

Die Edhel

Einleitung und kurze Charakterisierung:

Die Edhel sind ein Elfenvolk, das umgangssprachlich als „Schmerzelfen“ bekannt ist. Sie tauchen nie alleine auf und die wenigsten haben sie je zu Gesicht bekommen.

Aussehen:

Die lange Zeit unter der Erde und die einseitige Ernährung haben über Jahrhunderte zu einem einprägsamen Aussehen geführt. Die Edhel haben blasse Haut und rote Haare. Ihre Kleidung besteht zum größten Teil aus schwarzen Stoffen, teils mit Akzenten in einer individuellen Farbe.

Vor- und Nachteile + Fähigkeiten:

Die Edhel sind grundsätzlich skeptisch gegenüber anderen Spezies.¹ Sobald sie alt genug sind, um die „Heimat“ zu verlassen², können alle Edhel lesen und schreiben und mindestens mit einer Waffe umgehen. Außerdem verfügen sie über Schmerzresistenz und beherrschen Grundkenntnisse der Meditation und Ritualkunde.³

Vorkommen und Lebensraum:

Das Volk lebt in einer Stadt, die sie „Heimat“, „zu Hause“ oder „Heimathöhle“ nennen. In einem großen Höhlenraum liegt ein See, der von einem Fluss gespeist wird. Der Abfluss liegt unterhalb des Wasserspiegels. Die Höhlenwände bilden ein Amphitheater rund um den See. An den Wänden der Heimhöhle stürzen Wasserfälle in die Tiefe. Die Höhle wird beleuchtet von einer Schicht aus Leuchtpilzen, die im großen Innenraum eine Helligkeit schaffen, die in etwa doppelt so hell wie der Vollmond werden kann.

An den Wänden befinden sich die Häuser der Edhel. Die Gebäude beinhalten Räume, die entweder außen auf den Felsen gebaut oder in den Felsen geschlagen sind. Die Häuser sind sowohl vertikal als auch horizontal verschachtelt. Das Dach des einen ist oft die Terrasse des anderen. Der Fels ist meist Kalkstein, durchzogen von Mineral- und Quarzadern. Dadurch haben sich vielfarbige Stalagmiten und Stalaktiten gebildet. Im Inneren werden die Häuser sowohl von Leuchtpilzen wie auch von Leuchtkristallen, die beide in vielen Farben vorkommen, erhellt. Fenster aus farbigem Glas dienen nicht dazu, Licht in das Haus hineinzulassen, sondern mit diesen farbigen Lichteffekten zur harmonischen Ausgestaltung der Stadt beizutragen. Eine ästhetisch abgestimmte Farbkombination wird als Kunst angesehen.

Durch die Verbindung zum Meer steigt und fällt der Seespiegel im Rhythmus der Gezeiten. Auch führt der Fluss gegen Ende des Winters an der Oberfläche Eisschollen mit sich. Davon leitet das Volk seine Zeitrechnung ab. Von dieser Haupthöhle gehen viele Gänge ab. Sie führen zu mitunter sehr großen Höhlen, die der Nahrungsgewinnung und dem Abbau von Mineralien dienen. Im See leben Fische, die auch gefangen werden. Das Wasser des Sees ist leicht salzig, was auf die Verbindung zum Meer verweist. Viele Fische im See sind ursprünglich aus den lichtlosen Tiefen des Meeres und dementsprechend mit Leuchtorganen ausgestattet. Die Gänge und Höhlen der Umgebung sind gut erforscht und gesichert, auch mit magischen Sicherungen. Je weiter man sich jedoch von der Stadt entfernt, umso

¹ Das kann eine Feindschaft zu anderen Spezies bedeuten, kann aber auch nur Skepsis sein.

² Normalerweise ca. ab dem 60. (elfischen) Lebensjahr. Ab 20 Jahren ist die Alterung verlangsamt. Edhel werden bis zu 2.000 Jahre alt, wenn sie nicht vorher eines unnatürlichen Todes sterben (was wahrscheinlicher ist).

³ Im Codex III Regelwerk entspricht dies Meditation 1 und Ritualkunde 1.

gefährlicher wird der Lebensraum. Neben Höhlenspinnen, Tunnelratten, Grubenwürmern, giftigen Schleimpilzen und erstickenden Gasen, die mehr als lästig als gefährlich empfunden werden, befinden sich in den entfernteren Höhlensystemen Lindwürmer und Tunnelschlangen sowie der gefährliche Tunhulud.

Feindschaften und Verbündete:

Edhel betreiben keinen dauerhaften Handel mit anderen Spezies und kennen als Volk keine Verbündeten. Man kann sich allerdings als einzelne Person oder kleinere Truppe ihr Vertrauen verdienen. Das Überleben des eigenen Volkes geht über alles, auch über jede Art der Freundschaft.

