

VERLORENES REICH NARVALON

Ein märchenhaftes Rollenspiel

von

Marcus Johanus und Maria Hirthe

Zusätzliches Design: Markus Voht

Spieltests: Vanessa Bornmann, Christian "Eini" Einsporn, Christine Griegel, Sebastian Günther, Frank Hänig, Franziska Heller, Nico Losse, Philip Losse, Toni Janev, Daniel Weyer u.v.a.

INHALT

EINLEITUNG	3
ANSTELLE EINES KLAPPENTEXTES FÜR BESONDERS UNGEDULDIGE LESER	3
ZWEI WELTEN	3
DIE INSELN DES KLEINEN VOLKES	4
DIE REGELN DES KLEINEN VOLKES	5
P R O L O G	5
JETZT GEHT' S RICHTIG LOS!	5
THERESAS GESCHICHTE BEGINNT	5
THERESA TRIFFT EIN IRRLICHT	7
THERESA ERFÄHRT VON GRANNY MEHR ÜBER DAS VERLORENE REICH NARVALON.....	9
THERESA FINDET DAS BUCH VOM VERLORENEN REICH NARVALON	11
EINLEITUNG	12
ELF ODER FEE?.....	12
GESCHICHTE ODER GEGENWART?.....	12
DIE REGELN DES GROßEN SPIELS	13
VOM URSPRUNG DES KLEINEN VOLKES UND DEM VERLORENEN REICH NARVALON	13
KLEINE KOSMOLOGIE: VOM SCHLEIER UND DEN SPHÄREN	14
DIE REISE ZWISCHEN DEN SPHÄREN	14
DAS INSELREICH NARVALON	15
AVALON.....	15

BRYN YR ELLYLLON	15
HY BREASAIL ODER NARVALON	16
KNOCKMA.....	16
LOUGH LEAN.....	17
PLANT ANNWYN.....	17
TIR NAN OG.....	17
TIRN AILL.....	18
DIE FAMILIEN DES KLEINEN VOLKES.....	18
DIE SIDHE (SHEE).....	18
<i>Familienfertigkeit</i>	19
BROWNIES	19
<i>Familienfertigkeit</i>	19
FETCHES ODER ALP-LUACHRA.....	19
<i>Familienfertigkeit</i>	20
GWRAGEDD ANNWYN (GWRAGETH ANOON).....	20
<i>Familienfertigkeit</i>	20
PIXIES.....	20
<i>Familienfertigkeit</i>	20
PHOOKA	20
<i>Familienfertigkeit</i>	21
DIE FÜNF REGELN DES KLEINEN VOLKES	21
1. (UND WICHTIGSTE REGEL): SAG NIEMANDEM DEINEN RICHTIGEN NAMEN!.....	21
2. REGEL: VERLETZE NIEMALS EINEN VON DEINEM EIGENEM VOLK	21
3. REGEL: VERGISS NIE DEINE GUTEN MANIEREN!	21
4. <i>Regel: Sprich nie von Gefallen</i>	21
5. REGEL: AKZEPTIERE NIE EIN GESCHENK ODER EINEN GEFALLEN VON FREMDEN, MACH KEINE VERSPRECHUNGEN UND LASS DIR NICHTS VERSPRECHEN.....	21
LEBEN UND STERBEN IM VERLORENEN REICH NARVALON.....	22
ÜBER RANGFOLGEN UND HIERARCHIEN DES KLEINEN VOLKES	22
TAUSCHEN UND BETRÜGEN: ÜBER DEN HANDEL DES KLEINEN VOLKES.....	23
DIE CLANS DER TROLLE.....	24
<i>Riesönze</i>	25
<i>Skröggse</i>	25
<i>Flüggers</i>	25
<i>Zorgölen</i>	25
<i>Cräggs</i>	25
<i>Dömpies</i>	25
DAS GROBE SPIEL	25
NARVALON-REGELOPTIONEN FÜR LIQUID	26
<i>Die Familienfertigkeiten</i>	26
<i>Sidhe</i>	26
<i>Brownies</i>	26
<i>Fetches</i>	27
<i>Gwagedd Annwyn</i>	27
<i>Pixies</i>	27
<i>Irrlichte</i>	27
<i>Phooka</i>	27
DIE FEENFERTIGKEITEN	27
<i>Verklären</i>	27
<i>Gestaltenwandlung</i>	27
<i>Glanz</i>	27

<i>Krits und Patzer beim Anwenden der Feenfertigkeiten</i>	28
MANA	28
SCHABERNACK UND MORAL	28
NEUE VORTEILE UND NACHTEILE.....	29
<i>Beschwören (8), Vorteil</i>	29
<i>Elfenaugen (2), Vorteil</i>	29
<i>Faszination (4), Vorteil</i>	29
<i>Immunität gegenüber Eisen (8), Vorteil</i>	29
<i>Verfluchen (2/1), Vorteil</i>	29
<i>Entstellt (4), Nachteil</i>	29
<i>Verletzbarkeit durch Eisen (8), Nachteil</i>	29
<i>Waise (10), Nachteil</i>	29
STERNENSTAUB	29
EINLEITENDE WÖRTE.....	29
HINTERGRUND.....	30
FÜR DEN SPIELLEITER	30
SZENE 1: DIE SUCHE NACH DER STERNSCHNUPPE	30
SZENE 2: DIE HÜTTE DER HEXE.....	30
SZENE 3: THEA STELLT SICH VOR.....	30
SZENE 4: DIE ABSTURZSTELLE.....	31
SZENE 5: EIN KURZER BESUCH BEI LORD OBERON.....	31
SZENE 6: HARGARTH DER BÖSE MAGIER.....	31
SZENE 7: AUSKLANG.....	31
BEISPIELCHARAKTERE	31
BRIEN O'KILIAN, DIPLOMATIN DER SIDHE.....	31
<i>Rollenspielhinweise</i>	32
<i>Zitat</i>	32
<i>Familienfertigkeit</i>	33
FIN O'SYL, JUNGER RITTER DER SIDHE.....	33
<i>Rollenspielhinweise</i>	34
<i>Zitat</i>	34
<i>Familienfertigkeit</i>	34
LURK, BROWNIE, PERSÖNLICHER WAFFENMEISTER LORD FIN O'SYLS.....	34
<i>Rollenspielhinweise</i>	35
<i>Zitat</i>	35
<i>Familienfertigkeit</i>	35
RYWNN, PHOOKA LEIBWÄCHTER UND LEIBDIENER LADY BRIEN O'KILIANS.....	35
<i>Rollenspielhinweise</i>	36
<i>Zitate</i>	36
<i>Familienfertigkeit</i>	36

EINLEITUNG

anstelle eines Klappentextes für besonders ungeduldige Leser

Es war einmal,

vor einigen hundert Jahren: In der Welt der Menschen zogen Ritter aus, um in großen Truppen in das gelobte Land zu ziehen. Sie folgten seinem Ruf und seinem

Willen. Gleichzeitig ging die Inquisition durch die Dörfer und brachte jeden auf den Scheiterhaufen, der den Alten Wegen folgte.

Was war geschehen? Die Welt stürzte in einen Strudel aus Gewalt, Angst und Elend, an deren Ende eine einzige, wahre Lehre vom Seelenheil stand.

Der Eine tat sein Werk.

Zwei Welten

Neben der sichtbaren Welt der Menschen, gab und gibt es stets eine unsichtbare: die Welt der Fabelwesen und Sagengestalten - erschaffen und geformt aus dem my-

stischen Urstoff, den man Mana nennt. Unter den Sagen gestalten und Fabelwesen war in dieser unsichtbaren Welt ein erbitterter Krieg ausgebrochen. Über die Jahrhunderte hatten die Menschen unzählige Sagen, Geschichten und Märchen erzählt, unzählige Träume geträumt und sie hatten viele Religionen und Fabelwesen mit ihrer Kraft, durch ihren Glauben Mana zu formen zum Leben erweckt. Jeder vom Menschen erschaffene Gott beanspruchte für sich, der Schöpfer und Herrscher der Welt zu sein.

Gleichzeitig wurde der Glaube an die Alten Wege immer schwächer. Die Menschen vergaßen ihre Eigenschaft, Mana zu formen einfach und taten dies nur noch selten und unbewusst. Die meisten Sagen gestalten fürchteten um ihre Existenz, wenn es nicht mehr genug Menschen gab, die an sie glaubten. Es musste zum kosmischen Krieg kommen. Mehr und mehr gewann der Eine an Macht und Einfluss, bis er schließlich beinahe alle Fabelwesen verdrängt oder vernichtet hatte.

Lady Titania und Lord Oberon - Hochkönigin und Hochkönig aller Feen und Elfen - erkannten die Umtriebe des Einen rechtzeitig. Besorgt um die Zukunft ihres Volkes, versammelten sie es in einem großen Reich - im Inselreich Narvalon. Versteckt im Schleier überlebte das Kleine Volk für viele Jahre, unbemerkt vor den Häschern des Einen. Auf jeder Insel gewährte das Königspaar je einem menschlichen Erzmagier Zuflucht vor den Häschern des Einen, der sie in der Welt der Menschen früher oder später auf den Scheiterhaufen gebracht hätte. Hier in Narvalon schrieben sie große Chroniken über die Ereignisse, um mit ihrer mächtigen Fähigkeit, das wilde Mana formen zu können, die Insel am Leben zu erhalten. Denn dies konnten die Elfen aus eigener Kraft nicht bis in alle Ewigkeiten. Von Zeit zu Zeit entsendeten Lady Titania und Lord Oberon Agenten in die Welt der Menschen, um Teile der Chroniken an die wenigen Menschen weiterzureichen, die trotz aller Gefahren noch den Alten Wegen folgen: Geschichtenerzähler, Barden, Hexen, Magier und Druiden, so dass in ihren Werken und Taten, in ihren Träumen und Phantasien das Kleine Volk und das Reich Narvalon am Leben blieben.

Die Inseln des Kleinen Volkes

Da gab es Geschichten von Knockma, der kleinen Insel der tierhaften Phooka, einer Elfenfamilie, deren Mitglieder so groß wie unsere Kinder sind, aber mit dunklem Fell bedeckt und großen, katzenhaften Ohren, Augen und Zähnen. Sie sind sehr kräftig und gewandt und manche von ihnen sollen sogar Schwänze haben. Knockma selbst war eine kleine, dunkle und dicht bewaldete Insel im Norden des Reiches, in der es meistens kühl und für andere Elfen und Feen unfreundlich war.

Ganz im Gegensatz dazu gab es das strahlende Tir Nan Og, in dem es immer Sommer war. Dort, zwischen grünen Hügeln und weiten Graslandschaften mit bunten, blühenden Blumenfeldern, lebten die Sidhe, die edlen, hochgewachsenen Herrscher des Kleinen Volkes, aus deren Reihen auch Lady Titania und Lord Oberon stammten. Sie besaßen Höfe mit großen Schlössern, umgeben von Gärten und Parks und kleinen Hütten, in denen viele Brownies lebten, die sie bedienten.

Auch die zauberhafte Insel Avalon fand in Narvalon Schutz und Zuflucht. Der berühmte Merlin und die gefürchtete Morgaine herrschten dort und wachten über den Schlaf des sagenhaften Königs Arthur. Viel wusste man nicht über Avalon, nur dass es eine Insel, ganz in Nebel getaucht sein musste, auf der merkwürdige Gestalten lebten, die keine Elfen und Feen waren. Die meisten vom Kleinen Volk mieden Avalon - natürlich ohne Furcht davor zu haben. Denn Elfen fürchteten sich vor Nichts und Niemandem ...

Auf der kleinen Insel Lough Lean waren die Pixies zu Hause - winzige, lustige Strolche mit libellenartigen Flügeln und einem großen Plappermaul. Pixies traf man aber eigentlich auch überall und zu jeder Zeit in Narvalon an, denn sie waren neugierige Entdecker und ..., sagen wir Sammler. Ihre diebische Natur und ihr freches Plappermaul machten sie nicht unbedingt beliebt. Eine besondere Unterfamilie der Pixies sind die Irrlichte. Sie sehen im Prinzip aus wie Pixies, sind meistens jedoch eher in Lumpen gehüllt und ein wenig schmutzig. Außerdem leuchten ihre Flügel, wenn sie mit ihnen fliegen. Irrlichte sind noch weniger gern gesehen als andere Pixies. Vor allem sagt man ihnen nach, dass sie gerne Wanderer in die Irre führen. In den Hügeln, Bergen, Wäldern und Seen des Eilands fühlten sich aber auch viele Brownies und Gwragedd Annwyn, die Wasserelfen, zu Hause. Die winzigen Brownies waren die fleißigsten der Elfen, denn sie arbeiteten Tag und Nacht - schneller als jeder andere. Arbeit war ihre Erfüllung und nichts war für sie schlimmer als die Untätigkeit und der Müßiggang. Die Gwragedd Annwyn hingegen lebten zurückgezogen in ihren Seen und waren für alle anderen Elfen und Feen stets sehr geheimnisvoll. Ihre Körper wirkten, als wären sie ganz aus Wasser ...

Das mit dunklen Wäldern überwucherte Eiland Tirn Aill war die Insel der Fetches, die auch Al-Luachra genannt wurden. Sie sahen den Sidhe recht ähnlich, waren aber im Gegensatz zu den herrschenden Feen eher zwielichtig und durchtrieben. Sie lebten in ihrer riesigen, düsteren und schmutzigen Stadt Lorindil mit einer weitverzweigten Kanalisation, in der finstere Geheimnisse lauerten.

Im Zentrum des Reiches aber lag die runde Insel Hy Breasail, die auch Narvalon genannt wurde und die dem neuen Reich der Elfen seinen Namen gab. Dort

lebte das Hochkönigspaar. Dort, in der strahlendsten und größten Stadt des Reiches, die voller Zuversicht Neu-Arkadien genannt wurde, stand ihr schlanker und schöner Palast und dort gab es den Ewigen Markt, auf dem sich alle Feen und Elfen aller Inseln trafen, um zu tratschen zu handeln, zu singen und zu tanzen.

Aber nicht nur das Kleine Volk war in Narvalon zu Hause. Auch die Trolle hatten ihre Reiche: Bryn yr Ellyllon war eine kleine, felsige Insel im Norden, dicht bei Knockma. Und unter dem Verlorenen Reich Narvalon existierte Plant Annwyn, das große Labyrinth. In diesem dunklen, schmutzigen Gewirr aus Gängen und Unrat hausten die verschiedenen Clans der Trolle in ewiger Zwietracht. Niemand wusste so genau, warum Lady Titania und Lord Oberon die Anwesenheit der Trolle im Reich der Feen und Elfen duldeten - denn niemand mochte die Trolle - aber keiner wagte es, ihrer Weisheit zu widersprechen.

Die Regeln des Kleinen Volkes

Wie gerne würde ich an dieser Stelle sagen, dass das Kleine Volk in Narvalon glücklich bis ans Ende aller Tage lebte. Aber niemand weiß heutzutage, ob es das Verlorene Reich überhaupt noch gibt. Niemand weiß, ob das Kleine Volk überlebt hat. Aber falls dir jemals ein Elf oder eine Fee begegnen sollte, musst du unbedingt an Folgendes denken:

Feen und Elfen sind magische Wesen. Sie zaubern so, wie wir gehen, atmen und sprechen - jeder von ihnen, selbst die grimmigen Phooka ...

Elfen lieben es, anderen Streiche zu spielen. Natürlich können sie auch darum bemüht, freundlich und mitfühlend zu sein. Aber irgend etwas scheint sie stets zum Schabernack zu treiben. Hüte dich deswegen vor ihnen.

Du musst auch bedenken, dass das Kleine Volk strenge Regeln besitzt, an die sich jeder halten muss, der einer von ihnen ist oder mit einem von ihnen zutun hat: Deswegen darfst du nie einem von ihnen deinen wahren Namen verraten, ein Geschenk von ihnen annehmen, dich für einen Gefallen bedanken, unhöflich sein oder gar einen von ihnen töten! In Neu-Arkadien steht ein Galgen, der nur für Feen und Elfen (und in den seltenen Fällen, in denen es dazu kommt, auch für Menschen) gedacht ist, die eine der Regeln brechen. Normalerweise sind die Leute vom Kleinen Volk schwer zu töten, bestehen sie doch auch purem Mana, aus purer Magie. Aber dieser Galgen wurde von Lord Oberon und Lady Titania errichtet. Und die beiden sehen alles. Keiner entkommt seiner Strafe.

PROLOG

Jetzt geht' s richtig los!

Therasas Geschichte beginnt

"Es war einmal ..."

So fangen viele Geschichten an. Die meisten Märchen.

Dieses hier nicht.

Dieses müsste eher einen Anfang haben, wie:

"Es war niemals so, aber es könnte so gewesen sein."

oder:

"Ich weiß, dass es nie so war, aber wäre doch schön, wenn es so gewesen wäre!"

Also fang ich lieber an, in dem ich darauf verzichte, so zu tun, als wäre diese Geschichte ein richtiges Märchen und schreibe einfach:

Theresa wälzte sich diese Nacht hin und her.

Eine Weile hatte sie unter der Decke gelesen, mit ihrer Taschenlampe und ihrem Lieblingsbuch "Alice im Wunderland", das sie bestimmt schon tausend Mal zuvor gelesen hatte. Ihre Eltern, die ein Stockwerk tiefer schliefen, hatten natürlich nichts bemerkt.

Aber nachdem die Batterien der Taschenlampe ihren Geist aufgegeben hatten, hatte sie sich nicht mehr getraut, das Licht anzumachen und weiter zu lesen. Immerhin schlief Grandma mit ihr zusammen auf einem Stockwerk, im Zimmer direkt gegenüber. Die gute alte Dame musste nur mal zur Toilette gehen, wie es gut alte Damen manchmal nachts häufiger tun, dann würde sie den Lichtschein unter der Tür sehen. Und dann würde es Ärger geben, auch wenn Therasas Großmutter sonst kaum schimpfte.

Außerdem wusste Theresa selbst, dass sie am nächsten Morgen früh zur Schule musste, so, wie sie jeden Morgen in der Woche. Nicht, dass sie viel davon hielt, zur Schule zu gehen. Aber die Notwendigkeit ließ sich nicht umgehen, nicht jedenfalls, solange sie sich sicher sein konnte, dass spätestens um sechs ihre Mum, Grandma und im Zweifelsfall sogar ihr Dad sie wecken würden.

Und so wälzte sich Theresa unaufhörlich auf der Suche nach Schlaf.

Der Wecker tickte unerbittlich dem morgen entgegen. Laut und rasselnd. Zum wiederholten Male ließ sie ihren Blick durchs Zimmer gleiten. In der Dunkelheit sah alles ganz anders aus. Formen und Schatten nahmen zu, Farben, die am Tage in Therasas Zimmer abwechslungsreich schimmerten, gab es nur noch in unterschiedlichen Schattierungen von grau. Durch das

geöffnete Fenster konnte sie draußen, am heißen und klaren Sommernachtshimmel die Sterne zählen. Aber das half ihr auch nicht weiter.

Hier in Blyth, direkt an der englischen Küste, fast schon in Schottland, in diesem kleinen Kaff, das vom Rest der Welt vergessen worden war, gab es kaum Lichter die mit den zahllosen glitzernden Punkten am Himmel konkurrierten, weswegen man hier einen Sternenhimmel vorfand, der so riesig und so vielfältig war, dass man, wenn man zu lange nach oben sah, das Gefühl bekommen konnte, die Welt kehrte ihr Unterstes nach oben und man würde in den Himmel hinein fallen, wie in einen großen, tiefen und dunklen See.

Theresa liebte den Sternenhimmel, mehr noch als sie Blyth hasste. Das einzig Gute an dem Kaff. Deswegen weigerte sie sich auch, die Vorhänge zuzuziehen oder die Fensterläden zu schließen. Ihre Mutter meinte oft, dass daher ihre Schlafstörungen davon kämen, dass es zu hell in ihrem Zimmer wäre. Aber was wusste denn schon ihre Mutter! Schlecht schlafen konnte Theresa stets nur, wenn zu viele Wolken am Himmel waren. Meistens half es ihr sogar beim Einschlafen, die Sterne zu zählen oder Figuren, Bilder und Gesichter darin zu erkennen.

Aber nicht heute Nacht. Heute blieb sie wach, ohne zu wissen warum. Morgen war nichts Besonderes. Keine Arbeit, kein Test, kein Geburtstag. Und das ärgerte Theresa am meisten. Sie lag einfach grundlos wach im grauen Zimmer, ein kleines bisschen rechts neben den Sternen.

Und ihre Taschenlampe ging nicht mehr.

Sie hatte versucht, im Sternenlicht zu lesen, aber das hatte natürlich nicht

funktioniert.

Dann, fiel ihr ein, war es vielleicht ... Schicksal?

Sie setzte sich auf. Ihre Herz begann plötzlich wild zu klopfen.

