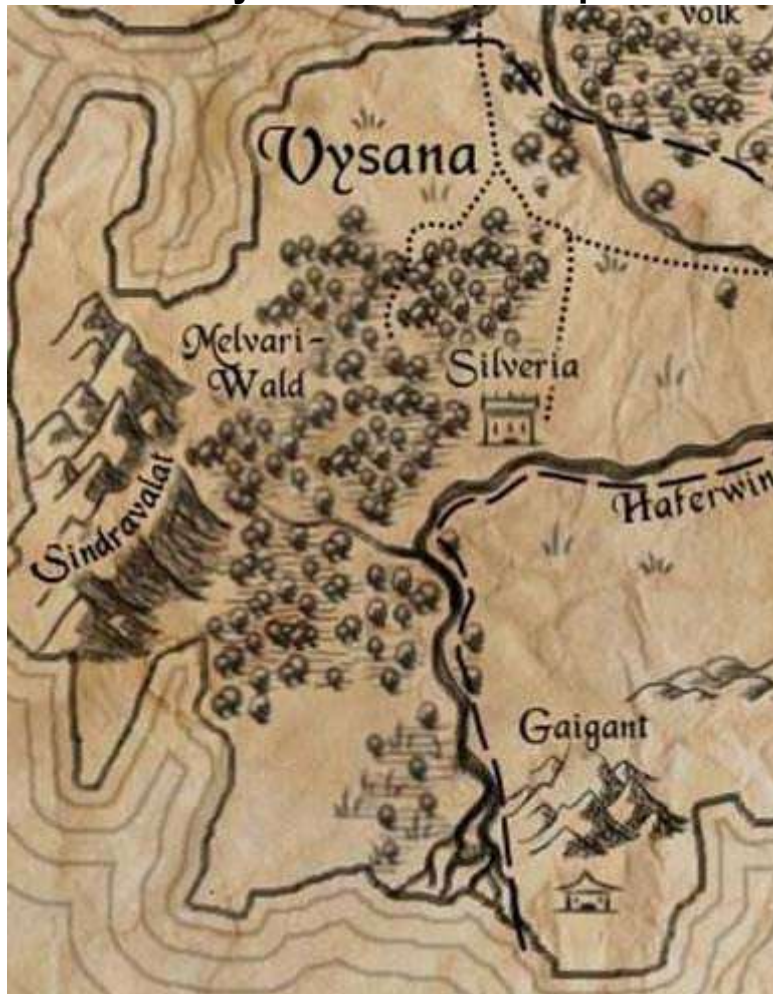


Die Grafschaft Vysana und ihre Hauptstadt Silveria



Herrscher: „Gräfin“ Indira Sternenschauer

Kurzfakten:

Ehemaliges Stammesgebiet der magiebegabten Alradi. Viele Waldsiedlungen und viele Baumhaussiedlungen.
Die Gräfin ist häufig unterwegs und selten in der Hauptstadt anzutreffen,
die Region gilt als Sitz der Wissenschaft und Magie des Reiches.
Wichtig für die Region ist das Gebirge Sindravalat, eine alpine Gletscherregion, unwirtlich und zugleich lebensspendend

Wappen:

Bevölkerung:

10.000 (40% Menschen, 50% Elfen, 1% Zwerge, 9% andere Völker)

Motto:

„Freier Geist und lebendiger Verstand“

Geschichte

In der dichten Undurchdringlichkeit und geheimnisvollen Schwärze des Melvari-Waldes lebten seit je her die magiebegabten Alradi, ein elfischer Stamm aus den frühesten

Zeiten der Insel. Als das Element Wind die Elfen erschuf, so will es die Legende, zogen sich die Elfen immer tiefer in die Wälder zurück, je mehr sie sich mit den Menschen, den Orks und später den Drachen abgaben.

