



Jürgen E. Franke

Die Weber des Weltenlieds

Quellenbuch zu den Elfen



Sample file

Impressum

Herausgeber und Verlag: Verlag für F&SF-Spiele GbR,
Ringstr. 22, 67705 Stelzenberg
www.midgard-online.de ♦ EMail: vfsf@midgard-online.de
copyright © 2025 by Verlag für F&SF-Spiele GbR, Stelzenberg

Autor: Jürgen E. Franke
Lektorat: Christiane Ulrich, Gerald Warstat
Umschlaggestaltung und Design: Ulf Lehmann
Titelbild: Sebastian Watzlawek
Illustrationen: Eric Lofgren (© 2015 by Eric Lofgren), KI-generiert
Artwork used with permission, all rights reserved.



Inhaltsverzeichnis

Der Ursprung der Elfenvölker	7
Die Urzeit	7
Die Zeit der Riesenkriege	16
Die jüngere Vergangenheit	19

Die Kinder des Liedes	23
Die arkane Natur der Elfen	27
Werdegang eines Elfen	29
Fluch und Segen der Unsterblichkeit	30
Glaube	33
Nach dem Tod	35

Elfisches Leben	39
Herrschaftsstrukturen	39
Recht und Gesetzs	40
Ernährung	42
Vergnügungen	45
Siedlungen und Wohnstätten	46

Reiche der Elfen	54
Siolcin	54
Das Reich des Broceliande	56
Schwarzalben	58
Das Großfürstentum des Erlikul	62
Das Großfürstentum des Racudin	65
Coraniaid	66
Cuasadaim, das letzte Reich	66

Abenteurer der Elfenvölker	69
Besondere Abenteurer	72
Elfen	73
Schwarzalben Siraos	75
Schwarzalben Vesternesses	77
Neue Abenteuertypen	78
Drachensänger	78
Geistersänger	79
Klingenmagier	80
Vollstrecker	80

Waldhüter	80
Geburt eines Abenteurers	81
Das Lernen von Geistgesängen und Melodien der Macht	84
Spruchlernliste	85

Die Zauber der Elfenvölker	86
Die Grüne Magie	86
Reisen in die Anderswelt	90
Magie in der Anderswelt	91
Die Melodien der Macht	92
Die Magie der Geistersänger	105
Die erste Gesänge	107
Das Rufen von Geisttieren	108
Fortschicken, Wandeln und Rückruf	110
Vom Umgang mit Geistgefährten	111
Unterstützende Gesänge	112

Das Thaumaturgium	120
Kräuter und andere Zaubermittel	120
Kleidungsstücke	122
Magische Steine	124
Steine der Macht	124
Andere magische Edelsteine	126
Waffen und Rüstungen	128
Musikinstrumente	131
Zauberwerk für Tiere	134
Magische Muster	134

Bestiarium	136
Die Begleiter der Geistersänger	136
Geisttiere	137
Geistgefährtegestalten	140
Andere Wesen	142
Die Ortsgeister des Broceliande	143
Vom Chaos berührt	146
Säugetiere und Vögel	149
Index	153



Danksagungen und Inspirationen

Zahlreiche Personen haben im Laufe der Jahre zu dem Bild der Elfenvölker *Midgards* beigetragen und damit die Basis für dieses Buch geliefert. Ihnen alle gebührt mein besonderer Dank - in chronologischer Reihenfolge:

- Elsa Franke, Karl-Georg Müller, Manfred Roth (Coraniaid, vgl. *Cuanscadan - Tor nach Erainn*).
- Ludger Fischer, Thomas Kreutz (vgl. *Alba - Für Clan und Krone*).
- Alexander Huiskes (Schwarzalben im Erlikul und in Moravod, vgl. *Die Geburt der Dunklen Götzen* und verschiedene Gildenbrief-Beiträge).
- Christoph und Iris Tinius (*Die Elfen in Die Welt*).
- Andreas Franke für Anregungen und Ideen zum neuen Abenteuertyp des Geistersängers.

