

Spielhintergrund der Eldar in Selbion

von Valerie Palmowski

Inhalt

1. OT Tipps: Wie spiele ich einen Elfen Charakter?

1.1 Das Elfenkostüm

1.2 Elfisches Verhalten

2. IT Hintergrund (Kurzversion)

2.1 Die Eldar. Gesellschaft, Kultur, Glaube nach der „Quenta Valyari“, verfasst von Franz Aschenbrenner und Sonja Hammes (Stand 2011), erweitert um das neue Magiekonzept der Eldar (Stand 2016)

2.2 Die Eldar in Selbion. Tharbad, der Auszug der Eldar aus Vinya Noré. Leben in Selbion (Stand 2016)

1. OT Tipps: Wie spiele ich einen Elfen-Charakter?

Du hast dich dazu entschieden, einen Elfen im LARP darzustellen? Im Folgenden ein paar Tipps, was du beachten solltest.

Am besten beginnst du damit, dich zu fragen, was einen Elfen, Elben oder Eldar für dich ausmacht.

Interessant zu wissen: Im LARP werden die Begriffe Elfen, Elben und Eldar oft synonym verwendet. Die kleinen, geflügelten Wesen wie Disney's Tinker Bell werden Feen genannt und gehören nicht zu den Elfen. Auf den ECW Events bezeichnen die Elfen sich selbst als Eldar, was so viel bedeutet wie „Das Volk der Sterne“.

Durch die „Der Herr der Ringe“-Verfilmungen kennt jeder Elben wie Legolas, Elrond und Galadriel. Auch bei den ECW Events orientieren wir uns an den Elben des Herrn der Ringe.

Ob du im LARP als Elf erkannt wirst oder nicht, hängt einerseits von deinem Kostüm und andererseits von deinem Verhalten ab.

1.1 Das Elfenkostüm

Das wichtigste Merkmal sind selbstverständlich die spitzen Elfenohren, die du in jedem LARP-Shop oder auf den ECW Events kaufen kannst. **Es gibt keine Elfen ohne spitzen Ohren!** Alle Formen, außer den extrem langen World of Warcraft Ohren, sind denkbar. Sehr hilfreich ist auch spezieller Hautkleber, der in Filmen und im Theater zum Einsatz kommt (ebenfalls erhältlich in den LARP-Shops). So kannst du die Ohren nicht verlieren.

Generell gelten Elfen als hochgewachsen, schlank und schön, außerdem talentiert in verschiedensten Künsten. Da wir alle nur Menschen mit Kunststoffohrkappen und nicht perfekt sind, versuchen wir dem Ideal nachzueifern. Du solltest also auf dein Äußeres achten und gegebenenfalls dazu bereit sein, zu singen, ein Gedicht vorzutragen oder dich mit einem lehrreichen Buch – in das du scheinbar vertieft bist – blicken zu lassen. Auch ein besonderer Kampfstil wird deine Elfendarstellung glaubwürdiger erscheinen lassen.

Deine Kleidung kann so aussehen, wie es dir gefällt, aber auf Jeans und T-Shirt solltest du nach Möglichkeiten lieber verzichten. Klamotten aus Leinen, Wolle oder Baumwolle sind fürs LARP und für Schmuddelwetter geeignet. Besonders elegant wirken (Kunst)Seide und Samt.

Die meisten Elfen tragen lange, geflochtene Haare, doch auch andere Frisuren können vorkommen. Da eine Kopfbedeckung gegen Sonne und Regen schützt und für alle Teilnehmer der ECW Events verpflichtend ist, solltest du dir auch darüber Gedanken machen. Filzhüte, Gugeln und Kopftücher können mit Bemalungen, Broschen, Federn oder Stickereien elfischer gestaltet werden.

Lass dich beim Zusammenstellen deiner Gewandung von Filmen, Büchern und Comics inspirieren:

- Herr der Ringe / Der kleine Hobbit von J. R. R. Tolkien
- Eragon von Ch. Paolini
- Die Elfen von B. Hennen
- Record of Lodoss War von R. Mizuno

Einen guten Einblick gibt die auch die ECW Bildergalerie auf unserer Homepage: www.ecw-event.de/galerie/ !

