber nur als feines Sprühwasser. Der breiteste Bach, selbst kaum einen Meter breit, wandert bis zum Nordende des Grates und verschwindet dort unter gigantischen Wurzeln, die den Fels gleich einer immensen Hand bis hinunter zum Boden umklammern.

Auf der anderen Seite dieser Wurzeln ergießt sich der Bach als schmales Wasserband in die Tiefe.

Der Alte Mann

Die Wurzeln gehören zu einem der gewaltigsten Bäume im gesamten Großen Wald. Sie allein überbrücken schon eine Höhe, die vom Waldboden bis zu den Kronenansätzen der umgebenden Baumriesen reichen. Sie stützen einen Stamm von gut achtzig Metern Durchmesser, der sich weit über den umliegenden Wald hinaus erhebt. Vom Fels, auf dem der Stamm steht bis zu den höchsten Blättern sind es gut dreihundert Meter an Höhe. In voller Größe ist der Baum dennoch nur zu sehen, wenn man den mühsamen Weg vom Hauptkamm des Berges her auf sich nimmt. Die Krone des Alten Mannes ist meist von Dunst umgeben, beim abendlichen Regen verschwindet sie in den Wolken.

Auf den Wurzeln und den größeren Ästen wachsen zahlreiche normale Bäume, in den breiten Furchen

der Rinde nisten Ranken, Sträucher und teilweise auch hier kleine Bäume. Aus der Ferne wirkt der Alte Mann dadurch, als trüge er ein Fell aus Grün. Fast nirgends sieht man mehr als ein paar Quadratmeter unverdeckte Rinde.

An diversen Stellen treten kleine Rinnsale aus nassen Moosteppichen hervor oder fließen an langen Flechtenbärten in die Tiefe unter den riesigen Zweigen. Beobachtet man am Himmel einen Vogelschwarm in großer Höhe, der dann trotz der Entfernung sichtbar unter der Baumkrone hindurch fliegt, wird einem die wahre Größe des Baumes vielleicht zum ersten Mal wirklich bewusst. Selbst für Wesen ohne jeden Sinn für das Element Leben ist dies ein Ehrfurcht gebietender Ort.

Vom Waldboden unterhalb des Dari Morog ist nicht zu sehen, was für ein Koloss aus Holz dort oben steht, denn die umstehenden Bäume verdecken mit ihren Kronen den direkten Blick nach oben. Der oben erwähnte Wasserfall ist ein silbernes glitzerndes Band im sonst dunklen Wald.

Vermutlich wird es nie passieren, aber sogar Ariann aus Sologon könnte hier vermutlich Ruhe für ihre vom Bösen durchdrungene Seele finden.

ein Teil dieser Ruhe bestehen und eine verletzte Seele konnte ein Stück weit heilen.

Der Geist des Ortes

Das Leben an diesem Ort ist ausgesprochen intensiv und zugleich von immenser Langsamkeit gezeichnet. Tiefe Ruhe erfasst die meisten Besucher. Der Grund dafür ist nicht nur die Einzigartigkeit des Dari Morog, sondern die Tatsache, dass der Ort ein eigenes ruhig schlummerndes Bewusstsein besitzt. Es handelt sich nicht um einen Baum, der im Begriff ist, Arkitwan zu werden (siehe im Band zu Kreaturen), sondern um eine sanfte Präsenz, die alles zu durchdringen scheint.

Jedwede Art von besonderer Wahrnehmung für Leben, Seele oder das Element Gut-Böse wird dies

unbewusst wahrnehmen. Den Ort umfängt tiefe Ruhe und Geborgenheit.

Wer eine Begabung für eines der genannten Elemente besitzt und hier lange Zeit in Meditation verweilt, der mag unendlich langsame schemenhafte Gefühle auffangen. Solche unter ihnen mit geschundener Seele mögen irgendwann in ihrem Kopf einen Gedanken finden, den sie nicht selbst gedacht haben, der eine einfache Botschaft enthält: „Verwurze dich.“

Gibt man sich dem Geist dieses Ortes hin, dann kann es passieren, dass genau das passiert, dass sich die eigenen Füße, die Hände, die den Boden berühren, in diesem vergraben und man dann lange Zeit, teilweise Tage oder sogar Wochen so verweilt in Wind und Regen. Man spürt keinen Hunger und keinen Durst, aber tiefe innere Ruhe. Und wenn man schließlich wieder die Augen aufschlägt, dann bleibt

Bewohner

Kein Elf und kein Druiden würde es wagen, sich hier dauerhaft nieder zu lassen. Elfen bezeichnen Orte nicht als heilig, aber Dari Morog kommt dem, was sie mit entsprechender Ehrfurcht erfüllt, zumindest hier im Nordwald am nächsten.

Trotz der Größe des Baumes, in dem problemlos auch Bären leben könnten, ist das größte Tier, das man antrifft, der eine oder andere Luchs und diverse kleinere Wildkatzen. In und um den Baum herum wimmelt es außerdem nur so an kleinem Getier und vor allem an Vögeln.

HERZ DES WALDES

Valaianin H'theilon – Tal des Lebens

Musik

„Earth, From a Million Miles Away“ von Grégoire Lourmes Album Beyond Frontiers (erneut zu finden bei Jamendo) bietet meiner Ansicht nach die geheimnisvolle Tiefe dieses Ortes. Vielleicht finden Sie aber auch „Evacuating London“ aus dem Soundtrack zu Narnia passender.

Landschaft

Die Herzregion umstehen die drei Berge I Morog, Eol Morog und Ien Morog, die gut einen Kilometer über das umliegende Land aus langgezogenen Hügeln hinaus ragen. Aber selbst diese Berge sind bis hinauf auf ihre runden Kuppen mit Jahrtausendbäumen bewachsen. Sowohl auf ihnen als auch im umliegenden Quellgebiet der zahlreichen Flüsse erreichen viele der Baumriesen Höhen deutlich über zweihundert Metern.

Wo die Jahrtausendbäume selbst nicht besonders nah beieinander stehen, dort steht dichter Unterwuchs von ihren jüngeren Verwandten und normalen Bäumen. Wurzeln wachsen über- und umeinander und auch manche Äste sind miteinander verbunden durch dicke Kletterpflanzen und Ranken. Nicht einmal außerhalb des Bereichs zwischen den drei Bergen kommt selbst ein Kenner des Waldes pro Tag kaum weiter als eine Hand voll Kilometer und muss sich diese auch noch in zahlreichen Umwegen erarbeiten. Ein klein wenig schneller als am Boden kann man an manchen

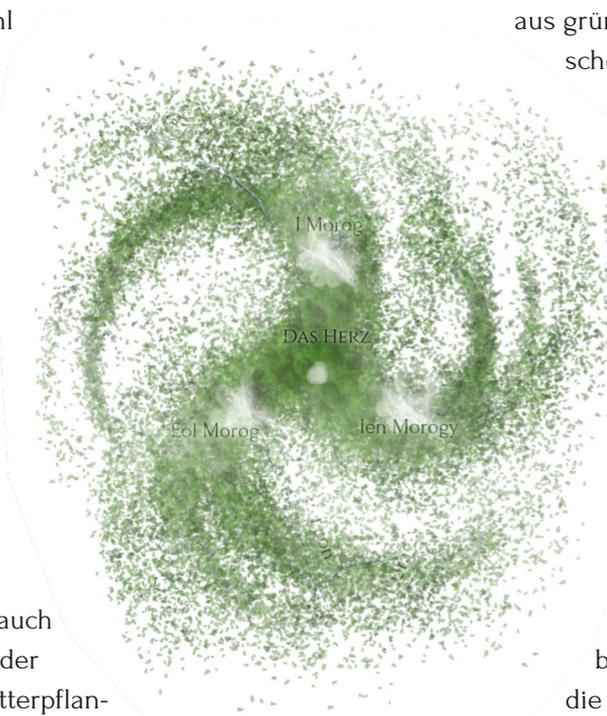
Stellen sein, wenn man sich durch die Kronen der Bäume voran arbeitet, was andererseits aber auch schnell in einer Sackgasse enden kann.

Zwischen den Bergen senkt sich das Land ab in ein weites Tal. Die Bäume um das Herz selbst erreichen Größen nahe einem halben Kilometer. Auf ihnen wachsen weitere Bäume und Pflanzen, teils ihrerseits von kleineren Pflanzen überwuchert. Zahllose kleine Bäche fließen dem tiefsten Punkt dieses Tales zu, die immer wieder unter Wurzeln abtauchen und fast nie breiter als einen Schritt werden.

Das Herz selbst wirkt zunächst wie eine Senke voller tiefdunkler Risse, aus denen das Grün zahlreicher normaler Bäume wie ein immenser Strom aus grünem Wasser herauszuquellen scheint. Es entspricht dem grauen Bereich auf der Karte inmitten der drei Berge.

Verweilt man auf einem der umstehenden Baumriesen und lässt das kräftig grüne Tal auf sich wirken, so wird einem langsam aber sicher bewusst, dass es sich nicht um Spalten in Gestein oder Erde handelt, die sich da öffnen, sondern um die Lücken zwischen unvorstellbar dicken Ästen. Würde man die Struktur genau untersuchen,

bräuchte man Jahrzehnte, um nur eine Ahnung von ihr zu bekommen. Der Rand des Herzens ist eine fast durchgängige Wand aus lebendem Holz, über hundert Meter dick, von der Äste nach innen und außen ausgehen, die alles in dieser Gegend tragen. Ob es sich hier um einen einzigen immens großen



alten Baum oder um zahlreiche miteinander verwachsene Giganten handelt, wird nie jemand endgültig entscheiden können.

Im Inneren des Herzens könnte man in die Spalten hinabsteigen und fände nur immer noch ein weiteres Stockwerk aus Holz, überwuchert mit Leben und noch mehr Leben. Erst versinkt diese Welt in Dunkelgrün, dann beginnt sie selbst bald blass grünlich, bald in warmen Sonnengelb oder dunklem Orange zu glühen. Eine Welt aus lebenden Sternen ohne endgültig festen Grund.

Leben

Das Element Leben besitzt hier so viel Kraft wie nirgendwo sonst. Es strömt in immaterieller Form genauso wie durch immer weiter nach außen drängende Pflanzen hinaus. Jeder mit nur ein klein wenig Gefühl für dieses Element wird dies intensiv und doch zugleich unvergleichlich sanft als eine Art Strömung spüren.

Auch hier ist der Tod von Lebewesen ein Teil des Kreislaufes, aber er ist nur ein kurzer Moment im Fluss des Elements. Der Kadaver eines Tieres verrottet binnen weniger Tage und den neuen Pflanzen, die aus ihm sprießen, kann man fast beim Wachsen zusehen. Fäulnis tritt kaum auf.

Viele Pflanzen sind so von Leben erfüllt, dass sie nicht an einem Ort verweilen. Manche von ihnen können für Tiere und Zweibeiner durchaus gefährlich werden, bei den meisten geschieht die Bewegung jedoch langsam und fließend. Ein pietätloser Besucher könnte nicht ganz zu unrecht von einem Tal aus Schnellholz sprechen. Selbst diverse der riesigen Bäume bewegen sich unendlich langsam, sind also nicht Arkitwan (siehe Kreaturen-

band), verändern aber unablässig die Geometrie dieses einzigartigen Ortes.

