

Der Traum und seine Entstehung

Eine Stadt mit atemberaubender Architektur ist das Zentrum einer kargen, lebensfeindlichen Sphäre Ariochias. Dort leben die Traumelfen in Verbannung außerhalb der Schöpfung. Seit einiger Zeit dringen Horden an Dämonen ein und machen sie zu einem sehr gefährlichen Ort.

Der Traum ist eine in sich geschlossene Sphäre. Sie entstand spontan, zu dem Zeitpunkt, als die jetzigen Bewohner, die Mondelfen, durch ihren eigenen Schwur verbannt wurden. Ursprünglich bestanden keinerlei Zugänge und sie diente als eine Art Kerker um ihre Gefangenen von der Schöpfung zu trennen. Die Abgrenzung zu allen anderen Ebenen war absolut und auch durch mächtigste Magie nicht zu brechen.

Doch jetzt gibt es eine einzig bekannte Möglichkeit der Sphäre zu entkommen. Es ist die Erfüllung des alten Schwurs der Mondelfen oder ein erneuter Schwur, die Schöpfung zu schützen, um die Bresche, die vor einiger Zeit geschlagen wurde, durchschreiten zu können.

Die Naturgesetze sind im Traum größtenteils wie in den meisten anderen Hauptebenen. Durch das sehr hohe magische Potential kann es aber zu allerlei örtlich begrenzten Effekten kommen, welche den normalerweise geltenden Naturgesetzen widersprechen. Ob die Zeit relativ zur Ariochia langsamer, schneller oder im Gleichklang vergeht, ist nicht bekannt.

Das magische Potential im Traum ist sehr hoch. Es gibt hier sehr starke magische Ströme die ungeordnet und mit urtümlicher Wildheit durch die Sphäre peitschen und sich in Magiestürmen entladen. Diese Stürme können verheerende Auswirkungen haben, die von zerstörerischen magischen Manifestationen bis hin zur Veränderung eines ganzen Landstrichs reichen können. Seit die Traumelfen die Sphäre bewohnen, haben diese magischen Stürme jedoch stark abgenommen. Durch die regelmäßige und extensive Verwendung der Magie, sowie deren Bindung in magische Netzstrukturen kommt es kaum noch zu unkontrollierten Flutwellen purer Magie.

Die Traumelfen (siehe Spezies) haben ihr Gefängnis mit der Zeit zur Heimat gemacht und sind die einzigen Bewohner. Sie alle leben in der einzigen Stadt innerhalb der Sphäre, Tirion und formten mit der Zeit den unwirtlichen Ort, den sie „den Traum“ nannten. Der Name entstand aufgrund der surrealen Umgebung und der urtümlichen Macht der frei fließenden Magie. Die neuen Bewohner bezeichneten sich fortan als Traumelfen. Folgende Ereignisse zogen sich über Jahrtausende, dies soll nur eine Kurzbeschreibung der Geschichte darstellen.

Die Elfen begannen ihre neue Heimat zu erforschen, einen ersten Stützpunkt aufzubauen und die Magie zu zähmen. Verluste waren dabei unvermeidlich. Bald schon stellten die Traumelfen fest, dass selbst ihren Toten das Verlassen des Gefängnisses verwehrt blieb. Es sollte einige Zeit dauern, bis eine vorübergehende Lösung für dieses Problem gefunden wurde. Durch die Kombination von Kunst und Magie schufen die sogenannten Kristallsänger der Traumelfen aus den Kristallen, welche auf die Seelenmelodie ihrer Träger eingestimmt wurden, die ersten Seelensteine. Um die Ewigkeit erträglicher zu gestalten, wurden die Kristallgärten im

Zentrum der rasch wachsenden Stadt, Tirion, angelegt. Dort wurden die gefüllten Seelensteine eingesetzt und Kristallsängerchöre ließen sie miteinander verwachsen, so dass bald ein Garten aus miteinander verwobenen Kristallstrukturen entstand, die an Bäume und Blumen erinnern.

Natürlich versuchten die Traumelfen weiterhin ihrem Gefängnis zu entkommen, doch jeder Anlauf das Problem mittels Magie zu lösen, scheiterte.

Schließlich gab man die koordinierten Versuche auf und richtete das Augenmerk auf die Erschaffung einer neuen Zukunft im Exil.

Ein weiteres Problem stellte sich ein, als die ersten Kinder im Exil geboren wurden. Wie ihre Eltern aus der Schöpfung ausgestoßen, wurden sie ohne Seelen geboren. Diese schreckliche Entwicklung erweckte Furcht und Hoffnungslosigkeit in der Gesellschaft der Traumelfen.