Die Eldar Selbions gehören sechs verschiedenen Häusern an.

Jedes Haus hat seine eigenen, speziellen Hausfarben und viele Eldar färben ihre Kleidung auf diese Weise. So können andere sofort erkennen, aus welchem der Häuser sie stammen.

An diesem Farbcode kannst du dich beim Nähen orientieren, allerdings muss nicht zwangsläufig deine gesamte Kleidung aus den entsprechenden Farben bestehen. Manche Vertreter des Hauses Galathilion tragen beispielsweise nur rote Gewänder, während manche Mitglieder des Hauses Uilos lediglich ein lilafarbenes Band an ihrem Ärmel als Erkennungszeichen befestigen.

Haus	Farbe
Aerin	Weiß/Gold
Galathilion	Rot/Gold
Uilos	Weinrot/Lila
Ailinel	Himmelblau
Nolwe	Grün/Weiß
Indome	Grau/Meerblau

1.2 Elfisches Verhalten

Das wichtigste zuerst: Auf den ECW Events sprechen die Eldar als Alternative zur groben Sprache der Menschen bevorzugt die sogenannte Halbsprache, was Englisch entspricht. Du solltest dich also in Englisch halbwegs gut ausdrücken können.

Die Muttersprache der Eldar ist Sindarin, wie es von Tolkien entworfen wurde. Eine Liste mit Ausdrücken kannst du von der Elfenorga im Vorab bekommen (Mail an elfenorga@ecw-event.de).

Ein Eldar ist nicht nur ein Mensch mit spitzen Ohren: Eldar werden deutlich älter als die meisten anderen Völker. Neben Menschen fühlen sie sich wie Eltern, die Kinder beim Spielen beobachten. Du solltest also eine gewisse geistige Reife zeigen und stets wohlüberlegt handeln.

Bei der Wahl deines Alters solltest du gut überlegen! Generell zählen Eldar Jahre sehr ungenau, auf ein Jahrzehnt mehr oder weniger kommt es für unsterbliche Wesen kaum an. Je jünger ein Eldar ist, desto leichter ist er zu spielen, denn du musst (auch OT!) viel weniger wissen und können.

Für die ECW Events gibt es folgende Richtlinien:

Mit etwa 20 Jahren beginnt das Teenageralter der Eldar. Es ist die erste Phase, in welcher sie von zuhause losziehen, um die Welt kennenzulernen. Das Teenageralter dauert wesentlich länger an als bei Menschen.

Zwischen 40 und 70 Jahren werden junge Eldar üblicherweise in die Gemeinschaft der Erwachsenen aufgenommen und erhalten ihre Tengwe (*Siehe 2.1 Die Eldar. Gesellschaft, Kultur, Glaube -> Tengwe-Zeremonie*). Genau diese Altersspanne von 20-70 Jahren ist auch für dich als Spieler empfehlenswert.

200-jährige Eldar sind zwar verglichen mit der Unendlichkeit noch recht jung, die Vorbereitung einen solchen Charakter überzeugend darzustellen sind jedoch enorm.

Das musst du als Eldar auf jeden Fall wissen:

- Welchem Haus gehöre ich an? Dein Name wird durch den Zusatz „ed i noss“ und den Namen deines Elfenhauses ergänzt. Zum Beispiel stammt Celewen aus dem Haus Nolwe, ihr voller Name lautet also Celewen Goldleaf ed i noss Nolwe.
- Wo komme ich her, wo lebt meine Familie, wie heißen meine Eltern, Geschwister und Freunde?
(OT Tipp: Auch wenn es unter vielen Spielern beliebt zu sein scheint, DU bist ein Eldar, also nach Möglichkeiten bitte nicht alle Verwandte und Freunde für tot erklären! Eldar leben theoretisch ewig!)
- Was habe ich in den vergangenen Jahren / Jahrzehnten gemacht?
- *Und, ganz wichtig, insbesondere für Felder der Ehre:* Warum bin ich das Ausbildungslager der Menschen gekommen?