Selbst Hochelfen, die hier zahlreich leben, müssen ihre Heimat immer wieder neu erkunden, da sich vor allem das Herz selbst, aber auch die Region zwischen den drei Bergen langsam aber beständig verändert.

In der gesamten Herzregion kann es vorkommen, dass man eine Präsenz spürt wie nirgendwo sonst. Leben in reinsten Form, das zwischen all den Pflanzen vorbei huscht. Elementare des Lebens werden selbst von denen wahrgenommen, die keinerlei Begabung für dieses Element besitzen. Da diese Wahrnehmung aber nicht den Verstand, sondern die Seele berührt, ist sie für jeden anders. Viele beschreiben Sie als eine Art Leuchten ohne Licht, das den umgebenden Wald erhellt und wärmt. Menschen, die entsprechende Gerüche gehört haben, glauben nicht selten ein schlankes Pferd mit einem weißen Horn auf der Stirn zu erkennen.

Wo ein Elementar des Lebens vorüberzieht, nimmt das Wachstum der Pflanzen sichtbar zu. Wunden heilen innerhalb einer Stunde so weit wie sonst an einem Tag und man wird von einer tiefen inneren Ruhe erfasst. Ein Elementar des Lebens nahe zu sich zu locken ist aber fast unmöglich, es sei denn, man schafft es, den Wunsch danach vollständig zu vergessen. Ein Verdrängen oder auch die druidische Form von Magie reicht hier nicht aus.

Elementare des Lebens können viele Tage Bestand haben und tragen dabei das Element, aus dem sie bestehen, hinaus in den Wald. Aber ganz langsam vergehen sie und verlieren sich schließlich im restlichen Leben des Großen Waldes. Weiter entfernt als fünfzig Kilometer vom Herz des Waldes wird man sie nur sehr selten antreffen.

Bewohner

Um das Herz herum leben Hochelfen in vielen kleinen Gemeinschaften zumeist in den Kronen der gewaltigen Bäume. Der Einfluss des Herzens ist es, der sie zu Hochelfen macht. Nur durch die Nähe zu ihm ergibt sich ihre theoretisch unbegrenzte Lebensspanne.

Insgesamt leben zwischen und nahe der drei Berge an die 5000 Hochelfen. Diejenigen unter ihnen, deren Kontakt zu den Elementen am engsten ist, bezeichnen sie als Eritheni'i - Traumweber, die behutsam die Umgebung formen, das Wissen bewahren und weitergeben und in gewisser Weise über das Element Leben wachen, auch wenn dies nichts mit der Verteidigung gegen Feinde von außen zu tun hat.

Kein menschlicher Besucher würde die entstandenen lebenden Konstruktionen als künstlich wahrnehmen, so behutsam formen die Hochelfen ihre Umgebung. Alles ist gewachsen, kein einziger Zweig geschnitten oder mit Muskelkraft in die richtige Richtung gebogen.

Das Herz des Waldes ist ein Ort, der selbst für Spieler von Elfen ein mystischer, fast unerreichbarer Ort ist und auch bleiben sollte. Vielleicht besucht ihn einmal eine solche Spielfigur, aber ihn zur Bühne für eine dauerhafte Handlung zu machen, würde ihm vermutlich seine Aura nehmen.

Alles, was man sich an Tieren in einem warmen Laubwald vorstellen kann, wird man zahlreich in der Herzregion antreffen. Feenlichter sieht man hier das ganze Jahr hindurch, wenn auch außerhalb ihrer üblichen Zeiten vom ersten bis zum dritten Mond jeden Jahres nur selten.

Unter den tierischen Bewohnern gibt es auch Jäger, aber dank des reichhaltigen Angebots an leichterer Beute steht man als Zweibeiner nur sehr selten auf dem Speisezettel. Gefährlicher sind da diverse aggressive Pflanzen (siehe z.B. Buschschreck und Fangschlinge im Kreaturenband), aber niemals Kriecher.

Ailahet zieht sich das letzte Stück hinauf auf die größte Wurzel, die sie je erklommen hat. Und nun hat sie vor sich, was ihr Vater ihr als kleines Mädchen ehrfürchtig beschrieb. Direkt hinter der Wurzel geht es steil hinab in ein von Furchen durchzogenes grünes Tal. Nach sieben Jahren der entbehrungsreichen Suche durchströmt die Elfe nicht Genugtung und Triumph, sondern nur tiefer Frieden und sie verweilt gebannt von all dem Leben, das sie um sich herum spürt.

Sologon

Unabhängigkeit im Schatten



STAAT UND BEVÖLKERUNG

Wappen, Musik und Einwohner

WAPPEN UND MUSIK

Das Wappen Sologons zeigt die Quelle für seinen bescheidenen Wohlstand, die Schattenbeere mit ihren schmalen Blättern, den bläulichen Blüten und die dunklen Beeren, alles stark stilisiert, denn die realen Büsche sind deutlich zotteliger und tragen nie Blüten und Blätter zur gleichen Zeit.



Für Sologon werden zwei verschiedene Melodien benötigt: „Taking Flight“ des Celestial Aeon Project (Jamendo) beschreibt recht gut das vor sich hintröpfelnde, vielleicht etwas eintönige Leben des Dorfes, während „It Follows into The Darkness“ von Carlos Estella (Jamendo) zum Einsatz kommen kann, wenn man es mit Ariann zu tun bekommt.

BEVÖLKERUNG

Der Name Sologon setzt sich zusammen aus Solo und gegangen und kennzeichnet den Alleingang seiner Gründer 707 ndD, als sich diese vom Großmagierreich lossagten und in der Wildnis nahe des Waldes ihre kleine trotzige Gemeinde gründeten.

Die durchweg menschlichen Einwohner nennen ihre Heimat eine Grafschaft, es handelt sich aber nur um ein großes Dorf mit einigen zugehörigen Weilern und Höfen in der näheren Umgebung. Insgesamt leben hier ungefähr 500 Menschen, davon knapp 400 in Sologon selbst.

Besitz

Wohlhabend (Grafenfamilie und Ariann)	7
Gut versorgt	50
Das Notwendige	450

Der Graf ist der offizielle und alleinige Herrscher des winzigen Landes, aber selbst ohne die Schreckensherrschaft von Ariann Weißstrauch im Hintergrund könnte er nicht alles alleine entscheiden: Der Wirt des Fröhlichen Fuchses, der Müller und der Priester der kleinen Gemeinde hatten von je her großen Einfluss.

Fremden begegnet man mit einer ordentlichen Portion Misstrauen. Vor allem zur Erntezeit der Schattenbeeren sollte man Sologon besser fern bleiben, denn jeder, den man nicht kennt, ist ein potenzieller Dieb. In den Jahren seit Ariann das Dorf in ihrem eisernen Griff hat, kam tiefe kalte Angst zu diesem Misstrauen. Die Bevölkerung hält Arianns Fähigkeit aus Furcht vor ihrer grausamen Vergeltung teils militant geheim. Wer empathisch begabt ist, der wird dieses Misstrauen fast wie einen körperlichen Druck auf seine eigene Befindlichkeit spüren.

Sologon

Glaube

Die Einwohner beten mehrheitlich zu den Göttern des Singai, vor allem zu Aiwa, Bilinda und Feregen. Die Tendenz, den Glauben recht persönlich und wenig nach den üblichen Regeln wie im Großmagierreich auszulegen, ist groß.

Namen

Nachnamen sind oft Anspielungen an Orte und Landschaften. In den Vornamen zeigt sich die Herkunft aus dem Großmagierreich. Im Gegensatz zu diesem hat sich in Sologon bis heute die alte Sitte gehalten, Kindern oft Namen zu geben, die ausdrücken, welche Eigenschaft man ihnen wünscht.

Einige Beispiele für solche Namen (es gibt sehr wohl auch andere):

Frauen

Andächtige	Besinnlich	Geduld
Güte	Herzgute	Kluge
Leiseschritt	Sanftmut	Wärme
Wonne		

Männer

Ehrlichwort	Ernsthaft	Folgsam
Kraftvoll	Mutig	Segensstark
Tiergut	Treuer	Weisheit

Nachnamen

Altacker	Althaus	Breitbach
Dornhecke	Festerboden	Großfeld
Krummbaum	Roder	Siedler
Tiefergraben		

BESONDERE PERSONEN

Wer viel und wer weniger zu sagen hat

NEIDLOS GEMANDER

Graf von Sologon

Aussehen

Ende Sechzig, leicht gebeugt, dennoch groß und kräftig, müder, leerer Blick
Robuste Kleidung aus feinem Leinen im Orangegold des Wappens, verziert mit aufgestickten Schattenbeersträuchern

Charakter

Nimmt kaum Anteil, müde, traurig

Als Arian Weißstrauch begann, Sologon zu terrorisieren, bot der damals stattliche und auch etwas arrogante Graf ihr die Stirn und schickte seinen Sohn mit einer Leibwache von sechs Mann in Waffen aus, die junge Frau und ihre Mutter gefangen zu nehmen. Dabei töteten diese in der Hast Arianns Mutter und die Fähigkeit des Mädchens entlud sich explosiv, wodurch die Soldaten und Willensstark Gemander, der Sohn des Grafen, sich gegenseitig auf blutige Weise umbrachten.

Seit diesem Tag vor vierzehn Jahren hat den Grafen jede Kraft verlassen. Er empfängt kaum noch einen seiner Untertanen, sitzt meist apathisch in seinem Audienzzimmer und starrt vor sich hin.

AHNUNGSVOLL

Ahnungsvoll Gemander, Gräfin von Sologon

Aussehen

Mitte Sechzig, blondes, von Grau durchzogenes langes Haar als Zopf, viele Sorgenfalten
Kleider aus feineren Stoffen in warmen Beige- und Brauntönen

Charakter

Besorgt, streng, durchsetzungsstark, misstrauisch

Angesichts des Zustandes ihres Mannes übernahm nach einigen Jahren seine Frau die täglichen Geschäfte zur Führung des kleinen Landes. Sie ist es nun, die sich um die Organisation der Erntearbeiten kümmert und die die Finanzen regelt. Dazu verlässt sie die kleine Burg allerdings fast nie, sondern sendet ihre Bediensteten als Boten. Sie war weise genug, nach dem Massaker vor vierzehn Jahren keine neuen Wächter anzuwerben, da sie in diesen eher eine zusätzliche Gefahr sähe, wenn sie erst einmal dem Einfluss Arianns ausgesetzt wären.

Zu ihr oder einem anderen Mitglied der Grafenfamilie vorzudringen ist vor allem auf Betreiben der Gräfin so überaus schwierig. Sie hat für ihre Familie ein striktes Ausgehverbot erlassen, das nur in ganz wenigen Ausnahmen gelockert wird.

