



Die Elfen in Zerogo

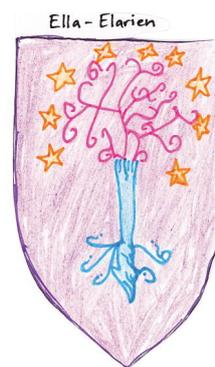
Elfen unterscheiden sich stark voneinander, da es sie durch die Beschwörungsportale der Anfangstage aus verschiedenen Materialwelten nach El-Anron verschlug.

Grob gesprochen gibt es die elfischen Arten: Wald-, Wild-, Grau- und Halbelfen.

Elfen sind von ihrer Lebensspanne her unsterblich. Wenn sie des Daseins überdrüssig werden, verblassen sie in die Feenwildnis, wo ihre Seelen in der Natur aufgehen.

1. Ella-Elarien im Silberwald:¹ Etwa 100.000 Elfen leben im Königreich Ella-Elarien im Silberwald (kastengeprägte Erbmonarchie). Um die Baumwipfelstadt Grünwald ist Ella-Elarien am dichtesten besiedelt.

Unzählige Baumdörfer liegen in geschützten Tälern, am Silberlauf, an Bächen und Tümpeln und an der Küste. Desto nördlicher man reist, desto seltener lugt ein Spitzohr hervor.



Das dichte, weit gefächerte Laubdach der silberblättrigen Riesenbäume, der *Kachangi*, wacht über Ella-Elarien. Eigentlich sind die *Kachangi* dickstämmige, ausladende Laubbäume. Der feine, in der Luft allgegenwärtige, Arcasantan-Staub² führte dazu, dass die *Kachangi* ihrerseits silberne Blätter ausbildeten.

Bodennah ist die Luft feucht und sauerstoffhaltig. Quakendes, zischelndes und getarntes Kleingetier wimmelt im Dickicht des Unterholzes zwischen plätschernden Bächen und malerischen Tümpeln im silbrig-grünen Moos.

¹ Auszüge aus *Über die Kulturen* von *Ladonx Bergenjon* (Mensch 970-1051, ehemals Professor in Tirion). Über Ella-Elarien: Warum haben wir kaum Kontakt zu unseren friedliebenden Nachbarn? Ich weiß es immer noch nicht so recht. Von Ella-Elarien bleiben mir nur vage sphärische Erinnerunginseln ob des geistblendenden hingebungsvollen Gesangs und epochalem Harfespiel im silbrigen Mondschein. Die Elfenfamilie, deren Gast ich eine mir zeitlose, herrliche Epoche – es waren wohl nur zwei Wochen – sein durfte, hatte ihr ganzes Dasein dem Vogelzitschern gewidmet. Mit arkaner Magie verstärkten sie das Trällern paradiesischer Singvögel, das selbst an den Rinden der silberblättrigen Riesenbäume, der *Kachangi*, nachhallte. Welch wundersame Lebensaufgabe.

² Die *Arcasantan-Pflanze* ist ein etwa 8m hohes Buschgewächs. Es wird irgendwo im Silberwald seit Jahrhunderten von Botanikern an einem geheimen Ort gehegt und gepflegt. Etwa alle zehn Jahre blüht die Pflanze in erhabenem Silber. Sie sondert dann wochenlang dichte schillernde silbrige Staubwolken im Silberwald aus. Diesem Silberstaub verdankt der Silberwald seinen Namen.



Im Wald gibt es keine Wege oder Straßen, sondern nur Trampelpfade, die schnell zuwuchern. Die Elfen springen oft von Ast zu Ast, um voranzukommen, oder nutzen ihre natürliche Begabung, zwischen Silberblätternbäumen zu teleportieren.

Alle Ella-Elarier gehören einer der drei Elfenkasten an.³

Oben in der Hierarchie stehen die Vali, meist großgewachsene Elfen graziler Statur mit langen, spitzen Ohren, dunkler Haut, schwarz-silbrigen Haaren und smaragdgrünen Augen (Grauelfen). In Tirnon sind sie als *Hochelfen* bekannt und werden oft als arrogant wahrgenommen. Aus den Reihen der Vali stammen die Könige sowie viele Arkan-Magiebegabte. Sieben Vali-Fürsten aus der Familie des Königs wachen über die im Silberwald verteilten elfischen Dorfgemeinschaften.

Die Sanir stehen unter den Vali. Sanir ist ein Oberbegriff für Elfen unterschiedlichen Phänotyps. Sie stellen die Masse der Elfen Ella-Elariens (Waldelfen).