Abgeschreckt von den Kriegen und den Intrigen, suchten sie mehr und mehr ihr Heil in der Flucht. Dort, in der von ihnen so hochgeschätzten Stille des Waldes, begannen sie damit, sich für Magie zu interessieren und das ihnen innewohnende, natürliche Talent der arkanen Begabung zu erforschen. Die Liebe zu den Wäldern und zur Natur machte aus den elfischen Alradi perfekte Blattformer und Nebelflüsterer, Bezeichnungen für die beiden bekanntesten „magischen“ Ausbildungen und Pfade, denen die Alradi damals und die Vysaner heute nacheifern. Die Magie Nebelflüsterer dienen vor allem der Beeinflussung von Wetter und Gezeiten, können aber auch durch vernichtende Hagel oder Blitzschläge Schaden verursachen.

In grauer Vorzeit und selbst lange vor dem Götterkrieg, marschierten die Elfen des Alradi-Stammes gegen ihre Brüder, die vom Feuer verdorbenen Elfen. Dieser Kampf brachte sie an den Rand der Zerstörung, doch mit Hilfe der Zwerge konnten die Orks besiegt werden, die aus den „Feuerelfen“ hervorgegangen waren.

Da aus Sicht der Elfen das Zusammenleben mit den Zwergen unmöglich war, nahmen die Alradi-Sippe das Waldgebiet im Westen der Insel als Heimat und es wurde selten, sie zu Gesicht zu bekommen.

Das änderte sich im Kampf gegen Parchach, das Drachenweibchen, das die Orks auf ihre Seite brachte und damit gegen die Zwerge zog. In Erinnerung an die Boshaftigkeit ihrer damaligen Geschwister, der Feuerelfen, verließen die Krieger der Alradi ihren Wald und kämpften mit den Zwergen zusammen gegen die einbrechende Flut. Als schließlich die Menschen das Schlachtfeld betraten und der Sieg errungen war, erlebten die Völker eine Periode der Zusammenarbeit und des Handels. Doch nach dem Sieg im Götterkrieg gegen die Dunkelheit zogen abermals dunkle Wolken am Himmel der Diplomatie auf. Sie erkannten früh das grobe Wesen des Königs und so zogen sie sich wieder in die Stille ihrer Heimat zurück. Ihr Misstrauen gegen die Menschen sollte sich bewahrheiten und dafür sorgen, dass sie keine Vertreter zum großen Thing des Honestus beriefen. Darob verärgert, erklärte Honestus, der I., die Elfen für vogelfrei und verstärkte so weiter ihre Vorsicht und ihr Misstrauen. Erst Honestus' Sohn Cathearus konnte diese Gesetze aufheben und mit den Elfen des Waldes einen Pakt schließen.

Es wird berichtet, dass der junge König Cathearus beim ersten Treffen mit den elfischen Botschaftern für immer sein Herz an Sindraviel verloren haben soll, einer elfischen Hochgeborenen, die ihm einen Friedenskuss als Dank für die Aufhebung der Gesetze gegen ihr Volk schenkte.

Viele Elfen glauben, dass diese Liebe auf Gegenseitigkeit beruhte, die Zeiten jedoch noch zu jung für beide Völker waren, einander ihre Kinder zu verheiraten. Doch den Gesten

und dem Wirken von Sindraviel und Cathearus ist es zu verdanken, dass Vysana als letztes Gebiet in Form einer nominellen Grafschaft dem damit geeinten Königreich beitrug. Cathearus' größte Stärke war die Toleranz gegenüber anderen Gebräuchen und so erlaubte er es den Vysanern, ihre jahrtausendealte Tradition, ihre Anführer frei zu bestimmen, fortzuführen und verzichtete auf die Einführung erblicher Titel, die an eine einzige Familie gebunden waren, in der „Grafschaft“. Die Elfen selbst hatten schon seit den frühesten Jahren besondere Individuen aus ihrer Mitte gemeinschaftlich zu „Hochgeborenen“ gesalbt, einem Titel, der vergeben wird für besondere Fähigkeiten oder Leistungen und nicht erblich ist. So finden sich in Vysana „Hochgeborene des Schwertes“, also legendäre Schwertkämpfer, wie auch „Hochgeborene des Gartens“, die als besonders talentierte Gärtner und Pflanzler gelten dürfen. Im Reich hat es sich durchgesetzt, dass Hochgeborene in etwa dieselben Privilegien genießen wie Adelige aus anderen Grafschaften.