Gesellschaft und Kultur:

Es handelt sich um ein verhältnismäßig kleines Volk mit etwa 5.000 Angehörigen. Diese leben in einer einzigen unterirdischen Siedlung, es gibt keine weiteren Ansiedlungen oder dauerhaft bewohnte Außenposten. Das Volk befürwortet auf der einen Seite Wissenschaft und Kunst und fördert diese in jedem einzelnen Elfen. Deshalb gibt es auch keine eigentlichen Künstler*innen, denn die meisten bringen Kunst entweder schon in ihren Beruf ein oder üben sich nebenbei in kreativen Fähigkeiten. Auf der anderen Seite herrscht eine bedingungslose Hingabe an das Volk als Ganzes, da jedem die Alternative klar ist: Es heißt gemeinsam überleben oder untergehen.

Gesinnung, Politik und Wissenschaft:

Von außen gesehen sind alle Edhel Egoisten. Innerhalb ihrer Gesellschaft sind sie unterschiedlich gesinnt, aber immer auf das Überleben des eigenen Volkes bedacht.

Eine Regierung im menschlichen Sinn gibt es nicht. Es existiert ein "Rat" und die Priesterschaft. Grundlegende Entscheidungen werden in einer Primärversammlung entschieden. Regierung und Beamtentum sind aufs engste miteinander verknüpft. Beide haben eher geringes Ansehen.

Wissenschaft obliegt der Kaste der Gelehrten und fächert sich in weitere Untergruppe auf.

Religion:

Asha, die Herrin der Schmerzen, ist eine Gottheit, die nur von den Edhel verehrt wird. (Wobei "verehren" es weniger genau trifft als "ehren".) Die Elfen sehen die Göttin als mächtiges Wesen, mit dem man einen Pakt geschlossen hat. Die Edhel hatten bereits vorher eine Affinität zu diesen Prinzipien, was ein Grund dafür sein könnte, dass Asha sich ihnen offenbart hat. Sollte Asha den Pakt brechen, würden die Edhel sich wohl von ihr abwenden. Wie es zu diesem Pakt kam, wird in einer Legende überliefert. Ihre Aspekte sind: Schmerz, Leben und Wissen

Magie:

Wie bei allen Elfenspezies ist Magie bei den Edehl weit verbreitet. Sie ist ein sehr umfassendes Gebiet, das Magietheorie, Spruchmagie, Ritualmagie und Artefaktmagie beinhaltet. Bevorzugt werden Beeinflussungszauber gelehrt; Nekromantie wird als widernatürlich abgelehnt und nicht unterrichtet. Magische Heilung wird nur in Notfällen praktiziert.

Mythen und Geschichten (allgemein bekannt):

Keine bekannt

Kontaktdaten:

Jogi Lindmaier: joerg.lindmaier@gmail.com

Detail-Infos:**Geschichte der Edhel:**

Nach den Kriegen gegen die Menschen und den Verwüstungen im Land siedelte sich ein Stamm der Elfen in der Nähe des Drachenrückens an. Die Abwendung von der Lebensweise der Elfen bezahlten sie mit ihrer Unsterblichkeit, was wiederum zu einer neuen Wertschätzung von Wissen führte.

Jetzt, da die Edhel nicht mehr ewig leben konnten, war es notwendig geworden, das Wissen der Einzelnen zu bewahren. Es entstand Wuidainaoban, die "Große Bibliothek". Nachdem sie gesehen hatten, wohin die Lebensweise der Elfen geführt hatte und welch furchtbar falsche Wege die Dunklen gingen, entschieden sie sich für eine asketische und strenge Lebensweise, die das Wohl ihres Volkes in den Vordergrund rückte. Auch in ihrer neuen Heimat blieben sie nicht von den Menschen verschont. Immer mehr Siedelnde drängten in das Land, und bald stand zu befürchten, dass sich die Geschehnisse wiederholen würden. Kundschafter*innen wurden ausgeschickt, um eine neue Heimat zu finden. Doch die Nachrichten, die sie brachten, ließen wenig Hoffnung darauf, ein Gebiet zu finden, das noch nicht von Menschen besiedelt worden war. Lediglich einer der Späher*innen brachte Nachricht von einem Land, das die Menschen noch nicht kannten. Große unterirdische Hohlräume mit weit verzweigten Gängen wurden entdeckt. Lange zögerte das Volk, diese Höhlen als Ausweg zu wählen. Da offenbarte Asha sich den Edhel. Diese Begegnung bestärkte sie in dem Wunsch, sich abzusondern und für sich zu bleiben. So wurden die Höhlen zum Heim der Edhel. Den Auftrag der alten Drachen, die Erde zu schützen, haben sie nicht vergessen. Sie denken aber, dass man sie am besten schützt, wenn man zum einen viel Wissen sammelt und zum anderen direkt in der Erde lebt.