Sologon

HOFFNUNG GEMANDER

Grafentochter von Sologon

Aussehen

Knapp Vierzig, dunkelblondes, schulterlanges Haar, Haarreif, Kleider in warmen Tönen

Charakter

Streng und oft zornig gegenüber Untergebenen, übertrieben fürsorglich bezüglich ihrer Familie

Hoffnung macht ihrem Namen nicht unbedingt Ehre. Nach dem Tod ihres älteren Bruders wurde aus einer warmherzigen, wenn auch etwas hochnäsigen Frau eine oft grundlos aufbrausende Person. Sie schikaniert die wenigen Bediensteten häufig und droht manchmal offen, sie Ariann „zum Fraß“ vorzuwerfen.

Hinter diesem Verhalten steht tiefe Angst um ihre Familie und der Wunsch nach Rache. Hoffnung wäre damit ein ideales Ziel für Ariann, würde sie ihr zu nahe kommen.

NERUHET GEMANDER

Gemahl der Grafentochter

Aussehen

Ende Vierzig, groß und kräftig, braune Haare und Vollbart, starke Körperbehaarung, Lederkleidung, Schwert, Wurfaxt

Charakter

Ruhig, kontrolliert, intelligent, verachtet seinen gräflichen Schwiegervater

Neruhet war ein wohlhabender Händler, der alleine mit seinem robusten Wagen über Land fuhr. Er handelte nicht nur mit Waldmet, sondern erledigte auch manchen Auftrag, der ein hartes Durchgreifen erforderte, für den Grafen. Der Gemahl der Grafentochter ist ein erfahrener Kämpfer und kann sich in der Wildnis sehr leise bewegen.

Einzig seine Frau und die Liebe zu seinen Kindern hält Neruhet bislang davon ab, einen Angriff gegen Ariann zu versuchen. Entgegen dem strikten Ausgehverbot seiner Schwiegermutter verlässt er immer wieder nachts über ein Seil den Turm und erkundet leise die Umgebung des Waldhauses.

Früher oder später wird dies zu einem verhängnisvollen Zusammentreffen mit Ariann führen.

Dies könnte der Ausgangspunkt sein, um eine Gruppe von Spielern in diese gefährliche Geschichte zu verstricken. Sollten die Spielerfiguren auf eigene Faust die Gegend erkunden, so könnte eine Begegnung des Nachts mit Neruhet zu unbequemen Fragen, aber vielleicht auch zu einem Bündnis mit ihm führen. Auch wenn man sein Vertrauen erlangt hat, wird Neruhet sicher nicht alles preisgeben, was er weiß, es könnte aber sein, dass er den Spielerfiguren das Leben rettet, indem er sie rechtzeitig vor der tödlichen Gefahr im Waldhaus warnt.

GLÜCK GEMANDER

Enkelin der Gräfin

Aussehen

Anfang Zwanzig, hellbraune lange Haare, geflochten als Zopf, zierlich, Kleider aus intensiv gefärbten Stoffen

Charakter

Aufmüpfig, sehnt sich nach Freiheit, heimlich in den Koch Scharfsinn Tiefbach verliebt, will mit ihm fliehen

Glück hat die Nase gestrichen voll davon, im Turm eingesperrt leben zu müssen. Seit längerem plant sie fest, ihre Heimat ein für allemal mit ihrem Liebsten zu verlassen. Noch verbringt sie fast all ihre Zeit mit der Pflege der Pflanzen, die sie auf dem Dach des Grafenturms in wahren Massen angepflanzt hat. Zum einen, um sich zu beschäftigen, zum anderen, um eine glaubhafte Ausrede zu besitzen, sich dort regelmäßig mit dem Koch Scharfsinn Tiefbach treffen zu können.

WILLE GEMANDER

Enkel der Gräfin

Aussehen

18 Jahre jung, lichter Stoppelbart, groß, kräftig, Bauchansatz, meist eher weit geschnittene Hosen, Hemd und Weste

Charakter

Eher bequem, isst gerne gut, vielfach interessiert

Wille ist ein junger Mann der Widersprüche. Einerseits liegt er oft Tage lang faul im Bett, andererseits trainiert er manchmal wochenlang mit seinem Vater in der großen Halle den Kampf mit Schwert und Axt oder schießt unermüdlich auf alles Mögliche mit der Armbrust, das in Reichweite des Turmes liegt. Nur Personen wählt er nicht als Zielscheibe.

Wille gibt sich gleichgültig gegenüber den Angelegenheiten des kleinen Landes, was aber nur Fassade ist. Der junge Mann ist mit der Bedrohung durch Ariann und mit dem Zorn seines Vaters auf sie aufgewachsen. Er liest viel und ist immer an Büchern aus der Fremde interessiert. Nachts trainiert er sich unablässig im Klettern. Er braucht schon lange kein Seil mehr, um seinem Vater heimlich auf dessen nächtlichen Ausflügen zu folgen. Er hat auch schon das Waldhaus alleine nächtelang beobachtet.

Wille hofft darauf, irgendein Mittel gegen Arianns Fähigkeiten zu entdecken. Eine Begegnung mit passenden Spielerfiguren, die über mystische Fähigkeiten verfügen, würde er nutzen, um so viel wie möglich über eventuelle Möglichkeiten hierzu zu erfahren. Im Extremfall würde er vielleicht sogar mit den Fremden ziehen, um in der Welt dort draußen zu finden, was er sucht.

ARIANN WEISSSTRAUCH

Fluch von Sologon

Aussehen

27 Jahre alt, braune, kinnlange Haare, attraktiv aber ein wenig ungepflegt, dunkle Augen, schlank, relativ groß, trägt Kleider in intensiven Farben aus teuren Stoffen und diversen Schmuck

Charakter

Kann äußerlich überzeugend gespielt freundlich sein, innerlich von Hass zerfressen, süchtig danach, Leid zu verursachen

Ariann Weißstrauch tritt gegenüber Fremden als die Haushälterin des Waldhauses auf. Dabei zeigt sie sich zunächst ausgesucht höflich, denn sie will ihre Opfer in Sicherheit wiegen. Personen mit einem empathischen Empfinden werden bei ihr je nach Situation rein gar nichts spüren oder eine gefühlsmäßige Eiseskälte, die beängstigend ist.

Je stärker der Wechsel von Geborgenheit zu reiner Panik und Hass ist, den Arian auslöst, um so mehr genießt sie das Unheil, das sie anrichtet. Nicht selten ist das letzte, was eines ihrer Opfer sieht, bevor es von den eigenen Freunden erschlagen wird, das diabolische zufriedene Lächeln auf den Lippen Arianns, die aus sicherer Entfernung ihr Werk beobachtet.

Natürlich ist Ariann nicht unsterblich. Körperlich ist sie nicht sehr stark, kann aber durchaus gezielte und schmerzhaft Schläge mit einem eisenverstärkten Knüppel austeilen. Ihr Talent ermöglicht es ihr allerdings, reflexartig Chaos zu verursachen.

Ariann besitzt so etwas ähnliches wie eine hexerische Begabung für das Element Gut-Böse. Sie kann die Gefühle einer oder mehrerer Personen abrupt ins Negative umschlagen lassen, so dass teils blinder Hass die Folge ist.

Regeln

Ariann hat 180 AP und regeneriert pro Runde 8 AP

Pro Runde kann Ariann ihren Einfluss einmal einsetzen. Dies kostet sie 10 AP plus eine frei wählbare zusätzliche Menge an AP. Diese zusätzlichen AP werden zum Bonus auf einen W20, gegen den das Ziel mit einem Psychewurf (W20 + Psyche) ankämpfen muss. Der Vorsprung oder der Rückstand von Ariann entscheidet über den Effekt:

Unter -10	keinerlei Effekt
-9 bis -5	Angst, Aktionen gegen Ariann nur unter Willensanstrengung (+5 AP)
-5 bis 0	Unbewusstes Bestreben, Abstand zwischen sich und Arian zu bringen
1 bis 5	Unerklärliche aggressive Stimmung oder Panik, zielloses um sich schlagen
6 bis 10	Spontaner Angriff gegen das nächststehende Ziel (evtl. Überraschung und Angriff ohne Gegenwehr)
11 bis 15	Rücksichtsloser Angriff gegen ein Ziel (keine eigene Verteidigung) Angriff +5 Schaden +2
16 bis 20	Wutausbruch und wildes Um-sich-Schlagen oder Selbstverletzung
ab 21	Wie oben, unerklärlicher Hass auf jemanden oder sich selbst, kann zum Selbstmordversuch führen, auf jeden Fall -2 Psyche für einen Tag

Ariann kann einen Angriff auch gegen bis zu fünf Ziele gleichzeitig richten. Jedes zusätzliche Ziel erhöht den Basisverbrauch um 5 AP. Ihre Gabe ist also insgesamt sehr anstrengend und zugleich extrem zerstörerisch. Wenn sie so eine ganze Gruppe in Rage bringt, dann werden diese aufeinander ohne Rücksicht auf sich selbst einschlagen. Das bedeutet Angriffe mit zusätzlichem Schaden gegen Ziele ohne Verteidigung (in einer ersten Überraschungsrunde zählen Angriffe als unbemerkt, danach als im Kampf).

Trotzdem: Ariann ist keineswegs unbesiegbar. Ein gut geplantes Attentat kann auch bei gut verschlossener Schlafkammer der jungen Frau Erfolg haben. Gift, ein gut gezielter Pfeil – es gäbe zahlreiche Möglichkeiten. Als Spielleiter sollten Sie aber nie Arianns mächtigste Waffe übersehen: Kalte, grenzenlose Angst vor dem, was passiert, wenn ein solcher Versuch fehlschlägt.

Die meisten Einwohner leben in solcher Furcht vor ihr, dass sie aus Angst vor Vergeltung lieber einen Fremden verraten würden, als ihn bei seinem Vorhaben zu unterstützen. Fast jeder hier hat einen Verwandten, der sich selbst durch Arianns Einfluss übel verletzte oder sogar starb.

Sollte es doch gelingen, Ariann zu töten, so empfiehlt sich Abstand oder ein sehr schneller Mord. Ist der jungen Frau ihr Sterben bewusst, dann wird sich ihre Wut wie auch bei Hexen ein letztes Mal explosionsartig entladen, was einem psychischen Angriff mit +20 gegen alle Personen in Sichtweite entspricht.

Beim Tod ihrer Mutter richtet Ariann ihren Zorn konzentriert gegen den Sohn des Grafen und die zwei Soldaten, die ihn begleiteten. Zum Einsatz kamen so jede Runde 50 AP, wogegen die Männer machtlos waren. Treffer mit ihren Langschwertern waren unvermeidlich. Diesen Zustand kann Ariann knapp vier Runden aufrecht erhalten, bei Schwertkämpfen mit ca. Stufe 12 ist grob überschlagen ein Schaden pro Person von etwa 100 Punkten zu erwarten, also Eigenschaftsschaden von -10.

Sologon

WÜRDEVOLL

Würdevoll Ackerrand, Wirt des Fröhlichen Fuchses

Aussehen

Anfang Fünfzig, groß, breitschultrig, braun und grau gemischter Bart und zotteliges Haar, Hose aus robustem Stoff, helles Hemd und Hosenträger, dunkle Schürze

Charakter

Herzlich, offen, erzählt gerne viele furchtbar schlechte Witze, sein eigenes Lachen über diese ist ansteckend

Seit sein Vater Stark Ackerrand zu zitterig und zerstreut geworden ist, um das Wirtshaus zu führen, hat Würdevoll die Leitung des Fröhlichen Fuchses übernommen, wie es jeher schon üblich ist mit Unterstützung seiner Familie. Seine Frau Offenheit und seine Mutter Sanftmut arbeiten zusammen in der Küche und seine zwei Söhne Mut und Verstand helfen bei der Bedienung der Gäste.