In Vysana regiert im Moment eine elfische Gelehrte, eine „Hochgeborene des Wissens“, die den Titel „Gräfin“ nur nominell trägt, ansonsten aber die gleichen Rechte und Pflichten genießt. Wie in den meisten Grafschaften üblich wird der Grafentitel nicht nach Blutiene vererbt, sondern an einen geeigneten Nachfolger weitergegeben. Jedoch scheinen die Vysaner im Gegensatz zu anderen Grafschaften damit besonders Freizügig umzugehen, sodass die Gräfin theoretisch jederzeit, mir nichts dir nichts, einen Nachfolger bestimmen könnte. Dies führt am Hofe Sayas doch zu einigen ärgerlichen Gesichtern. Obschon in der Vergangenheit die Wahl in der Regel nachvollziehbar und überlegt getroffen wurde. In der Grafschaft, in der Wissen über alles steht, vergibt der „Graf“ beim Dahinscheiden den Titel an einen vielversprechenden, jungen Gelehrten, Novizen oder Eleven, der im Grunde dann den Grafensitz samt Palast, den Hofstaat, die Garderobe und selbst möglicherweise die Mätressen des Vorbesitzers „erbt“.

Das Reisen in Vysana ist für Lebewesen ohne Walderfahrung sehr mühsam. Ein Großteil der Grafschaft ist durch den dicht und urtümlich wuchernden Melvari-Wald bedeckt, der auch zahlreichen Kreaturen Heimat und Schutz bietet, dem Reisenden aber eben viel abverlangen kann. Ganz im Westen der Grafschaft findet sich ein wenig erforschtes Gebirge namens Sindralavat, dem elfischen Wort für Gletscher und Leben, bei den Elfen „lebensspendender Gletscher“ genannt, da auf den Kuppen der Sindraberger häufig Schnee liegt und die Gletscher die unzähligen kleinen Bäche speisen, die durch den Melvari-Wald fließen.

Herrscherhaus

Die im Moment regierende „Gräfin“ ist eine hochgeborene Elfe namens Indira Sternenschauer, der die Ehrbezeichnung „Hochgeborene“ durch ihr Wissen über die Gestirne verliehen wurde. Sie ist jedoch kaum an ihrem Hof in Silveria anzutreffen,