Vielleicht war es Schicksal. Sie sollte wach sein, weil, weil ... irgendwas passieren würde. Und sie lag hier im Bett! Aber mit dem Schicksal war das so eine Sache. Immerhin konnte man ja nie genau wissen, welches Schicksal man grade erfüllen sollte. Vielleicht sollte Theresa im Bett liegen. Aber was sollte schon im Bett passieren? Nein, nein, sie musste aufstehen, etwas tun, irgendetwas, denn schließlich gab es ja sonst keinen Grund, aus dem sie wach sein sollte. Plötzlich machte alles einen Sinn! Da war sie sich ganz sicher.

Sie schlug die Decke zur Seite, sprang auf ihre nackten Füße und patschte klatschend die wenigen Schritte zum Fenster hinüber.

"So, Sternenhimmel", flüsterte sie und sah nach oben, "jetzt verrate mir dein Geheimnis, mein Schicksal!"

Hier bin ich, ich bin aufgestanden, siehst du? Hier bin ich! Was soll ich tun?"

Wie zur Antwort, löste sich fast augenblicklich einer der unzähligen hellen Punkte aus dem Sternenmeer und fiel einfach hinab. Das war es also! Eine Sternschnuppe, sie sollte heute Nacht eine Sternschnuppe sehen.

Ich muss mir was wünschen, dachte Theresa, schnell! Aber was?

"Ich, ... ich, ... ichich wünsche mir ... ", begann sie zu flüstern, die Augen fest zugekniffen, "ich wünsche mir, ... dass die anderen in der Schule mich ein wenig mehr mögen, dass ich auch ein oder vielleicht sogar zwei Freunde habe. Dass niemand mehr über mich lacht, weil ich so viel lese und - ", aber dann bemerkte sie, dass das ja gleich mehrere Wünsche waren und verstummte. Woher sollte die Sternschnuppe jetzt wissen, welchen Wunsch sie erfüllen sollte? Mist, sie hatte alles verdorben ...

Sie öffnete wieder die Augen.

Die Sternschnuppe war noch immer da, als kleiner, tanzender Stern inmitten lauter majestätisch auf der Stelle schwebender Sterne. Sie fiel nicht vom Himmel, sondern überquerte ihn tanzend, mal hier hin, mal dort hin fliegend.

Und langsam wurde der helle, tanzende Punkt immer größer.

"Gute Güte!" rief Theresa da laut. "Ein Komet! Er kommt auf uns zu!" Dann hielt sie sich selbst schnell den Mund zu. Was für ein Blödsinn, bestimmt war es nur ein Glühwürmchen. Das sie ihr ähnlich. Da schwebte ein Glühwürmchen durch die Nacht und sie begann sich was zu wünschen oder prophezeit den Weltuntergang. O je, das konnte doch nicht ihr Schicksal sein? Sie war doch nicht die ganze Nacht wach und riskierte morgen in der Schule vor Erschöpfung einzuschlafen, nur um Glühwürmchen zu beobachten! Und jetzt hatte sie auch noch geschrien und damit bestimmt halb Blyth geweckt.

Aber auch für ein Glühwürmchen verhielt sich der schwebende, helle Punkte merkwürdig. Er wurde größer, schwebte gezielt mal ein wenig mehr nach rechts, dann nach links, als würde er etwas suchen. Schließlich war er so groß, dass er nur noch wenige Meter entfernt sein konnte. Und da konnte Theresa erkennen, dass der helle Punkt Flügel hatte, wie die einer Libelle, nur größer. Arme und Beine, ein Körper und ein Kopf mit einer Kappe, Füße in spitzen Stiefeln und Hände mit langen Fingern hingen an Armen und Beinen. Von den Flügeln ging das helle Licht aus, und wie Goldstaub rieselte es langsam durch die Luft, um sich in kleinen glitzernden Punkten aufzulösen. Die ganze Erscheinung war nicht größer als zwanzig oder dreißig Zentimeter und trug schwer an einem dicken Beutel.

Schließlich schwebte das ... geflügelte Licht auf Theresa zu.

Theresa trifft ein Irrlicht

Es lächelte und offenbarte dabei Zähne, die krumm und schief waren.

"Sagt, junge Maid, ihr wisst auch nicht, wo der Weg nach Narvalon geblieben ist?" fragte es.

Theresa rieb sich die Augen, nur um zu sehen, dass das Ding noch immer da war, schwebte und lächelte.

"Vor einigen Jahren - oder waren es Jahrhunderte? Die Zeit vergeht für Feen ein wenig anders als für euch, meine Maid - fand ich den Weg hier noch vor. Aber jetzt ist er verschwunden. Ich komme von weit her, ihr müsst entschuldigen. Aber da ihr mich offensichtlich sehen könnt, dachte ich, frag ich einfach mal, denn dann wisst ihr ja vielleicht als Freundin der Elfen auch Bescheid."

"Freundin der Elfen ?" murmelte Theresa nur und starrte weiterhin mit großen Augen auf den leuchtenden Flieger.

Lauter sagte sie: "Wer, ... was bist du?"

"O je, seid ihr dumm! Ich bin ein Irrlicht - was sonst? Meine Güte, und ich dachte, ihr wüsstet Bescheid. Na dann, nichts für ungut. Verzeiht, dass ich euch gestört habe! Ach, was sage ich! Zu den Trollen mit euch - was steht ihr hier herum und glotzt, wenn ihr mir doch nicht helfen könnt!"

Und so flog das Irrlicht zeternd mit leuchtendem Schweif davon. Viel schneller, als Theresa es je für möglich gehalten hätte, sauste es, nun wirklich wie eine Sternschnuppe am Nachthimmel, davon. Theresa rieb sich noch die Augen, glaubte natürlich nicht, was sie gesehen hatte. Sie stützte sich mit den Armen auf das Fensterbrett, lehnte sich ein wenig hinaus, spähte hierhin und dorthin, konnte aber keine Spur mehr vom Irrlicht erkennen.

Nur Sternenlicht und das Rauschen des Meeres lagen in der Nachtluft.

Und ein leises Klopfen an Therasas Zimmertür.

Ein Klopfen an ihrer Zimmertür?

Theresa sprang weg vom Fenster, hin zu ihrem Bett, legte sich schnell hinein und zog die Decke bis zum Hals.

"Theresa?"

Grandma flüsterte durch die Tür.

"Theresa! Ich habe Stimmen aus deinem Zimmer gehört! Bist du wach?"

Schnell bemühte sich Theresa - so leise wie möglich - eine Position einzunehmen, die schlafend aussah und begann laut zu schnarchen.

"Ah", sagte Grandma durch die Tür ein wenig lauter als zuvor, "du bist wach!"

Und sie öffnete die Tür.

Theresa wusste, dass es sinnlos war, weiter so zu tun, als würde sie schlafen, weswegen sie die Decke ein wenig zurückschlug und die Augen öffnete.

Grandma hatte eine Kerze in einem geschwungenen, alten Messinghalter in der Hand und hielt mir der anderen ihren Morgenmantel zusammen, ließ ihn aber los, um leise die Tür hinter sich zu schließen. Dann kam sie mit schlüpfenden aber schnellen Pantoffelschritten auf Theresa zu und setzte sich schließlich auf ihre Bettkante. Die Kerze stellte sie auf dem Nachttisch ab, was ihr nicht ganz leicht fiel, denn immerhin lagen dort "Alice im Wunderland", "Alice hinter dem Spiegel" und eine große Taschenlampe neben der Nachttischlampe.

"Aha", machte sie gespielt streng, als sie Bücher und Lampe sah.

"Äh", meinte Theresa, ohne dass ihr eine Ausrede dazu einfiel. Sie fühlte sich bereits überführt.

"Na, meine junge Dame, was ist der Grund für deine Schlaflosigkeit? Ich hoffe, es ist der Gedanke an einen Jungen aus deiner Klasse, der dir besonders gut gefällt und der dir nicht mehr aus dem Kopf geht. Denn das wäre die einzige Entschuldigung, die ich jetzt gelten lassen würde."

"Granny! Du weißt genau, dass mich keiner von den Jungen in meiner Klasse oder von meiner ganzen Schule besonders gut leiden kann!"

"Stimmt, weiß ich. Aber das ist kein Grund dafür, dass du nicht vielleicht einen von ihnen besonders gut leiden könntest."

"Quatsch!"

"Na gut, dann muss ich davon ausgehen, dass dein Wachbleiben unentschuldigbar ist und ich anfangen sollte mit dir zu schimpfen. Ich müsste mich dann auch dazu entschließen, morgen mit deinen Eltern zu reden, damit Taschenlampe und Bücher vorerst aus deinem Zimmer verschwinden."

"Ich habe gar nicht mehr gelesen!" protestierte Theresa. "Ich habe längst aufgehört. Aber ich konnte trotzdem nicht schlafen." Davon, dass sie nur aufgehört hatte, weil die Batterien ihren Geist aufgegeben hatten, erzählte sie natürlich nichts.

"Gut, dann wirst du auch einen Grund dafür haben, warum du nicht schlafen kannst. Und da deine Granny sonst nicht mehr viel Ereignisreiches in ihrem Leben

hat, wirst du bestimmt dazu bereit sein, deine spannende Geschichte mit ihr zu teilen!"

Spannende Geschichte? Dachte Theresa. Konnte es denn sein, dass Grandma eine Ahnung hatte, was grade geschehen war? Hatte sie was gehört - durch die Tür?

"Ich, ...", entschloss sie sich, es einfach mit der Wahrheit zu versuchen, "ich habe ein ... Irrlicht ... gesehen, das sich verirrt hatte. Es fragte mich nach einem Weg nach ... Narvalon. Und dann hat es mich beschimpft. Naja, und du kannst dir ja vorstellen, wie sehr einen das beschäftigt. Da trifft man schonmal ein Irrlicht und dann schmeißt es einem auch noch Beleidigungen an den Kopf", versuchte Theresa schließlich dem Ganzen noch schnell eine komische Note zu geben, weil sie plötzlich den Eindruck hatte, dass die Wahrheit unglaubwürdiger klang als jede Lüge. Vielleicht dächte Grandma dann, sie habe einen Witz gemacht.

Aber diese machte plötzlich ein sehr ernstes Gesicht. Die Schatten, welche die Kerze um das Bett herum erzeugten, verdichteten sich und sammelten sich in kleinen Rinnsalen in den Falten des Gesichtes der alten Frau, aus denen die großen, dunklen Augen leuchtend hervorstachen.

"Den Weg nach Narvalon, sagst du?" fragte sie plötzlich sehr ernst und eindringlich. "Ja, wie hat denn das Irrlicht ausgesehen?"

Theresa zögerte für einen Moment, ehe sie antwortete.

"Es hatte Flügel, glitzerte, trug eine Kappe und spitze Schuhe, ... äh, wieso? Kennst du es etwa?"

"Vielleicht. So, wie du es beschreibst, sehen viele Irrlichter aus. Seinen Namen hat es dir nicht genannt? Ach, natürlich hat es das nicht."

Angst verdichtete sich in den Gesichtszüge von Grandma.

"Du hast ihm doch nicht etwa deinen Namen verraten?" fragte sie, beinahe schon panikartig.

"Nein, wieso? Granny, versuchst du mich auf den Arm zu nehmen?"

Aber Grandma atmete zunächst erleichtert auf.

"Wenn du ein Irrlicht oder irgendeine andere Elfe, Fee oder auch einen Troll siehst, darfst du ihnen niemals deinen wahren Namen verraten, mein Kind. Nie! Kennen sie erstmal deinen Namen, dann bist du ihnen ausgeliefert. Denn Namen bedeuten Macht. Und ihre Magie ist stark!"

Theresa sah Grandma für eine Weile mit großen Augen an. Bedrohliches Schweigen lag in der Luft.

"Granny?" sagte sie irgendwann und ihr Gesicht brachte wahrhaftige Sorge um den Geisteszustand ihrer Grandma zum Ausdruck.

"Ach, Kind, hat dir deine Mutter nie die Geschichte vom Verlorenen Reich Narvalon erzählt?"

"Nicht, dass ich wüsste. Und ich vergesse nie Geschichten, das weißt du", sagte Theresa mit einigem Stolz. Es gab nicht viel, worauf sie stolz war. Aber ihre Eigenschaft, nie eine Geschichte zu vergessen, auch nicht die kleinste Einzelheit, das war etwas, das sie von anderen unterschied, weswegen sie sehr stolz auf diese Fähigkeit war. Leider verhielt sich dies mit Matheformeln oder Lateinvokabeln ganz und gar nicht so.

"Ja, natürlich weiß ich das. Menschen wie du, in deren Adern noch ein wenig Feenblut fließt, besitzen diese Fähigkeit."

Noch immer musterte Theresa Grandma ungläubig. Sie hatte diese Bemerkung schon öfter gehört. Aber sie hatte dies immer für einen Scherz gehalten, weil sie - ganz wie ihre Mutter - so schlank, zierlich und klein war, dafür aber große dunkle Augen und pechschwarzes, strubbeliges Haar besaß. Ganz so, wie man es in den Geschichten Leuten zuschrieb, die Feenblut in ihren Adern hatten. Und wenn Grandma etwas von Wechselbälgern und Feen erzählt hatte, hatte Theresa dies natürlich immer für einen Scherz oder einen Teil aus einem Märchen oder einer Fabel gehalten.

"Granny?" sagte Theresa laut. "Stimmt denn alles? Du wirkst auf einmal so abwesend."

Grandma, so fiel ihr jetzt ein, hatte erzählt, dass ihr kaum zu bändigendes, langes und graues Haar, das sie meistens mit Haarnetzen, Nadeln oder einem Dutt zu sammeln versuchte, früher auch pechschwarz gewesen war. Und ihre großen Augen, die nun tief in Falten eingebettet waren, waren ebenfalls dunkel und klar.

"Ja, es stimmt alles. Aber ich denke, so langsam solltest du etwas über die Vergangenheit deiner Heimat und deiner Familie erfahren". Grandma sprach leise, mehr mit sich selbst. Aber nun wandte sie sich ihrer Enkelin wieder zu und legte ihr die Hand auf die Schulter.

"Aber wir, mein Kind, wir haben sie mit eigenen Augen gesehen, nicht wahr? Ach, jetzt habe ich dir so viel zu erzählen von der Insel Narvalon. Und die Nacht ist so kurz. Es gibt so viel Schönes, dass du lernen wirst. Aber auch Gefahren, vor denen ich dich warnen muss."

Die alte Dame lächelte und ihre Augen sahen etwas, das weit, weit hinter den Wänden von Theresas Zimmer liegen musste. "Dinge, wie ich sie dir zu erzählen habe, muss man nachts erzählen, weißt du! Sonst haben sie keinen Wert und verlieren ihre Bedeutung. Darum geht es meistens im Leben. Zur richtigen Zeit das Richtige zutun. Etwas, das man jetzt richtig tut, kann zu einem anderen Zeitpunkt falsch oder dumm sein", sagte sie und ein Hauch von verschworener Sehnsucht lag in ihrer Stimme.

Therasas Neugier war geweckt. Zwar hielt sie das, wovon Grandma erzählte noch immer für ein Märchen. Und noch immer glaubte sie, dass ihre Granny versuchte, sie an der Nase herum zu führen, um sich an der Irrlicht-Geschichte zu rächen. Doch immerhin schien eine gute Geschichte bei der ganzen Sache herauszuspringen, weswegen sie sich die Decke und ihre Knie unters Kinn zog, die arme herum schlang, den Kopf auf ihre Knie legte und Grandma bereitwillig anstarrte.

Theresa erfährt von Granny mehr über das Verlorene Reich Narvalon

"Die Insel Narvalon?" fragte sie wissbegierig. "Ist Narvalon denn eine Insel? Du sagtest, Narvalon sei ein verlorenes Reich - jetzt ist es auf einmal nur eine Insel. Wenn ich Reich höre, dann stelle ich mir sowas wie Mitteleuropa aus dem Herrn der Ringe oder China oder Rom vor und nicht nur eine popelige Insel."

"Du bist eine aufmerksame ZuhörerIn, mein Schatz. Aber zieh keine voreiligen Schlüsse. Narvalon war ein Inselreich, dicht vor der Küste Blyth'. Naja, bestimmt nicht so groß wie dieses Mitteleuropa oder das römische Reich, aber immerhin so groß wie England und Irland zusammen - sogar ein bisschen größer noch. Und das Reich Narvalon bestand nicht aus einer, sondern aus mehreren Inseln. Obwohl es auch eine Insel gab, die Narvalon hieß. Ach, das ist alles ein wenig verwirrend ... Aber immerhin waren ja auch die meisten Bewohner von Narvalon viele kleiner als Menschen. Außerdem war Narvalon ein magisches Reich. An jeder Ecke gab es Überraschungen, auf die man treffen konnte und manche führten dazu, dass man auf einer Wanderung plötzlich wieder dort war, wo man losgegangen war. Oder man kam ganz woanders an, als man sich ursprünglich als Ziel ausgesucht hatte. Oder man kam gar nicht an. Nirgends. Deswegen spielte die wirkliche Größe, falls man denn je von einer sprechen konnte, keine Rolle."

"Du redest die ganze Zeit in der Vergangenheit. Was ist denn mit der Insel - dem Reich - passiert? Ist es untergegangen und verschwunden wie Atlantis oder Avalon?"

Grandma seufzte.

"Ja und nein. Avalon, Atlantis, Lyonesse, Narvalon ... all dies sind keine physischen Orte. Deswegen ist es auch schwer zu sagen, welche Größe Narvalon besaß, ob oder wann es aufhörte zu existieren. Magische Orte besitzen keine messbare Größe. Man kann sie nicht abschreiten. Man kann versuchen, eine Karte zu zeichnen, aber diese Karte wird stets ungenau bleiben, weil sich das Land mit dem Betrachter verändert. All diese untergegangenen Reiche, Länder oder Inseln sind keine geographischen Orte. Sie existieren in deinem Herzen, in den Herzen der Menschen, in ihren gemeinsa-

men Vorstellungen, Mythen, Märchen, Geschichten und Phantasien, in ihrem Glauben, ihren Hoffnungen oder Träumen. Aber das macht sie nicht weniger real, sondern nur auf eine andere Art wirklich. Atlantis ist der Hort der Zivilisation und Geheimnisse, Avalon die Heimstatt der Magie, der Traditionen und der Hoffnung ... solange die Menschen, so lange du daran glaubst.

Und je stärker du daran glaubst, desto realer wird der Ort.

O weh, ganz so einfach ist es natürlich nicht, aber so ähnlich. Es reicht nicht, dass nur du an ihn glaubst, es müssen auch andere daran glauben. Es reicht auch nicht, dass viele an den Ort glauben, es ist die Frage, wer und wie man daran glaubt, wie viele Menschen die Vorstellung, die Vision oder auch die konkrete Erfahrung eines Ortes teilen und so weiter. Aber dies alles spielt kaum noch eine Rolle, denn so oder so ist Narvalon ein verlorenes Reich, in das man schon seit vielen hundert Jahren kaum noch gelangt."

"Könnte ich nach Narvalon gehen?"

"Wahrscheinlich nicht. Aber wer weiß? Jetzt auf jeden Fall nicht. Und morgen oder übermorgen auch noch nicht. Aber je mehr du darüber erfährst, je länger du daran glaubst, je mehr Erfahrungen du machst, desto wahrscheinlicher wird es, dass du einmal dorthin gelangen wirst. Wenn du erwachsen wirst und dir deinen Glauben bewahrst, dann besteht die Möglichkeit, dass du eines Tages nach Narvalon - oder Lyonesse oder Avalon - gelangst. Aber du musst zugleich erwachsen und ein Kind sein, darin besteht die Kunst, die heutzutage kaum jemand beherrscht."

"Warst du je dort, an einem dieser Orte, Granny?"

"Nun, ... der Gedanke, dass du eines Tages vielleicht nach Narvalon gelangst oder wieder eine Begegnung mit einem seiner Bewohner oder Besucher haben könntest macht mir Angst, so lange du die Regeln nicht kennst. Und bevor ich endgültig ins Plaudern gerate, musst du die Regeln lernen, dir einprägen und nie, wirklich niemals vergessen! Kannst du das?"

"Klar!" meinte Theresa überheblich. "Aber du hast meine Frage nicht beantwortet."

"Ja, ja, später. Also: Ich glaube zwar eigentlich nicht, dass dir je wieder ein Elf, eine Fee oder sogar ein Troll begegnen werden, denn Narvalon ist, wie gesagt, längst aus der Welt der Menschen verschwunden und seine Bewohner und Besucher finden ihren Weg nur schwer und sehr, sehr selten hierher, aber trotzdem solltest du für den Fall der Fälle vorbereitet sein. Denn sonst, mein Kind, kann so eine Begegnung zu deinem Verhängnis werden."

Die letzten Worte sprach Grandma mit solch einem Nachdruck, dass Theresa es mit der Angst zutun bekam.

"Es gibt Regeln, wenn man mit Leuten aus dem Kleinen Volk umgeht."

"Das Kleine Volk?"