Würdevoll kümmert sich um all die Besucher Sologons, die es auch wieder lebend verlassen sollen. Da er ein miserabler Schauspieler und Lügner ist, überlässt er es Mut, einem potenziellen Kandidaten das Waldhaus zu empfehlen. Sollte ein solcher Gast dann tatsächlich zum Waldhaus weiter ziehen, dann ist der sonst so fröhliche Würdevoll tagelang still und ernst. An der ganzen Familie nagt seit Jahren, dass ihnen die Aufgabe zukommt, die Vorauswahl zu treffen, wenn es um passende Opfer geht.

Für Besucher mit ausreichend Geduld und Einfühlungsvermögen ist die Wirtsfamilie neben Weisheit Wunderlich am ehesten eine Möglichkeit, an Informationen heran zu kommen. Aber Würdevoll wird niemals absichtlich etwas preis geben. Zu sehr fürchtet er um seine Familie und auch um den Wohlstand, den ihm sein Beruf einbringt.

HERZENSGUT

Herzensgut Wanderer, Priester Aiwas

Aussehen

Schlank, Mitte Dreißig, dunkle, ordentlich gekämmte Haare, glatt rasiert, moosgrüne Kutte mit dem Symbol Aiwas in Braun auf dem Rücken

Charakter

Unsicher, misstrauisch, ängstlich

Herzensgut war erst einige Jahre Gehilfe seines Vorgängers Weitblick Dornbusch, als dieser nach dem Massaker an Soldaten und Sohn des Grafen zu Ariann ging, um das „arme Kind“ zur Vernunft zu bringen. Niemand hat den Priester seitdem wieder gesehen. Dennoch kamen die Dorfbewohner auf der Suche nach einem Sinn in den Tempel Aiwas in der Dorfmitte. Herzensgut übernahm in der Folgezeit mehr aus Verlegenheit als aus Pflichtgefühl allmählich die Aufgaben des Priesters.

Der junge Mann weiß nur aus den Büchern seines Vorgängers und der Erfahrung, wie sich ein Priester des Singai zu benehmen hat. Seine Art, den Gottesdienst und andere priesterlichen Aufgaben zu erfüllen, ist eine Zusammenstückelung aus Ahnung und Improvisation. Obwohl er keinerlei Begabung in Form der regeltechnischen Berufung besitzt, folgt ihm das Dorf in Glaubensfragen.

Beeinflusst durch die Gräfin predigt er oft, dass die Götter Ariann als Rachegeist geschickt haben, um die Welt zu strafen. Inzwischen ist er selbst davon überzeugt, dass die, welche man zu Ariann lotst, im Grunde ihres Herzens hierher kamen, weil sie selbst die Strafe für ihre eigenen Verbrechen suchen.

EIFRIG HÜGEL

Müller

Aussehen

Von Falten übersätes Gesicht, kleine dunkle Augen, Stoppelbart, respektabler Bauch, kaut oft auf einem Strohalm, Lederschürze, staubige Kleidung

Charakter

Griesgrämig, trotzig, stur

Früher, als Arianns Mutter fern vom Dorf lebte, war es Eifrig, der immer wieder mal einen kleinen Sack Mehl oder frisches Brot bei einem Waldspaziergang zurück lies. Damit hörte er auch nicht auf, als man ihn darum für den Vater des Kindes hielt. Als Besitzer der Mühle hat Eifrig eine gewisse Macht im Dorf und außerdem schert er sich von jeher einen Dreck um Tradition, Glaube oder Meinungen anderer Menschen.

Eifrig traut sich heute ähnlich wenig aus der Mühle wie die Grafenfamilie aus dem Turm. Er hat Angst, Ariann könnte ebenso zu der Überzeugung kommen, er sei ihr Vater und fürchtet ihre Rache. Seine Furcht verbirgt er hinter beißendem Sarkasmus und Unfreundlichkeit.

WEISHEIT WUNDERLICH

Kräuterhexe von Sologon

Aussehen

Gebeugt am Stock gehende alte Frau, silbernes Haar mit wenigen dunklen Strähnen, fast zahnloses breites Lächeln, mehrere Röcke, gehäkelttes dickes Tuch über den Schultern

Charakter

Verschroben, vergesslich, zerstreut, bezüglich Sorgen, Verwundungen und Krankheiten aber ein Genie

Äußerlich wirkt Weisheit Wunderlich schon fast wie die Vorlage für alle Kräuterhexen in Märchen und Legenden. Wer in ihre grauen Augen blickt, der sieht aber nur Güte, Sorge um ihre Patienten und heutzutage leider auch immer wieder etwas Verwirrung. Auch ihr helles, klares, jugendliches Lachen passt nicht so recht zu einer wahren Hexe.

Wer etwas mehr Ahnung von Kräutern und Heilpflanzen (mind. Wissen 20) hat, der wird beim Weg zu ihrem Haus durch den imposanten Kräutergarten bemerken, dass hier eine perfekt gepflegte Apotheke wuchert. Aufgehäufte Steine, ein Hochbeet, ein Sandbeet, ein kleiner Pilzgarten an einem kleinen Teich und diverse andere kunstvoll angelegte Bereiche zeigen ein beeindruckendes Geschick mit Pflanzen. Einem Kenner, der etwas genauer hinsieht, wird bewusst werden, dass da manche Kräuter gedeihen, die hier eigentlich gar nicht wachsen dürften: Sei es, dass die Jahreszeit nicht stimmt oder dass Licht und Untergrund einfach nicht passen.

Weisheit besitzt eine starke Begabung für das Element Leben in Pflanzen. Heute, da sie alt ist, zieht sie kaum noch in der Landschaft umher und so ist sie sehr eng mit ihrer direkten Umgebung verbunden. Es ist praktisch unmöglich, sich unbemerkt ihrem Haus zu nähern. Und es bereitet der alten Frau ein spitzbübisches Vergnügen, Besucher damit

zu überraschen, dass sie bereits genügend Teller und Kekse bereitgestellt hat, bevor diese an ihre Tür klopfen.

Weisheit erinnert sich sehr schlecht an Namen und vergisst häufig, was man eben gerade gesagt hat, aber sie spürt jedes körperliche Gebrechen und behandelt jeden ungeachtet von Stand und Ansehen, so lange er oder sie höflich ist. Weisheit ist vermutlich die einzige Person, gegenüber der Ariann Weißstrauch höchstens mürrisch, nie aber drohend auftritt. Denn auch den Schrecken Sologons behandelt die alte Frau wie jeden anderen.

Weisheit zu drohen würde auch nicht funktionieren, denn die alte Frau ist viel zu tief mit dem Element Leben verbunden, um sein Ende zu fürchten. Sie hat ihr Leben gelebt und ist außerdem ziemlich widerstandsfähig gegen Arianns Beeinflussung (sie besitzt Psyche 20, die aber bei Prüfwürfen gegen Ariann doppelt zählen würde).

AGLARAN NORDWIND

Metmeister von Sologon

Aussehen

Mitte Vierzig, attraktiv, groß, kräftig, dichter Vollbart, gepflegtes Haar, meist saubere dunkle Hose und farbiges Hemd

Charakter

Scheinbar freundlich, beredt und diplomatisch, in Wahrheit machthungrig

Aglaran war noch Assistent seines Vorgängers Demut Buschbauer, als es zum Tod von Arianns Mutter und dem Grafensohn kam. Lange Zeit danach war der damals noch junge Mann fahrig und verängstigt. Denn er fürchtete zutiefst, dass Ariann von ihrer Mutter erfahren haben könnte, dass er ihr Vater ist. Als aber mehrere Jahre lang die befürchtete Rache Arianns an ihm ausblieb, wurde aus ihm ein zielstrebig um Einfluss bemühter Mann, der schließlich die vermutlich zweitmächtigste Position in Sologon einnahm.

Als Metmeister kontrolliert Aglaran Ernte, Verarbeitung und Verkauf des begehrten Waldmets. Er hat die zunehmende Zurückgezogenheit der Grafenfamilie genutzt, um die Dinge immer mehr selbst in die Hand zu nehmen. Heute kommen die Leute meist zu ihm, wenn es um die täglichen Entscheidungen im Dorf geht. Er hält zwar Rücksprache mit der Gräfin, verhält sich aber inzwischen in vielen Dingen wie der eigentliche Herr über Sologon, sieht man einmal von Arianns Einfluss ab.

Aglaran ist es, der die Bevölkerung auf das gemeinsame Schweigen eingeschworen hat. Und auch er ist es, der nachforscht, wer sich als Opfer für Ariann eignen würde. Er schlug ihr den Bau des Waldhauses als Falle für Fremde vor und machte ihr in einigen riskanten Gesprächen klar, dass sie ihn brauchen würde, um den Wohlstand des Dorfes zu wahren, damit sie alles bekommen würde, was sie sich wünsche.

WALDMET UND HANDEL

Grundlage bescheidenen Wohlstandes

Schattenbeerenbüsche werden kaum höher als kniehoch und wachsen sehr langsam. Sie sind resistent gegen Krankheiten und Schädlinge und tragen ihren Namen zu Recht, denn sie leben von der dunklen Seite des Elements Licht und gehen bei viel Sonne schnell ein. Zwerge, die ja das dunkle Spektrum ebenso wahrnehmen wie helles Licht, sehen sie nachts als leuchteten sie in einem eigenen speziellen dunklen Licht.

Die hellen kleinen Blüten, die im Frühjahr noch vor den schwarzgrünen schmalen Blättern knospen, glühen auch für normale Augen leicht bläulich. Im Frühjahr sind manche Orte im Wald von Sologon Meere aus tausenden Rispen kleiner blassblauer Sterne.

Bis die fingernagelgroßen Beeren ihre endgültige violettblaue Farbe angenommen haben, dauert es bis in den Herbst. Dann muss es schnell gehen, denn einmal reif fallen die Beeren schnell ab und faulen. Jeder Einwohner Sologons, der laufen kann, ist zu dieser Zeit im Wald und erntet Beeren. Man hilft sich dabei in den einzelnen Waldparzellen auch gegenseitig, aber die Ernten der einzelnen Familien werden penibel voneinander getrennt gehalten. Der Metmeister nimmt die Beeren in Empfang, bestimmt die Qualität der einzelnen Lieferungen und händigt Bestätigungsschreiben darüber aus.

Die Beeren werden gepresst, der Saft mehrfach gefiltert und schließlich unter Zugabe von Honig und Malz aus einer geheimen Getreidemischung vergoren. Das Ergebnis ist ein kräftiges alkoholisches Getränk von dunkelbrauner Färbung. Wegen seines noch etwas bitteren Geschmacks wird es mit eigens hergestelltem Sirup aus Zuckerrüben vermischt und aufgekocht, bis der typische einzigartige Geschmack erreicht ist, den die Kenner des Waldmets so lieben.