Eldar neigen dazu, sich mehr Zeit zu nehmen als ein Mensch dies tun würde: Sie bewundern eine Blüte, die sie am Wegesrand entdecken und überdenken ihre Entscheidungen, anstatt sofort mit einer Antwort herauszurücken.

Auch streben Eldar immer nach neuem Wissen und zögern nie, etwas Neues zu lernen. Die schönen Künste - wie Musik, Lyrik oder Philosophie - werden von ihnen ebenso hoch geschätzt wie die Kampfkunst. Eldar streben in allen Bereichen nach Perfektion. Sie legen Wert auf höfliche, respektvolle Umgangsformen. Eldar bevorzugen es beispielsweise mit Besteck zu essen und achten auf Sauberkeit und Ästhetik.

Mit materiellen, vergänglichen Dingen wie Geld können sie wenig anfangen, erkennen jedoch die Notwendigkeit, diese beim Austausch mit den Menschen zu verwenden. Wenn jemand einem Eldar einen Gefallen schuldet, ist dies für den Eldar wertvoller als jede Bezahlung!

Ein Leben im Einklang mit der Natur und dem Gleichgewicht von Leben und Sterben, Licht und Schatten, generell der irdischen und der überirdischen Welt, ist für Eldar sehr wichtig. Sie achten alles Leben und betrachten sich selbst als die Hüter der Schöpfung ihrer Götter, der Valyari.

Der Untod wird jedoch nicht als Teil dieses Gleichgewichts, sondern als widernatürlich angesehen und deshalb gnadenlos bekämpft.

Und noch eine letzte wichtige Anmerkung zum Schluss:

Eldar können niemals zu Vampirelfen oder Untotenelfen werden! Auch gibt es keine Halbelfen oder andere Mischformen.

2. IT Hintergrund (Kurzversion)

2.1 Die Eldar. Gesellschaft, Kultur, Glaube

Die Eldar Vinya Norés

Seit langer Zeit leben die Eldar in Vinya Noré, einer Welt, die nur von ihresgleichen bewohnt wird. Hier herrschen die Hochkönigin, die „Ithilen odril“ (Mondmutter), und der Hochkönig, der „Castamir“ (Kronjuwel), die zwei höchsten Vertreter ihres Volkes.

Die Gesellschaft der Eldar teilt sich in zwei Klassen. Die meisten gehören der Klasse der einfachen Eldar an. Zu ihnen zählen beispielsweise Handwerker, Bauern, Soldaten, Händler und Künstler.

Die Klasse der Edlen, die dem Adel der Menschen ähnelt, kann ein Eldar nur erreichen, indem er oder sie ein Meister der Künste wird. Angehörige dieser Klasse haben sich durch ihre Taten und Werke ausgezeichnet und sich so einen Platz im Kreis der Edlen verdient.

Die Eldar leben in einer matriarchalischen Gesellschaft, weshalb weibliche Eldar ihren männlichen Gegenspielern im Rang übergeordnet sind.

Alle Eldar gehören einem der neun Häuser an, welche verschiedene Gebiete in Vinya Noré bewohnen. Die Häuser unterscheiden sich in ihren Werten und kulturellen Prägungen. Jedes Haus wird von einer Tyelperin und einem Malantur angeführt, welche von der Ithilen odril unter Beratung der übrigen Anführer der Häuser eingesetzt werden.

In Zeiten schwerer Entscheidungen berufen die Ithilen odril und der Castamir den sogenannten Rat der Häuser ein, um die Geschicke der Eldar zu lenken. Die Tyelperin und der Malantur eines jeden Hauses gehören ihm an. Die Tyelperinna bilden dabei den silbernen Kreis, die Malantura den goldenen. Geleitet wird der Rat der Häuser von der Ratsherrin, der Rîn-estel, einer Auserwählten der Ithilen odril.