Die Tedanier – oder auch Exil-Tedanier genannt – sind die kinderreiche Volksgruppe der geflüchteten Elfen aus der Stadt Tedanien, einer von einem grünen Drachen eroberten waldelfischen Stadt im Dunkelborkenwald (Waldelfen). Sie gelten als scharfsichtige Kundschafter, zielsichere Bogenschützen und tierverbundene Waldläufer. Tedanier sichern die Grenze nach Gazbul. Ihr Alltag ist hart. Wer sich dem Befehl eines Vali oder Sanir zur Grenzsicherung widersetzt, wird ausgestoßen. Viele der Exil-Tedanier träumen davon, *ihr Tedanien* zurückzuerobern.

Elfen aus Ella-Elarien schöpfen aus der reichhaltigen Natur oder leben von dem, was sie auf Feenmärkten in der Feenwildnis eintauschen. Landwirtschaft gibt es nicht. Besonders die Sanir lieben den Gesang und das Musizieren. Süße Klänge paaren sich abends mit windigem Blättersrascheln zu einer faszinierenden Komposition. Den Alltag bestimmt das schöngeistige Dasein. Ella-Elarier erfreuen sich an ominösen Naturwundern. Sie erschaffen gerne magische Gegenstände, die einfach nur auserlesen sind oder den Alltag erleichtern. Viele Elfen reisen – oft in größeren Gruppen – von einem der unzähligen Baumportale des Waldes aus in die Feenwildnis, um sich über die neusten Feenerrungenschaften zu informieren.

Religion spielt insgesamt eine eher untergeordnete Rolle. Ella-Elarier ehren mehrere elfische Götter, teils auch als Pantheon, deshalb schwanken Feste und Riten von Siedlung zu Siedlung.

³ Viele Elfenstämme unterschiedlichster Materia-Welten besiedelten den Silberwald in den Anfangstagen des *Zeitalters der Humanoiden*. Zunächst errichteten sie abgeschottet voneinander kleine Dörfer. Um das Jahr 20 herum zogen plündernd einige Orkstämmen durch die Wälder. Erst als der erste König der Elfen, *Lotrohir*, die Stämme einte, entstand das Kastenkönigreich heutiger Prägung.



Die Elfen in Ella-Elarien leben abgeschottet von anderen Zivilisationen.⁴ Sie meiden den Nordwald. Mit Tirnon handeln sie zwar, aber stets distanzwährend. Wenn grazbuler Orks sich in den Silberwald wagen, ziehen sie in Scharmützeln fast immer den Kürzeren, da von jedem Baum ein vergifteter Elfenpfeil zu fliegen droht, dessen Schütze sich wegteleportieren kann.

Die Linie der Könige: *Lotrohir* (37-385), *Aturdiola* (386-691), *Gil-Amendoriel* (692-988), *Shyntlarieta* (989-heute).

2. Die Elfensippschaften im Alten Wald: Die etwa 5.000 Wildelfen, die im *Alten Wald* leben, ziehen in kleinen Sippen, die maximal 250 Elfen umfassen, durch den Urwald. Sie leben zusammen in Wildelfen-Klans. Einige davon in Baumdörfern.

Der erste *Wildelfen-Klan*, die *Gampdonns* (Tierfäuste), lebt seit Beginn des *Zeitalters der Humanoiden* im *Alten Wald*. Diese Druiden lieben es, in Tiergestalt die Dschungel zu erkunden und gemeinsam zu jagen. Doch auch diejenigen, die nicht den Ruf der Natur gespürt haben, teilen die Jagdliebe und konzentrieren sich auf das Erlernen körperlicher Disziplinen, um mit den Gestaltwandlern mithalten zu können.

Aus den Waldläufern und Kriegerern bildete sich langsam eine neue Klasse von Kämpfern heraus. Sie setzten auf Schnelligkeit und Waffenlosen Kampf, denn nur so konnten sie um die Ehre eines Jagdführers antreten und hoffen, eine Chance zu haben gegen die Alligatoren, Panther und Affen der Druidenfraktion.

Einige legendäre Krieger wollten sich damit nicht abfinden und verkauften ihre Seelen an hinterhältige Feen oder dämonische Verführer, um ihre Kampffertigkeiten zu stärken, da ihnen die nötige Disziplin fehlte, um den Pfad der Druiden oder den der *Donns* (Fäuste) einzuschlagen. Dies führte zu einigen tragischen Kämpfen und vielen Toten.



Seitdem werden im Klan keinerlei andere Pfade geduldet. Im Erwachsenenalter muss jedes Mitglied beweisen, dass es entweder den Pfad der Druiden oder den der *Donns* eingeschlagen hat oder den Klan verlassen. In vielen Fällen sind solche Vertriebenen auch noch Jahre später zurückgekehrt und haben ihre Fähigkeiten unter Beweis gestellt.