Eine einzelne Flasche erreicht je nach Jahrgang leicht einen Preis von mehreren Silberstücken. Die Händler, die fast ausschließlich am Ende des Herbstes hierher kommen, haben für diese Fahrt normalerweise erfahrene Wächter dabei. Später werden die Gewinne aus dem Verkauf des Waldmets auf Grund der Schreiben des Metmeisters unter den Bewohnern aufgeteilt, nachdem dem Grafen sein Zehnt des Ertrages überreicht wurde.

Außer dem Waldmet gibt es kaum Waren von Bedeutung, die die Gemeinde verkaufen könnte - einige Felle vielleicht und manche Kräuter, mehr aber kaum.

ERSCHEINUNGSBILD

Überblick und Baustile

Sologon

Die meisten Gebäude sind relativ kleine Blockhäuser aus dicken Stämmen, die Ritzen sind mit dunklem Lehm abgedichtet, das Dach mit Holzschindeln gedeckt. Durch die niedrige Tür auf einer der Giebelseiten gelangt man in eine kleine Kammer, in der Schuhe und Mäntel aufbewahrt werden. Eine weitere Tür führt in das eigentliche Haus, das für gewöhnlich nur aus einem Raum besteht, der sich bis zur Decke öffnet. Stockwerkbetten mit bis zu vier Etagen helfen Platz zu sparen, die Speisekammer hängt unter der Decke und ein gemauerter Kamin spendet Wärme. Im Winter wird es in Sologon oft beißend kalt und manchmal liegt der Schnee bis zur Dachkante. Dann geht man nur hinaus, um die Wege frei zu halten.

Die wenigen nicht weiter unten beschriebenen Steingebäude gehören wohlhabenderen Bauern. Auch sie betritt man durch eine Vorkammer, im Inneren ist der etwas höhere Raum aber nur auf einer Seite des Gebäudes zum Dach hin offen. Dort befindet sich ein größerer Tisch, die Küche und

meist ein kleiner Wohnbereich mit einfachen Sesseln, deren Sitzflächen aus geflochtenen Schilffasern bestehen. In den Bereich unter dem Dach des anderen Gebäudeteils gelangt man über eine steile schmale Treppe. Dort oben schläft die Bauernfamilie, das Gesinde hat unten seine einfachen Betten.

Das Dorf Sologon umgibt eine solide, aber gerade mannshohe Palisadenwand, die wilde Tiere abhalten soll, nicht mehr. Aus diesem Grund werden die Tore auch stets verschlossen gehalten, jedoch nicht bewacht. Man kann Sologon problemlos betreten, sollte aber das Tor hinter sich schließen, wenn man sich nicht gleich nach der Ankunft unbeliebt machen möchte.

Auf den weiten Grünflächen im Dorf hört man es gackern, quaken, meckern und muhen. Diverse Katzen streifen umher und immer wieder bellt ein Hund. Jedes Heim ist umgeben von einem Gemüsegarten, aber auch kleine Felder mit Kohl oder Kartoffeln findet man innerhalb des Dorfes.



BESONDERE ORTE

Von der Burg bis zum Waldhaus

1 Burg Sologon

Um den ursprünglichen Turm mit seinen dicken Mauern wurde später ein Rundbau errichtet. Dieser beherbergt heute auf Bodenebene den Stall, den Hundezwinger und das Quartier der wenigen Wachen des Grafen sowie den Wachraum und eine kleine Waffenkammer.

Darüber sind ringförmig die eigentlichen Gemächer der Grafenfamilie angeordnet. Durch schmale, aber hohe Fenster hat man einen Blick weit hinaus über



Sologon

das Land. Heute sind diese Fenster zumeist aber fest durch ihre Fensterläden verschlossen. Außer als Schlafräume sind diese Gemächer jetzt weitgehend ungenutzt, sieht man einmal vom Empfangsraum des Grafen ab, in dem Neidlos Gemander meist apathisch sitzt und vor sich hin starrt.

Das eigentliche Tagesgeschäft wird heute von seiner Frau gelenkt. Dazu hat sie das unterste Geschoss des zentralen Turms umfunktioniert. Regale und Schränke grenzen dort einen kleinen Bereich zu der Wendeltreppe an der Außenwand hin ab, dem einzigen Weg nach oben, den Ahnungsvoll dadurch stets im Blick hat, wenn sie in diesem Büro sitzt.

Die Familie lebt weitgehend wie zur Gründungszeit Sologons in den oberen Stockwerken des Zentralturms, der dort neun kleine Kammern beherbergt.

Auf den Dächern von Hauptturm und Ringbau stehen reihenweise hölzerne, tönerner und gemauerte Pflanzkübel und Beete, in denen allerlei Gemüse, Küchenkräuter und teils auch Getreide wächst. Wein rankt am Zentralturm hoch. Hier findet die Enkelin der Gräfin das kleine bißchen Freiheit, dass sie sich seit der Isolation der Familie durch die Gräfin erkämpfen konnte.

Im Umfeld der Burg entdeckt man haufenweise Armbrustbolzen, die im Boden stecken - Produkt der Zielübungen des Enkels.

Der Steinbau nahe der Burg ist das Vorratsgebäude für den teuer erkauften Vorrat an Steinen zum Bau und Ausbessern von Gebäuden.

2 Jägerviertel

Auch heute noch gehen einige Einwohner der Jagd nach. Dabei machen sie aber einen weiten Bogen um das Waldhaus und sind oft mehrere Tage weit draußen im Land unterwegs. In ihrem Viertel riecht es immer leicht nach Verwesung und Gerbstoffen. Auf Spannrahmen trocknen die Felle unter den weit vorragenden Dächern der kleinen Blockhäuser.

3 Köhlerei

Der Wind weht in Sologon zumeist in Richtung der Berge und treibt so den Geruch der Köhlerhügel im Norden des Dorfes hinaus auf das Land. Dennoch hat man hier immer den Geruch von verbrannter Erde und Holzkohle in der Nase.

Im Gegensatz zu den Jägern meiden die Köhler, die sich auch als Förster betätigen, den Wald nördlich des Waldhauses schon immer. Hier Holz zu schlagen würde den größten Schatz Sologons, die Schattenbeeren, zu sehr gefährden. Stattdessen holen die Köhler ihr Holz aus den vielen kleinen Wäldern der Umgebung, von wo sie es mit Ochsen gespannen heran transportieren.

4 Lagerhäuser

Man teilt in Sologon seit jeher die Dinge des täglichen Bedarfs. In den beiden langen Blockhäusern wird alles eingelagert, was jedermann benötigt: Holzkohle und Bauholz, Felle, Leinen, ein Notvorrat an Getreide und getrockneten Früchten sowie Haufen von Holzschindeln und feucht gelagerter Lehm zum Abdichten der Blockhäuser.

5 Hof Wallbauer

Großmut Wallbauer ist einer von zwei Bauern, deren Höfe innerhalb Sologons selbst stehen. Die Wallbauers sind seit jeher Gemüsebauern. Vor allem Kohl verschiedenster Art wächst in langen Reihen auf den Feldern nahe dem Dorf.

6 Kelter und Brauerei

Ein hoher Bau, dessen Innenraum bis hoch zum Dach reicht. Hier befinden sich die Bottiche zum Pressen der Schattenbeeren und alle Gerätschaften zum Filtern des Saftes. Schon vor der Ernte der Beeren wird hier auch das Malz für den Waldmet gebrannt. Da dessen Mischung geheim ist, haben zu dieser Zeit nur der Metmeister und seine Bediensteten Zutritt.

Erst nach der Ernte kommt der vermutlich teuerste Besitz des Dorfes zum Einsatz, ein über zwei Mann hoher Braukessel aus Kupfer, penibel gewartet vom Schmied des Dorfes.

7 Waldmetkeller

Kein Gebäude in Sologon wird so schwer bewacht wie der Waldmetkeller. Vor dem Haus befindet sich immer einer der wenigen verbliebenen Soldaten des Grafen, unterstützt von mindestens zwei Bewohnern, die mit Knüppel und Bogen bewaffnet sind. Schlüssel zum Gebäude besitzen nur der Metmeister und der Graf.

8 Der Fröhliche Fuchs

Das Gasthaus ist ein zweistöckiger Bau aus Stein, gedeckt mit roten Ziegeln. Sämtliche Dachbalken enden in geschnitzten Fuchsköpfen und neben dem Eingang blickt ein ebenfalls geschnitzter Fuchs aus sitzender Position mit neugierigem Blick auf zu den Besuchern.

Das Erdgeschoss nimmt ein weiter warmer Schankraum ein. Die zu ihm offene Küche befindet sich in einer Ecke und fast immer riecht die Luft nach leckerem Braten, Eintopf oder frisch gebackenem Brot.

Hier treffen sich die Dorfbewohner abends zum Plausch bei einem eher schalen Bier. Trotz des Schattens, den Ariann über das Dorf geworfen hat, ist man hier gerne fröhlich. Man verzeiht Fremden auch mal, wenn sie den Text der gängigen Dorfweisen nicht kennen und lässt sie halt mitsummen. Ein aufmerksamer Beobachter mit einem gewissen Gefühl für die Stimmungen anderer mag aber spüren, dass diese Freundlichkeit gegenüber Fremden ein wenig aufgesetzt wirkt. Denn hier treffen sich nicht nur Freunde aus dem Dorf, hier versucht man auch zu ergründen, welcher Besucher sich als „Futter“ für Ariann eignen könnte.

Über dem Schankraum gibt es einige Gästezimmer, die die meiste Zeit des Jahres leer stehen und zur Zeit des Waldmetverkaufs hinten und vorne nicht ausreichen. Die Qualität und der Preis der Zimmer hängt sehr stark davon ab, was mit Gästen geplant ist. Solche, die wiederkommen sollen, erhalten eine einfache aber gut gepflegte Kammer. Potenzielle Opfer für Ariann werden auf stacheligem Stroh gebettet. Ihnen wird eventuell bald Mut Ackerrand, der Sohn des Wirtes, das Waldhaus als weitaus angenehmeren Aufenthaltsort empfehlen.

Das Nebengebäude des Fuchses ist ein großer Stall, der auch nur zur Erntezeit wirklich ausgelastet ist. Über ihm hat die Familie des Wirtes ihre Wohnung.

Je nach Jahreszeit zahlt man für eines der Einzelzimmer 5 K bis 2 S.

9 Händler

Fast alles außer Waldmet und einfachen Dingen des täglichen Gebrauchs, die jeder Bürger in den Lagerhäusern (siehe 4) erhält, wird über die wenigen Händler des Dorfes gehandelt. Dinge wie Werkzeug, Stoffe oder Öl für Lampen bringen den beiden Händlern aber nur geringen Verdienst ein. Ihren Wohlstand erhalten sie sich durch die Beschaffung seltenerer Güter aus dem Großmagierreich oder dem Großen Wald, die sie durch Bedienstete dort einkaufen lassen.

Der Handel mit Waldmet wird ausschließlich vom Metmeister abgewickelt.

Spielerfiguren könnten mit einem fahrenden Händler hier ankommen, der den Großteil seiner Waren an einen der ortsansässigen Kollegen abgibt. Wer ein scharfes Auge hat könnte bemerken, dass einige Kisten eigens beiseite gestellt und schon bald darauf abgeholt werden. Eine Lieferung speziell für Ariann und ihren Hunger nach Luxus.