Da die Eldar von Natur aus unsterblich sind, werden sie deutlich älter als die Menschen und Vertreter anderer Völker. Nach der Erlangung einer gewissen geistigen Reife werden junge Eldar in die Gemeinschaft der Erwachsenen aufgenommen. Dies wird mit einem Ritual, der Tengwe-Zeremonie, unter Leitung einer Edlen oder einer ihrer engsten Vertrauten vollzogen. Bei der Zeremonie erhält der junge Eldar zum ersten Mal die Tengwe, eine besondere Gesichtsbemalung, die ihn als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft der Eldar ausweist. Die Tengwe unterscheidet sich je nach Haus, ist gleichzeitig jedoch ein sehr individuelles Merkmal, das die Eldar für den Rest ihres Lebens tragen.

OT Information: Nachdem du das erste Lehrjahr abgeschlossen hast, darfst du an der Tengwe-Zeremonie teilnehmen, um deine eigene Bemalung zu erhalten. Am besten überlegst du dir bereits im Voraus, welche Farbe zu deinem Charakter passt und warum. Wenn es soweit ist, wirst du auf dem Event noch einmal die Gelegenheit bekommen, dich entsprechend auf die Zeremonie vorzubereiten.

Eldar können unter bestimmten Bedingungen trotz ihrer scheinbaren Unsterblichkeit aus der irdischen Welt scheiden. Sie fallen Kampf und Krieg genauso zum Opfer wie jeder andere und manchmal wählen sie in Trauer oder Wahnsinn ihren eigenen Tod. Dies geschieht allerdings äußerst selten. In ihrer Weisheit sind ihnen viele Geheimnisse bekannt, die den Menschen verschlossen bleiben.

Die Eldar *wissen* von der Existenz ihrer Götter und *glauben* nicht nur an sie, wie es andere Völker zu tun pflegen. Schwindet ein Eldar aus der Welt, so bleibt sein Körper zurück, während seine Seele von Ithildin, der höchsten Göttin der Eldar, zu den Sternen geleitet wird.

Die Valyari - Götter der Eldar

Die „Valyari“ (Götter) werden von Eldar auf ihre ganz eigene Weise verehrt. In Zeiten der Not werden sie um Hilfe gebeten, in Zeiten des Friedens und der Ruhe sprechen die Eldar zu ihnen und loben ihre Schöpfung oder versuchen ihre Gunst zu erlangen, um Unterstützung bei ihren Taten zu erhalten. Denn das wichtigste Ziel im Leben eines jeden Eldars ist das Finden und Erfüllen seiner persönlichen Bestimmung, um seine Rolle in der Schöpfung der Valyari zu erfüllen.

Einst erschuf Illya die Welten und die Valyari, neun weibliche und neun männliche Götter, welche ihrerseits in der Lage waren Wesen zu erschaffen. Ihnen untertan sind die Endiliar (Diener der Valyari). Valyari und Endiliar sind frei in der Wahl ihrer Gestalt.

Zu den hohen vier der weiblichen Valyari zählen...

Ithildin, die Herrscherin der Valyari und Mutter der Eldar. Ihr zur Seite steht Sivintâr, König der Valyari. Beide haben es sich zur Aufgabe gemacht, den Willen Illyas zu erkennen und die Geschicke der Welt zu lenken und sie zu verteidigen, falls nötig. Ithildins Reich ist die Nacht, der silbern scheinende Mond ihr liebster Anblick, weshalb er zu ihrem Symbol erhoben wurde;

Kandiora, die Valyar der Kunst, deren Harfenspiel den Samen der Kreativität in die Wesen der Schöpfung brachte;

Niamar, die Hüterin des Kreislaufs von Leben und Vergänglichkeit, welche den Tieren einst ihre Stimmen verlieh;

Ranaai, die Schöne, welche für das Weiterbestehen des Lebens, die Fruchtbarkeit und Liebe steht.

Die niederen fünf sind...