Wieder waren die Seelensteine der Schlüssel. Eine Gruppierung, die sich als „Soul Speaker“ bezeichnet und sich um den Erhalt und die Pflege der Kristallgärten kümmert, schlug eine unkonventionelle Lösung vor. Über die Zeit hatten sie Techniken erlernt, die es ihnen ermöglichte mit den stärksten Seelen innerhalb der Struktur der Gärten nicht nur zu kommunizieren, sondern sie auch aus der Gesamtheit herauszulösen. So konnten einige der Seelen die leeren Gefäße der Kinder ausfüllen und ihnen ab und zu vielleicht sogar als Mentor dienen. Diese Praktiken wurden von einigen Elfen mit wachsendem Unbehagen beobachtet, ähneln sie doch in vielen Aspekten der Nekromantie. Letztendlich siegte allerdings der Pragmatismus. Das Überleben der Traumelfen hatte Priorität.

Mit Zustimmung der Häuser wurden diese Praktiken verfeinert, um zumindest eine stabile Population zu gewährleisten. Da auch dies keine Dauerlösung darstellte, wurden erneut Projekte begonnen, die einen Ausweg aus dem Exil finden sollten.

Schließlich war es Lady Lenora Moonsong, ein ehemaliges Mitglied des Unseelie Court der Fae und aktuelle Gemahlin von Lord Feanor Moonsong, die eine Lösung fand. Indem sie sich selbst in einen todesähnlichen Schlaf legte, gelang es ihr, verbunden durch Träume, Kontakt mit dem Sturmdrachen aufzunehmen. Was in den Jahren der Verhandlungen geschah, ist unbekannt.

Die „Maiden Guard“ wurde gegründet und kümmert sich um die Bedürfnisse und Sicherheit der schlafenden Königin. Nur zwei Mitglieder des Hauses Moonsong, ihre beiden leiblichen Kinder, vermögen es ab und zu in ihren Träumen mit ihr zu kommunizieren.

Schließlich tritt der Sturmdrache in Aktion. Eine gewaltige Klaue schlägt eine Bresche in den Traum. Der Schwur wurde abgeschwächt, die Drachen hatten sich bereiterklärt den in ihrem Namen geleisteten Teil aufzulassen. Dies machte die Konsequenzen nicht rückgängig, aber immerhin stand einer Rückkehr in die Realität nichts mehr im Wege. Der Sturmdrache diktierte seine Bedingungen: Wer auch immer die Drachenbresche bereist, muss erneut der Schöpfung dienen.

Bald schon wurde eine Umsiedlung diskutiert. Ein Streitpunkt hierbei stellte der Kristallgarten dar. Viele waren nicht bereit ihre Toten im Exil zurückzulassen. Noch während nach einer Lösung für dieses Problem gesucht wurde, schlug das Schicksal erneut zu.

Dämonen hatten einen Weg in den Traum gefunden und brachen durch die

Drachenbresche zu tausenden in die Sphäre.

Dies läutete einen erneuten Kampf gegen den Untergang ein. Wieder griffen die Traumelfen zu den Waffen. An eine Evakuierung war nicht mehr zu denken. Bis zum heutigen Tag werfen sich immer wieder Horden an Dämonen und groteske Kriegsmaschinen gegen die Mauern Tirions. Bis zum heutigen Tag führen die Traumelfen nicht nur einen Kampf gegen den Untergang, sondern auch einen Kampf um die Seelen ihres Volkes.

Außerhalb Tirions ist der Traum eine karge, zerklüftete Landschaft. Es gibt kristallklare Wasserstellen, die nicht versiegen und ihren Spiegel beibehalten, obwohl sie weder einen Zu- noch Abfluss haben. Felsformationen, tiefe Schluchten und bunte Edelsteinformationen prägen die Landschaft.

Der Traum ist in ewiges Zwielficht getaucht, da die beiden Himmelskörper, welche jenseits der Barriere liegen, kaum Licht spenden und die Landschaft lediglich in blaue und violette Farben tauchen.

Die Kristallformationen innerhalb der Sphäre wachsen durch magische Ablagerungen. Die Magie, welche den Traum durchzieht, ist so stark, dass sie sich an manchen Stellen selbst ordnet und zu Kristallen verdichtet. Die Farben der Kristalle geben Aufschluss über die vorherrschende Art der Magie, Kristalle von gemischter Farbe bilden nicht nur die Basis für Seelensteine, sondern weisen auch auf Orte besonderer Gefahr hin, da es hier öfters zu magischen Stürmen kommen kann.

Tirion selbst ist ein Wunder elfischer Baukunst. Gepflasterte Straßen werden von steinernen, kunstvoll gefertigten Häusern gesäumt, durch die sich Kristalladern ziehen. Türme großer Schönheit und Eleganz recken sich in den Himmel, brechen das Zwielficht der Zwillingsterne und werfen kunstvolle Kompositionen aus Licht und Schatten auf die offenen Plätze rund um die Kristallgärten. Geschickt angelegte Wege und Gassen leiten Magie und erfüllen die Luft der Illusion des Duftes von Blumen und dem Singen von Vögeln. Beeindruckender noch sind die Paläste der fünf hohen Häuser, die im Kreis um die Kristallgärten angelegt sind und von denen der Mitternachtspalast des Hauses Moonson das Eindrucksvollste darstellt.