"Feen und Elfen fasst man oft unter dem Begriff Kleines Volk zusammen, da die meisten von ihnen im Vergleich zu den Menschen nur sehr klein sind. Also: Regeln sind für das Kleine Volk besonders wichtig: Das liegt daran, dass sie voller Magie sind. Und Magie ist eine sehr heikle Sache, die vieler Regeln bedarf, weil sie sonst großes Unheil anrichten kann. Feen und Elfen haben viel Macht, aber die meisten von ihnen, bemerken das gar nicht und gehen deswegen sehr leichtfertig damit um. Deswegen haben die etwas intelligenteren und weiseren von ihnen Regeln aufgestellt, die jeder befolgen muss, der zu ihnen gehört oder mit ihnen Kontakt hat. Die Regeln sind wie Naturgesetze. Keiner weiß, wer sie je bestimmt oder aufgestellt hat, aber jeder hält sie für selbstverständlich und befolgt sie. Die wichtigste Regel hast du bereits kennen gelernt. Sag niemandem deinen richtigen Namen. Kennt man deinen wirklichen Namen, hat man Macht über dich."

"Können sie mir dann befehlen, so, als wäre ich hypnotisiert?"

"Nein, nein, nicht solche Macht. Aber wenn sie deinen Namen kennen, kannst du Opfer ihrer Zauber werden. Und das ist meistens keine sehr erfreuliche Sache."

Eine weitere, wichtige Regel lautet: Akzeptiere nie ein Geschenk oder einen Gefallen von Fremden, mach keine Versprechungen und lass dir nichts versprechen. Oder so ähnlich. Für Elfen und Feen ist ein Wort nicht nur ein Wort sondern kommt einem Schwur oder einem Vertrag gleich. Nur noch schlimmer und bindender. Du musst das nicht verstehen. Du musst die Regel nur befolgen. Nimmst du einen Gefallen oder ein Geschenk an, dann schuldest du ebenfalls einen Gefallen oder ein Geschenk. Und diese können sehr unangenehme Auswirkungen für dich haben. Stell dir vor, du fragst eine Fee nach dem Weg. Nun, anschließend schuldest du einen Gefallen, den du einlösen musst. Verstehst du? Du hast gar keine Wahl, ihn abzulehnen. Und nun stell dir vor, die Fee verlangt von dir, dass du deine Schuld einlöst, indem du Angarwaan, den Drachen erschlagen sollst. Na, das wäre eine schöne Versicherung, oder?"

"Wer ist Angar ... was, ein Drache?"

"Es reicht im Moment, wenn du weißt, dass er ein Drache ist. Unterbrich mich nicht."

Die dritte Regel ist für dich, so wie ich dich kenne, am schwierigsten zu befolgen: Vergiss nie deine guten

Manieren! Bleib höflich, auch wenn man dich verspottet. Elfen und Feen legen sehr viel Wert auf Etikette und die Folgen einer Beleidigung sind oft gravierender, als man es für möglich hält. Was nicht heißt, dass alle Elfen und Feen dir gegenüber die gleiche Höflichkeit zeigen, die sie selbst von anderen verlangen. Das macht die Sache so schwierig. Bei Trollen kannst du diese Regel übrigens getrost vergessen."

"Ich denke, das habe ich verstanden."

"Gut, aber red nicht so oft dazwischen. Für eine alte Frau wie mich ist es schwierig, sich zu konzentrieren. Und ich muss mir gut überlegen, was ich dir erzähle, damit ich nicht aus Versehen die wichtigsten Dinge weg lasse. Ich glaube, ich habe noch ein Buch, in dem alles steht, aber ich bin mir nicht so sicher. Seit ich selbst ein kleines Mädchen war, habe ich nicht mehr darin gelesen. Deswegen ist es wichtig, dass ich dir so gut wie möglich das Wichtigste erzähle. Wo war ich? Da siehst du, wie leicht du mich dazu bringst, meinen roten Faden zu verlieren."

"Du warst grade noch dabei, mir die Regeln zu erklären."

"Ja, aber die drei Regeln sind vorerst genug. Es gibt noch viel mehr, die etwas weniger wichtig sind. Aber du wirst sehen, dass die wichtigsten drei allein schon schwer genug zu befolgen sind. Nein, ich wollte dir mehr von Narvalon und seinen Bewohnern erzählen."

"Auch gut."

"Alle Einwohner von Narvalon sind Elfen und Feen oder Trolle. Naja, fast alle, aber die wenigen Ausnahmen lasse ich weg."

"Den Drachen Angarwaan zum Beispiel?"

"Fast hätte ich vergessen, mit was für einer aufmerksamen Zuhörerin ich es zutun habe. Aber du merkst dir nur die Dinge, die dir gefallen mein Kind. Wie steht's damit, mir nicht dazwischen zu reden, hm!"

Theresa senkte ihren Blick gespielt eingeschüchtert.

"Ja, Angarwaan und einige andere Bewohner sind ein paar kleine Ausnahmen. Aber Feen, Elfen und Trolle überwiegen. Die Feen und Elfen bilden eine Gesellschaft in Narvalon. Sie leben auf den Hügeln in den Wäldern und den wenigen Dörfern und Schlössern auf Narvalon, je nach ihrer Familie. Es gibt viele verschiedene Familien von ihnen und jede hat die verschiedensten Lebensgewohnheiten, ein anderes Auftreten und Aussehen. Aber ein paar Dinge sind ihnen gemeinsam: Sie alle sind auf eine gewisse Weise schön, besitzen aber einen Makel, sind gut, neigen aber dazu böse Streiche zu spielen und gehässige Dinge zu tun, wenn sich die Gelegenheit bietet. Einen Elfen oder eine Fee zu verstehen, grenzt an eine Unmöglichkeit."

"Das Irrlicht war auch anfangs höflich und dann eher garstig."

"Das passt gut zu Irrlichtern. Vergiss nicht, dass sie die größte Zeit ihres Lebens - das manchmal Jahrhunderte währt - damit verbringen, Wanderer in die Sümpfe zu locken. Und dabei haben sie meist eigentlich ganz ehrbare Absichten, überlegen es sich dann aber von einem Moment zum nächsten anders."

Die Trolle sind von den Elfen grundverschieden. Sie leben in einem Labyrinth unterhalb der Oberfläche Narvalons. Damit sind sie nicht sonderlich zufrieden. Sie würden auch gerne oberhalb der Wiesen, Wälder und Hügel leben. Aber da sie keine Manieren besitzen und weitaus dümmere als Feen oder Elfen sind, lässt man sie nicht nach oben. Dabei besitzen auch die Trolle Kultur, naja, oder eher, was sie dafür halten. Eigentlich sind Trolle nicht böse, nur sehr dumm und eigennützig, was den Umgang mit ihnen schwierig macht. Auch untereinander zanken und streiten sie viel und belügen sich gegenseitig.

Trolle gibt es ebenfalls in den verschiedensten Formen und mit den unterschiedlichsten Eigenschaften. Elfen, Feen und Trollen ist gemeinsam, dass sie magisch sind. Jeder von ihnen - ohne Ausnahme. Aber die Elfen und Feen wissen diese Eigenschaft viel besser zu nutzen, als die Trolle. Einige von ihnen haben sich zu wahrhaftigen Künstlern empor geschwungen und eigene kleine Reiche gegründet, in denen einzig und allein ihre magischen Gesetze gelten. Diese Reiche können sehr schön, aber auch sehr, sehr gefährlich sein. Hüte dich in jedem Fall vor ihnen."

"Das alles klingt sehr aufregend. Aber deine Geschichte ist voller Warnungen. Das macht mir Angst."

"Das ist auch gut so. Denn die musst du haben, um nicht unvorsichtig zu werden."

"Gibt es denn nichts, was in Narvalon so ist, wie es scheint, etwas, das ungefährlich ist?"

"O doch, natürlich, Kind. Ich habe dir bis jetzt ja nur einen sehr kleinen Teil von allem erzählt, was es zu erzählen gibt. Aber nun ist es schon spät. Naja, eigentlich ist es eher früh. So oder so musst du bald in die Schule und eine Mütze voll drei, vier Stunden Schlaf solltest du unbedingt noch nehmen."

Schlaf jetzt, Theresa! Ich werde nach dem Buch suchen und, falls ich es finde, auf deinen Nachttisch legen. Dann kannst du noch viel, viel mehr über Narvalon erfahren. Aber jetzt, musst du schlafen."

Laut sagte Theresa enttäuscht: "Also gut!" aber innerlich dachte sie, dass es eine dumme Idee war, ihr erst so viele aufregende Sachen zu erzählen, ja ihr sogar ein Buch zu versprechen und dann zu verlangen, sie solle schlafen! Jetzt würde sie doch vor Aufregung kein Auge mehr zu bekommen.

Es war wie eine Schneelawine. Wenn ihre Phantasie erst einmal in Bewegung war, dann wurden die Gedanken und Bilder in ihrem Kopf mehr und mehr, größer und größer und schneller und schneller ... Schon spürte sie, wie es rumpelte und rumorte in ihrem Kopf.

"Grandma!" schwang sie sich im Bett wieder auf, als Granny aufstand, um zu gehen.

"Theresa ...", begann diese mahndend, kam aber nicht zu Wort.

"Du hast erst die ganze Zeit in der Vergangenheit vom Verlorenen Reich Narvalon erzählt. Zum Schluss, als du von seinen Bewohnern erzählt hast, in der Gegenwart. Was hat das zu bedeuten?"

"So?" lächelte die alte Dame und schlurfte zur Tür, "Das ist mir gar nicht aufgefallen."

Dann drehte sich Grandma in der Türöffnung noch einmal um.

"Gute Nacht, schlaf gut", flüsterte sie.

"Ja, gute ... Nacht, ... Gran - ", brachte Theresa nur noch heraus, bevor ihr, plötzlich von einer bleiernen Müdigkeit befallen, die Augen zufielen.

Theresa findet das Buch vom Verlorenen Reich Narvalon

Am nächsten Morgen spürte Theresa, wie sie jemand wach rüttelte. Als sie mühsam den Schlaf vertrieb und ihre bleiern schweren Augenlider öffnete, erkannte sie ihre Mutter.

"Theresa, meine Güte, es ist schon lange nach sieben! In weniger als einer Stunde musst du auf der Schulbank sitzen. Ich habe fast eine halbe Stunde gebraucht, um dich wach zu kriegen. Bist du krank?"

Theresa gähnte herzlich, rieb sich die Augen.

"Nein, Mum, nur müde. Mach dir keine Gedanken."

"Ha!" machte da ihre Mutter empört. "Wenn du denkst, dass ich mir Sorgen mache, dann hast du falsch gedacht. Du hast dir nicht einmal Mühe gegeben das Beweisstück deiner nächtlichen Eskapaden zu beseitigen. Das wird ein Nachspiel haben, mein Fräulein! Warte nur, bis ich deinem Vater davon erzähle. Aber jetzt: auf! Du musst zur Schule! Beeil dich, ja!"

Gähnend sah Theresa sich um, was ihre Mutter gemeint haben könnte. Aber zu ihrer Überraschung waren es nicht "Alice im Wunderland" und die Taschenlampe auf dem Nachttisch, die ihre Mutter meinte, sondern ein kleines und etwas abgewetztes Buch mit vergilbten Papier in einem schwarzen Ledereinband, dessen erste Seite aufgeschlagen war, auf der ein Zettel mit der Handschrift ihrer Grandma lag:

"Liebe Theresa,

hier ist das Buch, das ich dir versprochen habe. Vielleicht hast du ja schon Lust ein wenig im Schulbus zu lesen. Aber lies nicht wieder im Unterricht! Weck mich nicht zum Frühstück, ich habe die ganze Nacht noch gesucht und möchte jetzt schlafen. Wir können uns ja weiter über Narvalon unterhalten, wenn du wieder aus der Schule kommst.

Granny"

Einleitung

Manch einer mag dies alles als Spiel begreifen.

Die meisten Menschen - gerade die Erwachsenen - neigen dazu, bestimmte Dinge einfach nicht zu glauben. Die Elfen oder Feen, Trolle und Goblins - wie auch immer man die Angehörigen des Kleinen Volkes nennen mag - gehören zu diesen Dingen. Aber wir beide, lieber Leser, wir wissen es besser, nicht wahr?

Das kleine Volk wurde mit der Zeit mehr und mehr in den Bereich der Märchen und Sagen und - schlimmsten Falls - in den Bereich der Lügen verbannt. Viele Menschen haben sich zudem viel Mühe gegeben, die Spuren des kleinen Volkes zu verwischen: Tolkien schuf edle Elfen, den Sidhe nicht unähnlich, aber doch weit von den Feen entfernt, die ich während meiner Zeit in Narvalon getroffen habe. Sir Arthur Conan Doyle schuf kleine Feen mit Flügelchen und Sternenglanz - wie Kinderspielzeug. Er hätte lieber mehr Geschichten über Sherlock Holmes schreiben sollen.

Nein, lieber Leser, die wirklichen Feen und Elfen - wenn man denn im Zusammenhang mit dem kleinen Volk überhaupt davon sprechen kann, dass irgend etwas wirklich ist - sind andere Gestalten. Ihre Aussehen und ihr Charakter sind so unterschiedlich und dem Menschen so fremd, dass er sie fast vergessen hat. Aber dieses Buch - zusammen mit einigen anderen Büchern dieser Art - erhält sie am Leben. Du erhältst sie am Leben, indem du dieses Buch von den wahren Feen und Elfen liest und mit deinen Gedanken bei ihnen bist. Und es ist wichtig, dass das Kleine Volk überlebt. Denn, obwohl viele Menschen den Glauben verloren haben, brauchen sie heute die Feen und Elfen dringender als jemals zuvor.

Vielleicht ist es auch gar nicht so schlecht, wenn du dieses Buch als Spiel begreifst. Für das Kleine Volk ist ja beinahe alles nur ein Spiel. Warum also nicht auch die Geschichte vom Verlorenen Reich Narvalon

Elf oder Fee?

Prinzipiell lässt sich nicht sagen, wann ein Elf nun ein Elf oder eine Fee eine Fee ist. Die Begriffe werden in verschiedenen Quellen verschieden verwendet und wild durcheinander geworfen. Es gibt keinen Unterschied zwischen Feen und Elfen. Bezeichnender Weise

kümmert dies die Feen und Elfen von Narvalon auch gar nicht. Sie würden nie auf den Gedanken kommen, sich selbst einem dieser Begriffe unterzuordnen, denn diese sind von uns Menschen gemacht. Elfen oder Feen (wie auch immer wir als Menschen sie nun bezeichnen mögen), begreifen sich stets als Individuen. Einzig ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Familie lässt sich einer aus dem kleinen Volk als Anrede gefallen. Ein Sidhe ist ein Sidhe, kein Elf und keine Fee, ein Brownie, ist ein Brownie und so weiter ...

Wenn ein Elf oder eine Fee unbedingt einen Sammelbegriff benötigt, um alle Familien zusammen zu fassen, dann wird in der Regel vom Kleinen Volk gesprochen. Es versteht sich von selbst, dass die Sidhe sich damit jedoch nicht angesprochen fühlen. Nicht allein, weil sie im Gegensatz zu allen anderen Feen besonders groß sind, sondern weil sie sich als Adel des Kleinen Volkes natürlich nicht mit allen anderen in einen Topf werfen lassen. Ein Sidhe, ist nun wirklich immer ein Sidhe, kein Elf, keine Fee und auch keiner vom Kleinen Volk.

Geschichte oder Gegenwart?

Das Wissen, das ich dir hier mitteile, lieber Leser, ist auf einem Stand, der lange und weit zurück liegt. Ich - und ich denke, auch kein anderer Mensch - weiß nicht, wie es heutzutage im Verlorenen Reich Narvalon aussieht. Ich weiß nichteinmal, ob es noch existiert. Dieses Buch, das du in deinen Händen hältst, wurde vor vielen, vielen Jahrhunderten begonnen, in der Hoffnung, damit das Kleine Volk und das Reich Narvalon am Leben zu erhalten, trotz der Kreuzzüge, der Inquisition und den finsternen Mächtschaften des Einen.

Ich weiß nicht, ob dies gelungen ist, denn nicht viele Menschen haben seitdem dieses Buch oder eines der andern, ähnlichen Bücher gelesen. Zu groß war stets unsere Furcht vor den Häschern des Einen. Aber ich habe die Hoffnung, dass so begabte Menschen wie du dazu beitragen können die Erinnerungen an Narvalon wieder aufleben zu lassen. Wer weiß, vielleicht trägst du ja jetzt, wenn du dieses Buch liest, dazu bei, dass Narvalon weiter existiert oder vielleicht sogar neu entsteht. Ich gebe die Hoffnung nicht auf.

Aber du musst stets im Kopf behalten, dass das Narvalon, von dem dieses Buch berichtet, vor etwa achthundert oder siebenhundert, vielleicht auch noch sechshundert (!) Jahren existiert hat. Niemand, nicht einmal ich, weiß etwas davon, wie es in Narvalon heutzutage aussieht.

Gleichzeitig ist das Verlorene Reich Narvalon aber auch ein Reich, das zwischen den Reichen existiert - und damit auch jenseits aller Zeitrechnungen, die wir Menschen aufgestellt haben. Wer weiß schon, wie das Kleine Volk die Zeit wahrnimmt? Im Reich der Magie, in dem sich das Kleine Volk tummelt wie die Fische

im Ozean, spielt Zeit, wie wir sie kennen einfach keine Rolle.

Verwirrt? O ja, ich auch ...

Die Regeln des Großen Spiels

Wenn du denn dieses Buch als Anleitung für ein Spiel verwenden möchtest, wirst du Regeln benötigen. Ich gehe davon aus, dass du die Regeln von LIQUID benutzt. LIQUID ist ein universelles Regelwerk, das zudem noch kostenlos im Internet von den Seiten von Blacknet Publishing heruntergeladen werden kann (<http://blacknet.notrix.de> oder <http://www.blacknet.istcool.de>).

LIQUID ist ein Regelwerk für Träumer, Schauspieler und Erzähler - womit es ideal für ein märchenhaftes Spiel wie Narvalon ist.

Ich verzichte hier darauf, in die Einzelheiten der Regeln zu gehen, lies diese im Grundregelwerk von LIQUID nach. Am Ende dieses Buches wirst du nur ein paar kleine Regeländerungen finden, die notwendig sind, um mit LIQUID ins Reich des Kleinen Volkes aufzubrechen.

Natürlich kannst du Narvalon auch mit ganz anderen Regeln spielen. Denen eines anderen Rollenspiels oder mit deinen ganz eigenen oder auch ganz ohne Regeln. So, wie es dir am besten gefällt. Genauso ist das ganze Wissen, dass du hier in diesem Buch findest, kein verbindliches Gesetz. Lass dich inspirieren, um deine eigenen Märchen zu entwerfen, dein eigenes Garn zu spinnen: Das ist es, was das Kleine Volk am Leben erhält - nicht das sklavische Aufsagen von Regeln oder Wissen. Deswegen wirst du hier auch nicht alles erfahren, was man über das Verlorene Reich Narvalon wissen kann. Dieses Buch soll dir nur eine Vorstellung von Narvalon vermitteln. Es ist kein Lexikon. Auf den folgenden Seiten erfährst du nur gerade so viel, wie du wissen musst, um deine eigenen Träume vom Verlorenen Reich Narvalon zu träumen.

Lies nun weiter und folge mir ins Verlorene Reich Narvalon, dem geheimnisvollen Land das Lady Titania und Lord Oberon erschaffen haben, um ihr Volk vor den finsternen Plänen des Einen zu schützen ...

Vom Ursprung des kleinen Volkes und dem Verlorenen Reich Narvalon

In einer Zeit, die längst vergessen ist, existierte die Welt als substanzloses Mana, dem Urstoff, einer Energie oder unsichtbare Materie (so genau weiß das niemand), welche durch den Geist der Menschen formbar ist. Mit ihrer Ankunft in der Welt, begannen die Menschen ganz von allein Mana zu gestalten, ohne dass die

meisten das je bemerkt hätten: Die Formen der Phantasien und Vorstellungen, Ängste und Träume der Menschen, Götter und Dämonen begannen, auf der Welt oder auf den angrenzenden Sphären zu wandeln.

Und die Menschen unterwarfen sich nur allzu freiwillig der Herrschaft ihrer eigenen Phantasie; einer Herrschaft von Göttern und Sagengestalten, die sie selbst erschaffen hatten. Ein Wechselspiel begann, in dem der Mensch stets seine eigenen Spiegelbilder erschuf, um sich an ihnen zu erfreuen, sich vor ihnen zu fürchten oder, um sie zu verspotten. Dies inspirierte wiederum neue Phantasien, welche die alten ersetzten oder veränderten. Der Mensch formte die Welt und die Welt formte ihn. Die Menschen waren sogar so begabte Träumer, dass sie den von ihnen aus Mana erschaffenen Sagengestalten in seltenen Fällen sogar selbst ein Bewusstsein geben konnten, das wiederum dazu in der Lage war, Mana zu Formen.