⁴ Die Abgeschottetheit wird noch verstärkt durch die natürliche arkane Fähigkeit der Elfen in Ella-Elarien, sich zwischen zwei *Kachangi* (Silberblätterbäumen) in Sichtweite dreimal täglich teleportieren zu können, was extrem hilfreich ist, wenn man nicht gestört werden möchte. Dieser Fähigkeit ist es wohl auch zu verdanken, dass Ella-Elarien noch nicht von Orks aus Gazbul überrant worden ist.



Heutzutage sind die beiden Pfade gleichberechtigt im Klan vertreten, einige verbinden sogar beide Pfade, doch das kommt selten vor.

Der Klan besteht aus verschiedenen Familien, die sich still und heimlich durch den Wald bewegen. Jede Familie jagt und isst gemeinsam. Nur alle zehn Jahre zur Konjunktion von Larvadon und Zerogo kommen ihre Familien in Algoron zusammen, um von dort aus die *Große Jagd* zu veranstalten. Bei diesen Treffen werden auch Partner gesucht. Langfristige Ehen an sich gibt es nicht. Wenn jemand eine andere Person zum Partner haben will, macht er ihr das während des Treffens klar und bringt ihr entsprechende Beweise seiner Fähigkeiten. Falls die angesprochene Person zustimmt, schließt der Suchende sich der Familie für die nächsten zehn Jahre an. Zu Beginn des nächsten Treffens ist die Partnerschaft offiziell beendet, auch wenn es viele gibt die sich schon früher trennen oder die Partnerschaft wird erneuert. Kinder bleiben in der Regel bei der Familie, in der sie geboren wurden.

Feste Führer haben die Familien und auch der Klan nicht. Bei den Familien gibt es immer einen Jagdführer, der in der Regel der beste Kämpfer ist, doch dieser hat nur während der Jagd das Sagen. In anderen Situationen wendet man sich an die Ältesten oder die Person, die für eine entsprechende Fähigkeit besonders bekannt ist. Beim Klantreffen wird für die *Große Jagd* ein *Großer Jagdführer* gewählt, wobei nicht nur die Jagdführer um die Ehre antreten können.

Die Götter des Klans sind an die Familien angepasst. Einige verehren Götter der Jagd und sind eher wilde Bestien, die ihre Opfer roh verspeisen. Andere jagen nur das, was sie brauchen und stützen ihren Glauben auf ein Leben im Einklang mit der Natur. Andere verehren Götter, die Wissen über Kräuter für wichtig erachten.

Einzelne Familien haben sich im Laufe der Zeit auf unterschiedliche Wege des *Donns* konzentriert. Die *Daedonns* (Schattenfäuste) jagen still und heimlich. Die *Dagradonns* (Kampffäuste) sind mit die besten Kämpfer unter den *Donns*. Die kleinste Familiengruppe sind die *Amardonns* (Weltenfäuste), die es geschafft haben, die Elemente zu verwenden. Trotz dieser Familiennamen gibt es in allen Familien alle drei Traditionen, da durch das Partner-System oft Lehrer zur Verfügung stehen.

Nur selten verlassen die Wildelfen den *Alten Wald*. Sie pflegen kaum Kontakt zu anderen Wesen oder Zivilisationen.

3. Die Grauelfen aus Xatna: Xatna gedeiht verborgen in den Tiefen des Glordalwaldes. Die Hochkultur etablierte sich bereits im



Zeitalter der territorialen Genesung. Graueelfische arkane Weltenreisende erbauten Xatna mit keinem geringeren Ziel, als den Ort des größten kosmischen philosophischen Wissens aufzubauen.

Niemals hat eine andere intelligente Kreatur als die hiesigen Graueelfen die „*Stadt des universellen Wissens*“, wie Xatna auch genannt wird, betreten. Außerhalb Xatnas künden nur Gerüchte von ihrer Existenz. Xatna liegt in einem ausgedehnten Tal etwa 80 km südlich der Hügel des *Lands des Zwielichts*; umgeben von schützenden, dichtbewaldeten und regenverhangenen Berggipfeln im Glordalwald.

Als *Narson Drüsendick* fiel, kamen die Elfen aus Xatna den humanoiden Weltengesträndeten zu Hilfe. Ihre Zauber versiegelten letzte Tore, aus denen Finsterlinge strömten. Sie riefen die Hilfe der planaren Wächtergarde. Ob ohne Xatnas arkane Unterstützung die Humanoiden überlebt hätten, ist sehr zweifelhaft. Auch einige xatnaische Graueelfen fielen in den Anfangstagen des *Zeitalters der Humanoiden*. Daher leistete *Tirion von Tirnon* direkt nach seiner Krönung den *Xatnaischen Schwur*.