Thialle, die Hüterin des Lebens, der Natur und der Pflanzen. Ihr Diener ist Abalkor, der Fürst des Waldes, der einst die Schöpfung Thialles schützte, doch nun im Hass gegen jeden Schädling auf sich allein gestellt kämpft;

Nimoe, die jüngste, sprunghafteste der Valyari und Tochter der Quellen;

Suvirén, die Herrin der Luft. Brisen, Winde und Stürme sind ihre Stimme, zwei weiße Fächer ihr Erkennungszeichen;

Esselja, die Valyar des Wissens, welche alles weiß, was ist und war. Sie hütet die Gareth Induras, die unendliche Bibliothek. Ihre Dienerin und Beschützerin in der Gestalt einer großen Eule ist Numune;

Erannya, Schwester Esseljas. Einst strebte sie danach allen Wesen die Macht der Valyari zugänglich zu machen. Zwar waren alle Geschöpfe vom Hauch der Valyari erfüllt, sie hatten jedoch keinen Zugang zu der ihnen innewohnenden Macht. Erannya bahnte mit ihrem Geist einen Weg für die Macht der Valyari. Ein Teil jener Macht, die einst durch den Willen der Valyari geformt und gebunden worden war, konnte nun aus seinem Platz gelöst und in der irdischen Welt von denen, welche ein Geschick dafür haben, genutzt werden. Die Magie war geboren! Doch brachte Erannya auch einen Fluch über die Welt, denn sie verfiel der Magie und wurde süchtig nach ihr. In ihrem Wahn tötete sie ihren Gemahl Dalarios und wurde von den anderen Valyari auf ewig mit einer von ihnen gesponnenen magischen Kette gebunden. Einer ihrer Diener ist Sal, der große Verschlinger. Al'Shawendra, die Spinne, ist eine weitere Dienerin, welche Erannya schuf, um durch sie ihre Magie vor dem Eingreifen der Valyari zu schützen und sie so zu erhalten.

Zu den hohen vier der männlichen Valyari gehören...

Sivintâr, der Herrscher der Valyari. Er ist der Gemahl und Beschützer Ithildins, er berät sie bei ihren Entscheidungen. Sein Reich ist der Tag, die Sonne mit ihrem goldenen Glanz sein Symbol. Sein Diener ist Nequidal, der sich gern als Feuervogel zeigt;

Lodoor, Beschützer der Kranken und Hüter der verstorbenen Seelen. Sein Diener ist Sathardor, der die Seelen der Toten abholt und sie in Lodoors Hallen geleitet;

Lohm, der Traumweber und Bruder Lodoors, welcher den Willen Illyas durch Träume übermitteln kann;

Luor, der große Heerführer der Valyari, der noch keine Schlacht verlor. Sein Diener war Magog, der sich aus Eifersucht gegen die Schöpfung der Valyari wandte.

Die niederen fünf sind...

Berannion, der Jäger, welcher sein Wirken der Jagd auf alle finsternen Kreaturen verschrieben hat. Sein Diener ist Uroskwe, der auch Windläufer genannt wird und Berannion in Gestalt eines weißen Wolfes bei der Jagd begleitet;

Golthurm, der große Schmied, dessen Esse tief im Inneren der Erde liegt. Seine Dienerin ist Gilian Ranyar, die von den Menschen Myria genannt wird;

Kargoran, Valyar des Meeres, der durch die unerwiderte Liebe zu Ithildin für die Gezeiten sorgt. Seine Dienerin Marevia zeigt sich in Form einer gigantischen Seeschlange, welche Sturm sät und die Wellen aufpeitscht;

Ladrumil, der geschickteste Schwertkämpfer der Valyari, der sein Augenlicht opferte, um seine anderen Sinne zu schärfen;

Dalarios, welcher einst Hüter der Ewigkeit war. Nach seinem Tod wurden beinahe alle irdischen Wesen sterblich und begannen den ersten großen Krieg. Allein die Eldar blieben ewig. Diener Dalarios ist Silvur, der die Gestalt einer geflügelten Schlange hat.