Eine Kette der Ereignisse nahm ihren Lauf, die noch heute nicht zu ihrem Ende gefunden hat (und wahrscheinlich auch nie ein Ende nehmen wird, so lange es noch Menschen gibt).

Vor vielen hundert Jahren erblickten die Elfen und Feen in den Erzählungen der Menschen das Licht dieser Welt. Sie begannen, sich aus Mana zu formen und somit ihr Unwesen zu treiben. Viele Wandlungen machte das kleine Volk im Laufe der Zeit durch, stets aufs Neue erschaffen und geformt, bis sich aus den Gedanken der Menschen eine ganze Kultur entwickelt hatte, die jenseits des Schleiers, der die verschiedenen Sphären der Welt verbindet, wuchs und gedieh.

Für viele Jahrhunderte lebten das kleine und das große Volk friedlich beisammen im Schatten größerer und mächtigerer Sagengestalten wie den Göttern und Dämonen. Nie war es das Streben der Elfen und Feen, Macht zu erlangen. Deswegen hielten sie sich aus den Intrigen und Kriegen der Götter und ihrer Sendboten heraus. Sie begnügten sich damit, die Narren der Folklore zu bleiben, ihre Streiche zu spielen und - von Zeit zu Zeit - auch Gutes zu tun. Stets blieb das kleine Volk den Menschen verbunden, einerseits aus Liebe zu ihm, andererseits, um sich einen amüsanten Spielgefährten (oder sollte man eher sagen: amüsantes Spielzeug?) zu erhalten.

Doch all dies endete mit der Ankunft des Einen. Anfangs von nur wenigen Menschen erschaffen und verehrt, wurde Er wie kein anderer verfolgt und gejagt. Doch bald breitete sich der Glaube an Ihn dank seines starken Willens, seiner Intrigen und der Tatsache, dass Er lange unterschätzt wurde, weiter und weiter aus: Ganze Sphären anderer Götter und Sagengestalten vielen Seiner Machtgier zum Opfer. Sein finsterner Plan ist es, den Menschen ihre Fähigkeit, das Mana zu formen zu nehmen, in dem er sie diese Eigenschaft einfach vergessen lässt. Haben die Menschen erstmal jegg-

lichen anderen Glauben verloren, so wird Er ewig als einziges Produkt ihrer Phantasie existieren und herrschen.

Jahrhundert folgte auf Jahrhundert, in dem Sein Plan von einer geheimen Idee zur subtil verbreiteten Krankheit bis hin zu einem großen alles vernichtenden Feldzug und Genozid wuchs. Die letzten Sagengestalten der Sphären wurden erschlagen und gemezelt, bis nur wenige, welche sich im Schleier versteckten, in fadenscheinige Bündnisse flüchteten oder sich bedingungslos seiner Macht unterordneten, übrig blieben.

Das kleine Volke ahnte von alledem nichts nie hatte es sich viel um die Politik der großen Sagengestalten gekümmert, viel zu sehr hat es sich bereits auf die Sphäre der Menschen hinab gelassen. Doch dort zeigten die Werke des Einen nun ihre Wirkung: In Scharen zogen die Menschen vor einigen hundert Jahren in die Kreuzzüge. Hexen, Druiden und Magier, stets die engsten Freunde des kleinen Volkes, wurden gejagt und verbrannt. Der Glaube an das kleine Volk und andere Mythen wurden bestraft und ausradiert, damit nur der Eine übrig bleiben sollte. Einzig Lady Titania und Lord Oberon, Hochkönigin und Hochkönig aller Könige der Elfen und Feen, erkannten die Gefahr, welche ihr Volk bedrohte:

Je weniger Menschen noch an sie glaubten, umso weniger würde es von ihnen geben. Sie selbst konnten die Existenz ihres Volkes nicht ewig aufrecht erhalten, bis sie schließlich genauso schnell verschwinden oder versklavt würden, wie die anderen Sagengestalten, Entitäten und Mythen. Um dies zu verhindern sammelten Königin Titania und König Oberon bereits vor einigen Jahrhunderten all ihre Kräfte, schlossen ein Bündnis mit den Erzmagiern der Menschen und erschufen ein verstecktes Inselreich im Schleier dicht vor der Küste Englands: Sie nannten es Narvalon und es bestand aus den verschiedenen Reichen des kleinen Volkes wie Avalon oder Tir Nan Og. Die Besuche des kleinen Volkes in der Sphäre der Menschen werden nun immer seltener. Zu groß wurden die Gefahren, die damit verbunden waren ...

Kleine Kosmologie: Vom Schleier und den Sphären

Die Fähigkeit des Menschen, mit seinen Träumen und Phantasien, in seinen Geschichten und Sagen, Mana zu erzeugen und zu formen, hat viele widersprüchliche Realitäten hervorgebracht. Damit es zu keiner Katastrophe kommt und die Realitäten sich nicht gegenseitig auslöschen, haben sich mit der Zeit - uralten Gesetzen folgend - verschiedene Sphären der Wirklichkeit gebildet.

Die Sphäre der Menschen, welche von ihnen allgemein als ihre Realität betrachtet wird, liegt im Zentrum ei-

nes komplizierten Netzes aus Pfaden, welche die verschiedenen Sphären miteinander verbinden. Dank der finsternen Machenschaften des Einen haben die meisten Menschen das Wissen über die anderen Sphären und deren Pfade verloren, weswegen es ihnen nur noch in ihren Träumen oder Geschichten möglich ist, mit jenen Kontakt aufzunehmen. Andere, inzwischen nur noch schemen- und geisterhaft existierende Sphären sind beispielsweise Midgard oder Asgard, der Olymp, das Reich der Toten und viele andere Reiche, welche allesamt durch ein Zwischenreich verbunden sind.

Dieses Zwischenreich wird Der Schleier genannt. Der Schleier ist überall und nirgends. er besitzt keine Ausdehnung und keine Geographie, keine Wege und keine Orte. Man kann ihn nur greifbar machen, wenn man Teile von ihm benennen kann, wozu jedoch Einiges gehört (was genau, das wissen wahrscheinlich nur allein Lady Titania und Lord Oberon ...). Das Hochkönigpaar, welches wahrscheinlich die zur Zeit der Kreuzzüge mächtigsten Magier aller Sphären und damit die größte Bedrohung für die Pläne des Einen sind, hat einen Teil des Schleiers geformt, um sein Volk zu verstecken und vor dem Feldzug des Einen zu bewahren.

Seitdem leben der Hochkönig und die Hochkönigin in steter Sorge entdeckt zu werden. Denn kann der Eine erstmal das Verlorene Reich Narvalon benennen, so kann er es auch finden. Und es bestehen berechnete Zweifel, ob Lord Oberon und Lady Titania dann stark genug sein werden, um ihn aufzuhalten.

Die Reise zwischen den Sphären

Menschen und Sagengestalten können zwischen den Sphären reisen, auch wenn die meisten Menschen das Wissen von dieser Fähigkeit längst eingebüßt haben. Die Sphären sind mit Pfaden und durch Tore oder auch Portale miteinander verbunden, auch wenn man seit den Zeiten der Inquisition lange nach ihnen suchen muss.

Eigentlich ist das Reisen selbst denkbar leicht. Das richtige Tor zu finden und zu erkennen ist die wahre Kunst bei der ganzen Angelegenheit. Oft schon ist ein Reisender verschollen gegangen, weil er das falsche Portal wählte und nie seinen Weg zurück fand. Häufiger kommt es jedoch vor, dass man nie ein Portal findet.

Aber nur geübte Magier oder Träumer oder Sagengestalten wie die meisten Angehörigen des Kleinen Volkes können sich frei zwischen den Sphären bewegen. Die meisten Menschen gelangen nur zufällig in den Schleier - in ihren Träumen oder Phantasien, manchmal auch im Wahnsinn oder wenn sie an der Schwelle des Todes stehen. Dann erkennen Fabelwesen die Menschen, die in ihren Sphären reisen, an einem silbrig schimmernden Faden, den sie hinter sich herziehen, welcher sie mit ihrem Körper auf ihrer Heimatsphäre

verbindet. Wir dieser Faden durchtrennt oder stirbt der Körper des Reisenden in seiner Heimatsphäre (was ebenfalls durch das Verschwinden des Fadens sichtbar wird), vergeht die Seele jenes Menschen und wird wieder zu frei fließendem Mana.

Das Inselreich Narvalon

Das Verlorene Reich Narvalon gliedert sich in verschiedene Inseln, welche Königin Titania im Schleier unter ihrer Herrschaft vereint hat, um sie vor den Mächenschaften des Einen zu verbergen. Die Inselreiche können dort, wo sie nahe beieinander liegen, über Brücken erreicht werden. Meistens überquert man das Wasser zwischen ihnen jedoch per Boot oder Fähre. Weniger üblich aber jedem Elf bekannt, sind Pforten. Meistens sind Pforten Steinkreise oder so genannte stehende Steine. Aber auch Spiegel, Seen, Baumlöcher usw. können zu Pforten werden oder bereits welche sein. Selbst Elfen haben manchmal Schwierigkeiten Pforten zu finden oder zu erkennen. Mit Hilfe von Pforten können die Feen auch zwischen den Sphären wechseln und den Schleier verlassen. Viele stehende Steine in der Sphäre der Menschen zeugen davon.

Avalon

Dies ist die wahrscheinlich bekannteste Insel, welche als erste dem Reich Narvalon hinzugefügt wurde. Sie wird von dem wohl bekanntesten Erzmagier der Menschen verwaltet: Merlin. Auf ihr leben noch viele andere Elfen verschiedener Familien. Durch diese Vielfalt unterscheidet sich Avalon von den anderen Inseln, die meist von einer Familie regiert werden.

Morgain, eine der wenigen Wechselbälger oder auch Halbfeen, sitzt an der Seite Merlins, seit die beiden die Sphäre der Menschen vor vielen hundert Jahren verlassen haben. In ihrer Obhut befindet sich der Leichnam von König Arthur, einem der letzten Könige, die noch im Einklang mit den Sagen und Mythen regierte und einen ewigen Kampf gegen die Korruption des Einen zu führen hatte. Gerüchte besagen, dass Arthur nicht tot ist, sondern nur in einem Tempel unter Narvalon den Heiligen Gral bewacht, ein mächtiges Artefakt des Einen, welches viel von seiner Kraft in sich birgt. Dort soll er gut bewacht und versteckt sein. Die Elfen leben in Angst und Bange davor, was geschehen könnte, wenn der Eine jemals in den Besitz des Grals gelangen könnte.

Avalon gleicht in seinem Aussehen den Hügeln und Tälern von Wales, besitzt wenige, kleine Waldstücke, idyllische Wiesen und Felder, Strände und Steilküsten. Viele Hügelkönige haben hier ihre kleinen Reich errichtet, von Merlin und Morgain geduldet und mit ihnen befreundet. Morgens ziehen über die Insel dichte Nebelfelder, welche einem meistens die Sicht fast

vollkommen rauben und jegliches Geräusch ersticken. Mittags brechen die Nebel auf und geben einem hellen und warmen Sonnenschein platz. Nachmittags ist es stets bewölkt und Nachts regnet es. Wie fast in ganz Narvalon, so ist auch auf Avalon niemals Winter.

Bryn yr Ellyllon

Bryn yr Ellyllon ist die einzige Insel unter der Herrschaft der Trolle. Niemand weiß so genau, warum Lady Titania und Lord Oberon die widerwärtigen Trolle dulden. Aber auf eine Weise, die nur ihnen bekannt zu sein scheint, sind die Feen und die Trolle miteinander eng verbunden, obwohl sie Feinde sind (andererseits: gibt es eine engere Bindung als die Feindschaft?). Viele Elfen sind der Meinung, dass die Trolle nur Ärger bringen.

Bryn yr Ellyllon wird von keinem Erzmagier verwaltet. Ein Grund, für den Unmut der Trolle gegenüber Lady Titania und Lord Oberon, da sie ihnen unterstellen, dass das Königspaar versuche, das gesamte Volk der Trolle in Vergessenheit geraten zu lassen. Bryn yr Ellyllon besteht hauptsächlich aus Steilküsten und Felsenlandschaft mit nur wenig Bewuchs. Im Land herrscht ein stetes Zwielflicht und oft regnet es - wenn es nicht gerade so neblig ist, dass man die Hand vor den Augen nicht erkennen kann. Zwischen den Felsen, aus Stein gebaut, findet man vereinzelte Hütten der Trolle. Die meisten leben jedoch unterhalb der Erde im Labyrinth, wie es für Trolle üblich ist.

Die einzige größere Siedlung auf Bryn yr Ellyllon ist die versunkene Stadt Skryll. Sie bildet das größte Bindeglied zwischen der Oberfläche der Insel und dem unterirdischen Labyrinth. Es gibt keinen besonderen Grund, aus dem Skryll versunken ist. Keine Katastrophe und kein Unglück. Außer, man möchte die Architektur der Trolle als Katastrophe bezeichnen ...

Tatsächlich ist der Stadt einfach der Boden weggebrochen, weil die Trolle unter Bryn yr Ellyllon den Untergrund zu sehr ausgehöhlt haben. Schließlich konnte er die Last der Stadt nicht mehr tragen. Einige, wenige Gebäude ragen noch ein wenig aus der Erde hinaus (die höchsten, versteh sich). Der Rest der Stadt ist von neuem, dünnen Erdreich bedeckt, das mit den Jahren angeschwemmt und vom Wind hingetragen wurde. Der Boden ist mit einer Schicht von Moos und hier und da sogar ein wenig Gras und dornigem Gestrüpp bewachsen.

Man sieht einfach nur noch ein paar ruinenhafte Gebäude, die Kreuz und Quer aus der Erde hinaus zu wachsen scheinen. Wenn man zwischen ihnen einher geht, läuft man die ganze Zeit Gefahr, in den Boden einzubrechen, weil an manchen Stellen das Erdreich noch sehr dünn ist. Dies ist auch der Grund, aus dem man keine Trolle in den Ruinen von Skryll sieht. Hauptsächlich leben auf der Oberfläche nämlich die

Riesönz - die einzigen wirklich großen (und wirklich schweren) Trolle. Sie sind bis zu 10 oder 15 Fuß groß und von massiver Gestalt. Deswegen würden sie in Skryll nicht besonders weit kommen.

Vor Bryn yr Ellyllon treibt eine Schar von Trollpiraten ihr Unwesen. Sie haben ihren Stützpunkt auf einem der Atolle, welche sich zwischen Bryn yr Ellyllon und Knockma befinden. Dort haben sie einen alten Leuchtturm zweckentfremdet. Die Piraten fegen mit einem großen Segelschiff, das auf Kufen über das Wasser gleitet, über die See. Sie besitzen kleine, wendige Konstruktionen, die ein wenig an eine Kreuzung aus einem Fahrrad und einem Surfbrett erinnern, mit denen sie ausschwärmen können, um andere Boote zu überfallen.

Allerdings sind Trolle keine besonders guten Seefahrer und schon gar nicht sonderlich geschickt. Bei dem klippenreichen Wasser und den scharfen Winden, die um Bryn yr Ellyllon herrschen, hat das meistens fatale Folgen für die Piraten. Sie müssen große Verluste in ihren eigenen Reihen hinnehmen, egal, ob sie gerade ein anderes Schiff entern oder einfach nur ein Spritztour machen. Allerdings hat das noch keinen von ihnen davon abgehalten, hinauszufahren.

Hy Breasail oder Narvalon

Hy Breasail ist eine verhältnismäßig kleine Insel, welche Sitz des Hochkönigspaares Lord Oberons und Lady Titanias in der Hauptstadt vom Reich Narvalon beherbergt: Neu-Arkadien. Die Insel ist nahezu kreisrund und wird von dem Fluss Styx in zwei Hälften geteilt: Die eine Hälfte - die östliche - bildet fast allein Neu-Arkadien, die andere Hälfte - die westliche - scheint ihr düsteres Ebenbild zu sein. Kaum ein Elf weiß etwas Genaues über die zweite Hälfte der Insel Narvalon zu berichten, denn man sagt, dass niemand, der sie betritt, sie auch wieder verlässt. Alle Feen und Elfen - besonders aber die Sidhe - fürchten die dunkle Hälfte der Insel. Unter den Sidhe gibt es die Legende, dass man dort seiner dunklen Hälfte begegne und gegen sie kämpfen müsse. Allerdings wäre dies ein Kampf, den man nicht mit Waffen führen könne.

Deswegen gibt es auch keine Passagen oder Brücken über den Styx. Die lichte Hälfte Hy Breasails besteht fast nur aus Neu-Arkadien und seinem Ewigen Markt, welcher gleichzeitig das Hohe Gericht und viele Rednerbühnen, kleine Theater und Konzertplattformen beherbergt. In Neu-Arkadien wird ewig gefeiert und die Nacht zum Tage gemacht. Außerdem ist Narvalon neutraler Boden, auf dem keine Kämpfe stattfinden dürfen (außer sie werden vom Hochkönig oder der Hochkönigin angeordnet) und keine Magie gewirkt werden darf. Selbst Trolle dürfen sich hier frei bewegen, wenn sie sich an die Regeln halten.

Neu-Arkadien wird von Hügellandschaften und lichten Hainen umgeben und besitzt an seinen Küsten viele kleine Brownie-Siedlungen, die als Hafen- oder Fischerdörfer dienen. Besonders bekannt ist das Dorf Lawnrach-Shawn. Dort werden jährlich die großen Riesenrattenrennen abgehalten. Drei Tage lang versammeln sich in diesem - ansonsten recht unbedeutenden - Dorf die wagemutigsten Riesenrattenreiter und die edelsten Edelleute ganz Narvalons. Selbst die Sidhe kommen nicht umhin, diesem Schauspiel beizuwohnen. Allerdings sieht man auf den Rennen stets nur ein Paar der Sidhe, welche als Deligierte die restliche Familie vertreten. Man erzählt sich, dass von Jahr zu Jahr bei den Sidhe, dass um die Reise zum Riesenrattenrennen geknobelt wird. Böse Zungen behaupten, dass nicht den Gewinnern die Ehre gebührt, ihnen beizuwohnen.

Knockma

Diese Insel war einst ein Reich, das Narvalon oder Avalon recht ähnlich war. Doch seit das Hochkönigspaar alle Elfenreiche zu dem einen Reich Narvalon zusammengefasst hat, wird es tagtäglich düsterer und verlassener. Niemand weiß so genau, woran das liegt. Schon immer bestand Knockma aus dichtem Wald mit riesigen Bäumen und nur wenigen Siedlungen der Phooka. Doch seit die Menschen immer weniger Geschichten von den Phooka erzählen, leben diese mehr oder weniger als Einzelgänger im Wald und sind von seinen Tieren kaum noch zu unterscheiden.

Knockma besitzt eine wilde, schöne Landschaft. Die Insel ist sehr hügelig. Sie besteht eigentlich hauptsächlich aus einem Tal - Val-eye Talsenke genannt - , das von Hügeln umrandet wird. Am südöstlichen Ende der Talsenke befindet sich das Dorf Valmar yr Knockma. Es ist eine der wenigen Siedlungen der Phooka und besteht aus gerademal einem Dutzend Hütten, die Korbgeflechten ähneln. Ihre Wände und Dächer bestehen aus einem Geflecht von Ästen und Blättern, welche entweder in die großen Wurzeln oder die Kronen von Bäumen eingewoben wurden - ganz so, wie es nur die Phooka können.

Am nordöstlichen Ende von Val-eye befindet sich das Dorf Krack-mar-an. Es ist noch kleiner als Valmar yr Knockma, wurde aber genauso errichtet. In beiden Dörfern leben zusammen genommen nichteinmal hundert Phooka. Weitere hundert leben schätzungsweise in den Wäldern. Sie haben sich vollkommen zurückgezogen und treffen selten auf andere. Zwischen den beiden Dörfern fließt der große Strom. Myranryll, der sich hier und da zu größeren Seen ausweitet.

Es gibt viele wilde Tiere auf Knockma: Wolfsrudel, große Bären, Füchse ... Aber auch andere Wesen, für die es keine Namen gibt. Oder zumindest keine, die du oder ich kennen. Diese Tiere kennen allein die Phooka.

Der Erzmagier der Insel ist unter dem Namen Garth bekannt. Aber niemand weiß, ob dies sein richtiger Name ist. Wie für die Erzmagier üblich, lebt er abgeschieden, um seine Identität dem Einen nicht Preis zu geben. Natürlich wissen die Phooka, wo sich der Turm des Erzmagiers befindet. Die meisten kennen ihn. Aber alle haben schwören müssen, dass sie nie jemandem den Weg zum Turm zeigen werden.