| | |
|--|---|
| | <p>da sie die meiste Zeit mitsamt des Tross durch die Grafschaft reist und magische Orte besucht oder mit gelehrten Reisenden spricht. In den Jahren, in denen Vysana nun Teil des Reiches ist, hat es mehrere Hochgeborene gegeben, die den nominellen Titel des „Grafen“ angenommen haben und so als Graf oder Gräfin dem Reich dienten. Dabei entsandten die Elfen stets die Person, die ihrer Meinung nach Saya am ehesten in der jeweiligen Lage würde helfen können. So war der erste Graf ein „Hochgeborener des Daches“, ein Elf namens Sasuin, der ein begabter Blattformer und Architekt war und so dabei helfen konnte, die Befestigungen an der Hauptstadt Saya zu verbessern. Ihm folgte der „Hochgeborene des Handels“, Finion Goldblatt, der die Handelslinien nach Vysana einrichtete und sich sogar eine Frau aus dem Geschlecht der Menschen nahm, eine Tochter aus dem Handelshause Silberfeld zu Einstatt.</p> <p>Da durch den Einfall der Armee des dunklen Königs der Hof damit gerechnet hatte, einen „Hochgeborenen des Schwertes“ als nächsten Grafen zu erleben, doch war die Verwunderung groß, eine Astronomin nun unter den Grafen Sayas zu wissen. Indira selbst hält sich darob bedeckt, doch blickt sie mehr und mehr mit furchtsamen Blick in den nächtlichen Himmel, als würde sie etwas wissen oder ahnen, was bisher unbekannt ist im Reiche Saya. Mit dem Erwachen der Duvar, einem neuen Feind aus den finsternen Landen „Var Andrash“, die noch hinter den Dunklen Landen liegen, glauben nun viele den Grund für Indiras sorgenvollen Blicke gefunden zu haben.</p> <p>Von den meisten Menschen wird Indira Sternschauer als Gräfin nicht erkannt, da sie sich zumeist in sehr einfache Kleider hüllt und zwar von attraktiver, jedoch kaum auffälliger Erscheinung und sehr stillem Wesen ist.</p> |
| <p>Hauptstadt: Silveria</p> | <p>Im Jahre 70 entstand Silveria in der Grafschaft Vysana. Als eine der letzten großen Entscheidungen Finions, des „Hochgeborenen des Handels“ erklärte er eine große Elfensiedlung an zentraler Stelle zur Hauptstadt, wissend, dass Menschen und Zwerge diese Siedlung am einfachsten würden erreichen können. Außerdem war dort die Magie sehr stark und die Einwohner darauf spezialisiert, Heilmagie zu wirken und erfahren in der Artefaktkunde. Beides Gebiete, in denen die Menschen noch häufig Hilfe bei den Elfen suchen würden. Sie wurde außerdem zu einem Anlaufpunkt für Magier, welche fern von der Hauptstadt Saya ihren Berufungen nachgehen wollten.</p> <p>Magie und Wissen haben einen hohen Stellenwert bei vielen Einwohnern der Stadt. Entsprechend ist eine gute Portion Neugier und Experimentierfreude sehr typisch für den klassischen Silverianer. Später erwarb sie zudem den Ruf, eine gute Heimat für Hochelfen zu sein, die sich dem Königreich Saya anschließen wollten.</p> <p>Die Hauptstadt selbst ist im Großen und Ganzen zweigeteilt. Da sie direkt an den Rand des Waldes grenzt, ist vor allem der plötzliche Höhenunterschied zu erwähnen, der die Stadt in sich teilt.</p> <p>Der Osten der Stadt, allen voran das Marktviertel, ist auf dem</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>Boden erbaut. Dort leben die meisten Menschen und auch einige Zwerge und hier werden auch die vielen Waren aus elfischer Herstellung gehandelt. Das Marktviertel ist für elfische Verhältnisse unerträglich laut und aufdringlich, daher werden die Tavernen und Herbergen dort meistens auch von Menschen und Zwergen betrieben.</p> <p>Der Großteil der Stadt selbst ist in den Wipfeln der riesigen Bäume erbaut, die mit dem Waldrand beginnen. Große Brücken aus Holz und Seil sucht man vergebens, die meisten Brücken sind Äste, die sich von Plattform zu Plattform neigen und nicht selten bis zu 100 Schritt über dem Boden sind. Verlässt man das Marktviertel Richtung Westen und betritt über eine solche Astbrücke den Wald und den elfischen Teil der Stadt, so wird dies häufig als Eindruck wie „beim Tauchen“ beschrieben, denn mit dem Schatten der mächtigen Baumkronen hält auch die Stille und der Frieden Einzug. Die riesigen Bäume, die flackernden Lichter und die anmutige Stille der dort lebenden Elfen tun ihr Übriges, die für Menschen seltenen Besuche als Zauber wahrzunehmen.</p> |
| <p>Besondere Orte:</p> <p>Der Melvari-Wald:</p> | <p>Der Melvari-Wald wird von den meisten Nicht-Elfen als unheimlich, düster und lebensfeindlich wahrgenommen, doch diese ersten Eindrücke täuschen. Selbst große und gruselige Raubtiere treten in diesem Wald eher die Flucht an und die Menge an giftigen Pflanzen ist mehr als überschaubar. Selbst wer die Orientierung verliert oder hungert, ist noch lange nicht verloren, denn auch wenn die vielen Elfen dort selten in Erscheinung treten, so hinterlassen sie doch zuverlässig für verirrte Wanderer Zeichen oder Nahrung und geleiten sie so wieder aus den Wäldern. Die größte Gefahr des Waldes sind eigentlich seine eiskalten, aus dem Gletscher gespeisten, Flüsse und die damit immer wieder aufkommenden Nebel, sowie die düster-bläuliche Färbung des Waldes, der bei den Elfen wohltuenden Seelenfrieden verursacht, bei vielen Menschen aber auf lange Sicht zu Melancholie und Wahnsinn führt.</p> <p>Wege sucht man in diesem Wald vergebens, wer dort reisen möchte, ist auf die elfischen Waldläufer angewiesen, die sich jedoch in den meisten Fällen nicht mit Gold bezahlen lassen, sondern alleine nach dem Grund der Reise entscheiden, ob sie Hilfe anbieten oder es sein lassen. In manchen Teilen des Melvari-Waldes ist die Wirkung von Magie, die sich in der Luft manifestiert, deutlich zu merken. An diesen Orten, dort, wo die magischen Linien, die die Welt durchziehen, offen liegen, sind vor allem die Flora und Fauna deutlich größer geraten. In diesen Teilen des Waldes trifft man somit auf mannshohe Ameisen oder Bäume, die so weit in den Himmel ragen, dass ein Erklettern unmöglich scheint. Auf der anderen Seite lässt sich die offen pulsierende Magie dort ausgezeichnet für Rituale nutzen.</p> |

