

## Sphäre: Der „Traum“



### **Einleitung:**

Die Heimat der Mondelfen ist eine Stadt innerhalb einer kargen Sphäre Ariochias, in der es an allem mangelt, nur nicht an Magie. Dämonenangriffe machen sie zu einem sehr gefährlichen Ort.

### **Magietheoretische Zuordnung**

Der Traum ist eine nicht allzu große, in sich geschlossene Sphäre, welche spontan entstand. Ihre ungefähre Position ist zwischen dem elfischen Totenreich und der Traumebene.

Die Abgrenzung zu allen anderen Ebenen ist bis auf eine Stelle, der Bresche, absolut und auch durch mächtigste Magie nicht zu brechen. Nicht einmal für die Seelen der Toten gibt es ein Weitergehen. Die Sphäre besitzt ein magisches Netz mit hohem Potential. Wie die Zeit relativ zu Ariochia vergeht, ist nicht bekannt.

### **Magie**

Unkontrollierte und verheerende Flutwellen purer Magie strömen durch die Sphäre. Sie wurden durch regelmäßige Verwendung, sowie deren Bindung in magische Netzstrukturen beruhigt. Es kommt jetzt kaum noch zu magischen Stürmen.

Selbst triviale Aufgaben werden durch Magie erledigt. Magie ist ein nützliches Werkzeug, dessen sich jeder Traumelf bedienen kann.

### **Klerikales**

Die Elfen selbst haben keine Kleriker\*innen und beten keine Götter an. Da der Traum keinen Teil der Schöpfung darstellt, ist auch göttliches Wirken hier sehr stark begrenzt und der Einsatz klerikaler Kräfte wohl nur den mächtigsten Götterdiener\*innen möglich.

### **Bewohner\*innen / Existierende**

Der Traum hat keine indigene Bevölkerung, Flora oder Fauna. Alles Lebendige in der Sphäre wurde von außerhalb mitgebracht oder magisch erschaffen. 1500 – 2000 Traumelfen leben in der einzigen Stadt innerhalb der Sphäre, Tirion. Die Seelen der Toten sind in Kristallen in einer Art Garten gebunden. Dämonen schlichen sich durch eine Bresche im Traum ein, sie greifen ohne Unterlass Tirion an.

### **Geschichte**

Die Geschichte des Traumes und den Traumelfen ist Stoff von wenigen Liedern und Geschichten, denn es wissen nur wenige über diese Sphäre oder deren Bewohner Bescheid. Näheres steht in „Details der Traumsphäre“ beschrieben.

### **Erscheinungsbild / Geographie**

Eine surreale Umgebung geprägt von der urtümlichen Macht frei fließender Magie mit Felsformationen, tiefe Schluchten und bunte Edelsteingruppen. Der Traum ist in ewiges, blau-violettes Zwielflicht getaucht. Tirion ist einem Wunder an elfischer Baukunst.

Die Drachenbresche ist ein markanter Punkt im Erscheinungsbild des Traums. Vier gleichmäßige Risse in der Sphäre erinnern an einen Klauenhieb, die einen Einblick in die Nebel dahinter bieten. Rund um die Bresche ziehen sich schwarze Adern der Korruption durch die Landschaft und ein gewaltiger Heerwurm schiebt sich unaufhörlich durch Teile der Bresche in den Traum hinein.

### **Politik und Kultur**

Fünf hohe Häuser lenken die Geschicke der Traumelfen. Die Häuser werden aristokratisch geführt, Titel werden in der Regel vererbt. Jeder Traumelf, unabhängig vom eigentlichen Beruf, ist Teil der „Guardians“, eine Miliz für diejenigen, die nicht direkt einer militärischen Tätigkeit nachgehen.

Zwischen den Geschlechtern herrscht absolute Gleichberechtigung.

Hoch spezialisierte Magier, „Crystal Singer“ und „Soul Speaker“ bilden den Kern der Traumelfengesellschaft. Während die einen mit ihrer Musik Kunstwerke, Waffen und Artefakte aus magischem Kristall erschaffen, kümmern sich die anderen um die Seelen der Toten und der selten vorkommenden Kinder.

### **Mythen und Geschichten**

Heldengeschichten der Traumelfen dienen nicht, wie bei anderen Völkern, dazu, ein gutes Beispiel zu geben oder andere zu großen Taten zu inspirieren, sondern als Warnung. Alles endet früher oder später in Tragödie und Trauer. Es sind nicht die Protagonisten, welche Großes tun, sondern diejenigen, die zurückgelassen wurden, diejenigen, die sich wieder erheben und weiter machen, obwohl die Welt ins Dunkel fällt.

**Kontakt Daten:** Josef Orman