Lough Lean

Lough Lean ist eine felsige Insel, aber nicht so steinig und trostlos wie Bryn yr Ellyllon. Sie besitzt herrliche bewachsene Berge mit kleinen Wäldern und dunklen, klaren Seen und Flüssen. Viele Gwragedd Annwyns sind hier zu Hause, aber auch ein paar Pixies leben in den Wäldern. In den wenigen Siedlungen und Bauernhöfen kann man natürlich auch die allgegenwärtigen Brownies treffen. Irgendwo in den Bergen befindet sich der Turm des Erzmagiers auf der Insel. Aber niemand weiß so genau wo, geschweige denn, wer der Erzmagier ist.

Plant Annwyn

Als einzige Region des Reiches Narvalon ist Plant Annwyn keine Insel, sondern ein Reich im Untergrund. Plant Annwyn ist das große Labyrinth, in dem die Trolle leben. Es ist durch Pforten mit Bryn yr Ellyllon verbunden. Man befürchtet, dass es auch noch andere Pforten in andere Reiche gibt. Aber es herrscht Hoffnung, dass dies nur Gerüchte sind. Wenig ist dem kleinen Volk über Plant Annwyn bekannt, das übrigens nur in der Sprache der Elfen so genannt wird. Die Trolle nennen das Reich stets nur "das Labyrinth". Bezeichnender Weise hassen alle Trolle das Labyrinth. Sie streben zum Licht hin und sind eifersüchtig auf die schönen Inseln der Elfen.

Es ranken sich viele Gerüchte um die Entstehung des Labyrinths. Aber eines ist das wahrscheinlichste: Vor langer Zeit lebten die Trolle auf ihrer Inse Bryn yr Ellyllon. Dort bauten sie - ehrgeizig, wie sie sind - eine große Stadt namens Skryll, die an Größe und Herrlichkeit Neu-Arkadien bei weitem übertreffen sollte. Allerdings gibt es in den Reihen der Trolle nicht viele gute Baumeister. Um ehrlich zu sein - es gibt gar keine. Deswegen wurde Skryll auch zu einem wahren Alptraum aus engen Gassen, verwinkelten Gebäuden und immer wieder einstürzenden Türmen.

Vor allem aber hatten die Trolle nicht darauf geachtet, auf welchem Untergrund sie ihre Stadt errichteten. So geschah es eines Tages, dass die gesamte Stadt einfach im Boden versank. Dickköpfig, wie die Trolle nunmal sind, hat sie dies aber vom Bauen nicht weiter abgehalten. Sie bauten ihre Stadt nun einfach in die Erde hinein. Und weil Trolle nicht nur unglaublich schlechte Baumeister sind, sondern zu allem Unglück

auch noch den schlechtesten Orientierungssinn des Universums besitzen, wurde aus Skryll schließlich das verinkelteste und verwirrendste Bauwerk aller Zeiten.

Nichteinmal die Trolle finden sich in ihrem Labyrinth zurecht (weswegen sie auch kaum gesellschaftliche Anlässe oder familiäre Bindungen besitzen). Trolle richten sich dort ein, wo sie gerade sind und denken nicht viel darüber nach, wo man noch so überall hingehen könnte. Nur besonders mutige Trolle ziehen aus, um das Labyrinth zu erkunden. Die meisten von ihnen werden nie wieder gesehen ... Keiner weiß, was im Labyrinth so überall lauert. Sicher ist nur, dass es überall im Labyrinth gleich schmutzig, unaufgeräumt und chaotisch ist.

Tir Nan Og

Von allen Regionen des Reiches Narvalon ist Tir Nan Og wohl das strahlendste und schönste! Tir Nan Og ist die Heimat der Sidhe und beherbergt viele weiße Schlösser, Burgen und Türme. Stets herrscht hier Sonnenschein oder sternklare, mondhelle Nacht. Tir Nan Og ist weitestgehend flach, von saftigem, grünem Rasen bewachsen. Es gibt einige Gärten, aber keinerlei Wälder, nur lichte Haine. Außer den Sidhe leben in manchen Gärten wenige Pixies, die hauptsächlich Ratgeber, Boten oder Narren der Sidhe-Herrscher sind. Natürlich leben auch hier Brownies, welche die Felder der Sidhe bestellen und ihre Diener sind.

Tir Nan Og besitzt keine Siedlungen oder gar Städte. Die gesamte Insel ist eine ausgedehnte ländliche Region, in der die Schlösser oder wenigstens Herrenhäuser der Sidhe mitsamt ihren umliegenden Höfen und Werkstätten die einzige größere Ansammlung von Gebäuden darstellen. Auch ist Tir Nan Og die einzige Insel der Elfen im Reich Narvalon, auf der man keine Hügelkönige antreffen wird. Die Sidhe würden eine solche Respektlosigkeit und Anmaßung niemals dulden.

Das Haus Nerion ist das einzige, welches so viele Gebäude umfasst, dass man davon sprechen könnte, es handele sich dabei um ein Dorf. Feen anderer Inseln sprechen deswegen auch von der Stadt Nerion, was aber in den Augen der Sidhe nur von Ignoranz und Unkenntnis zeugt und deswegen zu belächeln ist. Der Grund dafür, dass das Haus Nerion so groß ist, liegt nicht an ihrem Ansehen oder ihrer Macht, sondern einfach an der Tatsache, dass es sich als einziges direkt an der Küste befindet und somit über einen Hafen verfügt. Nerions Hafen ist die direkteste und bequemste Verbindung nach Narvalon, da man von dort aus per Drachenschiff in weniger als einem Tag hinüber setzen kann. Den anderen Häusern ist Nerion ein kleiner Dorn im Auge. Manche Sidhe sprechen sogar borniert darüber, Haus Nerion sei kein Sidhe-Haus, sondern eines der Fetches. Als einzige Sidhe treiben seine Mit-

gliedert Handel und widmen sich nicht der Kunst, Wissenschaft oder der Magie. Nerion ist auch die einzige Gegend ganz Tir Nan Ogs, in der man auf eine bunte Mischung von Familien treffen kann. Es gibt sogar Tavernen, in denen sich die verschiedensten Individuen ansammeln. Ein guter Sidhe rümpft stets die Nase, wenn er in Nerion ist, benutzt die bequeme Schiffspassage von dort nach Narvalon aber meist trotzdem gern.

Coldrion ist der Erzmagier von Tir Nan Og und wenn man es nicht besser wüsste (und die spitzen Ohren nicht fehlen würden) könnte man fast meinen, er sei selbst ein Sidhe: Er ist fast zwei Meter groß, schlank, hellhäutig, besitzt aber einen schwarzen, gepflegten Bart und kurzes schwarzes Haar. Coldrion ist oft im Schloss von Lady Titania und Lord Oberon zu Gast und als einziger Erzmagier auch häufig in der Öffentlichkeit zu sehen. Deswegen munkelt man auch, er sei der mächtigste von allen. Aber ein Beweis dafür hat noch nie jemand erlebt

Tirn Aill

Diese Insel ist eine merkwürdige Region Narvalons. Sie besitzt viele Wälder, wenn auch nicht so dichte wie Knockma, in denen die Pixies zu Hause sind. Einige Moore und Sümpfe beherbergen die Irrlichter und es gibt viele kleine Dörfer der Brownies. Beherrscht wird die Insel jedoch von Lorindil der Stadt der Diebe und Bettler, einem großen und düsteren Ort, welcher die Heimat der Fetches bildet. Man munkelt, dass Lorindil eine große Kanalisation besitzt, in der sich viele unheimliche Dinge herumtreiben. Die schlimmste Befürchtung ist, dass es unter Lorindil auch einige Pforten nach Plant Annwyn gibt. Man kann in Lorindil auch alle anderen Familien des kleinen Volkes antreffen, mit Ausnahme der Sidhe.

In Lorindil ist der Erzmagier der Insel Meister Roulf zu Hause. Man sagt, dass er kaum von einem Bettler zu unterscheiden sei. Aber keiner kann sagen, ihn je gesehen zu haben.

Die Familien des kleinen Volkes

Feen und Elfen gliedern sich in verschiedene Familien, welche sich mit der Zeit der ewigen Herrschaft Lady Titanias und Lord Oberons ergeben haben. Über die Jahrhunderte sind sie allesamt zu einem Volk geworden, unterscheiden sich voneinander jedoch in ihrem Auftreten, ihren Eigenschaften und ihrem Äußeren erheblich. Jede Familie besitzt eine eigene besondere Eigenschaft, welche ihre Mitglieder kennzeichnet. Die besonderen Eigenschaften einer jeden Elfenfamilie sind Fähigkeiten, über die ein Angehöriger einfach verfügt. Er braucht für seine Anwendung keinen Check oder etwas Ähnliches. Für ihn ist diese Tätig-

keit wie für andere zu atmen oder einfach nur zu gehen.

Die Sidhe (Shee)

Die Sidhe sind das Adelsgeschlecht, die Herrscher des kleinen Volkes. Lady Titania und Lord Oberon entstammen selbstverständlich ebenfalls dieser Familie. Alle Sidhe zeichnen sich dadurch aus, dass sie den Menschen am ähnlichsten sehen: Sie sind groß, manchmal bis zu sechs oder sogar sieben Fuß, ausnahmslos schlank, hellhäutig, besitzen mandelförmige, leicht schräg stehende Augen und majestätisch geschwungene, spitz zulaufende Ohren. Ihre Haare besitzen verschiedene Farbtöne von platinweiß über silbergrau bis bronzegelb oder ebenholzschwarz. Ihre Bewegungen sind geschmeidig und langsam, stets bedacht und von vollendeter Eleganz.

Die Sidhe werden um das rechte Auge herum durch die Magie ihres Vaters oder ihrer Mutter tätowiert. Diese magischen Tätowierungen, bestehend aus abstrakten Mustern, Runen der Sidhe und magischen Symbolen, schillern in den Farben des Regenbogens und werden in bestimmten, nicht vorhersehbaren Zeitabständen wie von selbst um kunstvolle Muster erweitert. Diese Tätowierungen sind ein Zeichen von Alter, Weisheit und Erfahrung. Sie bestimmen die Rangordnung unter den Sidhe. Jeder, der weniger tätowiert ist, muss demjenigen Respekt zollen, der größere und prächtigere Tätowierungen besitzt.

Auf andere wirken die Sidhe stets arrogant, denn sie beanspruchen für sich selbst, zum Herrschen geboren zu sein. Autorität wird ihnen in die Wiege gelegt und nie wird man einen Sidhe sehen, der niedere Arbeiten verrichtet. Statt dessen sind sie alle eher Ritter oder Barden, Künstler oder Dichter, Maler oder Herrscher. Vor allem aber sind die Sidhe von allen Elfen und Feen die begabtesten Zauberer. Aufgrund ihrer Geschmeidigkeit und ihrer Liebe zur Musik und den Künsten sind sie auch begabte Schauspieler und vor allem Tänzer. Die Sidhe sind meist an strenge Ehrenkodizes gebunden, welche sie sich selbst auferlegen oder von ihrer Familie vorgeschrieben bekommen. Nie würde ein Sidhe über einen anderen Lachen, ihn ver-spotten, sich in Schadenfreude ergehen, einen Nachteil ausnutzen, einen Feind von hinten angreifen usw.

Ihre Namen sind lang und kompliziert, denn sie setzen sich aus ihren Stammbäumen zusammen und beinhalten gleichzeitig eine Umschreibung ihrer Persönlichkeit und ihrer Tätigkeiten. Als einzige Familie der Feen gliedern sich die Sidhe nicht in Unterfamilien, sondern in so genannte Häuser. Diese Häuser besitzen stets ein Oberhaupt, welches meistens Vater oder Mutter genannt wird (in den wenigsten Fällen verfügen Häuser über Vater und Mutter als Oberhaupt). Die Häuser konkurrieren untereinander in Macht und An-

sehen. Dies bedeutet: Sie buhlen um die Gunst des Hochkönigpaares.

Wer Lord Oberon und Lady Titania am nächsten ist, besitzt die schönsten Tätowierungen und damit auch die größte Macht auf Tir Nan Og, was auch mit viel Verantwortung einher geht (aber die Sidhe lieben Verantwortung). Zur Zeit sind die größten Häuser der Sidhe das Haus Syl und das Haus Kilian. Eine herausragende Stellung besitzt außerdem noch das Haus Nerion. Allerdings ist sein Ruf nicht in den besonderen Verdiensten seiner Mitglieder, sondern in seiner günstigen Lage begründet: Es ist das einzige Haus, das einen Hafen besitzt und damit den besten Weg nach Narvalon und Neu-Arkadien kontrolliert.

Familienfertigkeit

Aufgrund ihres Naturells sind die Sidhe von der Schabernack/Moral-Regel befreit und können die elfischen Eigenschaften anwenden, ohne einen Malus zu erleiden. Sollte ein Sidhe jedoch aus welchen Gründen auch immer eine Handlung vollziehen, welche ihm Schabernack-Punkte einbringt, so erleidet er den Malus in voller Härte und muss sich jeden einzelnen Punkt für eine gute Tat wieder abarbeiten. Man spricht dann davon, dass dieser Sidhe "seine Nemesis bekämpft".

Brownies

Wenn die Sidhe das Adelsgeschlecht der Elfen sind, dann sind die Brownies die Arbeiterklasse. Ein Brownie lebt um zu arbeiten, besitzt in der Regel eine beneidenswerte Konstitution und ist von seinem Denken her besonders geradlinig und manchmal auch ein wenig engstirnig und dickköpfig. Das schlimmste Schicksal für einen Brownie ist die Untätigkeit. Will man ihn bestrafen, lässt man ihn nichtsnutzig in der Ecke sitzen: Das hält keiner länger als eine Stunde durch.

Brownies sind in Narvalon am weitesten verbreitet und gliedern sich wiederum in weitere Unterfamilien: Die Hobs sind die Arbeiter auf dem Feld. Sie werden selten größer als vielleicht ein oder anderthalb Fuß, besitzen kleine, flinke Hände und starke, lange Arme und Beine. Ihre Köpfe sind kugelförmig mit großen, weitabstehenden Ohren, knopfartigen Augen und einer kleinen Nase. Im Gegensatz zu den Leprachauns wachsen ihnen keine Bärte.

Die Leprachauns (sprich: lep-re-kawns) sind meistens Stadt- oder Dorfbewohner und verarbeiten Holz, Stein, Ton oder Bronze (natürlich nie Eisen!). Leprachauns und Hobs sind sich äußerlich recht ähnlich, allerdings tragen die Leprachauns meist wild sprießende Bärte. Außerdem lieben sie dreieckige Hüte und spitze Schuhe(?).

Piskies sind in der Regel Diener und verrichten niedere Arbeiten. Sie sind (für Brownies) ausgesprochen groß - manchmal sogar bis zu zwei Fuß! - besitzen aber Körperkräfte, welche ihre Größe bei weitem übertreffen. Nebenbei bemerkt übertreffen sie meistens auch ihre Intelligenz um Längen ... Dementsprechend breit und massig sind auch die meisten von ihnen. Trotz ihrer Körperkraft sind Piskies jedoch vollkommen friedfertig und fürchten sich meist eher vor lauten Geräuschen und dunklen Nächten. Viele Piskies tragen struppiges Haar und Bärte wie aus schwarzem Stroh.

Die Grogans oder manchmal auch Grugachs genannt sind weibliche Brownies und als solche ziemlich selten. Grogans sind genauso groß wie ihre männlichen Gegenstücke, besitzen aber keine Bärte, dafür meist langes und ebenholzsches Haar. Ihre Gesichtszüge und Proportionen sind etwas feiner und weniger kräftig. Grogans sind von allem begeistert, was in ihren Augen Reinheit darstellt. Deswegen backen und kochen sie gerne und brauen Bier oder keltern Wein. Wasser stellt für sie ein faszinierendes Element dar. Vielleicht tragen sie deswegen meistens lange und fließende Gewänder in der Farbe von Morgentau. Aber auch auf dem Feld oder in der Werkstatt arbeiten viele Grogans genauso wie ihre Männer.

Familienfertigkeit

Was auch immer es ist, wenn es per Handwerk erledigt werden kann und in das natürliche Aufgabenfeld eines Piskies, Hobs, Leprachauns oder Grogans fällt, ist es innerhalb einer Nacht (aber nur nachts!) erledigt - einen Stall aufräumen, ein Feld abernten, die Scheune reparieren, den Wagen richten, was auch immer. Nachts braucht ein Brownie dazu auch kein Werkzeug oder andere Hilfsmittel. Tagsüber benötigt er dies und arbeitet mit normaler Geschwindigkeit

Fetches oder Alp-Luachra

Fetches sind eine merkwürdige Erscheinung der Elfen-gesellschaft und besitzen keinen guten Ruf. Niemand weiß so genau woher sie kommen. Fest steht nur, dass man sie meistens in den größeren Städten findet, wo sie sich in den Schatten verbergen können und tun, was Fetches nun mal so tun. Meistens ist dies jedoch nichts Gutes.

Die Lieblingsbeschäftigung der Alp' luachra ist, in die Rolle anderer zu schlüpfen. Sie beobachten ihr Opfer eine Weile und werden dann zu seinem Ebenbild, das ihm bis auf Haar gleicht. In seiner Gestalt und an seiner Stelle unternehmen sie dann Dinge, die meistens in Katastrophen enden. Fetches lieben es auch, sich unsichtbar zu machen, in den Schatten herum zu kriechen, Lügen und Intrigen zu verbreiten und anderen ihre Habseligkeiten wegzunehmen. Wie man an ihrem meist lumpigen Äußeren erkennen kann, scheinen sie

erbeutete Gegenstände aber nicht zu behalten. Lady Titania allein mag wissen, was sie mit ihrer Beute anstellen ...

Hinter vorgehaltener Hand munkeln viele, Fetches seien durch den Einfluss der großen Stadt degenerierte Sidhe, denn von ihrem Äußeren her ähneln sie sich sehr: Auch Fetches sind groß und schlank, sind jedoch nicht nur hellhäutig, sondern meistens sogar totenbleich und von komplett weißer Hautfarbe. Ihre Haare sind stets schwarz und struppig, ihre Ohren spitz, groß und vom Kopf abstehend.

Familienfertigkeit

Fetches können sich in den Schatten vollkommen lautlos bewegen. Wirklich lautlos und nur im Schatten!

Gwragedd Annwyn (Gwrageth anoon)

Die Gwragedd Annwyns haben eine Außenseiterposition unter den Elfen, was durch ihren Lebensraum bedingt ist: Sie leben hauptsächlich im Wasser. Die meisten von ihnen sind weiblich, so um die fünf bis sechs Fuß, selten größer, schlank und besitzen eine durchscheinende Haut. Ihr ganzer Körper ist von einem bläulichen und grünlichen Schimmer überzogen, wird stets von einigen perlenden Tropfen benetzt und manchmal glaubt man sogar, in ihrem Inneren Luftblasen sehen zu können. Ihre Haare besitzen alle Schattierungen zwischen dunkelblau und -grün, ihre Augen leuchten meist türkisfarben. Zwischen den schlanken Fingern haben sie Schwimmhäute und von allen Elfenohren sind ihre die kleinsten und rundesten. Gwragedd Annwyn sprechen stets leise wie das Murmeln eines Baches oder Rauschen der Wellen am Ufer eines kleinen Weihers, können aber wunderschön singen.

Familienfertigkeit

Gwragedd Annwyn können einmal am Tag Wasser lebendig werden lassen, Formen und kleine Lebewesen daraus erschaffen, die man für eine Aufgabe benutzen oder einen Auftrag erfüllen lassen kann. Allerdings muss dazu stets genug Wasser für die Form und Größe des Wesen oder zur Bewältigung der Aufgabe in unmittelbarer Nähe sein.

Pixies

Die Pixies bilden nach den Brownies die Elfenfamilie mit den zahlreichsten Mitgliedern. Fast überall in Narvalon trifft man auf die kleinen, geflügelten Elfen. Abgesehen von ihrer geringen Größe (meistens messen sie gerade mal knapp einen Fuß) haben sie jedoch mit den Brownies kaum etwas gemeinsam. Pixies trifft man hauptsächlich im Wald, aber da sie sehr anpassungsfähig sind, haben sie sich inzwischen auf ganz Narvalon angesiedelt.

Ihre Anpassungsfähigkeit macht es auch schwierig, sie zu beschreiben: Herausstechendste und stets gleich bleibende Eigenschaft sind ihre (verhältnismäßig) großen Flügel, welche insektenhaft, wie die von Libellen sind. Meistens besitzen Pixies die Proportionen von Sidhe und sind ebenso schlank, wenn auch ungleich kleiner. Ihre Nasen und Ohren laufen ausgesprochen spitz zu, genau, wie ihr Kinn. Ihre Augen sind häufig unverhältnismäßig groß für ihre kleinen Gesichter. Ihre Hautfarbe reicht von hell (meistens bei Pixies aus den Städten oder Dörfern) bis hin zu einer dunklen, fast braunen Hautfarbe bei den Pixies, die noch im Wald leben.