Die Magie der Eldar

Die Eldar sind nach dem Vorbild der Valyari geschaffen worden, sie sind magische Wesen und waren die ersten, welche die von Erannya entfesselte Magie für ihre Zwecke nutzen konnten. So ist jeder von ihnen theoretisch in der Lage Zauber zu wirken. Eldar sind nicht an ein magisches Element gebunden, nur selten spezialisieren sie sich, wie es die Menschen zu tun pflegen. In jedem Haus werden jedoch bestimmte Hauszauber gelehrt.

Manche Eldar sind allerdings nicht in der Lage mit ihrer magischen Gabe umgehen, oder ignorieren diese, während andere zu großen Magiern aufsteigen. Ohne die nötige Ausbildung können sie nur unter Anleitung eines erfahrenen Magiers zu einem Zauber beitragen, indem sie die ihnen innewohnende Kraft abgeben. Diese Unterstützung funktioniert meist problemlos, auch bei Ritualen, die von menschlichen Magiern durchgeführt werden.

Unerfahrene Eldar benötigen für ihre Zauber Spruch, Geste und Komponente, um ihren Willen zu fokussieren. Geübte Magieanwender hingegen müssen sich nicht mehr auf derartige Hilfestellung verlassen und können ohne sie Zauber wirken. Aus Höflichkeit vor den Menschen verwenden die Eldar die drei Aspekte jedoch, um Verwirrung und Neid zu vermeiden.

Die Eldar sind zwar in der Lage menschliche Zauber zu wirken, allerdings schadet ihnen diese unnatürliche, rohe Art der Magie immens. Unabhängig davon, ob der Eldar selbst den menschlichen Zauber spricht, oder durch einen menschlichen Magier geheilt wird, erleidet er dadurch Schmerzen, die ihm körperlichen Schaden zufügen und ihn im Extremfall in den Wahnsinn treiben können. Aus diesem Grund nutzen Eldar diese Form der Magie nur im äußersten Notfall!

Menschen sind andersherum nicht fähig, die Zauber der Eldar zu sprechen. Sie vertragen die natürliche Magie der Eldar ausgezeichnet und können von ihr geheilt werden.

OT Information: Wenn du einen Elfenmagier spielen möchtest, kannst du die Grundlagen durchaus bei einem menschlichen Magier erlernen. Du musst die Zauber dann lediglich an deinen Charakter anpassen. Weitere Informationen dazu erhältst du auf den Events.

Nach Abschluss des dritten Lehrjahres bist du als Elfenmagier theoretisch in der Lage ohne Spruch, Geste und Komponente zu zaubern. Du solltest deine Zauber aber trotzdem gut darstellen, da deine Mitspieler sonst nicht wissen, wie sie auf deine Magie reagieren sollen, oder dich schlichtweg ignorieren werden.

Wie die Eldar nach Selbion kamen

Lange bevor die Südlande ihren Namen bekamen, trug es sich zu, dass die Eldar die Welt fern ihres abgeschiedenen Reiches kennenlernten. Sie verließen ihre Heimat Vinya Noré durch magische Pfade, was sie selbst als „durch den Nebel gehen“ bezeichnen.

Noch bevor die Menschen von Selbion sprachen, herrschten die Eldar dort bereits in ihren erhabenen Städten im Herzen der Wälder. Einige Städte, wie *Tawarsul*, bestehen seit Jahrhunderten fort, ohne dass je ein Sterblicher seinen Fuß in sie setzte. Andere Siedlungen haben den Austausch mit den Menschen schätzen gelernt. Insbesondere im Osten Selbions, in den Plains of Distress, gibt es einige weltoffenere Eldarstädte. Die größte von ihnen wird *Elenath* genannt.