| | |
|---------------------------------------|--|
| <p>Der Sindravalat:</p> | <p>Der Sindravalat ist das genaue Gegenteil des Waldes. Der Name, der frei übersetzt so viel bedeutet wie „lebensspendender Gletscher“, ist kalt, lebensfeindlich und steckt voller gut getarnter Raubtiere, die vor allem nachts und mit Hilfe der klirrenden Kälte jagen. Das Bergmassiv, das von vielen Gletschern durchzogen ist und zahlreiche Höhlen aufweist, ist bis heute nicht gänzlich erforscht, da Schneestürme und Eiskreaturen jedem Entdecker das Leben mehr als schwer machen. Die dort lebenden bösen Mächte sind zudem dafür bekannt, perfekt an das Leben im Eis angepasst zu sein und gezielt Lawinen gegen Wanderer auszulösen oder diese auf brüchiges Eis locken, damit sie einbrechen. Einige der überlebenden Expeditionsteilnehmer vergangener Reisen erzählen von gefrorenen Leichen, die sich immer wieder am Rand der Wege befanden, aufgebahrt wie Mahnmale und ihrer Beine beraubt. Legenden zufolge soll allen Leichen, die sich auf dem Sindravalat finden lassen, die Beine fehlen, während der Rest des Leibes tiefgefroren konserviert fast unversehrt wirken. Was die unaussprechlichen Kreaturen mit den Beinen vorhaben und warum sie gerade diese Körperteile jagen, konnte bis heute nicht geklärt werden. Für die Elfen ist der Sindravalat tabu, in ihrem Selbstverständnis speist sie der Gletscher mit frischem Wasser, dafür gewähren sie ihm seine Ruhe. Es sind vor allem Menschen und Zwerge, die in dem Gebirge Rohstoffe und Erze vermuten und so immer wieder Expeditionen entsenden.</p> <p>Es existiert zudem ein Gerücht, dass sich im Herz des Berges in einem Tempel aus Eis die Geburtsstätte einer Elfenkönigin befinden soll, die als weise Ratgeberin den Elfen in den Wald folgte. Einige wenige glauben, dass es sich hierbei um Sindraviel handeln könnte, die Elfe, die Menschen und Elfen einander näher brachte...</p> |
| <p>Die Magierakademie Nebelfluss:</p> | <p>An einem der Zuflüsse aus dem Sindravalat können Wanderer im Norden des Waldes die Magierakademie Nebelfluss finden. Die Zugänge zu dem imposanten, mehrstöckigen Bauwerk, das sich in den Kronen mehrerer Bäume befindet und ineinander verflochten ist, liegen meist in dichtem Nebel verborgen. Da ein magisches Talent sehr hilfreich bei der Suche nach den Zugängen ist, wird das Erreichen des Tores zumeist schon als erfolgreiche Aufnahmeprüfung gesehen. In der Akademie werden vor allem die Magieströmungen des Nebels gelehrt, also die Kunst des Wetters und der natürlichen, meteorologischen Kampf magie. Während die meisten Besucher freundlich empfangen werden, haben es angehende Schüler deutlich schwerer. Die Ausbildung ist körperlich anstrengend und fordert mitunter Opfer. Neben der theoretischen Unterweisung werden auch viele Überlebensstrategien in Kälte oder Sommerhitze gelehrt, ähnliche Exkursionen werden auch direkt bei betreffendem Wetter durchgeführt. Bevor ein Schüler sich jedoch endlich und letztlich Nebelflüsterer nennen darf, muss er seine Abschlussprüfung absolvieren. Eingeleitet wird die Prüfung mit einem Bad im eisigen Wasser des Sindra-Brunnens, einem Bauwerk am Boden, in dem sich kristallklares Wasser aus dem Gletscher befindet. Die Legende besagt, dass sich die dunklen und bösen Gedanken im</p> |