Von der Wissensmetropole aus leisteten die Elfen über die Jahrhunderte Widerstand gegen die Kreaturen aus dem *Land des Zwielichts*. Ihrer unermüdlichen Tapferkeit ist es zu verdanken, dass die umherliegenden Menschengebiete (Tirnon-Ost), nicht von dämonischen Horden überrannt worden sind, auch wenn es ihnen die Menschen heutzutage – oft in Unkenntnis des Wissens über Xatna – nicht danken.

Regiert, so künden gar ella-elarische Bardenlieder, wird Xatna von *Königin Madvenia von Xatna*, der *leisen Allwissenden*. 25.000 Grau- oder Hochelfen siedeln im bewaldeten Tal, in Xatna. Diese hochgewachsenen grazilen und unnahbaren Zeitgenossen haben goldene oder strohhelle Haare, blass-gräuliche bis aschfahle Haut und helle, blaue oder violette Augen.⁵

Xatna ist eine Stadt voll Wunder und Macht. Xatnaer leben in quadratischen grünrankig bewachsenen Steingebäuden. Ihre Dächer begärtnern sie farbenfroh. Arkane Magie wirkt stark in und um Xatna.

Graueelfen, die den Wunsch hegen, Xatna für immer zu verlassen, müssen sich einem *Ritual des Vergessens* unterziehen, um keinem Lebewesen vom genauen Standort der Stadt berichten zu können.

⁵ Sie sind grundverschieden mit den ella-elarischen Vali.



Religion ist unbedeutend in Xatna. Zwar werden Götter akzeptiert, aber ihren Lebenssinn leiten Xatnaer aus philosophischen Grundannahmen ab, wobei den Diskurs Erkenntnistheoretiker und Endlichkeitsphilosophen prägen.⁶

Die xatnaische Gesellschaft ist rigoros. Man siebt früh aus. Nur, wer im Alter von 25 Jahren den *Test der geistigen Befähigung* und im Alter von 75 Jahren den *Test des xatnaischen Wissens* besteht, den erwartet eine Zukunft. Neben einem Wissenstest müssen arkakundige Xatnaer ihr Zauberkönnen präsentieren und nicht arkakundige den Nachweis über Bogen- und Schwertkampftechniken erbringen.⁷ Nur etwa 2/3 aller Xatnaer bestehen beide Tests. Wer durchfällt, wird dem *Ritual des Vergessens* unterzogen und von altgedienten Xatnaern in die Feendwildnis überführt – böse



Zungen schlagen: ausgesetzt im *Feenwildnisreich Ertoadil*.

Etwa die Hälfte der Xatnaer kann arkane Zauber wirken. Viele Xatnaer sind Mitglieder in der *Akademie des Wissens*, dem (xatnaischen) Magier- und Philosophenorden schlechthin. Die *Akademie des Wissens* verfügt über die älteste und umfangreichste Bibliothek El-Anrons mit weit über einer Million Bücher.

⁶ Der xatnaischen Philosophie könnte man eigene Bände widmen.

Die bedeutendsten xatnaischen Philosophen sind **Erkenntnistheoretiker**, mit unterschiedlichen Ansätzen zur Lösung der Frage, was Gewissheit und Rechtfertigung bedeuten und welcher Zweifel bei welcher Überzeugung oder Annahme bestehen sollte. Hierbei werden neben den objektiven Kriterien der Zweifelbestimmung auch solche herangezogen, die sich aus der Geschichte eines Volkes (*kollektive Gedächtnistheorie*) oder aus dem Wissen, ein überlegenes humanoides Wesen zu sein (*Arroganztheorie*), ableiten lassen.

Neben den Erkenntnistheoretikern bestimmen **Endlichkeitsphilosophen**, die aus *Wissenschaftslogikern* hervorgingen, die Debatten. Sie gehen davon aus, dass jede überragende Zivilisation auf jeder Materia-Welt irgendwann die Ressourcen des Planeten so aufbrauchen werde, dass sie ihr eigenes Dasein damit unmöglich mache, sei es durch Arkanfädenauslöschung, Klimaveränderung, zu hohen Biomassenanteil ihrer Spezies oder durch Seuchen. Die Endlichkeit jedweder Ressource müsse die dominierende Spezies immer im Auge behalten. Infolge dessen müsse die eigene Spezies rechtzeitig den Absprung vom eigenen Planeten schaffen, um die eigene Zivilisation woanders fortleben lassen zu können. Die Frage der Rechtzeitigkeit des Absprungs (Wann ist es 5 vor 12?) wiederum sei nur anhand mathematischer Berechnungen zu ermitteln, wobei sie seit Jahrhunderten darum streiten, welche Faktoren in welcher Höhe die Formel beeinflussen.