Eine Besonderheit in der Familie der Pixies stellen die Irrlichter dar. Andere Pixies leugnen gerne ihre Verwandtschaft mit den Irrlichtern, aber die körperlichen Merkmale stimmen zu gut überein, als dass sie nicht verwandt sein könnten. Sie leben meistens in Mooren oder Sümpfen und versprühen beim Fliegen ein zauberhaftes Licht mit ihren Flügeln. Irrlichter finden ein noch größeres Vergnügen an Streichen als jede andere Elfenfamilie.

Familienfertigkeit

Pixies können sich einmal am Tag mit dem Wind unterhalten und ihm Informationen von jeglichem beliebigen Ort der Welt und in den Sphären entlocken (wenn sie geschickt fragen). Irrlichter sind von der Schabernack/Moral-Regel ausgenommen, ähnlich wie die Sidhe, nur umgekehrt: Sie brauchen bei einem Schabernack nicht zu würfeln, bekommen aber im Falle einer guten Tat Moralpunkte und müssen sie mühsam Punkt für Punkt mit Streichen wieder abbauen.

Phooka

Die seltenste Elfenfamilie stellen mit Abstand die Phooka dar. Dies liegt mutmaßlich daran, dass viele Menschen den Glauben an Phooka verloren haben oder ihnen die Mitglieder dieser Familie einfach zu gruselig sind, um Geschichten über sie zu erzählen. Von allen Elfen sind die Phooka am nächsten mit den Tieren verwandt.

Viele von ihnen haben sogar Fell, alle verfügen jedoch über katzenhafte Augen, fellbewährte Schwänze (denen von Ziegen ähnlich) und spitze, scharfe Krallen an den langen und kräftigen Fingern. Ihre Ohren sind nicht nur spitz: Die Phooka sind die einzigen Elfen, die ihre Ohren auch bewegen können, wie es eine Katze kann. Phooka können perfekt im Dunkeln sehen.

Phooka sind ausgesprochen wortkarg und humorlos, was sie bei den anderen Elfenfamilien nicht besonders beliebt macht. Kaum erscheint ein Phooka bei den zahlreichen Festen. Aber wann immer es einen Kampf gibt, sei es zum Vergnügen oder im Krieg, sind sie

stets verlässliche Gefährten. Phooka werden drei bis vier Fuß groß und kleiden sich in Felle oder in Lederkleidung. Wenn sie sprechen, ist ihre Sprache mit viel Knurren und Heulen verbunden.

Familienfertigkeit

Einmal am Tag kann ein Phooka, wenn er am Boden horcht, Geräusche hören oder Gespräche belauschen, die beliebig weit entfernt sind.

Die fünf Regeln des kleinen Volkes

Elfen legen einen erstaunlichen Wert auf Etikette und sei es nur, um gegen sie zu verstoßen. Deswegen haben sie verbindliche Regeln entworfen, welche die Grundlage der elfischen Etikette bilden. Hinzu kommt, dass Elfen Wesen aus reinem Mana, also ausgesprochen magische Wesen sind. Dies macht den Umgang miteinander manchmal ein wenig schwierig, denn nie kann man sich darauf verlassen, dass alles so ist, wie es scheint.

Drei von den Regeln habe ich dir ja schon heute Nacht erklärt, Theresa. Aber lies dir trotzdem noch einmal genau alle durch. Ich kann dir gar nicht oft genug sagen, wie wichtig sie sind.

1. (und wichtigste Regel): Sag niemandem deinen richtigen Namen!

Namen bedeuten Macht. Besitzt ein begabter Zauberer den wirklichen Namen eines Lebewesens oder eines Gegenstandes, fällt es ihm umso leichter, Magie zu wirken. Gibt man jemandem unvorsichtig seinen wirklichen Namen, kann man schnell als Leibeigener oder Vogelfreier enden. Dies gilt im weiteren Sinne auch für persönliche Gegenstände und Teile des Körpers (Haare, Speichel, Tagebücher usw.) Man sollte stets ganz genau darauf achten, mit wem man sich umgibt, wem man vertraut und wo man seine Sachen lässt.

Die erste Regel ist auch der Grund, aus dem viele Feen so bildhafte Namen wie Silberhaar, Bronzeklinge oder Trollwut besitzen. Dies sind ihre Rufnamen, welche meistens äußerliche Merkmale oder charakterliche Eigenschaften zur Grundlage haben, nicht aber ihre wirklichen Namen darstellen.

2. Regel: Verletze niemals einen von deinem eigenen Volk

Elfen spielen einander (und leider nicht nur einander) leidenschaftlich gerne Streiche, die auch in wahren Boshafigkeiten enden können, meistens aber eher lustig sind. Niemals darf dabei jedoch jemand verletzt

werden oder gar umkommen! Das Töten eines anderen Elfen ist für einen Elfen das aller schlimmste Vergehen, dessen er sich schuldig machen kann. Gegen Frondienste hat die Etikette übrigens nichts einzuwenden.

3. Regel: Vergiss nie deine guten Manieren!

Ahem, nun ja, diese Regel ist wohl mit Abstand jene, die am häufigsten gebrochen wird. Obwohl jedes Feenwesen großen Wert darauf legt, respektvoll behandelt zu werden, sind die wenigsten (mit Ausnahme der Sidhe vielleicht) auch dazu bereit, anderen die gleiche Aufmerksamkeit zu zollen. Das Gegenteil ist häufiger der Fall. Elfen haben viel Spaß miteinander - erwähnte ich das bereits?

4. Regel: Sprich nie von Gefallen

Ich will hier keinen falschen Eindruck erwecken. Obwohl alle Elfen kleine Teufel sein können, kann es genauso gut sein, dass sie sich als wahre Engel erweisen. Oft tun sie sich gegenseitig viele Gefallen. Und wann immer eine Fee in wirklicher Not ist, gibt es kaum eine andere Fee, die ihre Hilfe verweigern würde. Die Mitglieder des kleinen Volkes, auch unterschiedlicher Familien, halten stets eng zusammen, wenn Not am Mann ist.

Allerdings wird man nie erleben, dass sich ein Elf beim anderen bedankt: Man spricht über keinerlei Gefälligkeiten, sondern akzeptiert stumm, dass man von nun an tief in der Schuld des anderen steht, bis man ihm ebenfalls einen Gefallen getan hat.

5. Regel: Akzeptiere nie ein Geschenk oder einen Gefallen von Fremden, mach keine Versprechungen und lass dir nichts versprechen

Eine Regel, die auch jedem Menschen bekannt ist und die ich dir selbst schon oft genug eingebläut habe. Beim kleinen Volk ist sie aber nicht nur eine warmherzige Empfehlungen vieler besorgter Mütter an ihre Kinder: Vielmehr ist sie ein lebensnotwendiger Ratsschlag, ohne den man sehr schnell in ernsthafte Schwierigkeiten gerät. Akzeptiert man das Geschenk eines Elfen ohne Gegenleistung, ist man ihm zu ewigem Frondienst verpflichtet. Man kommt nur frei, wenn es die betreffende Fee einem gewährt. Und so viel ich weiß, ist das eigentlich noch nie vorgekommen ... Selbstverständlich kann man auf das Einhalten dieser Regel verzichten, was zum Beispiel unter engen Freunden oder bei den Sidhe zwischen Angehörigen des gleichen Hauses meistens der Fall ist.

Leben und Sterben im Verlorenen Reich Narvalon

Das Leben des Kleinen Volkes besitzt einen gänzlich anderen Verlauf als das Leben eines Menschen. Du, Theresa, besitzt einen Vater und eine Mutter, wurdest als Säugling geboren und wirst irgendwann alt und grau wie ich, um früher oder später den Weg allen Vergänglichen zu gehen, ob wir nun Feenblut in uns haben oder nicht. Feen und Elfen kennen keine Säuglinge, Kinder oder das Alter. Sie kennen nicht einmal richtige Eltern, so wie du welche besitzt.

Vielleicht ist deswegen in manchen Geschichten der Menschen der Vorstellung entstanden, dass Elfen unsterblich oder besonders langlebig wären. Nun ja, auch dieses stimmt in gewisser Weise, ist aber nur die halbe Wahrheit. Das Kleine Volk existiert nur aus geformten, zu Fleisch und Blut gewordenen Mana, inspiriert durch die Träume, Phantasien und Geschichten der Menschen. Zu jedem Elf und jeder Fee, die im Verlorenen Reich Narvalon lebt, existiert irgendwo in der Sphäre der Menschen ein Märchen, eine Sage, ein Gedanke, ein Bild oder ein Tagtraum. Um die ganze Sache noch ein wenig komplizierter zu machen, kommen zu diesen Feen, die auf diese Weise "geboren" wurden, noch jene, die von Lady Titania und Lord Oberon mit Glanz erschaffen wurden. Außerdem gibt es noch die Erzmagier, welche in ihren Büchern, die sie unaufhörlich schreiben und in großen Bibliotheken in ihren Türmen sammeln, viele Feen und Elfen erschaffen und am Leben erhalten.

Existieren in der Geschichte, aus der ein Elf entstanden ist, Vater und Mutter, so wird er auch im Reich Narvalon Vater und Mutter besitzen. Die wenigsten Geschichten sind jedoch so genau erzählt, das in ihnen die Eltern einer Fee genau benannt werden. Deswegen sind die meisten Angehörigen des Kleinen Volkes nach unserem Verständnis auch Waisen. Aus diesem Grund haben sich mit der Zeit auch die einzelnen Familien gebildet, deren jeweilige Angehörige tatsächlich untereinander eine Form von familiärer Bindung empfinden. Ein Phooka beispielsweise betrachtet einen anderen Phooka viel mehr als seinen Bruder (oder seine Schwester), als nur einen Angehörigen des gleichen Volkes, der zufälliger Weise ähnliche Merkmale besitzt. Deswegen vertrauen Elfen Familienmitgliedern schneller und leichter als Angehörigen fremder Familien (mit Ausnahme der Fetches, die sich gegenseitig viel mehr Misstrauen als Angehörigen anderer Familien - aber das ist auch ganz gut so).

Weil alle Feen und Elfen Teile einer Geschichte sind, die irgendwo von ihnen erzählt wurde oder wird, sterben die wenigsten von ihnen auch im Bett oder an Altersschwäche. Die meisten Märchen enden mit "... und sie lebten glücklich bis ans Ende ihrer Tage ...". Die wenigsten Märchen geben sich die Mühe zu beschrei-

ben, wann das Ende ihrer Tage ist! Deswegen erfreuen sich die meisten Feen und Elfen auch im fortgeschrittenen Alter einer ausgesprochen guten Gesundheit - wenn denn das Kleine Volk so etwas wie Alter kenne würde. Zeitrechnungen sind im Verlorenen Reich Narvalon nicht wirklich üblich. Zwar geht die Sonne auf und unter wie in der Sphäre der Menschen und die Feen und Elfen zählen Tage und Monate, aber Jahre und Jahrhunderte sind ihnen fremd. Das liegt vor allem daran, dass die wenigsten von ihnen Interesse an Geschichte haben (was dir sehr gefallen müsste, wenn ich an dein letztes Zeugnis denke) oder sich Sorgen um die Zukunft machen. Elfen und Feen leben meistens im Hier und Jetzt.

Allerdings kennt das Kleine Volk den Heldentod: Gerade die Sidhe streben sogar nach ihm (so sehr, wie man den Tod als erstrebenswert bezeichnen kann). Natürlich liegt auch dies wiederum daran, dass die wenigsten Geschichten, welche wir Menschen uns erzählen, einen Verlauf nehmen wie: "Der junge edle Ritter, der aufbrach, um den Drachen zu erschlagen, kam nie so weit, denn er zog sich auf dem Weg zu Drachenhöhle eine böse Lungenentzündung zu, die ihn dahinraffte.

Über Rangfolgen und Hierarchien des Kleinen Volkes

Die gesellschaftliche Organisation des kleinen Volkes - wenn man denn im Zusammenhang mit Feen und Elfen überhaupt von Organisation sprechen kann - ist ebenso widersprüchlich, wie ihre Natur selbst: Sie sind zugleich anarchistisch und hierarchisch, monarchistisch und demokratisch.

Unangefochten und unbestritten für (beinahe) jeden Elf und jede Fee stehen an der Spitze der Gesellschaft Lord Oberon und Lady Titania als Hochkönig und Hochkönigin. Sie haben das Reich Narvalon geformt und so das Überleben des kleinen Volkes gesichert. Abgesehen von einigen besonders verwegenen Fetches oder sehr abgeschieden lebenden Phooka erkennt jeder ihre Autorität an und unterwirft sich respektvoll ihrer Herrschaft. Darüber hinaus gibt es keinerlei feste Strukturen an die sich ein nennenswerter Teil der Feen halten würde. Sicherlich, die Sidhe sind die unangefochtenen Herrscher aller Familien des Kleinen Volkes und (- wie gesagt - beinahe) jeder zollt ihnen Respekt und befolgt ihre Befehle.

Allerdings besitzen die Sidhe untereinander keine Organisation, wie wir Menschen sie kennen, geschweige denn wirklich verstehen würden. Die Sidhe gliedern sich selbst in Häuser, in Imitation der menschlichen Adelshäuser. Mit der Zeit haben sich die Häuser Syl und Kilian als besonders mächtig herausgestellt, wobei das Haus Syl patriarchisch regiert und auch das nächst-

liche Haus oder das Haus der Nacht genannt wird, wohingegen das Haus Kilian matriarchisch geführt und als Lichthaus oder Haus der Morgenröte betitelt wird.

Diese beiden Häuser stehen Lord Oberon und Lady Titania besonders nahe und stellen sozusagen deren verlängerten Arm dar, der von Neu-Arkadien auf der Insel Narvalon bis hin nach Tir Nan Og reicht. Neben den Häusern Syl und Kilian gibt es noch eine Reihe andere Häuser, die zusammen den Lichten Hof bilden. Der Lichte Hof, das Haus der Nacht und das Haus der Morgenröte und das Hochkönigspaar bilden quasi eine hierarchische Leiter. Sie sind Institutionen in der Regierung (wenn man denn überhaupt von so einer sprechen möchte) des Kleinen Volkes, welche sowohl die Funktion von Parlamenten, Land- oder Stadträten übernehmen, als auch jene von Gerichtshöfen.

Je wichtiger ein Anliegen ist, desto höher steigt seine Abhandlung in der hierarchischen Leiter. Niemand hat sich dieses System je ausgedacht, noch willentlich verändert. Es wird von allen als natürlicher Gang der Dinge akzeptiert, ist schon immer so gewesen und wird (vielleicht) auch immer so sein.

Die Sidhe besitzen untereinander noch Rangfolgen, welche nach einem unbestimmten Maß von Verdiensten, Alter und Erfahrung gebildet werden. Jeder Sidhe - ungeachtet seines Geschlechtes - besitzt eine Tätowierung am rechten Auge, die ihm auf magische Weise verliehen wird. Sie besteht aus einer komplizierten Anordnung aus schillernden Farben, Runen, abstrakten Mustern und kleinen Bildern, deren Bedeutung wahrscheinlich nur die Sidhe selbst verstehen. Jedenfalls können sie anhand dieser Tätowierungen nicht nur erkennen, wer ihr Gegenüber ist, sondern auch, welchem Haus er angehört, was seine Tätigkeit ist, wie alt er ist und welche großen Taten und Verdienste er schon für sich verbuchen kann. In der Regel besitzt ein älterer, erfahrener und verdienter Sidhe Befehlsgewalt über einen jüngeren. Allerdings gibt es keinerlei Titel, welche die Tätowierungen bestimmen würden. Sidhe werden stets nur mit Lord oder Lady angesprochen, selbst die Hochkönige besitzen keinerlei weitere Titel. Vielleicht sind diese im Laufe der Jahre mit den Aufgaben der Sidhe verloren gegangen.

Seit sich das Kleine Volk größten Teils nach Narvalon zurück gezogen hat, stecken die Sidhe nämlich in einem kleinen Dilemma: Es gibt eigentlich nichts für sie zu tun. Das politische Leben des Kleinen Volkes regelt sich quasi von selbst, Kriege wurden schon seit Jahrhunderten nicht mehr geführt, der letzte Drache Tir Nan Ogs wurde vor langer Zeit erschlagen (so glauben wenigstens die Feen - wir beide wissen es bereits besser, Theresa, nicht wahr?) und viele Streitereien gibt es zwischen den Familien auch nicht. Und so lästern viele Feen hinter vorgehaltener Hand, dass die Sidhe eigentlich nichts mehr zutun haben, außer sich auf prunkvollen Festen zu amüsieren, sich in Liebeslyrik

und Schauspielen zu ergehen, die sonst keiner mehr versteht, und Turniere zu veranstalten. Dabei übersehen sie freilich, dass die Sidhe noch immer die größten Geheimnisse der Magie hüten und einige der mächtigsten Zauberer der Sidhe hervorbringen, die selbst noch mächtiger sind als der legendäre Merlin von Avalon oder einer der anderen Erzmagier.

Die Erzmagier bilden noch mal eine Klasse für sich. Sie sind die großen Männer im Hintergrund. Auf jeder Insel haben sie quasi die Funktion von Unparteiischen und man begegnet ihnen mit großem Respekt, obwohl sie Menschen sind (allerdings ist sich da niemand wirklich so sicher ...). Zugegebenermaßen treten sie jedoch selten in Erscheinung. Nur von Zeit zu Zeit kann man sie am Hofe Lord Oberons und Lady Titanias sehen, wenn man Glück hat.

Die restlichen Familien der Elfen besitzen keinerlei Organisation. Das bedeutet nicht, dass es keine Individuen gibt, die aufgrund ihres Alters, ihrer Erfahrung oder ihrer schieren körperlichen Überlegenheit Autorität besitzen. Von denen gibt es sogar eine ganze Menge. Gerade die Brownies neigen dazu, in größeren Ansammlungen ihrer Familienangehörigen einen Vorarbeiter zu wählen, wobei Wählen nicht ganz das richtige Wort ist. Derjenige, der am meisten und am schnellsten und besten arbeitet, hat auch am meisten zu sagen.

Und so besitzen eigentlich fast alle Familien irgendwelche Strukturen, die jedoch allesamt nicht in Stein gemeißelt sind. Vor allem aber greifen sie nicht von einer Familie zur anderen über. Man kann sich vorstellen, wie chaotisch und anarchistisch es deswegen oft auf größeren Ansammlungen von Feen zugeht. Deswegen ist der Ewige Markt von Neu-Arkadien auch immer ein so großes Gedränge ...

Eine kleine Besonderheit stellen noch die Hügelkönige dar. Gerade auf Lough Lea, aber auch auf anderen Inseln mit ausgedehnten Hügelländern, neigen immer wieder Feen dazu, einen Hof zu errichten und sich selbst in Imitation des Hochkönigspaares Hügelkönig oder Hügelkönigin zu nennen. Diese sind dann oft dafür bekannt, ausgesprochen ... originelle Gesetze zu entwerfen und rauschende Feste zu veranstalten. Wie viel Autorität ein Hügelkönig besitzt, hängt jedoch einzig und allein von seiner Persönlichkeit ab. Einige (wenige) werden als weise (sehr, sehr wenige), gerecht und wegen ihrer herausragenden Klugheit anerkannt, die meisten sind jedoch nichts weiter als Spinner.

Tauschen und Betrügen: Über den Handel des Kleinen Volkes

Wenn ich dir nun etwas über den Handel und die Wertvorstellungen des Kleinen Volkes erzähle, musst du alles vergessen, was du als Mensch mit diesen Din-

gen verbindest, Theresa. Elfen und Feen kennen keinen Materialismus. Für sie ist ein Klumpen Gold genauso wertvoll oder wertlos wie ein Kieselstein. Entscheidend ist für sie nur, was sie mit einem Gegenstand verbinden oder ob er ihnen gefällt oder nicht. Eine spannende Geschichte, ein guter Witz oder ein Rätsel, ein Lied oder ein Gedicht können für einen Elfen viel wertvoller sein als alle Edelmetalle, die man ihm zu Füßen legt.

Elfen und Feen kennen kein Geld und kennen auch keinen Respekt vor oder eine Gier nach Gold oder Edelsteinen wie wir Menschen ihn haben. Zwar schmücken sich alle Feen und Elfen gerne, jedoch kennen sie keinen wertvollen Schmuck in unserem Sinne. Eine Fee trägt, was ihr gefällt. Und wenn dies Federn sind können diese für den Elfen, der sie trägt tausendmal wertvoller sein als Diamantendiademe oder Goldketten.