10 Hufschmied

Die Straßenseite des Gebäudes wird nur durch eine brusthohe Steinmauer gebildet. Klug Schmied und seine zwei Söhne sind hier fast täglich bei der Arbeit anzutreffen.

Im Winter wird die Schmiede mit schwerem Öltuch verhängt, so dass der Schnee nicht zu heftig ins Innere eindringen kann.

11 Friedhof

Innerhalb der mannshohen Steinmauer sind unterschiedlich große rechteckige Bereiche durch Kieswege voneinander getrennt. Das Alter der verschiedenen Gräber ist an der Größe der kleinen Wacholderbüsche auf ihnen erkennbar. Sie tragen keinerlei Grabstein oder andere Markierung, die kennzeichnen, wer hier begraben liegt. Jeder Einwohner weiß genau, wo er seine Verstorbenen besuchen kann.

12 Tempel

Aus der Ferne fällt das relativ kleine Steingebäude vor allem durch sein Dach auf: Zwischen den beiden unterschiedlichen Dachneigungen befindet sich ein Spalt von etwa einem halben Meter Höhe. Im Sommer hat der Wind hier freien Zugang zum Inneren des Baus. Dann zieren zahlreiche Blumen den kleinen Sims rund um diese Lücke. Im Winter wird sie mit Brettern und Wachs abgedichtet. Gleiches gilt für die hohen schmalen Fenster.

Einfache Holzbänke, links für die Damen, rechts für die Herren, bieten eine Sitzgelegenheit bei den Gottesdiensten. Vorne befindet sich eine kleine, über drei Stufen zu betretende runde Plattform. Deren Boden ist mit einem Mosaik aus verschiedenartigen Hölzern ausgelegt, das das Symbol Aiwas zeigt. So es die Jahreszeit zulässt, stehen frische Blumen auf dem ebenfalls kreisrunden Altar.

Das Holzhaus gleich neben dem Tempel ist das kleine bescheidene Heim des Priesters.

13 Wagner

Achtsam Wagner ist einer der wohlhabenderen Bürger Sologons. Jeder Wagen und jeder Schlitten in der kleinen Gemeinde wurde von ihm, seinem Vater oder seinem Großvater gebaut. Trotzdem lebt er bescheiden mit kaum mehr Platz als seine Mitbürger in ihren kleinen Holzhäusern: Mehr als die Hälfte des Gebäudes nimmt die große Werkstatt und der darüber liegende Vorrat aus verschiedensten Hölzern ein.

14 Hof Eberesche

Talugran Eberesche ist der reichste Bauer von Sologon. Ihm gehören weite Felder im Süden des Dorfes, auf denen er Getreide und Erbsen anbaut. Auf den alle vier Jahre brach liegenden Flächen weiden Kühe und Schafe. Neben Familie Eberesche gehören zum Hof acht Mägde und neun Knechte.

15 Mühle

Das erste, was man aus der Ferne von Sologon sieht, ist nicht die Burg, sondern die hoch aufragenden Flügel der Windmühle. Im Winter und Frühling nur hölzerne Gerippe, Ende des Sommers und im Herbst bespannt mit hellem Tuch und auch nur dann in immer wärender langsamer Drehung.

Zur Mühle gehört ein kleines Wohnhaus für die Familie des Müllers, er selbst verschanzt sich aber seit langem in der Mühle. Der langgestreckte Bau nahe der Mühle ist das Lagerhaus für geliefertes Getreide und fertig Gemahlenes. Die Säcke liefern und holen die Bauern eigens mit ihren Wagen ab.

Im Sommer läuft die Mühle wie angesprochen fast nie, manchmal wird sie aber eingesetzt, um aus Pflanzen Öle zu gewinnen oder der Schmied nutzt ein seit etwa zwanzig Jahren eingebautes kleines Hammerwerk.

16 Wunderlichs Häuschen

Eine Beschreibung von Weisheit Wunderlichs Kräutergarten ist weiter oben bei ihr selbst zu finden. Dieses sorgsam gepflegte Gärtchen rund um das kleine Haus ist durch keinen Zaun vor wilden Tieren geschützt und dennoch in blendendem Zustand. Das Haus dagegen steht schon ein wenig schief im Wind, der hier von Südost heran pfeift.

Im Winter verschwindet das Haus fast vollständig zwischen den Schneewehen, die es umgeben und jedes Jahr hofft man gespannt darauf, dass Mütterchen Wunderlich sich im Frühling wieder in ihrem Garten zeigt.

Die alte Frau verweigert sich freundlich aber klar Hilfsangeboten zur Ausbesserung ihres etwas morschen Häuschens: „Ach soll doch das alte Ding einfach über mir zusammenbrechen, wenn ich nicht mehr bin. Braucht dann ja keiner mehr und es darf sich dann auch mal schlafen legen.“

17 Waldhaus

Das Waldhaus selbst ist ein, gemessen an den Verhältnissen in Sologon, opulent gestaltetes und eingerichtetes Gebäude. Große Fenster lassen Licht und an warmen Tagen die laue Luft herein. Zahlreiche geschnitzte Tiere tummeln sich im sauber geschnittenen Gras rund um das Haus und ein großes Hirschgeweih ziert den Eingang.

Der Windfang dahinter ist gut dreimal so groß wie in jedem anderen Wohnhaus Sologons. Von ihm aus gelangt man in den Wohnraum, der den Rest des Erdgeschosses einnimmt. Dicke Teppiche auf dem Boden und Felle an den Wänden sorgen für ein wohlig warmes Inneres ebenso wie der breite Kamin, neben dem eine geschwungene Treppe nach oben führt. Dort oben führen drei Türen zu Gästezimmern für je nach Bedarf ein bis zwei Personen. Auch hier ist der Boden mit Teppichen ausgelegt. Jeder großzügig eingerichtete Raum verfügt über einen hölzernen Badezuber.

Eine vierte Tür ist verschlossen. Hinter ihm befindet sich die Unterkunft der Haushälterin, sowie angeblich Vorratskammer und Möbellager für notwendige Umgestaltungen je nach Wunsch. Das stimmt natürlich nur zum Teil. Das Zimmer dahinter ist prinzipiell genau so groß wie die anderen drei Räume, allerdings ist es zum Dachstuhl hin offen, den man von hier über eine weitere Treppe erreicht. Dort oben stehen Truhen und Schränke mit allem möglichen Tand, den sich Ariann im Laufe der Jahre angeeignet hat. Teils von ihren Opfern, teils als Erfüllung ihrer direkten Wünsche. Von hier oben kann man durch kleine Gucklöcher auch die Gäste in ihren Quartieren beobachten.

Arianns Gemächer sind mit speziellen Schlössern gesichert, gleiches gilt für die dortigen Fenster. Zusätzlich kann sie ihr Zimmer von innen verriegeln.

Die hölzernen Nebengebäude beherbergen die armen Seelen, die Ariann bedienen müssen, eine Pflicht, die abwechselnd von jungen Bewohnern Sologons abzuleisten ist. Sie sind zugleich für die Betreuung von Gästen unter der „Haushälterin“ Ariann zuständig, bis diese beschließt, dass diese lange genug gelebt haben. Danach kommt ihnen auch die Aufgabe zu, die Spuren des letzten Blutbades zu beseitigen.

Ein restloses Tilgen der Spuren ist bei so viel Gewalt nicht immer möglich. Wer sich genau im Waldhaus umsieht, der kann vor allem im Holz des Bodens oder in manchen hölzernen Tragbalken und Stützen im Wohnraum Spuren von Klingeneinschlägen finden. Blutige Teppiche und zertrümmertes Mobiliar wird dagegen verbrannt und ersetzt.

Mögliche Erlebnisse

Anregungen für Handlungen um die Spielerfiguren



CHARAKTEREINSTIEG

Wie es beginnen könnte

Einer der Leitgedanken bei der Entwicklung von Feenlicht war, den Spielern bei dem Entwurf ihrer Figuren Freiheit zu lassen. Dabei entsteht das Problem, wie man verschiedenen Personen einen Grund gibt, beieinander bleiben zu wollen. Denn ein unmotiviertes tiefes Vertrauen entspricht nicht der Vorgehensweise dieses Rollenspiels und ein „Wir kennen uns seit der Kindheit.“ ist eine Notlösung.

Hier einige einfache Ideen, wie es beginnen könnte. Ob man diese ausspielt oder als Spielleiter festsetzt, ist jedem selbst überlassen. Die Details muss man den Spielern und ihren Ideen anpassen.

Ich selbst spiele gerne den Einstieg mit jedem Spieler einzeln in einer kurzen Sitzung durch. So kann man sich zunächst allein in eine neue Figur hinein tasten, erfährt Dinge, die nur dieser Charakter weiß und kann ein klein wenig erproben, ob er sich richtig anfühlt.

Beim Zusammenführen einer Gruppe muss man mehr lenken als bei späteren Begebenheiten. Alle wissen aber, was das Ziel ist: Miteinander spielen! Wenn die Beteiligten offen bleiben, dann gelingt eine erste Zusammenkunft meist unkompliziert. Ungeschicktes Schieben eines Spielleiters ist ebenso schnell verziehen wie ein Charakter, dessen Selbstverständnis noch nicht wirklich gefestigt ist und der darum vielleicht ein wenig unscharf wirkt.

Diebstahl im Waldhaus

Kein Haus in Smettlers Eiche ist eine Festung, schon gar nicht das größte Gasthaus (Smettlers Eiche 22) - eine verlockende Möglichkeit, sich zu bereichern. Schlaue Leute riskieren lieber, nicht selbst erwischt zu werden, sondern haben dafür Lakaien. Mit diesem Eingangsszenario könnte man drei, vielleicht aber auch mehr Personen zusammen bringen.

Spielfigur 1 – Junger Dieb

Etwas verbesserte Werte im Klettern und Schleichen, vielleicht auch im Knacken von Mechanismen wären für diese Figur anzuraten. Es ist aber nicht notwendig, einen professionellen Langfinger zu konstruieren. Es bleiben jede Menge Freiheiten.

Der Spieler muss damit zurecht kommen, dass seine Figur aus ärmlichen Verhältnissen stammt und in irgendeiner Weise von einer anderen Person unter Druck gesetzt und damit zum Diebstahl gezwungen wird. Das kann ein Elternteil sein oder jemand, der den angehenden Dieb einstmals rettete, um aus ihm seinen folgsamen Handlanger zu machen. Auf jeden Fall sollte eine Abhängigkeit bestehen, die der junge Dieb nicht alleine durchbrechen kann.

Die Geschichte könnte nahe des Großen Waldes vor Smettlers Eiche mit der heimlichen Verfolgung eines Händlers aus Tiluna beginnen. Der junge Dieb wird genau instruiert, wie er vorgehen soll: Zuerst soll der Händler wie gewohnt seine feinen Stoffe beim Ratsdach verkaufen. Der Anführer des Diebes wird herausfinden, wo im Waldhaus der Händler unterkommt, wonach der junge Dieb dort einbrechen soll.