| | |
|-----------------------------------|--|
| <p>Du'vladee, die Dornenhöhle</p> | <p>Wasser zu Eis verformen, während das Gute im Prüfling von innen wärmt. Wer also das alte, verfallene und zugewachsene Badehaus betritt und dort, im Becken, in das Wasser steigt, erfriert, wenn er zu viele böse Absichten hegt. Aus diesem Grunde sind am Grunde des Beckens nicht wenige Statuen aus Eis zu erkennen, die dort verkrampft verharren und Zeugnis ablegen über die Wahrheit der Geschichte. Der zweite Teil der Prüfung ist praktischer Natur und findet in der „Sturmhöhle“ statt, einer Höhle am Rand des Sindravalat, in dem kalte und zugige Winde vorherrschen und deren Deckenwände so hoch sind, dass sich manchmal Gewitter darin bilden. Die Aufgabe der Schüler besteht dabei darin, fünf jüngere Schüler durch die Höhle zu begleiten, ohne dass deren kunstvoll aufgerichtetes Haar nass oder zerzaust wird. So sind Zauber, die Schutz gegen Wetter bieten oder das Wetter kontrollieren, die Essenz der bestandenen Prüfung.</p> <p>Einer der seltsamsten und gefährlichsten Orte ist die Dornenhöhle, im elfischen Du'vladee genannt. Sie liegt im Süden des Waldes und ist trotz zahlreicher Eingänge eher schwer zu finden. Legenden ranken sich um diesen Ort, es heißt, dass dort noch eine Sippe verderbter Feuerelfen lebt, ein Elfenvolk, das vom Feuer verderbt wurde, jedoch nicht, wie die anderen verdorbenen Elfen zu Orks wurden. Die Feuerelfen leben in der Dornenhöhle verborgen und kommen selten einmal in den Wald um zu jagen. Wenn sie jedoch aufbrechen, dann immer in kriegerischer Absicht und bestrebt, die umliegenden Dörfer zu attackieren und zu plündern, ehe sie sich wieder in den Schutz ihrer Höhle zurückziehen. Die Feuerelfen sind deutlich wilder in Aussehen und Gebaren als die Elfen Sayas und ihre Riten schließen Blut und sogar Kannibalismus ein. Die wenigen bekannten Höhleneingänge werden durch Fallen gut geschützt und sind immer wieder das Ziel von Vergeltungsaktionen des Königreiches oder dem verzweifelten Versuch der Sylvani, ihre geraubten Kinder und Dorfbewohner zu befreien, bevor sie von den Feuerelfen geopfert werden. Es heißt, dass einige der Tunnel der Elfen schon seit hunderten von Jahren weiter gegraben werden und irgendwann auch unter der Hauptstadt Saya verlaufen werden.</p> <p>Andere sprechen davon, dass die Tunnel in Richtung Gaigant gegraben werden, um das kochende Magma zu befreien. Schenkt man einigen Propheten Glauben, so soll der Plan der Feuerelfen darin bestehen, den Wald und die Elfen mit der Kraft des Magmas zu vernichten.</p> |
| <p>Die Bevölkerung:</p> | <p>Die Elfen Vysanas lieben Frieden und Ruhe. Von vielen Menschen und vor allem Zwergen werden sie als ruhig und überlegt wahrgenommen, häufig als schweigsam und gute Beobachter, die selten reden und zumeist Taten sprechen lassen. Viele Elfen sind sehr gut darin, sich zu tarnen und ungesehen zu reisen, daher dominieren auch bei den Gewandungen gediegene Töne in den Farben des Waldes, auf Schmuck, der die Sonne reflektieren kann, wird ebenso verzichtet wie auf Ausrüstung, die laut sein kann. Davon ab sind die Bewohner Vysanas aber treue Freunde