Natürlich sind auch zahlreiche literarische Quellen mit eingeflossen, insbesondere:

- Poul Anderson: »Broken Sword«,
 - J.R.R. Tolkien: »The Lord of the Rings« und »The Silmarillion«,
- die wiederum auf den Elfen der nord- und mitteleuropäischen Mythen aufbauen.

- Jürgen E. Franke -

Der Ursprung der Elfenvölker

Auf *Midgard* leben unterschiedliche Elfenvölker, die alle einen gemeinsamen Ursprung haben, die Heimatwelt *Realtaileann* der Alfar, von denen alle Elfen des Multiversums abstammen. Heute sind die zahlenmäßig größten Gruppen die **Siolcin**, die von den Menschen als die eigentlichen **Elfen** *Midgards* betrachtet werden, und die **Schwarzalben**. Die **Coraniaid**, die in grauer Vorzeit die Geschichte der Welt entscheidend mitbestimmt haben, waren lange ganz verschwunden. Erst mit dem Krieg der Magier kehrte eine kleine Zahl von Angehörigen dieses Elfenvolks wieder nach *Midgard* zurück, und heute sind sie ein wesentlicher Bestandteil der erainnischen Kultur.

Daneben gibt es noch zwei seit Jahrtausenden vom Rest ihrer Verwandten getrennten Splittergruppen, die **Askiälbainen** oder **Silberelfen** und die **Chalpeca** oder **Sonnenelfen**. Sie wurden unfreiwillig vom Rest der **Siolcin** getrennt und entwickelten sich in der Isolation zu eigenständigen Kulturen.

Die Schwarzalben verteilen sich seit dem Untergang der Arrachtreiche auf fünf Gebiete *Midgards*. In Vesternessee leben die **Rhovannin** im *Wilden Forst*, dem südlichen Teil des Waldlands an der Ostküste Clanngadarns. Die **Hollenin**, von deren Existenz niemand etwas ahnt, leben an einem abgelegenen Ort der *Melgar-Berge*. In *Sirao* gibt es in *Moravod* und an der Ostgrenze der Tegarischen Steppe die beiden Fürstentümer der **Thorennin** und der **Darthannin**, die als einzige Schwarzalbengemeinschaften regelmäßigen Kontakt miteinander pflegen. Im fernen Osten leben auf der Halbinsel im Südosten von *Medjis* isoliert vom Rest *Midgards* die **Dollinin**.

Dieser Band beschreibt in erster Linie die Kulturen der Elfen und Schwarzalben der Gegenwart, die nur ein schwacher

Abglanz bzw. ein Zerrbild einstiger Pracht sind. Um einen Eindruck von Elfenzivilisationen auf dem Höhepunkt ihrer Entwicklung zu vermitteln, wird daher zusätzlich kurz auf die **Coraniaidreiche** der Vergangenheit eingegangen. In diesem Kapitel wird zuerst ein Überblick über die Geschichte der Elfenvölker gegeben, der für das Verständnis der Gegenwart nötig ist.

Das Aussehen der Welt *Midgard* wurde durch den 1. und 2. Kataklysmus verändert, und es dauerte auch danach noch viele Jahrtausende, bis die Kontinente, Länder und Meere ihre heutigen Namen erhielten. Im folgenden Text werden dennoch diese Bezeichnungen verwendet, um die Lage von Orten zu beschreiben.

Die Urzeit

Über die Ereignisse in weit zurückliegender Vergangenheit, die die Ankunft des Elfenvolks auf *Midgard* und sein Schicksal beschreiben, gibt es keine historischen Aufzeichnungen. Sie hallen nur noch in uralten Sagen der Elfen und Zwerge nach. Das heute dominierende Menschengeschlecht ahnt nichts von den Geschehnissen, die ihre Welt geformt und sie zu etwas Einzigartigem unter allen Mittelwelten gemacht hatten. Es gibt allerdings eine Handvoll Zeugen, die all die Jahrzehntausende überlebt haben. Zu ihnen gehören die als **Norne** bekannte unsterbliche Arracht und die Schwarzalbenfürstin *Byannavar*. Für sie ist Wissen aber Macht, und sie würden nur etwas davon preisgeben, wenn dies ihren eigenen Zwecken dienlich ist.