Da Elfen und Feen Wesen aus purem Mana sind, reagieren sie besonders sensible auf Gefühle, welche sich in einem Gegenstand verbergen. Je intensiver die Gefühle sind, die in einem Gegenstand stecken, desto wertvoller erachten sie ihn. Dein Lieblingsbuch zum Beispiel wäre für sie also viel wertvoller als jeder beliebige Geldschein. Kein (gesunder) Mensch hat eine enge Bindung zu einer zehn Pfund Note. Deswegen würde eine Fee nie verstehen können, warum wir Menschen sie als wertvoll erachten. Aber dein Buch "Alice hinter den Spiegeln", das du bestimmt schon tausendmal gelesen hast, das dich auf Reisen mitgenommen hat, deine Tagträume beschäftigte und dich vielleicht dazu anregte, dir selbst Geschichten auszu-denken oder Gedichte zu schreiben, wäre für sie einer der wertvollsten Gegenstände, den es zu besitzen gilt. Dieses Verhältnis des Kleinen Volkes zum Materialismus gestaltet den Handel im Reich Narvalon für Menschen wie dich und mich ein wenig unübersichtlich. Es ist schwer nachzuvollziehen, welcher Gegenstand für einen Elfen einen Wert besitzen könnte und welcher nicht. Zwar gibt es Münzen im Reich Narvalon, doch sind diese ausnahmslos von den Sidhe oder von besonders verrückten Hügelkönigen geprägt worden, denen es einfach nur gefällt, ihr Gesicht auf einer kupfernen, silbernen oder goldenen und in ganz seltenen Fällen auf einer Mithril-Scheibe zu sehen. Nur deswegen besitzen diese Münzen auch für andere Feen und Elfen einen Wert. Welchen Wert genau sie besitzen hängt stets von dem Elfen ab, der auf dem Bild zu sehen ist, wie bekannt, beliebt oder verachtet er ist. Natürlich hängt es auch davon ab, wie hübsch er oder sie ist ...

Auf dem Ewigen Markt in Neu-Arkadien geht es entsprechend chaotisch zu. Elfen und Feen (und auch ganz, ganz wenige Trolle) bieten dort Dinge feil, die sie gefunden, stibitzt oder erschaffen haben. Aber es gibt für keine Wahre einen festen Preis. Die Regeln

des Kleinen Volkes machen Handel zu einer recht gefährlichen Sache. Stets muss man darauf bedacht sein, auch wirklich gleichwertige Waren zu tauschen, um sich nicht in die Knechtschaft eines Händlers zu begeben. Dies ist wahrscheinlich auch der Grund, aus dem die meisten Händler (und auch Tavernenbesitzer) Fetches sind, denen man nie so richtig über den Weg trauen kann.

Die Clans der Trolle

Neben den Feen und Elfen sind die Trolle die zahlreichsten Bewohner des Verlorenen Reiches Narvalon. Ja, vielleicht sind sie sogar noch viel zahlreicher, auch wenn die meisten Elfen das nicht gerne hören.

Feen und Trolle hassen sich gegenseitig. Niemand weiß genau, warum das so ist. Vielleicht gab es ja mal eine Zeit, in der sie friedlich und wohl gesonnen nebenbeinander gelebt haben. Aber diese Tage müssen bereits sehr, sehr lange vorbei sein. Inzwischen verhalten sich die beiden Völker wie Tag und Nacht. Während die Elfen (mit Ausnahme der Phooka vielleicht) leichte und unbeschwingte Wesen, von schöner Gestalt (mit Ausnahme einiger, weniger, ganz bestimmter Exemplare) sind, sind die Trolle schwermütige, hässliche und vor allem dumme Zeitgenossen.

Trolle sind in ihrer Form, Größe und Farbe genauso vielfältig wie die Feen. Aber sie besitzen ein charakteristisches Merkmal: Sie sind alle steinerweichend dämlich und hasserfüllt. Sie hassen das Kleine Volk dafür, dass es auf der Oberfläche leben darf, während die Trolle im Untergrund leben müssen. Einige wenige, Trolle - die Risönze - leben ständig auf der Oberfläche - auf der Insel Bryn yr Ellyllon. Manchmal besuchen ihre kleine Vettern sie. Aber ansonsten leben die Trolle alle im Großen Labyrinth, das sich unendlich weit unterhalb des Inselreiches Narvalon erstreckt.

Die Trolle fürchten sich davor, an die Oberfläche zu kommen. Insgeheim haben sie große Angst vor den Elfen, da diese ja viel schlauer sind. Sobald sich ihnen jedoch eine Gelegenheit bietet, fies, niederträchtig und gemein aus dem Hinterhalt zuzuschlagen - tun sie' s. Die Feen und Elfen fürchten, dass jeder Punkt in Narvalon einen Zugang zum Labyrinth besitzt. Sobald sie einen entdecken, tun sie alles, um ihn zu versiegeln. Aber die hartnäckigen (um nicht zu sagen dickköpfigen) Trolle bahnen sich immer einen Weg an die Oberfläche.

Während sich die Elfen in Familien unterteilen, gliedert sich die Trollgesellschaft in Clans. Zwei Angehörige eines Clans nennen sich gegenseitig Vettern. Allerdings hat das nicht viel zu bedeuten. Ob ein Troll nun einen Clanvetter betrügt, belügt und verrät oder einen clanfremden Troll ... Beides ist ihm gleich. Ein

Troll wird nie die Gelegenheit auslassen, einen anderen Troll in die Pfanne zu hauen.

Folgende Clans der Trolle gibt es:

Riesönze

Riesönze sind drei bis fünf Meter große Kreaturen mit dicken Nasen, krummen und gelben Zähnen und grauer Haut. Ihre Augen sind unproportional klein und leuchten gelb. Riesönze stehen nicht in dem Ruf, besonders Intelligenz zu sein. Ihre Tollpatschigkeit hingegen ist sprichwörtlich.

Skröggse

Skröggse werden ein bis einen Meter fünfzig groß. Sie sind wendig und dürr, dafür aber sehr stark. Skröggse sind auch unter den Trollen gefürchtete Kämpfer. Sie sprechen nie, sondern verständigen sich mit Zischlauten. Ihre Gesichter halten sie verborgen (sie werden schon wissen, warum). Unter dunklen Kapuzen oder hinter schmutzigen Tüchern leuchten aber immer ihre roten Augen hervor. An den Ellbogen und den Knien wachsen ihnen honrartige Dornen aus der grauen Haut. Skröggse sind stets mit Eisenschwertern oder -speeren bewaffnet, die meistens zu allem Unglück auch noch rostig sind. Ansonsten tragen sie eher lumpige Kleidung und selten Rüstungen. Sie lieben akrobatische Kunststücke.

Flüggers

Flüggers sehen aus wie die Skelette von riesigen Vögeln. Um ihren langen Hals tragen sie eine schwarze Mähne aus Fell (woher auch immer es kommen mag). In den Augenhöhlen ihrer Schädel mit den scharfen Schnäbeln glimmen grüne Lichter. Ihre Flügel bestehen aus Knochen und ledriger Haut. Sie bauen Nester und legen Eier - aber werden stets als Skelett geboren. Flüggers verständigen sich mit metallisch klingenden, geisterhaften Schreien, die jedem Elf - aber auch vielen Trollen - das Blut in den Adern gefrieren lassen.

Dröggs

Zorgölen

Die Zogölen sind sozusagen die Adligen unter den Trollen. Sie verwalten einzelne Abschnitt des Labyrinths, obwohl hinter ihrer Herrschaft keinerlei Struktur zu stecken scheint - jedenfalls keine, die Elfen begreifen könnten.

Zorgöle sind groß - manchmal bis zu zwei Meter oder noch größer. Ihre Körper sind eher dürr, dafür prägen sich ihre Bäuche mit dem Alter Markant aus. Ihre Hände und Füße gleichen viergliedrigen Klauen und in ihren Schnäbel, die sie anstatt von Mündern besitzen, sind sogar mit messerscharfen Zähnen ausgestattet.

Zorgöle sind von ausgesprochen hohe Intelligenz und manche von ihnen sollen sogar zaubern können - was sich kein Elfe vorzustellen wagt.

Lüffers

Cräggs

Die Cräggs sind nach den Zorgölen wahrscheinlich die schlauesten Trolle. Ihre Haut ist braun (was für Trolle sehr auffällig ist, herrscht doch meistens ein modisches Grau vor) und ihre Augen sind leicht mandelförmig, fast wie die eines Sidhe. Ihre Nasen sind Spitz, ihre Haare weiß und es ist üblich, sich einen Backenbart wachsen zu lassen - sogar die Frauen tun dies. Cräggs werden selten größer als einen halben Meter. Die meisten von ihnen tragen Brillen. Cräggs sind herausragende Bastler und Ingenieure und sind für viele tragische und überraschende Tode verantwortlich.

Snöggers

Dömpies

Von allen Trollen sind die Dömpies die friedlichsten ... und die dümmsten. Sie sind feige, aber lieb. Deswegen mögen die meisten Trolle keine Dömpies. Ja, sie werden von den anderen ihres eigenen Volkes eher verachtet und stets zu den niedrigsten Arbeiten verdonnert. Dömpies werden selten größer als ein Meter, besitzen große Köpfe, auf denen langes dünnes Haar wächst, meistens von schwarzer und wenn sie älter werden von grauer Farbe. Ihre Augen sind groß, dafür ist der Rest ihres Körpers klein. Besonders Arme und Beine sind sehr dünn. Ihre Bäuche tendieren mit der Zeit jedoch zu einem recht beachtlichen Volumen.

Nörgelz

Das große Spiel

Vielleicht bist du jetzt ein wenig verwirrt. Wer bin ich? Mit wem rede ich (oder besser: zu wem schreibe ich) eigentlich die ganze Zeit? Wer ist Theresa? Was ist das hier für ein merkwürdiges Buch?

Nun, lieber Leser, die Antworten auf diese Fragen solltest du am besten selbst finden. Aber eines kann ich dir an dieser Stelle bereits offenbaren: Von nun an endet der gemeinsame Weg von Theresa, mir und dir. Von nun an bist du auf dich allein gestellt.

Bislang war alles, was du gelesen hast nur eine Geschichte. Die Geschichte von Theresa, wie sie das Verlorene Reich Narvalon entdeckt. Viel Neues hast du gelernt: Du hast gelernt, dass Feen und Elfen - zusammen als das Kleine Volk bezeichnet - in einem Reich namens Narvalon vor vielen hundert Jahren in einer Zwischenwelt, dem Schleier existierten. Jetzt gilt es, diese Welt, die du kennen gelernt hast, zum Leben

zu erwecken. Bis jetzt hast du nur von ihr gelesen. Nun wirst du auch in ihr spielen können!

Du selbst wirst in die Rolle einer Fee schlüpfen. Und wer weiß, vielleicht wirst du auf diesem Wege ja Theresa wieder begegnen? Vielleicht kannst du so einige Antworten auf die vielen Fragen, die dich quälen, finden?

Alles in allem läuft es darauf hinaus, das Verlorene Reich Narvalon ein so genanntes Rollenspiel ist. Falls du noch nie ein Rollenspiel gespielt hast, kann ich dir nur empfehlen, in deinem Freundeskreis danach zu fragen. Irgend jemand wird diese Spiele schon kennen. Frag, ob du nicht vielleicht einmal in einer Spielrunde mitmachen darfst. Das ist besser, als jede Erklärung, die ich dir hier geben könnte. Aber wenn du dieses Buch hier gelesen hast, wirst du eine gute Vorstellung von dem haben, was dich in einem Rollenspiel erwartet. Denk nicht zu viel nach, Rollenspiele hast du als Kind schon gespielt, wenn du mit deinen Freunden als "Cowboy und Indianer" die Straßen unsicher gemacht hast.

Mit Rollenspielen lebst du deine Tagträume, schlüpfst in andere Persönlichkeiten, erzählst mit deinen Freunden zusammen Geschichten, erlebst spannende Abenteuer und trägst dazu bei, dass das Verlorene Reich Narvalon zu neuem Glanz gerät. Je mehr du spielst, je mehr Zeit du mit deinen Freunden in Narvalon bringst, um so phantastischer, detaillierter und klarer wird für dich alles werden.

Aber auch die schönste Geschichte macht nur dann Spaß, wenn man ab und zu eine Pause einlegt. Das Verlorene Reich Narvalon ist eine verführerische, phantastische Welt, die aber nur derjenige erkunden kann, der fest verankert in der Wirklichkeit ist. Vergiss nicht, dass all dies hier nur die Geschichte einer alten Frau ist, die sie ihrem kleinen Mädchen - und damit auch dir - erzählt.

Einer von euch wird in einer Spielrunde mit dem Verlorenen Reich Narvalon der Erzähler sein. Er wird meine Rolle einnehmen, da ich diese Buchdeckel nicht verlassen kann. Er wird alle Feen, Elfen, Trolle und vielleicht sogar Menschen und andere Fabelwesen spielen und ihre Handlungen erzählen, die Landschaften in eurem Geist mit seinen Worten gestalten. Der Erzähler (der natürlich genauso gut - wie in meinem Falle - eine Erzählerin sein kann) ist der Wind in eurem Haar, das Rauschen der Baumkronen in euren Ohren, der irdene Geruch des Waldes in eurer Nase und das weiche Gras unter euren Füßen. Aber da in einer Geschichte auch Gefahren lauern, muss er genauso, wie er eurer Freund ist, auch euer Feind sein. Denn der Erzähler wird alle Gegner spielen, wie auch eure Freunde, die in der Geschichte vorkommen.

Deine Aufgabe als Spieler ist es, dem Erzähler bei seiner Arbeit zu helfen: Du musst darauf achten, was dei-

ne anderen Mitspieler erzählen und tun, darauf reagieren, eigene Aktionen planen und mit den anderen zusammen durchführen, selbst ein Teil der Welt werden. Am besten tust du dies, in dem du dir die Rolle eines Fee ausdenkst, die gut ins Verlorene Reich Narvalon passt. Spiel sie mit all ihren Stärken und Schwächen, Vorzügen und Nachteilen, so dass deine Mitspieler und du eine wunderbare Zeit mit einer wunderschönen Geschichte verbringen.

Narvalon-Regeloptionen für LIQUID

Im Verlorenen Reich Narvalon schlüpfst du in die Rolle eines Elfs oder eines Fee (das ist im Prinzip das gleiche) des Inselreiches. Im Prinzip kannst du diese mit allen Regeln, die du im Grundregelwerk und im Compendium von LIQUID findest, spielen. Um jedoch die besondere Natur der Feen und Elfen darzustellen, gibt es ein paar Optionen, die du beachten kannst, wenn du möchtest:

Die Familienfertigkeiten

Die Feen und Elfen Narvalons unterteilen sich in Familien. Jede Familie besitzt eine besondere Fertigkeiten, die sie von anderen Familien unterscheidet.

Sidhe

Aufgrund ihres Naturells sind die Sidhe von der Schabernack/Moral-Regel befreit und können die elfischen Eigenschaften anwenden, ohne einen Malus zu erleiden. Sollte ein Sidhe jedoch aus welchen Gründen auch immer eine Handlung vollziehen, welche ihm Schabernack-Punkte einbringt, so erleidet er den Malus in voller Härte. Ein Sidhe wird seinen Schabernackpunkt nicht mit einer einfachen guten Tat los. Er muss meditieren, auf eine Queste gehen, eine Fastenkur einlegen oder etwas Ähnliches vollbringen. Man spricht dann davon, dass dieser Sidhe "seine Nemesis bekämpft".

Brownies

Was auch immer es ist, wenn es per Handwerk erledigt werden kann und in das natürliche Aufgabenfeld eines Brownies fällt, ist es innerhalb einer Nacht (aber nur nachts!) erledigt - einen Stall ausräumen, ein Feld abernten, die Scheune reparieren, den Wagen richten, was auch immer. Nachts braucht ein Brownie dazu auch kein Werkzeug oder andere Hilfsmittel. Tagsüber benötigt er dies und arbeitet mit normaler Geschwindigkeit

Fetches

Fetches können sich in den Schatten vollkommen lautlos bewegen. Wirklich lautlos und nur im Schatten!

Gwragedd Annwyn

Gwragedd Annwyn können einmal am Tag Wasser lebendig werden lassen, Formen und kleine Lebewesen daraus erschaffen, die man für eine Aufgabe benutzen oder einen Auftrag erfüllen lassen kann. Allerdings muss dazu stets genug Wasser für die Form und Größe des Wesen oder zur Bewältigung der Aufgabe in unmittelbarer Nähe sein.

Pixies

Pixies können sich einmal am Tag mit dem Wind unterhalten und ihm Informationen von jeglichem beliebigen Ort der Welt und in den Sphären entlocken (wenn sie geschickt fragen).

Irrlichte

Irrlichte sind von der Schabernack/Moral-Regel ausgenommen, ähnlich wie die Sidhe, nur umgekehrt: Sie brauchen bei einem Schabernack nicht zu würfeln, bekommen aber im Falle einer guten Tat Moralpunkte und müssen sie mühsam mit einer besonderen Tat wieder loswerden.

Phooka

Einmal am Tag kann ein Phooka, wenn er am Boden horcht, Geräusche hören oder Gespräche belauschen, die beliebig weit entfernt sind.

Die Feenfertigkeiten

Mitglieder des Kleinen Volkes brauchen keine Zaubersprüche oder Magiefertigkeiten, wie sie Menschen brauchen, um zu zaubern. Immerhin sind sie selbst pure Magie. Für sie ist das Zaubern wie für uns das Atmen oder Gehen. Deswegen besitzt jeder von ihnen drei sogenannte Feenfertigkeiten, die genauso angewandt werden, wie du es von anderen Fertigkeiten her kennst, indem man sie mit einem Attribut kombiniert.

Verklären

Elfen können mit der Eigenschaft Verklären ihre Stofflichkeit reduzieren. Besonders leicht ist es für sie beispielsweise, die Form von Flüssigkeiten anzunehmen, um durch schmale Ritzen oder kleine Löcher zu fließen. Schwieriger wird es, sich zum Beispiel in Nebel zu wandeln, um so selbst durch die Luft fliegen zu können (das könnte nach deiner Entscheidung als Spielleiter einen Malus von bis zu zwei Punkten auf den Check ergeben). Auf einem noch höheren Grad kann eine Fee zwar ihre äußerliche Gestalt beibehal-

ten, reduziert aber ihre Stofflichkeit so sehr, dass sie durch Wände gehen kann (mit einem Malus von drei) und zudem durchscheinend wie ein Geist werden (Malus von vier) oder sich vollkommen durchlässig und unsichtbar machen als wäre sie nur ein kleiner Windhauch (Malus von fünf).

Natürlich bist du als Spieler frei in deinen Entscheidungen, dir weitere Möglichkeiten auszudenken, Verklären im Spiel anzuwenden.

Gestaltenwandlung

Die meisten Feen haben Spaß daran, ihre Gestalt zu wechseln. Manche beherrschen diese Fähigkeit sogar so vollendet, dass man nicht genau sagen kann, welche Gestalt ihre wirkliche ist. Allerdings kann ein Elf stets nur die Form eines Gegenstandes oder eine Person annehmen, welche er gerade im Moment sieht oder erst vor kurzer Zeit gesehen hat. Je weiter die Begegnung mit der gewünschten Gestalt zurück liegt, umso schwieriger wird es für den Elf, seine Form anzunehmen. Deswegen können Elfen auch nicht einfach irgendein Angehöriger einer Rasse oder auch nur irgend ein Gegenstand werden.

Ein Elf kann beispielsweise nicht einfach zu einem Menschen werden. Er muss ein bestimmter Mensch werden, den er zuvor gesehen und beobachtet hat. Er kann nicht einfach ein Tisch werden, sondern vielleicht ein besonders alter Schreibtisch mit vielen Verzierungen und verzierten Messingknöpfen, wie er bei mir im Zimmer steht - wenn er ihn zuvor eingehend gemustert hat. Je länger die Begegnung mit der Person, dem Tier oder dem Gegenstand, deren Gestalt der Elf annehmen möchte, zurückliegt, umso höher sollte der Malus für den Check ausfallen. Eine Begegnung die eine Woche zurückliegt, könnte einen Malus von eins ergeben, zwei Wochen einen von zwei usw.

Glanz

Glanz umschreibt die Eigenschaft von Feen, ihre Umwelt zu manipulieren. Kleinerer Schabernack in Form von der Veränderung von Licht und Schatten oder dem Erzeugen von Geräuschen ist dabei die leichteste Übung (kein Malus). Den Eindruck eines vorbei huschenden oder kurz auftauchenden, komplexeren Gegenstandes oder einer Person zu simulieren, fällt ebenfalls noch unter die einfacheren Aufgaben (Malus von eins). Gegenstände, Tiere oder Personen permanent und realistisch zu erzeugen ist hingegen schwieriger (das erhält einen Malus von mindestens zwei. Dieser kann jedoch höher werden, je länger der Elf den Glanz aufrecht erhält).

Dabei muss bedacht werden, dass das erzeugte Objekt unter Umständen keine bloße Illusion ist, sondern tatsächlich existieren kann (was natürlich nochmals den

Malus erhöht)! Allerdings ist es für einen Elfen eine große Anstrengung, eine komplexe Form über einen längeren Zeitraum aufrecht zu erhalten. In verschiedenen Intervallen muss ein Elf deswegen seinen Glanz Check wiederholen.