Die Kristallgärten selbst sind von der Musik der Kristallsänger erfüllt und verschlungene Pfade führen durch ein Labyrinth bestehend aus strahlenden Kristallstrukturen, die an Bäume erinnern. Farben und Licht fließen träge durch Verästelungen und Stämme, sie wirken zugleich beruhigend als auch beängstigend.

Heute gewähren die vier Klauenhiebe der Drachenbresche Einblicke in die Nebel dahinter. Seit dem Auftauchen der Dämonen gibt es aber auch unerfreuliche Eindrücke, wie die schwarze Korruption, die wie Adern von der Bresche in die Landschaft wachsen. Ein gewaltiger Heerwurm schiebt sich unaufhörlich durch Teile der Bresche in den Traum hinein. An diesem Ort scheint sich selbst der Boden in Agonie zu winden und die Luft ist schwer zu atmen.

Die fünf hohe Häuser, Moonson, Starlight, Nightsky, Silverspear und Dawnflower lenken die Geschicke der Traumelfen. Schon vor der Verbannung führte das Haus Moonson den Vorsitz. Die Häuser kamen überein die etablierten Strukturen nicht zu verändern, um zumindest den Anschein von Stabilität aufrecht zu erhalten. Jedes

Haus genießt weitgehende Autonomie in ihrem Stadtviertel, während sich Feanor Moonsong um Themen kümmert, welche die gesamte Stadt betreffen.

Diese Position stand nur einmal zur Debatte, als Morthil Silverspear die Führung des Militärs beanspruchte, nachdem die Dämonen das erste Mal durch den Riss kamen. Der Lord des Hauses Silverspear sammelte im Laufe der Zeit beachtliche politische Unterstützung und konnte beinahe seinen Willen durchsetzen. Jedoch versagten die Schutzsiegel im Silverspearviertel zu einem kritischen Zeitpunkt während eines Angriffs und das Haus drohte von Dämonen ausgelöscht zu werden.

Glücklicherweise waren Kämpfer des Hauses Moonsong schnell zur Stelle, um die Invasoren zurückzuschlagen, während die Magier mehrerer Häuser die Schutzzauber wieder aufbauten. Nach dem Angriff wurden die Schutzsigillen nochmals überprüft. Offenbar hatte ein unentdeckter magischer Sturm während des Angriffs einen Teil der Verteidigung überladen. Die Verteidigung wurde überarbeitet und der Führungsanspruch des Hauses Moonsong nie mehr in Frage gestellt. Die Häuser sind aristokratisch, Titel werden in der Regel vererbt. Unter Elfen ist dies allerdings meist ein irrelevanter Punkt da die Lebensspanne eigentlich nur durch Gewalt endet. Im aktuellen Kriegszustand gewinnt dieses Thema allerdings wieder mehr Bedeutung.

Jeder Traumelf, egal welchen Beruf er ausübt, ist Teil der „Guardians“, eine Miliz für diejenigen die nicht direkt einer militärischen Tätigkeit nachgehen.

Die Einzigen Traumelfen, die nicht in die Stadtverteidigung eingebunden werden, sind die „Soul Speaker“ und die „Maiden Guard“. Den Kern der Armee bilden die „Dragonknights“ (schwere Kavallerie), die „Midnight Guard“ (schwere Infanterie) und die „Shadows“ (Plänkler).

Mit der Ausnahme der „Maiden Guard“ kann jeder Traumelf in jedem Beruf dienen. Dort dürfen nur weibliche Traumelfen Dienst verrichten.

Nützlichkeit und Weiterentwicklung sind die Eigenschaften, welche die Traumelfen am meisten schätzen. Vor allem seit dem Einfall der Dämonen sind diese Eigenschaften stärker in den Mittelpunkt gerückt. Mit mangelnden Möglichkeiten der Entfaltung versuchen sich Traumelfen so viele Berufe wie möglich anzueignen bevor sie schließlich ihre Bestimmung finden.

Die „Crystal Singer“ und „Soul Speaker“ bilden den Kern der Traumelfengesellschaft. Die einen schaffen mit ihrer magisch wirksamen Musik Kunstwerke, Waffen und Artefakte aus den Kristall, die anderen kümmern sich um die Seelen der Toten und der selten vorkommenden Kinder. Magie ist allgegenwärtig und wird als nützliches Werkzeug gesehen dessen sich jeder Elf bedienen können muss.

Trotz des Ausweges aus dem Traum wird dieser Weg nur selten beschritten. Zum einen schwächt jeder Elf, der die Sphäre verlässt, die Verteidigung Tirions und zum anderen ist es ein beträchtliches Risiko, sich in das von Dämonen kontrollierte Gebiet um die Drachenbresche zu begeben.

Kontakt Daten: Josef Orman