Die Fährleute der Wunder

In grauer Vorzeit stritten sich die vom Schöpfer als *Gestalter* eingesetzten Urmächte des Chaos um die Vorherrschaft im Multiversum. Als der **Anarch**, der Blaue Herr, die Oberhand zu gewinnen drohte, verbündeten sich seine fünf Kontrahenten kurzzeitig und konnten ihn gefangen setzen. Anschließend widmeten sie sich wieder ihrem Streit untereinander.

Der Kerker des Anarchen, der *Käfig der Stürme*, lag auf einer Welt in der Ebene der Finsternis, in der das dem Blauen Herrn zugeordnete Element *Luft* schwach war. Seine eigene Macht war dort gering, und er wurde hinter magischen Barrieren von grimmigen Wächtern überwacht. Die meisten seiner Gefolgsleute aus den Reihen der Dämonen hatten sich von ihm abgewandt oder waren vernichtet worden. Allein die von ihm erschaffenen Arracht hielten ihm die Treue, waren aber über alle Sphären der beiden Chaosebenen verstreut und verfügten nicht über die Mittel, ihren Herrn zu befreien.

Einige auserwählte Arracht, die *Schu'Scharbtür* oder ersten Diener, hatten aber von ihrem Erschaffer gelernt, ihren Geist zu anderen Sphären reisen zu lassen und dort in einem Projektionskörper aufzutreten. Sie hielten auf den ihnen bekannten Welten Ausschau nach möglichen Verbündeten mit den nötigen Fähigkeiten. Nach Jahrhunderten der Suche hatte **Hakhaba**, die später auf *Midgard* als „die Norne“ bekannt wurde, Erfolg. Die unsterbliche Arracht fand auf der Nahen Chaoswelt *Realtaíleann* Gehör bei den **Alfar**, den Ahnen aller Elfenvölker. Sie trat dort in Gestalt einer beeindruckenden und blendend aussehenden Alfarfrau auf und überzeugte einige einflussreiche Zauberer, dass der Anarch nur deswegen von seinen Feinden gefangen gehalten wird, um ihn daran zu hindern, das Wissen und die Magie der Gestalter mit allen talentierten Wesen des Multiversums zu teilen. Das Königspaar der Alfar ließen ihr aus Gründen, über

die man nur spekulieren kann, freie Hand bei der Werbung um Unterstützer. Dabei fand sie auch Helfer unter den Zauberwerkern der Gnome, deren Heimat ebenfalls auf *Realtaíleann* lag. Mit den vereinten Kräften von Alfarzauberern und zwei weiteren *Schu'Scharbtür*, die dem Ruf Hakhabas gefolgt waren, konnte die Norne Kontakt zu ihrem Herrn herstellen. In der Folge erschien der Blaue Herr in den Träumen seiner Unterstützer und lockte sie noch mehr mit dem Versprechen auf Teilhabe an der wahren Magie, die ihnen die anderen Urmächte vorenthalten wollten.

Nach einer langen Zeit des Planeschmiedens und der Vorbereitungen gelang es den Alfarmagiern und Gnomenthaumaturgen mit eigens für dieses Unternehmen geschaffenen Artefakten, die magischen Barrieren zu durchbrechen, die Wächter des Käfigs der Stürme zu überwinden und den Anarchen zu befreien. Dieser versammelte seine Befreier um sich und suchte mit ihnen Zuflucht auf einer unbedeutenden Welt der Mittelebene, auf *Midgard*. Die Sphärenreisenden verwischten erfolgreich alle arkanen Spuren, die sie auf ihrer Flucht hinterlassen hatten. So entging der Anarch einstweilen der Aufmerksamkeit der Mächtigen des Multiversums. Außerdem konnten seine Begleiter den Weg zurück aus eigener Kraft nicht mehr finden und waren auf Gedeih und Verderb an ihn gebunden.