⁷ Daneben muss ein jeder Jung-Xatnaer Basiswissen in Philosophie dartun. Er hat die *Spirale der depressiven Spezialisierung* zu rezitieren. Die Grundannahme dieses Gedankenkonstruktes ist, dass jede Gesellschaft zwar einerseits auf das Wissen der Vorgeneration aufbauen kann und dieses erweitert, aber dieser Wissenszuwachs immer komplexere Fragestellungen aufwirft, die dann nur ein Spezialist der jeweiligen Wissensdisziplin beantworten kann. Dieses *Nie-Enden-Wollende* der Fragen und *Nie-befriedigende-Antworten-Findende* sei eben depressiv, weil es die Frage aufwirft, ob es überhaupt endliche Erkenntnis geben kann. Dem könne der spezialisierte elfische Geist nur begegnen, indem er *Trotzende Ironie* walten lässt, wobei der Umfang der *Trotzenden Ironie* wiederum anhand weiterer philosophischer Prinzipien bestimmt werden muss (h.M.: *Akzeptanz des Endlichkeitsdenkens*, weniger verbreitet: *Göttlichkeitsfügung* oder das *Fehlbarkeitsparadoxon*).



Auch kulturell und künstlerisch sind Xatnaer, die etwas auf sich halten, sehr begabt und interessiert. Gemälde erhalten durch arkane Tricks täuschend echte Schärfe oder dreidimensionale Tiefe.

Xatna wurde um den *Stalagmit der Ewigkeit*, einen pyramidenförmigen Fels, der bis zu einer Höhe von 50 Metern steil in den Himmel ragt, errichtet. Den Stalagmit bedeckt eine immergrüne Kletterpflanze, deren Blüten im Sommer rosa strahlen. Die leise knisternde Pyramide sendet überwältigende arkane Magie aus. Selbst Nichtzauberer können den mächtigen arkanen Knotenpunkt erahnen, der um die Spitze pulsiert. Magische Ausspähungsversuche in einem Radius von 20 Meilen scheitern zwangsläufig. Teleportation innerhalb dieses Radius ist nur xatnaischen Grauelfen möglich. Darüber hinaus schützt der *Stalagmit der Ewigkeit* die Umgebung durch ein gigantisches Kraftfeld, sodass nur Elfen näher als 10 Meilen an Xatna heran kommen.

Der einzige Weg für Nicht-Xatnaer führt durch fallengespickte Tunnel der Tiefe in die verborgenen tiefen Kammern der *Akademie des Wissens*.

Neben dem Fels ragt der steinerne *Palast Xatendria* von *Königin Madvenia* empor.⁸

4. Einzelne Klanelfen: Elfengruppen leben in verschiedenen Teilen Anrons, sei es in Städten der Menschen oder in Elfentown in Farbenhafen. Dunkelelfen hausen in tiefen Höhlen.

5. Halbelfen: Halbelfen kommen nur selten vor und spielen in ganz El-Anron – abgesehen von der Region um Valdor – eine untergeordnete Rolle. In Grünwald als „Bastarde“ gezeißelt, leben diese Mischlinge verteilt, oft als Einzelgänger, in menschlichen Dörfern und Städten in Tirnon. Die wenigen Halbelfen schlagen oft ungewöhnliche Wege ein.

⁸ Wichtige Elfen in Xatna: *Madvenia von Xatna*, weitsichtige Führerin. Sie selbst hat bereits im *Land des Zwielichts* gegen Untote gekämpft. *Madvenia* führt ein elfisches Langschwert, das über die Macht verfügt, Teufel oder Dämonen auf ihre Heimatebene zu bannen. *Alona*, Ehrenbürgerin von Xatna und Führerin der Akademie, Magierin, Erzmagierin; *Alona* führt seit mehreren Jahrzehnten die *Akademie des Wissens*. Sie entwickelte eine Reihe von Zaubern, zu denen Mitglieder der Akademie Zugang besitzen. *Amoniadog*, Führer der königlichen Garde, Waldläufer; *Amoniadog* unternahm häufig Erkundungsgänge in die südliche Region des *Land des Zwielichts*. Ihm und den anderen Mitgliedern seiner grauelfischen Abenteurergruppe ist es zu verdanken, dass Xatna gut vorbereitet war auf organisierte Attacken der Kreaturen des *Land des Zwielichts*.