Als der Untod seine Klauen nach Selbion ausstreckte, verweilten die Eldar in Vinya Noré tatenlos, sahen sie sich doch als stille Beobachter und Hüter des Gleichgewichts und nicht als Lakaien der Menschen an. Im Jahre 10 der Angst nach selbiatischer Zeitrechnung kam es unter den Eldar zu einem Konflikt. Während einige Eldar sich den Menschen gegenüber gleichgültig und misstrauisch verhielten, erfüllte insbesondere die in Selbion lebenden Eldar der Wunsch, ein Bündnis gegen den Untod zu schließen. Die Frage, ob der Kampf gegen die Feinde der Menschen von einer Armee der Eldar unterstützt werden sollte, entzweite die elfische Gesellschaft.

2.2 Die Eldar in Selbion

Tharbad

Als bei einem nächtlichen Angriff im Jahre 10 der Angst nach selbiatischer Zeitrechnung ein Eldar des Diplomatenhauses Aerin beim Beschützen einer menschlichen Siedlung getötet wurde, löste das eine regelrechte Welle der Empörung in Vinya Noré aus.

Mierani ed i noss Aerin aus der einflussreichen Familie Milad war ein Edler, der als hoher Richter und Berater schon im Dienste vieler wichtiger Eldar gestanden hatte. Gerüchten zufolge war er in der Absicht Bündnisse mit einigen Rittern der Menschen zu schließen in die Gegend um Ruby Castle gekommen, wo er Opfer eines starken Untotenangriffs wurde.

Der Rat der Eldarhäuser wurde einberufen, um sich des „Problems“ Selbion endlich anzunehmen. Es folgte die Zweiteilung der Gesellschaft der Eldar, von den Eldar selbst nur als *Tharbad* bezeichnet.

Viele Eldar verließen Selbion für immer. Alle den Menschen freundlich und wohlwollend gesinnten Eldar, welche den Untod als Bedrohung des Gleichgewichts der Welt ansehen und ihn aus diesem Grund vernichten wollen, zogen jedoch dauerhaft nach Selbion aus.

Die Pfade durch den Nebel wurden hinter ihnen verschlossen, nur noch wenige, geheime Zugänge verbinden Vinya Noré und Selbion in diesen schweren Zeiten. So war der Auszug aus Vinya Noré keine leichte Entscheidung für diejenigen, deren Familien und Freunde in der Heimat verblieben.

Der Kriegsgrafen Wulvric Baron von Ehrenwill und die neue Herrscherin der Eldar in Selbion, Andra Laurea´annunluth ed i noss Galathilion, schlossen daraufhin ein in ganz Selbion gültiges Bündnis zwischen Menschen und Eldar.

Leben in Selbion

Hauptsächlich sind Vertreter aus sechs Eldarhäusern in Selbion präsent.

Die drei großen Häuser:

Das Haus Aerin, dessen Angehörige häufig als Diplomaten, Richter, Berater und Boten fungieren. Ihre Farben sind weiß und gold.

Das Haus Galathilion, mit seinen mächtigen Kriegerern und Kampfmagiern, die keinem Gegner weichen. Zu erkennen an den Farben rot und gold.

Das Haus Uilos, dessen stolze Handwerker sich wie keine anderen auf die Verarbeitung von Metallen zu hochwertigen Rüstungen, Waffen und Schmuck verstehen. Ihre Farben sind weinrot und lila.

Die kleinen Häuser:

Das Haus Ailinel, dessen Heiler auch weit über die Grenzen Vinya Norés bekannt sind. Zu erkennen an der Farbe Himmelblau.

Das Haus Indome, mit seinen vom Fernweh getriebenen Seefahrern und Abenteurern. Ihre Farben sind grau und blau.

Das Haus Nolwe, dessen Angehörige als Sänger und Geschichtenerzähler stets dem Wind folgen. Ihre Farben sind grün und weiß.

Allen voran waren es Edle der Häuser Aerin und Galathilion, welche die Organisation des in kleinen Gruppen erfolgenden Auszuges aus Vinya Noré lenkten und den Kontakt zu den Befehlshabern der Menschen suchten. Mittlerweile verfolgt das Haus Aerin vor allem diplomatische Aufgaben, wie beispielsweise die Leitung der Verhandlungen mit den Menschen Selbions, während das Haus Galathilion den Kampf gegen den Untod organisiert.