Auf *Midgard* siedelten sich die Flüchtlinge in der Gegend Moravods an. Dort bot ihnen der damals viel größere Zauberwald eine Quelle der Macht, und unter dem dichten Blätterdach, das die den Alfar und Gnomen von ihrer Heimatwelt her unbekannte Sonne meistens verdeckte, konnten sie sich eher heimisch fühlen. Die Neuankömmlinge nannten sich Sithionar, die Fährleute der Wunder, da sie beabsichtigten, dereinst das Wissen des Anarchen allen Magiekundigen des Multiversums zu bringen. In diesen ersten Jahrzehnten



Realtaileann

Die Urheimat der Elfenvölker liegt in der Nahen Chaosebene und ist dank der dort reichhaltig fließenden Magie in vieler Hinsicht ein Widerspruch an sich zum Wissen der Gelehrten *Midgards*. *Realtaileann* besitzt weder Mond noch Sonne und daher auch keinen Tag- und Nachtwechsel und keine Jahreszeiten. Die Temperaturen sind das ganze Jahr über in etwa konstant, aber es wird umso kühler, je weiter man nach Norden zieht oder je höher man in den Gebirgen aufsteigt. Ist der Himmel frei von Wolken, sind dort zahllose helle Sterne zu sehen, deren Licht mit einer klaren Vollmondnacht auf *Midgard* vergleichbar ist. Der Zeitablauf kann anhand der 30 Midgardstunden dauernden Rotation der Sternbilder um den Zenith gemessen werden, wo sich ein kleiner dunkler, von Sternen freier Bereich befindet.

Statt aus dem Licht der Sonne beziehen die Pflanzen *Realtaileanns* ihre Energie aus dem reichlichen Magan der Nahen Chaoswelt. Wie auf *Midgard* gibt es einen Lebenszyklus von dem ersten Keimen und Sprießen über die Blüte bis zur Fruchtreife und anschließender Ruhephase, aber die Termine unterschieden sich von Art zu Art und Ort zu Ort.

Ein großer Teil der Welt gehört zum Königreich der Alfar, in dem auch das Urvolk der Gnome Seite an Seite mit dem Elfenvolk lebt. Das Herrscherpaar Alderonn und Tiathlannea (s. *Arkanum*, S. 42f) trägt seit vielen Jahrzehntausenden die beiden Alfarkronen und saß bereits auf seinen Thronen, als die Anhänger des Anarchen einige ihrer Untertanen nach *Midgard* lockten. Heute gehören König und Königin der Alfar zu den mächtigsten Wesen der Chaoswelten. In ihrem unvorstellbar langen Leben haben sie unermessliches Wissen angesammelt und alle magischen Fähigkeiten gelernt, die ihr Interesse geweckt haben. Aus Sicht der Zauberkundigen *Midgards* sind sie daher mächtige Dämonenfürsten, zudem sie manchmal auch bereit sind, Hexern aus den Mittelwelten als Mentoren zu unterstützen. Ihr besonderes Interesse gilt dabei *Midgard*, denn hier leben Nachfahren der Alfar und hier ist bis heute die Mehrzahl der Urmächte des Chaos gebunden.

Die Vorfahren der Elfenvölker *Midgards*, die vor sehr langer Zeit *Realtaileann* verließen, waren bei ihrer Ankunft in der Mittelwelt, die ihre Heimat werden sollte, aus Sicht menschlicher Zauberer Dämonen. Ihre Nach-

fahren und selbst die Handvoll Individuen, die den Anarchen nach *Midgard* begleitet hatten, leben aber schon so lange in dieser neuen Welt, dass sie längst zu Geschöpfen der Mittelwelten geworden sind.

lebte der Anarch in Gestalt eines charismatischen Alfar mit schwarzen Locken und silbrig schimmernder Haut mitten unter den Alfar und Gnomen und konnte die letzten Reste des Misstrauens bei ihnen zerstreuen. Sein Alfargefolge nannte ihn *Fealerië*, den Geist der Freiheit. Er brachte ihnen viele neue Zauberkünste bei, die damals auf ihrer Heimatwelt noch unbekannt waren, unter anderem die Magie der Tore und der Reisen zu den Sphären. Was er ihnen aber nicht verriet, war die Lage *Realtaileanns* im Verhältnis zu *Midgard*, so dass sie ohne seine Hilfe keine Verbindung zu ihrer Heimatwelt herstellen konnten. Er begründete dies mit der Angst vor Entdeckung durch seine noch überlegenen Feinde, die ein unvorsichtiger Sphärenreisender auf sein Versteck aufmerksam machen könnte.