Spielfigur 2 – Waldbewohner

Bis auf die Tatsache, dass diese Figur in Smettlers Eiche heimisch sein muss, herrscht hier fast unbeschränkte Freiheit. Einzig scheue Fey oder extrem zurückgezogen lebende Elfen sind schlecht geeignet. Es wäre sinnvoll, wenn es sich um eine Person handelt, die sich relativ unauffällig bewegen kann, aber es geht auch anders. Ein Kobold, der im Waldhaus lebt und arbeitet, wäre ebenso eine Möglichkeit wie ein Elf, Gnom, Halbling oder Mensch aus der Um-

gebung. Eine positive ethische Einstellung sollte gefordert werden, damit es einen Grund gibt, später dem Dieb zu helfen.

Unser junger Dieb ist kein Meister seines Faches und wird bei seinem Eindringen über den Balkon des Wirtshauses beobachtet. Die zweite Spielerfigur könnte ihn direkt stellen oder unauffällig nach getaner Arbeit verfolgen. Auf jeden Fall aber sollte sie den Dieb früher oder später konfrontieren. In dieser Situation verschwindet der Meister des Diebes zunächst, der junge Langfinger weiß aber, wann und wo er ihn wieder zu treffen hat.

Spielfigur 3 – Gehilfe des Händlers

Auch hier gibt es große Freiheiten. Die betreffende Person sollte aber von außerhalb des Waldes stammen und eine gute Portion Ahnung von Handel und Reisen haben, denn sie ist vermutlich schon etwas länger dabei. Eine gewisse körperliche Wehrhaftigkeit wäre hilfreich, muss aber nicht zwingend sein.

Nach Erwischen des Diebes wird der Weg früher oder später zum Waldhaus und den Bestohlenen zurück führen. So sehr der Händler die Offenheit von Smettlers Eiche schätzt, wird er sicherlich erbost sein über den Diebstahl. Irgendwie sollte nun heraus kommen, dass der Dieb nicht aus eigenem Antrieb handelt. Wenn er dabei verzweifelt wirkt, mag sich bei den beiden anderen Spielfiguren Mitleid regen. Zu dritt könnte man vielleicht den Meister ausschalten und dem Dieb helfen, einen besseren Weg zu finden.

Forschungsreise

Dieses Erlebnis ist streng genommen erst nach dem Jahr 872 ndD möglich, denn erst in diesem Jahr schließt Linbal Dunarstin sein Werk ab.

Ragal Tropfenfänger, ein Wassermagier und Meister an der Universität von Tiluna, ist in der dortigen Bibliothek über die Aufzeichnungen „Das Element Leben“ von Magister Linbal Dunarstin gestolpert und hat sie hochinteressiert studiert (nein, Sie müssen es ihm nicht gleich tun). Schon immer fasziniert von der angeblichen Mystik des Großen Waldes und sehr belesen in all diesen Dingen beschließt er, eine Forschungsreise zu unternehmen.

Diese Geschichte beginnt außerhalb des Großen Waldes, wird ihn aber, einmal dort angekommen, vermutlich nicht so schnell wieder verlassen.

Spielfigur 1 – Nefte oder Nichte

Das Kind von Ragals Schwester sollte unbedingt einen grünen Daumen besitzen, besser wäre eine Begabung für das Element Leben. Zwingend notwendig ist eine gewisse Begeisterung für Geschichten vom Großen Wald, denn genau darum nimmt der liebe Onkel ihn oder sie ja mit (als unbezahlte Arbeitskraft).

So machen sie sich auf zum Großen Wald, den sie abseits von Smettlers Eiche studieren wollen. Ragal Tropfenfänger ist gut vorbereitet und hat noch zwei erfahrene Männer dabei. Im Gegensatz zu dem rein wissenschaftlichen Vorgehen des Onkels geht seinem jungen Verwandten das Herz auf, denn er oder sie spürt zum ersten Mal um sich das Element Leben in solch überwältigender Dichte.

Ragal ist ein Mann der Bücher, nicht der Praxis und seine Begleiter haben kaum Erfahrungen bezüglich des Großen Waldes. Früher oder später wird das zu Problemen führen. Das kann so einfach sein wie eine Horde Mampfer, die nicht nur den Proviant,

sondern auch alle Aufzeichnungen Ragals vernichtet. Es könnte aber auch das Zusammentreffen mit einem Kriecher sein, was den Tod von mehreren Erwachsenen zur Folge hat.

Spielfigur 2 – Ein scheues Wesen

Bei einem Zusammenführen von nur zwei Spielfiguren könnte diese Zwischenposition entfallen.

Anbieten würde sich eine Fey oder eine Elfe (natürlich ist auch jeweils die männliche Form möglich).

Schon seit einer geraumen Weile beobachtet jenes scheue Waldwesen die vier Personen aus sicherer Entfernung neugierig, traut sich aber nie näher heran. Als es zur Katastrophe kommt, ist dieses Geschöpf innerlich zerrissen, es will helfen, kann aber den Mut dazu nicht fassen. Hilfe wird von der ersten Person außerhalb der Reisegruppe erhofft, die das scheue Wesen anzusprechen wagt, wenn vielleicht auch nur aus der Ferne.

Weitere Spielfiguren

Die Zielperson für die Suche von Spielfigur 2 sollte auf jeden Fall für diese halbwegs vertrauenswürdig sein. Ein Elf mit Gefühl für das Element Leben oder mit Erfahrung im Umgang mit Pflanzen und Bewohnern des Großen Waldes ist hier zwingend notwendig. Weitere Personen, die mit dieser unterwegs sind, sind denkbar, wären aber zu Beginn eher das fünfte Rad am Wagen.

Dem Helfer in der Not kommt die Schlüsselposition in dieser Geschichte zu. Er muss das scheue Waldwesen und die grundsätzlich dem Element Leben offene Person von außerhalb behutsam zusammenführen. Das allein kann bei einfühlsamen Spielern eine wunderbare Geschichte ergeben.

ERLEBNISSESKIZZEN

Kleinere und größere Herausforderungen

Wie die Überschrift andeutet, handelt es sich nicht um voll ausgearbeitete Erlebnisse, sondern nur um Anregungen. Meine persönliche Erfahrung ist, dass manchmal ein vertieftes Ausarbeiten mit allen Details kontraproduktiv sein kann.

Beschreiben Sie eine Situation, nicht einen Lösungsweg. Dabei sollte man nie vergessen: Ziel ist nicht zwingend der erfolgreiche Abschluss, sondern dass die Geschichte, die sich entwickelt, möglichst allen Spaß macht. Knifflige bis sogar ausweglose Situationen sind ebenso denkbar wie Banalitäten. Wenn am Ende eines Spieltags alle zufrieden heimgehen, ist nicht entscheidend, wie viel Gold oder Erfahrung gehortet wurde.

Bleiben Sie offen, bleiben Sie spontan, spielen Sie!

Mögliche Erlebnisse

Verklärter Lebensglaube

Eine kleine Gemeinde lebt nicht all zu tief im Großen Wald friedlich für sich, nachdem die ausschließlich menschlichen Bewohner vor Jahren aus der lauten Zivilisation hierher gezogen sind. Angeführt werden sie von Fardir Landoswan, einem charismatischen Mann, der ihnen die Lehre von der Reinheit der Natur näher gebracht hat.

Nun tauchen die Spielerfiguren an diesem Ort auf, unter denen sich mindestens ein Druiden oder ein Elf befinden sollte, der sich gut mit dem Element Leben auskennt. Die Besucher werden freundlich aufgenommen und dem Druiden begegnet man mit tiefer Ehrfurcht. Daraus können sich zwei unterschiedliche Problematiken ergeben:

Die etwas verklärt denkenden Menschen setzen den Druiden mit einem Priester gleich und erhoffen sich von ihm spirituelle Führung oder sogar Anweisungen, wie mit ihrem „Gott Natur“ umzugehen ist.

Fardir könnte von der gleichen Ehrfurcht erfüllt sein, es könnte sich alsbald aber auch Eifersucht auf den offensichtlich besser mit dem Element Leben in Einklang lebenden Konkurrenten breit machen.

Denkbar wäre dieses Szenario auch als Ausgangssituation für einen angehenden Druidencharakter, der schon immer Teil der kleinen Gemeinde ist und erst hier langsam seine Begabung entdeckt und daraufhin, sehr zu seinem Unwillen, vergöttert wird. Früher oder später wird daraus ein Grund, sich dieser Situation zu entziehen.

Elfischer Missionar

Die umgekehrte Situation zum obigen Beispiel könnte wie folgt aussehen: Ein Waldelf aus dem Großen Wald macht sich zum ersten Mal auf in die Welt unter freiem Himmel. Dort trifft er in einem Dorf auf Bauern, die tief eselgläubig sind und vor allem Paskarin, den Gott von Pflanzen und Wachstum, verehren.

Dem Elfen tun diese armen Leute in ihrer Verblendung leid, denn im Gegensatz zu ihrem Glauben ist es bei ihm eine sichere Wahrnehmung der Natur um ihn herum, die die Beziehung zu Pflanzen und Tieren prägt. Er weiß, dass nicht Paskarin das Getreide nahe eines kleinen Hains besonders gut wachsen lässt, sondern dass das Element Leben dort besonders kräftig ist.

Und so beginnt der Wissende, die Unwissenden zu belehren – gut gemeint, aber schnell konfliktfördernd. Da könnten Spielerfiguren als Vermittler gerade rechtzeitig auftauchen.

Stimme der Fey

Es gibt doch auch Fey in Smettlers Eiche. Warum haben diese zierlichsten aller denkenden Geschöpfe dieses Ortes keine Stimme im Rat? Das kann so nicht weitergehen, jemand muss hier mit lauter Stimme für Gerechtigkeit sorgen.

Und so fasst sich die engagierte Sfala Grünzweig ein Herz und beginnt eine Kampagne zum Wohle der Fey. Da ist jede Hilfe recht, auch die von einigen Spielerfiguren. Diese werden bald in der Zwickmühle stecken, denn natürlich hat Sfala nicht unrecht, aber andererseits hat sie auch nicht wirklich vertiefte Ahnung von den Fey oder missversteht deren Scheu als Unterdrückung durch all die anderen Völker der Stadt die keine ist.