der</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>Menschen, die vor allem durch kleine Gesten Liebe, Zuneigung oder Interesse zum Ausdruck bringen. Häufig werden gerade kleine Geschenke deponiert, so dass sie gefunden werden können, man sich aber nie sicher sein kann, von wem sie stammen. Dies hat bei vielen Menschen dazu geführt, dass sie vorsorglich erst einmal nett zu allen Elfen sind. Diese Freude der Elfen an derlei Geschenken geht soweit, dass manche Dörfer der Menschen teilweise über Nacht ganze Körbe mit Waren und Obst im Dorfzentrum finden, oder der König in der Hauptstadt vollkommen überraschend ein Kristallschwert elfischer Machart an einem Sockel seiner Statue sieht.</p> |
| <p>Persönlichkeiten Vysanas:</p> <p>„Gräfin“ Indira Sternenschauer</p> | <p>Die Gräfin Vysanas, die ihr Amt von Finion übertragen bekam, wurde als Waise in einem Ausläufer des Sindralat gefunden. Sie war in Decken eingeschlagen auf einem Wagen liegend, dem Tode nahe, von ihren Eltern fehlte jede Spur. Einige Eisläufer, die sich auf die Suche machten, kehrten mit leeren Händen und ohne neue Informationen zurück, lediglich der Ochse, der das klapprige Gefährt ziehen sollte, wurde als zu Eis erstarrte Leiche in einigen hundert Schritt Abstand gefunden. Als schweigsames Kind, das sich zumeist auf das aufmerksame Beobachten verstand, wanderte Indira häufig nachts ziellos durch die Straßen von Silveria, wo sie von einer Elfenfamilie aufgenommen worden war. Recht unbegabt darin, Freunde zu finden und sich lange zu binden, wurde vor allem die Nacht ihr treuester und stetester Begleiter und es heißt, dass sie es wahrhaftig vermag, mit den Sternen zu sprechen und sie um ihren Rat zu befragen. Bald schon, als sie das Erwachsenenalter erreichte, war sie als Sterndeuterin in Vysana und darüber hinaus bekannt und geachtet, viele ihrer Ratschläge bewahrheiteten sich. Noch immer hat sie große Probleme damit, mit anderen Lebewesen zu sprechen, obschon sie die Sprache der Menschen, Zwerge und Orks sogar perfekt beherrscht. Ihr Hofstaat besteht aus diesem Grunde zumeist aus ebenso stillen und in sich gekehrtem Gefolge, wobei Neugier und Wissensdurst noch immer eines der vorherrschenden Elemente sind. Als einzige Gräfin des Reiches hält sie ihre Audienzen stets zu nächtlicher Stunde ab und in vielen Fällen auch unter freiem Himmel. Augenzeugen berichten, dass in Anwesenheit der Gräfin die Sterne am nächtlichen Firmament „seltsamerweise“ heller und strahlender erscheinen. Obschon schweigsam, gilt die Gräfin als formvollendete Gastgeberin, die es ihren gelehrten Gästen, die sie zum nächtlichen Plausch an ihren Hof ruft, an nichts mangeln lässt. Obschon sie selber kaum spricht, kann sie doch Stunden damit zubringen, seltsam lächelnd neben den Gelehrten des Reiches zu sitzen und ihren Ausführungen zu lauschen. Wenn sie zu einem Thema etwas beizutragen hat oder gar in einen Streit gerät, so ist es das Vorrecht der „ersten Wortfechterin“, den Standpunkt der Gräfin zu vertreten, ein Amt, das im Moment sehr hoch gehalten wird. Wenn die „stille Gräfin“ selbst einmal das Wort ergreift, dann – so sagt man – müssen die Umstände mehr als ernst sein.