Der Auszug der Gerechten

Nach seiner Flucht verzichtete der Anarch lange Zeit darauf, selbst in größerem Ausmaß Magie anzuwenden. Als er sich sicher genug fühlte, begann er als erstes, heimlich die über das Multiversum verstreuten Arracht nach *Midgard* zu bringen. Alfar und Gnome kamen so zum ersten Mal wissentlich in Kontakt mit den Geschöpfen des Blauen Herrn. Im Gegensatz zu ihm selbst oder zu Hakhaba, der Norne, traten die Arracht in ihrer eigenen Gestalt auf, und sie zeigten auch ihr wahres Wesen, da das Verstellen nicht in ihrer Natur lag.

Während Alfar und Gnome nach ihrer Ankunft auf *Midgard* ihre erste Siedlung *Leratirios*, die Freiheitsfeste, mit ihrer eigenen Hände Arbeit und ein wenig Magie erbaut hatten, zogen die Arracht es vor, grobe Arbeiten von niederen Wesen verrichten zu lassen. Sie gingen als erstes auf Sklavenjagd und beschafften sich ihre Arbeitskräfte unter den Menschen, die als Jäger und Sammler die Wälder und Steppen Siraos durchstreiften. Von ihnen ließen sie sich zwei Stützpunkte errichten: *Tra'alkashh*, das Dunkelheim, in der Nähe von *Leratirios* und *Tra'al Keshyk*, den Dunkelhort, weit im Süden an einer Stelle, die heute vom Schattenmeer bedeckt ist. Die Arracht trieben ihre Sklaven an und nahmen wenig Rücksicht auf deren Wohlergehen. Die meisten Alfar ließen sich aber noch von den Möglichkeiten, die der Geist der Freiheit ihnen bot, blenden und richteten Seite an Seite mit den Arracht magische



Werkstätten ein. Einige unter ihnen wurden aber angesichts der skrupellosen Behandlung der Menschen nachdenklich.

Mit der Zeit war aber die Rücksichtslosigkeit, die die Arracht gegenüber der Natur *Midgards* und deren Tieren, Pflanzen und Geistern an den Tag legten, nicht mehr zu übersehen. In der Folge trennten sich einige Alfar von dem Anarchen und seinen Anhängern. Sie nannten sich die **Coraniaid**, der Bund der Gerechten. Da ihnen der Rückweg nach *Realtaileann* versperrt war, zogen sie nach und nach gen Westen. Dabei trafen sie auf die Zwerge im Nordwesten Siraos, die bis zu diesem Zeitpunkt nur wenig Notiz von den Neuankömmlingen auf ihrer Welt genommen hatten. Da das Zwergenland mit seinen Bergen und kargen Ebenen ihnen wenig attraktiv erschien, zogen die Coraniaid bald weiter und ließen sich zuerst in den ausgedehnten Wäldern des *Coill Orduillin*, des Walds des Goldenen Laubes, nieder. Diese bedeckten das Gebiet der Waelingsee, das von einer später untergegangenen Landverbindung zwischen Sirao und Vesternessee eingenommen wurde, und den Osten Clanngadarns. Die Zwerge bereiteten sich, von den durchziehenden Alfar vorgewarnt, darauf vor, selbst zum Ziel der Sklavenjäger der Arracht zu werden. Als die *Saudrung* oder Zauberlinge, wie sie die Geschöpfe des Anarchen nannten, schließlich an ihren Grenzen auftauchten, leisteten sie energisch Widerstand.