Die Eldar der Häuser Nolwe und Ailinel entwarfen ein dichtes Kontaktnetz zwischen den alten und neuen Städten der Eldar und bemühen sich den alten Gebieten der Eldar wieder neues Leben einzuhauchen. Auch bereiten sie die zukünftige Versorgung vor, indem sie sich mit den in Selbion heimischen Gewächsen vertraut machen.

Die Angehörigen des Hauses Uilos konzentrieren sich besonders auf die bereits bestehenden Eldarstädte. Sie sichern Ressourcen, wo es ihnen möglich ist, und verbessern die Versorgung und den Handel, soweit es ihre Kraft im Kampf gegen den Feind zulässt.

Dem Haus Indome kam die Aufgabe zu, den Austausch mit Vinya Noré nicht völlig abbrechen zu lassen und die Passage über die Seen und Flüsse Selbions für Eldar zu ermöglichen. Außerdem wurden sie zu den Wahrern des Wissens erklärt und sollen dafür sorgen, wichtige Informationen an die neu entstehenden Bibliotheken zu senden.

Die aus Vinya Noré mitgebrachten Traditionen werden auch weiterhin geachtet: Zur neuen Hochkönigin der Eldar Selbions, der „Cýron odril“ (Neumondmutter), wurde Andra Laurea´annunluth ed i noss Galathilion, der neue Hochkönig, der „Cýron castamir“ (Neumondjuwel), wurde Daedanor Thalion ed i noss Galathilion.

Jedes Haus wählte sich eine Tyelperin und einen Malantur, um es anzuführen.

Neu sind für die Eldar die vielen Gebiete, in welchen Vertreter völlig verschiedener Häuser aufgrund des Krieges dicht zusammenleben. So etwas hatte es in Vinya Noré nicht gegeben.

Es wurden kleine Räte gebildet, um den gemeinsamen Alltag zu regeln. In diesen wurden je ein weiblicher und ein männlicher Angehöriger eines jeden anwesenden Hauses berufen. Die Leitung des kleinen Rates oblag einer von der Cýron odril bestimmten Ratsherrin.

Da kein großes Heer aus Vinya Noré entsandt wurde und die Eldar bisher nur vereinzelt gegen den Untod gekämpft hatten, schließen sich viele unerfahrene Eldar den menschlichen Ausbildungslagern an. Die stärkste Bastion der Eldar ist nun *Caragnaur*, im Westen Selbions. Dort begründeten die Hochkönigin und der Hochkönig ihren Sitz. Daedanor und Andra ed i noss Galathilion leiten von dort alle größeren militärischen Aktionen gegen den Untod. Sie sind dem Kriegsgrafen in Rang und Titel ebenbürtig und wurden erwählt, wenn nötig den Rat aller Eldar in Selbion zu versammeln und zu leiten. Sie sind die letzte Instanz der Eldar in Selbion.

Eine zweite Bastion, *Turma*, im Süd-Osten des Landes gilt ebenfalls als sicherer Rückzugsort, insbesondere jedoch als ein allen Häusern offen stehender Knotenpunkt. Die höchsten in Selbion lebenden Vertreter des Hauses Aerin verweilen dort.

Während das Streben vieler Eldar auf den Kampf gegen den Untod und die Sicherung ihrer neuen Gebiete gerichtet ist, erzählen ihre Geschichten und Lieder von der Pracht der verlorenen Heimat.

Einige Menschen stehen den für sie fremden Völkern nach wie vor misstrauisch gegenüber. Ebenso gibt es Eldar in Selbion, welche die Gesellschaft von Menschen nach wie vor meiden. Es gibt allerdings immer mehr Gebiete, wie beispielsweise das Rittergut Elmswald bei Ruby Castle, die sich der neuen Situation anpassen: dort leben Eldar und Menschen als Nachbarn, die sich gegenseitig unterstützen.