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Ardiana Seidensang, erste Wortfechterin</p> | <p>Ardiana, eine junge und vielleicht recht hitzköpfige Elfe ist die „erste Wortfechterin“, also die „Stimme der stillen Gräfin“, ein Amt, das es schon seit Beginn der Besiedelung unter den Elfen gibt, das jedoch mit der introvertierten Indira große Bedeutung erlangte. Ardiana trägt ihr Haare kurz und es fällt schwer, sie einem Geschlecht zuzuordnen, gerade wenn sie sich in elfische Lederkleidung hüllt. Als ehemalige Eisläuferin hat sie sich das Vertrauen der Gräfin verdient, ihre schlagfertige und entschlossene Ader, gepaart mit ihrer angenehmen Stimme, haben dafür gesorgt, dass Indira sie in das Amt der „ersten Wortfechterin“ erhob. So reist sie als Stimme der Gräfin an ihrer Seite und fungiert zudem auch als ihre Vertraute und Leibwächterin, da sie entsprechend abgehärtet und kampferfahren durch ihre Reisen auf dem Gletscher ist. Ardiana hitzige Debatten sind legendär, ebenso wie ihre unruhige Art, wenn das Wortgefecht erst einmal entbrannt ist. In ruhigen Momenten loben Beobachter ihre Singstimme und ihre Erinnerung an viele elfischen Lieder. Interessanterweise lässt sich die Gräfin von Ardiana auch vor allem zwergische und orkische Lieder vorsingen, wenn sie denn unter sich sind. Ardiana steht treu und unverbrüchlich zu ihrer Gräfin, nachdem diese ihr aus den Sternen las und ihr eine geheime Antwort auf eine ihrer dringendsten Fragen nach ihren Eltern geben konnte. Der Inhalt des Gespräches ist unbekannt, doch seit diesem schicksalhaften Abend sucht die Wortfechterin immer wieder Abenteurer, die sie mit wichtigen Aufträgen in den Sindravalat schickt.</p> |
| <p>Thamomel, „das Auge des Baumes“</p> | <p>Thamomel Baumaugen ist in menschlichen Begriffen der Bürgermeister, Magistrat und Verwalter der – für elfische Gepflogenheiten – geschäftigen Stadt Silveria. Der blonde Elf, dessen hervorragendste Eigenschaften sein Organisationstalent und sein trockener Humor sind, schafft es seit Jahren, die zwergischen, menschlichen und elfischen Händler in der Vorstadt von Silveria zu einen und die Ruhe dort nicht nur zu erhalten, sondern auch den Handel selbst zu fördern. Als ein wichtiger Ansprechpartner für den König in Sachen Handel, unterstützt er das Embargo des Königshauses gegen das korrupte Einstätt. Dass dieser Schachzug des Königs „seine“ Stadt sehr viel mehr in den Fokus Sayas rückt, sieht er als Herausforderung – ebenso wie er sich der Gefahr durch die unzufriedenen Einstätter stellt, die mehrfach schon versucht haben, ihn durch Schmeicheleien, Drohungen oder Geschenke auf ihre Seite zu ziehen. Thamomel lernt viel von den anwesenden Zwergen und Menschen, versucht dabei aber verzweifelt, sich auch sein elfisches, ruhiges und besonnenes Erbe zu erhalten. Im Gegensatz zu vielen anderen Elfen, die häufig unter sich bleiben wollen, reist Thamomel gerne im Reich herum und unterstützt die Idee eines geeinten Reiches wo er nur kann. Sich der Gefahr durch potentielle Attentäter aus Einstätt bewusst, reist er oft unter falschem Namen und dem Schutz von Abenteurergruppen.</p> |