Der Anarch hatte den Auszug der Coraniaid hingenommen, da die Mehrzahl der Alfar ihm treu geblieben und er selbst mit wichtigeren Dingen beschäftigt war. Er plante den Bau einer *Maghal'Goth*, d.h. Sitz der Macht des Meisters, genannten gewaltigen Festung. Ein die ganze Anlage umfassender arkaner Schutz sollte verhindern, dass irgendein Anzeichen der im Innern gewirkten Magie nach außen dringen konnte. Dort würde der Anarch endlich wieder seine ganze Macht entfesseln und unbemerkt nach neuen magischen Möglichkeiten suchen können, um in ferner Zukunft über die anderen Urmächte zu triumphieren.

Die Lehrmeister der Menschen

In den folgenden Jahrhunderten nahm die Zahl der Coraniaid zu, und es entstanden mehrere Reiche, die locker in Verbindung standen:

- ◆ **Cuasadaim**, die *Lichten Höhlen*, am Südrand der zentralvesternessischen Gebirge,
- ◆ **Toalossé** in dem Waldland, das sich entlang des südlichen Jokulsunds hinzog,
- ◆ und das älteste von ihnen, **Orduillin** in dem gleichnamigen Wald des Goldenen Laubs, der den größten Teil des

Lands einnahm, das heute von den Fluten der Waelingsee bedeckt ist.

Fern vom Treiben des Anarchen und seiner Gefolgsleute konnten die abtrünnigen Alfar hier in Ruhe ihre Zivilisation aufbauen. Der Glanz und Ruhm ihrer Reiche ist Teil uralter Mythen der Elfen, Zwerge und Menschen, und ihre Hochkultur hatte großen Einfluss auf die benachbarten frühen Zwergreiche.

Den umherziehenden Menschen Vesternessee erschienen die neuen Nachbarn wie mythische Wesen aus ihrer Sagenwelt. Die Bauwerke, Waffen und Kleidung des Elfenvolks übertrafen alles ihnen Bekannte. Allein schon durch ihr Beispiel lieferten die Coraniaid den Anstoß, dass die Vorfahren der Twyneddin den Übergang zu einer sesshaften Kultur vollzogen. Das Elfenvolk suchte aber auch von sich aus den Kontakt mit den Menschen und gab bereitwillig sein Wissen über die Grundlagen von Landwirtschaft und Handwerk weiter. Ganz uneigennützig waren die Coraniaid dabei nicht, denn sie erwarteten in der Zukunft Auseinandersetzungen mit dem Anarchen und seinen Helfern, deren skrupellosen Machthunger sie kennengelernt hatten. Dabei konnten verlässliche und wehrhafte Verbündete nur nützlich sein. Die Alfar nannten diese Menschen die *Duinéolach*, diejenigen, die unterrichtet worden sind.

Die frühen Vesternesser erwarben von den Coraniaid aber nicht nur die Kenntnisse zum Aufbau einer höheren sesshaften Zivilisation, sondern wurden von ihnen auch in den druidischen Glauben und in die Kunst des Dweomer eingeweiht. Die neuen religiösen Vorstellungen verbreiteten sich schnell, da sie auf den alten schamanistischen Vorstellungen der ehemaligen Jäger und Sammler aufbauten und diese nicht verwarfen. Entscheidend war aber wohl, dass die von den elfischen Nachbarn geschulten Druiden als spirituelle Führer ihres Volkes eine größere magische Macht ausüben konnten als einfache Schamanen. Als entschiedene Streiter für die Natur waren die Menschen Vesternessee so bereit, ihre Heimat gegen den Anarchen zu verteidigen.

Das Reich der Freiheit

Diese Epoche nutzten auch die Gefolgsleute des Anarchen zur Konsolidierung ihrer Macht. Anfangs waren sie auf isolierte Siedlungen wie Dunkelheim und Dunkelhort konzentriert, die über die Mitte des östlichen Kontinents verstreut waren. Langsam begannen sie aber, überall dazwischen kleine Stützpunkte zu errichten und damit das ganze Gebiet unter ihre Kontrolle zu bringen.