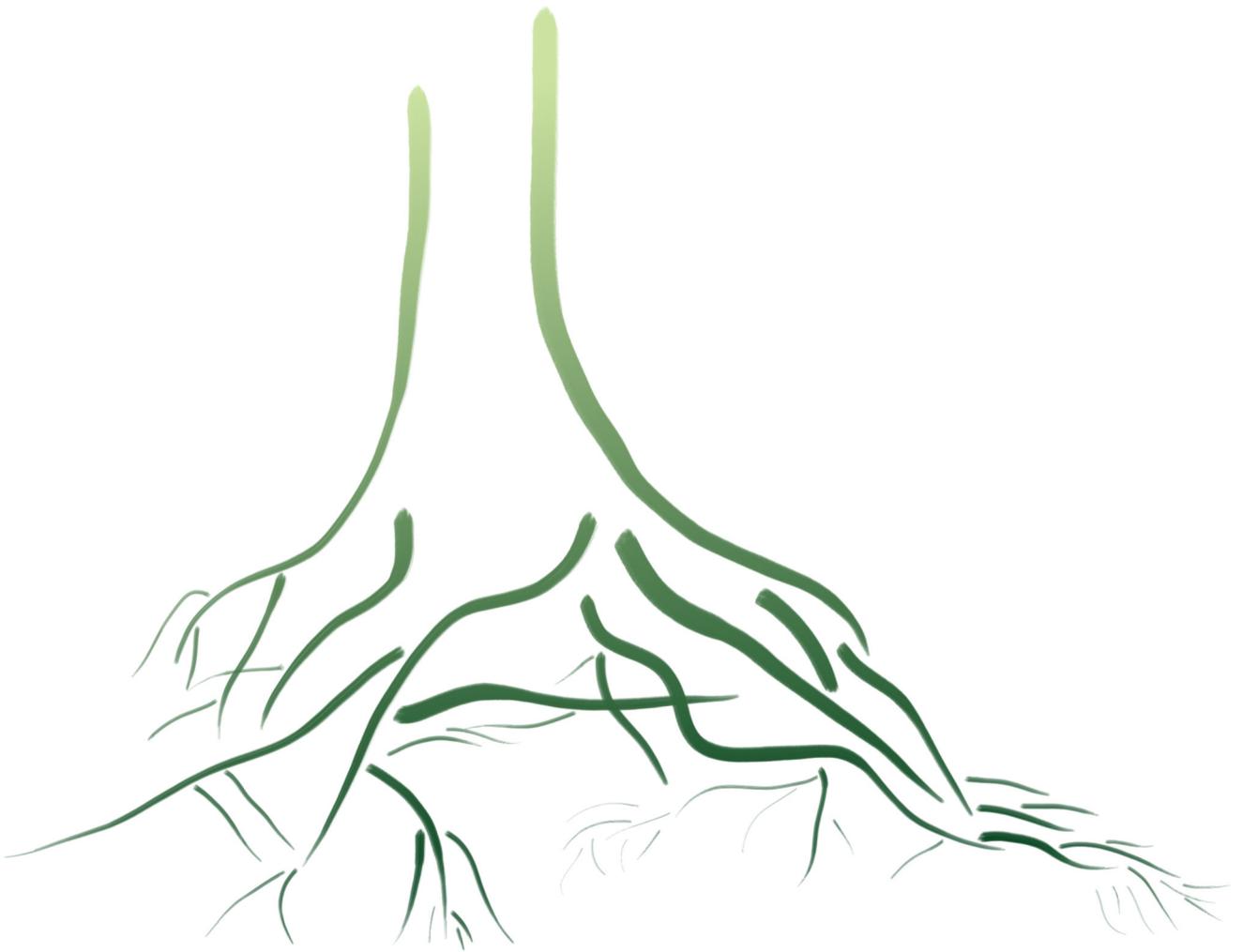
Gefährliche Tierbehandlung

Ein großes Tier wie beispielsweise ein Bär ist verletzt und müsste dringend behandelt werden. Aber selbst für einen Druiden gilt: Wilde Tiere, gerade verletzte, beißen. Wie kann man dieses Problem lösen? Denn das Beruhigen von Tieren mit druidische Magie ist zwar für 20 Elementarpunkte möglich, dauert aber in diesem Fall einfach viel zu lange und ist dank der Schmerzen auch erschwert.

Wie kann man dem Tier dennoch helfen, ohne ihm weiteren Schaden zuzufügen oder dabei sein eigenes Leben zu riskieren?

Anhang

Karten und Schlussgedanken



Großer Wald - Nord

1:2.000.000
(5 km pro Kästchen)



Großer Wald - Mitte

1 : 2.000.000
(5 km pro Kästchen)



Vegetationsschema

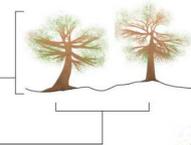
ALLGEMEIN

Landschaft

Höhen

Dichte

Vielfalt



TIERE

BODEN

Feuchtigkeit

Besonderheiten

Pflanzen

KRONE

ÄSTE

Breiten

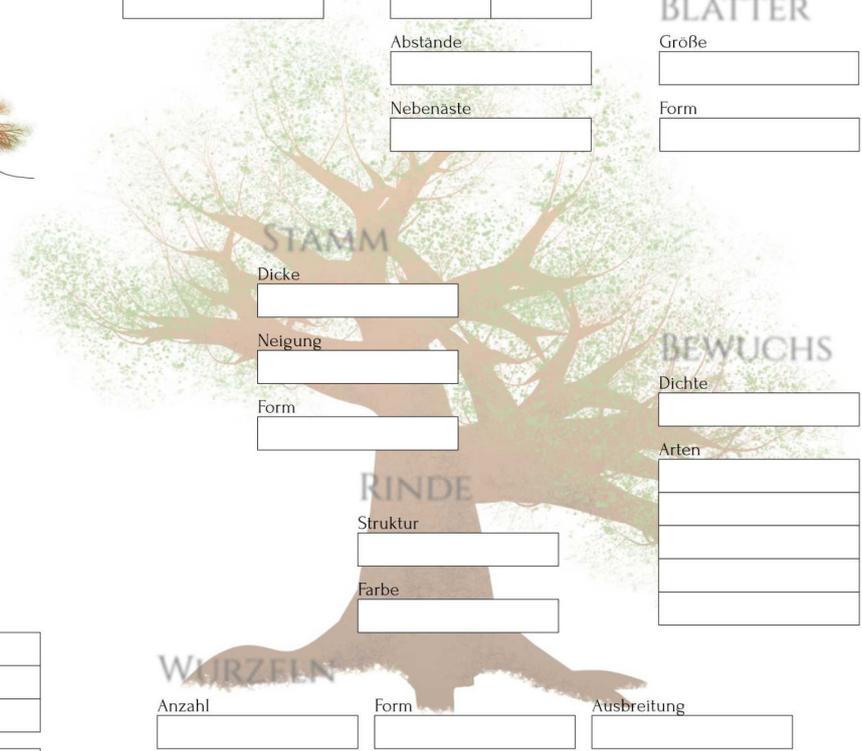
Abstände

Nebenäste

BLÄTTER

Größe

Form



Dicke

Neigung

Form

RINDE

Struktur

Farbe

BEWUCHS

Dichte

Arten

WURZELN

Anzahl

Form

Ausbreitung

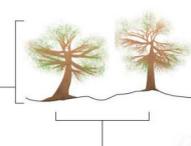
ALLGEMEIN

Landschaft

Höhen

Dichte

Vielfalt



TIERE

BODEN

Feuchtigkeit

Besonderheiten

Pflanzen

KRONE

ÄSTE

Breiten

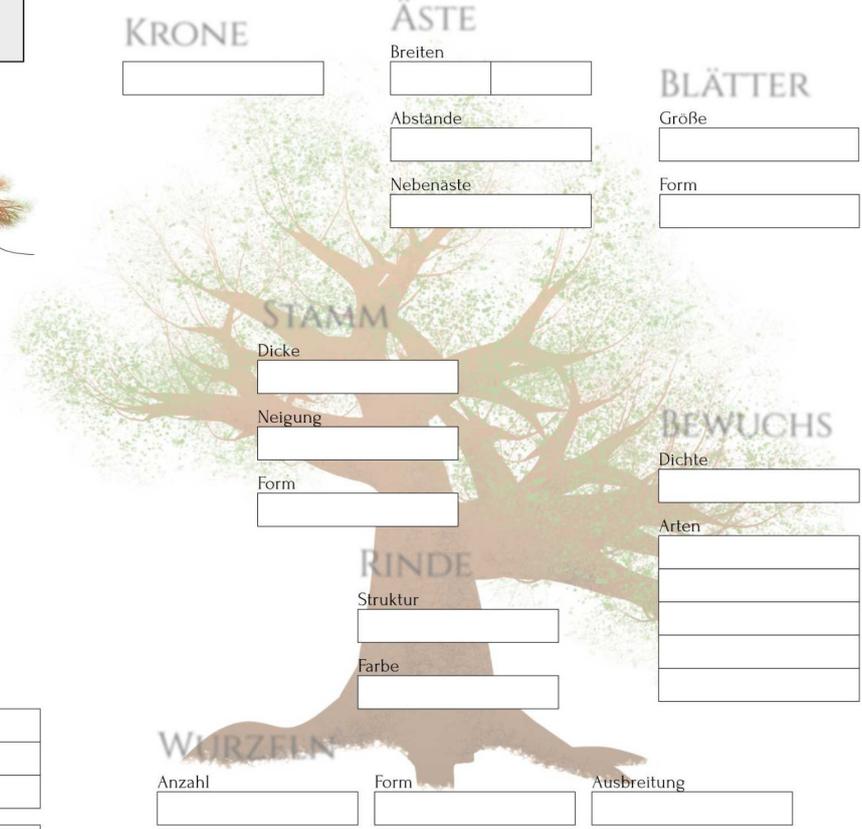
Abstände

Nebenäste

BLÄTTER

Größe

Form



Dicke

Neigung

Form

RINDE

Struktur

Farbe

BEWUCHS

Dichte

Arten

WURZELN

Anzahl

Form

Ausbreitung

Smettlers Eiche

ca. 1 : 70.000
(700 m pro cm)



Sologon

ca. 1 : 2.000
(20 m pro cm)



Gedanken zum Schluss

Habe ich es geschafft, Ihnen den mir liebsten Teil dieser Welt näher zu bringen? Ich hoffe es, auch wenn ich beim Durchlesen dieses Werkes immer wieder gehörig daran zweifle. Sollten sie mit Ihren Spielern den einen oder anderen schönen, spannenden oder vor allem mystischen Ort zwischen den Jahrtausendbäumen erleben, dann würde mich das sehr freuen.

Kritik ist bei einer solchen Herzensangelegenheit eine gefährliche Sache. Selbst wenn ich mich sehr bemühen werde: Sie trifft zuerst einmal, sei sie auch noch so vorsichtig formuliert. Dass ich Sie mir zu Herzen nehmen werde, ist damit also sicher. Der Blick von außen ist notwendig, um sich weiter zu entwickeln und eventuelle Ungereimtheiten aufzudecken. Wenn Ihnen allerdings etwas in diesem Band grundsätzlich aus persönlicher Überzeugung gegen den Strich geht, nicht weil es objektiv schlecht gelöst ist, sondern weil sie es so empfinden, hier die Bitte, die keineswegs schroff oder abweisend gemeint ist:

Behalten Sie es für sich!

Vorschläge sind gern gesehen und können sich durchaus in einer neuen Version dieses Bandes wiederfinden. Wenn sie aber ganz persönlich etwas einfach gerne anders machen würden, dann dürfen Sie das natürlich tun. Machen Sie den Großen Wald zu Ihrem Großen Wald! Und wenn Ihnen das gelingt, ist Ihnen meine Anerkennung und auch ein wenig mein Neid sicher.

Dank

Sich diese Welt ausdenken zu dürfen ist ein Geschenk. In ihr an einem Spielemittag leben zu können ist noch viel mehr. Dafür, dass dies selbst nach jahrelanger Pause funktioniert, als hätte man sich erst letzte Woche getroffen, geht weit darüber hinaus, Florian, Jürgen, MaC, Michael und Udo: Vielen Dank!