Wirklich große Gegenstände wie Häuser oder gar Schlösser oder Ansammlungen von Personen zu erzeugen, ist wahrhaftig herausfordernd und erfordert die ganze Aufmerksamkeit einer Fee. Solche großen Aufgaben kann sie erst bewältigen, wenn sie Glanz mit zehn Punkten beherrscht. Und selbst dann sollte sie hohe Mali erhalten. Gerüchteweise erzeugen jedoch Lady Titania und Lord Oberon nicht nur ihr eigenes Schloss permanent mit Glanz, sondern halten auch die einzelnen Inseln Narvalons zusammen. Und das während sie ihre anderen Regierungsgeschäfte (und Dinge, von denen nur sie etwas ahnen ...) erledigen.

Offenbar scheint dieser Eigenschaft also keinerlei Grenze gesetzt zu sein. Für die Charaktere der Spieler sollten solche großen Taten vorläufig jedoch noch in den Sternen stehen ...

Krits und Patzer beim Anwenden der Feenfertigkeiten

Wenn du für deinen Elfen beim Anwenden einer Feenfertigkeit eine eins, also einen Patzer würfelst, tritt der gewünschte Effekt nicht in Kraft. Trotzdem musst du einen Punkt Mana ausgeben. Bei einem Krit tritt genau das Gegenteil ein: Der Effekt kommt zustande, aber er kostet dich kein Mana.

Mana

Elfen und Feen setzen Mana auf die gleiche Weise ein, wie es Menschen tun - sie setzen einen Punkt Mana ein, um Checks mit unerwünschtem Ergebnis zu wiederholen und müssen für jede Anwendung ihrer Feenfertigkeiten einen Punkt Mana ausgeben. Anders als Menschen nehmen die Mitglieder des Kleinen Volkes jedoch nicht das Mana ihrer Umgebung auf, um es dann in anderer Form wieder abzulassen. Sie sind bereits geformtes Mana, weswegen das Anwenden von den Feenfertigkeiten stets ein Stück ihres eigenen Manas, ihrer eigenen Magie kostet.

Deswegen besitzen Feen und Elfen auch keinen Schadensmonitor wie Menschen. An seine Stelle tritt sozusagen ein Manamonitor, der die gleiche Funktion erfüllt. Er besitzt eine Skala von zehn bis eins. Sinken die Manapunkte eines Elfs jemals unter eins, löst er sich auf und ist für immer verloren. Aufgrund der Substanz ihres Körpers, die sich mit abnehmendem Mana immer weiter verringert, erhält eine Fee genauso Mali für erlittene Manaverluste, wie Menschen sie für Schaden erhalten.

Um es noch einmal zu sagen: Mit jedem Anwenden der Feenfertigkeiten und jedem Wiederholen eines Checks, verringert eine Fee oder ein Elf seine eigene Substanz, so als würde ein Mensch Schaden für das Anwenden von Magiefertigkeiten erhalten.

Aber keine Angst: Feen und Elfen regenerieren ausgegebenes Mana genauso schnell wie Menschen: Nach acht Stunden Ruhe, also einer ordentlichen Portion Schlaf, erhalten sie alle Manapunkte wieder zurück.

Das gute daran ist, dass ein Elf von keiner natürlichen Schadensquelle verletzt werden kann. Kein Schwertstich kann ihm etwas tun, kein Feuer seine Haut verbrennen. Er kann nicht ertrinken oder durch Stürze umkommen. Vorausgesetzt natürlich, die Quelle des Schadens besteht nicht ebenfalls aus Mana ...

Schabernack und Moral

Um die zwiegespaltene Natur der Feen und Elfen darzustellen, gibt es die Werte Schabernack und Moral. Dies sind die beiden Pole, zwischen denen die Mitglieder des Kleinen Volkes in ihrem Verhalten und ihrem Charakter stets hin und her gerissen sind. Eine ausgeglichene Persönlichkeit, wie zum Beispiel die der edlen Sidhe, ist ruhig und befindet sich genau in der Mitte dieser beiden Extreme. Diese Ausgeglichenheit ist im Prinzip das Ziel aller Elfen. Aber kaum einer erreicht es (abgesehen von den Sidhe). Und das gerät ihnen stets zum Nachteil.

Für jeden Streich, den ein Elf jemandem spielt, erhält er einen Schabernack Punkt. Für jede gute Tat erhält er einen Moralpunkt. Die Differenz von Schabernack und Moral gibt stets den Malus an, mit dem ein Elf seine Feenfertigkeiten einsetzen kann.

Besitzt eine Fee beispielsweise fünf Moral- und einen Schabernackpunkt, erhält sie einen Malus von vier bei jedem Check, an dem eine Feenfertigkeit beteiligt ist.

Als Spielleiter solltest du auf diese Regelung im Rollenspiel deiner Spieler genau achten. Es liegt in der Natur der Sache, dass sie darum bemüht sein werden, weder Schabernack-, noch Moralpunkte anzuhäufen, um keine Mali zu erhalten. Aber früher oder später werden sie schwach und unvorsichtig. Dir als Spielleiter wird Einiges abverlangt, um sie hier und da in kleine Fallen zu locken, dafür zu sorgen, dass sie sich in Zwickmühlen begeben: Situationen, aus denen sie nicht mehr herauskommen, ohne einen Moral- oder Schabernackpunkt zu erhalten. Sei kreativ, lass dir was einfallen.

Ein Schabernack ist jede Handlung einer Fee oder eines Elfs, die unmotiviert böse und vollkommen eigennützig ist. Jemandem einen Apfel zu stehlen, um ihn einem Hungernden zu geben ist kein Streich, sondern eine zwielichtige, moralische Tat, die aber in gewisser Weise einem höheren Ziel dient. Den Apfel aber ein-

fach in den nächsten Fluss zu werfen, ist eine unmotivierte, böse Tat, weswegen sie einen Schabernackpunkt wert ist.

Neue Vorteile und Nachteile

Besprich mit deiner Spielrunde, welche Vorteile und Nachteile ihr aus dem LIQUID Grundregelwerk und dem Kompendium für eure Kampagne zulassen wollt. Hier gibt es noch einige zusätzliche, die aber nur für Narvalon gelten:

Beschwören (8), Vorteil

Beschwören verleiht einem Elf die Fähigkeit, mit einem gelungenen Check von Willenskraft+Glanz einen Angehörigen seiner eigenen Familie (zwei Punkte Malus) oder einen Angehörigen einer anderen Familie (vier Punkte Malus) herbei zu rufen. Wie aus dem Nichts erscheint der andere Elf. Anschließend wird ein vergleichender Check von Manipulation+Einschüchtern gemacht. Gelingt dieser zu Gunsten deines Spielercharakters, muss dieser Elf eine Aufgabe deiner Wahl erfüllen. Danach ist die beschworene Fee wieder frei, kehrt aber nicht automatisch wieder in ihre Heimat zurück. Um es kurz zu machen: Beschwören ist recht nützlich - man macht sich aber in der Regel damit keine Freunde.

Elfenaugen (2), Vorteil

Mit Elfenaugen kann dein Charakter in der Nacht sehen wie am Tage. Dies gilt jedoch im Gegensatz zu Infravision oder Nachtsicht nur im Freien und schon gar nicht in unterirdischen Gewölben.

Faszination (4), Vorteil

Mit einem gelungenen Check auf Manipulation+Überzeugen gelingt es deinem Feencharakter, seinen Gegenüber davon zu überzeugen, jemand zu sein, dessen Gunst er unbedingt erlangen möchte.

Immunität gegenüber Eisen (8), Vorteil

Normalerweise können Elfen durch Eisen gebannt werden: Sie können es nicht freiwillig berühren und auch nicht durchqueren. Mit Immunität gegenüber Eisen gilt diese Regel für deinen Charakter nicht, wenn ihm ein Check von Willenskraft+Selbstbeherrschung gelingt.

Verfluchen (2/1), Vorteil

Verfluchen wird wie eine Fertigkeit gehandhabt. Ein Punkt in Fluchen kostet dich jedoch zwei Bonuspunkte. Mit einem Check von Willenskraft+Verfluchen

kann dein Charakter einem anderen Lebewesen alle möglichen Unannehmlichkeiten auferlegen: Von Warzen über Pech oder Ungeschicklichkeit sind diesem keine Grenzen gesetzt. Die Dauer des Fluches entspricht der Anzahl der erzielten Erfolge in Tagen.

Entstellt (4), Nachteil

Ein schlimmer Nachteil, gerade für Sidhe oder Pixies. Auf irgendeine Weise ist dein Charakter für die Begriffe seines Familie entstellt (beim Phooka könnte dies zum Beispiel das Fehlen eines Schwanzes sein ...).

Verletzbarkeit durch Eisen (8), Nachteil

(Beinahe) alle Elfen können kein Eisen freiwillig berühren oder durchqueren. Dein Charakter nimmt darüber hinaus jede Zeiteinheit erzählte Zeit einen Punkt tödlichen (!) Schaden von der Berührung durch Eisen. Die Länge der Zeiteinheit ist vom Spielleiter zu bestimmen und der erzählerischen Situation anzupassen, beträgt aber in der Regel eine Kampfrunde (zwei komplexe Aktionen).

Waise (10), Nachteil

Alle Elfen sind stets stolz auf ihre Herkunft, die Zugehörigkeit ihrer Familie. Dies gib ihnen Identität, da Elfen keine wirklichen Eltern und auch keine Geschwister haben. Sie entstehen aus Phantasien und Mana, was sie ohne leibliche Eltern in die Welt lässt. Haben sie keine Zugehörigkeit zu einer Familie, besitzen sie keine Identität (d. h. vor allem: keine besondere Eigenschaft!). Ihre Äußeres ist nicht zu definieren: Sie können Flügel haben, trotzdem aber Fell wie ein Phooka usw.

Sternenstaub

Ein Kurzabenteuer in der Welt von Narvalon von
Markus Voht

Einleitende Worte

Sternenstaub ist ein Einführungsabenteuer ins Verlorene Reich Narvalon. Mit den Informationen, die du hier im LIQUID Regelbuch findest kannst du bereits durchstarten und ein paar Stunden im Verlorenen Reich verbringen. Nutze die Gelegenheit, dass dir nur wenig über die Spielwelt bekannt ist. Improvisiere ein wenig, denk dir Details, die dir und deiner Spielrunde fehlen, einfach selbst aus. Du wirst sehen, dass das ganz leicht ist. Außerdem machst du so Narvalon zu deiner ganz eigenen Welt, die genau den Bedürfnissen deiner Spielrunde entspricht.

Solltest du trotzdem Fragen zu Narvalon haben, sieh einfach auf der Website von Blacknet Publishing unter

<http://userpages.fu-berlin.de/~blacknet/default.htm> vorbei. Dort gibt es mehr über das Verlorene Reich zu lesen. Oder schicke uns einfach unter blacknet@zedat.fu-berlin.de eine Email mit deinen Fragen, wir beantworten sie dir gerne.

Hintergrund

Das Abenteuer beginnt in dem kleinen Dorf Folohir, irgendwo weit ab. Das Dorf besteht neben dem Herrenhaus der Sidhe-Familie Folohir aus einigen Pixie- und Browniegebäuden, sowie den Kristallgärten, für die Folohir (unter Kennern) in ganz Narvalon bekannt ist. Selbst viele der Kristalle, die Lord Oberon und Lady Titania oft als Geschenke zu besonderen Anlässen bekommen haben, stammen von den wundersamen Büschen, Sträuchern und Bäumen dieses Gartens...

Das Dorf selbst liegt in einem kleinen Tal und schon hinter den nächsten Hügeln beginnt die wilde Ursprünglichkeit der Insel. Die nächste Ansiedlung ist etwa zwei Tagesmärsche entfernt und besteht auch nur aus wenigen Häusern.

Eines Nachts beobachten die Charaktere wie eine Sternschnuppe am Himmel erscheint und wenig später hinter den Hügeln zur Erde fällt. Zudem bemerken die Charaktere einen feinen weißen Staub, der sich auf die Gebäude und Gärten legt...

Am nächsten Morgen werden die Charaktere von dem wilden Geschrei geweckt, welches sich schnell im Dorf verbreitet. Die Kristallgärten sind verwelkt und die Kristalle, die für ihre strahlende Klarheit berühmt sind liegen trübe und stumpf auf der Erde. Schnell wird der Familienrat der Familie Folohir zusammengerufen und schließlich beschlossen, die Charaktere auf die Vorkommnisse anzusetzen. Das Abenteuer kann beginnen...

Für den Spielleiter

Vor einiger Zeit hat sich unweit des Dorfes, jedoch von dessen Einwohnern unbemerkt, eine Hexe angesiedelt. Einer ihrer Zaubersprüche ist fehlgeschlagen und anstatt das Sternenlicht einzufangen, wie sie es vor hatte, hat die Hexe eine Sternschnuppe eingefangen. Die Hexe wirkte daraufhin einen Zauber, der Stein zu Staub machen kann, auf die Sternschnuppe, schaffte es jedoch nicht, die gesamte Sternschnuppe zu verwandeln...

Szene 1: Die Suche nach der Sternschnuppe

Aufgrund der Tatsache, daß die Charaktere keine anderen Hinweise auf die Vorgänge haben, außer der Sternschnuppe, werden sie sich früher oder später auf den Weg machen, diese zu finden. Die Reise bis zum

Aufschlagpunkt nimmt etwa zwei Tage in Anspruch und führt sie durch ein Gebiet der Insel, der nicht von Elfen bewohnt wird.

Am ersten Tag ihrer Reise durch die idyllischen Landschaften wandern (oder fliegen oder reiten oder wie auch immer) sie durch lichte Haine und eine weite Grasebene. Am Abend des ersten Tages kommt dann ein dichter und dunkler Wald in Sicht.

Während sie sich zur Nachtruhe begeben, hören sie ein Geräusch aus dem Wald. Ein neugieriges Einhorn steht dort und betrachtet die Charaktere eindringlich. Sollten die Charaktere schnelle Bewegungen oder Lärm machen, so wird sich das Einhorn in den Wald zurückziehen und nicht mehr auftauchen. Sind sie jedoch ruhig und vorsichtig wird es sich einige Minuten später mißtrauisch nähern. Das Einhorn ist nur neugierig und hofft auf ein Stück Zucker oder eine ähnliche Leckerei. Freunden sich die Charaktere mit dem Einhorn an, so führt es sie, am nächsten Morgen, auf einen kleinen verschlungenen Pfad, der sie direkt zur Hütte der Hexe führt. Wenn nicht, so müssen sie sich den Weg durch das Unterholz bahnen, gelangen schließlich jedoch auch zur Hütte.

Szene 2: Die Hütte der Hexe

Früher oder später treffen die Charaktere bei ihrer Suche nach der Sternschnuppe auf die Hütte der Hexe, diese ist jedoch nicht Zuhause. Die Hütte sieht aus, als sei sie aus dem Boden gewachsen (und das ist auch so). Durch die Fenster kann man den kleinen Raum betrachten, der mit einem Bett, vielen Kisten und Kästen, Tiegeln und Gläsern zugestellt ist. An der Tür ist ein Schild, auf dem geschrieben steht:

Bitte dreimal klopfen!

Sollten die Charaktere versuchen die Tür zu öffnen, ohne Zuvor drei Mal geklopft zu haben, so erhält derjenige, welcher die Tür öffnet einen Blitzschlag, der zwar schmerzhaft ist, jedoch nicht tödlich. Sollten sie jedoch vor dem öffnen drei Mal an die Tür klopfen, so können sie ohne Probleme eintreten. In diesem Fall erhält die Hexe jedoch auf magischem Wege Kenntnis hiervon und macht sich auf den Weg nach Hause.

Szene 3: Thea stellt sich vor

Wie auch immer die Charaktere sich verhalten, früher oder später werden sie auf Thea, die Hexe treffen. Thea ist eine freundliche, hübsche, junge Menschenfrau und stammt aus dem Schwarzwald. Durch ihre magischen Kräfte gelang es ihr vom Scheiterhaufen der Inquisition zu fliehen und es wurde ihr, von Lord Oberon persönlich, gestattet sich hier anzusiedeln.

Thea wirkt sichtlich nervös, wenn die Sternschnuppe zur Sprache kommt. Zunächst bestreitet sie, etwas da-

mit zu tun zu haben, harken die Charaktere jedoch nach, so wird sie jedoch schnell in Tränen ausbrechen und ihre Beteiligung gestehen. Schweigen wollte sie nur, weil sie Angst hat, deswegen wieder zurück zu den Menschen geschickt zu werden.

Thea verspricht jedoch sich um die Kristallgärten zu kümmern und sie (hoffentlich) wiederherzustellen, muß hierzu jedoch noch einige Vorbereitungen treffen. Zudem kann sie den Charakteren auch den Weg beschreiben, damit sie den Aufschlagpunkt finden können. Sie selbst wird mit den Vorbereitungen fertig sein, wenn die Charaktere von dort wieder zurückgekehrt sind. Thea befürchtet, daß mehr hinter der Sternschnuppe steckt, als auf den ersten Blick zu erkennen...

Szene 4: Die Absturzstelle

Die Absturzstelle ist schließlich nicht schwer zu finden. Ein tiefes Loch hat sich im Waldboden gebildet und es sind deutliche Spuren zu finden, daß sich "Etwas" von der Absturzstelle entfernt hat. Die Spur endet jedoch nach einigen Metern an einer Klippe. Auf dem Boden des Kraters kann man etwas funkeln und blitzen sehen, was sich bei näherer Untersuchung als eine zerbrochene Kristallkugel identifizieren läßt. Zudem finden sich Metallsplinter, die zu einer Kiste oder Truhe gehört haben müssen. Sollte die Stelle GENAU untersucht werden ist schließlich noch ein Messingschild zu finden:

Vorsicht zerbrechlich!

Nicht öffnen!

-- Lord Oberon

Szene 5: Ein kurzer Besuch bei Lord Oberon

Die Charaktere kehren früher oder später zu Thea zurück. Diese bietet ihnen an, sie mit Hilfe ihrer Zauberkraft (eigentlich mit Hilfe eines Ringes, den Lord Oberon ihr geschenkt hat) zu Lord Oberon zu schicken, damit sie ihn um Rat fragen und ggf. Hilfe holen können.

Die Charaktere treffen daraufhin im Thronsaal des Palastes in Neu-Arkadien ein und platzen mitten in eine Audienz wichtiger Sidhe-Lords. Nachdem sie von den Wachen verhaftet und schließlich vor Lord Oberon gezerrt werden, können sie ihn schließlich zu den Vorfällen befragen bzw. ihn davon in Kenntnis setzen.

Lord Oberon berichtet ihnen, daß es sich bei der Sternschnuppe in Wirklichkeit um ein magisches Behältnis handelt, in dem er die Seele eines bösen Magiers eingeschlossen hatte. Diese Seele ist nun wieder frei...

Lord Oberon stattet die Charaktere mit einer neuen Kristallkugel (und dem Wissen um deren Anwendung) aus und schickt sie auf magischem Wege wieder zurück zu Thea. Die Jagd kann beginnen...

Szene 6: Hargarth der böse Magier

Die Charaktere finden die Hütte Theas verwüstet und leer vor. Thea ist nirgends zu finden. Allerdings lassen sich deutliche Spuren finden, die letztendlich vor einer Bärenhöhle enden.

In der Höhle sitzt Thea, gefesselt und geknebelt und vor ihr Hargarth in seiner neuen Form: als Dämon!!!

Die Charaktere sollten versuchen Hargarth wieder einzufangen und in die Kristallkugel zu bannen. Ist dieses geschafft, steht der Rückkehr der Charaktere in ihr Dorf nichts mehr im Wege.

Szene 7: Ausklang

Thea macht sich sofort an die Arbeit, den magischen Bannstaub aus den Kristallgärten zu entfernen und schon nach einigen Tagen tragen die Pflanzen neue Kristallfrüchte. Die Charaktere werden in dem kleinen Dorf als Helden gefeiert...

Zudem ergeben sich natürlich neue Abenteuermöglichkeiten: die Kristallkugel muß zu Lord Oberon gebracht werden, welcher sie schließlich aufs neue versteckt (oder durch die Charaktere verstecken läßt?). Zudem kann die persönliche Bekanntschaft zu Lord Oberon natürlich zu Abenteuern aller Art

Beispielcharaktere

Brien o'Kilian, Diplomatin der Sidhe

Dein vollständiger Name lautet Brien O'Kilian, Diplomatin und jüngste Tochter des Hauses Kilian, Tochter von Lady Lewellyn o'Kilian. Dein Rufname ist *Silberglanz?* Du gehörst der Familie der Sidhe an (sprich: *Schie*). Die Sidhe sind das Adelsgeschlecht, die Herrscher des kleinen Volkes. Alle Sidhe zeichnen sich dadurch aus, dass sie (für Feen) ziemlich groß sind (manchmal bis zu sechs oder sogar sieben Fuß). Sie besitzen ausnahmslos eine schlanke Statur und einen sehr hellen, beinahe blassen Teint. Ihre Augen sind und mandelförmige, leicht schräg stehend, ihre Ohren sind majestätisch geschwungen und laufen an den Enden spitz zu.

Du bist für deine Familie typisch hoch gewachsen und fast bis zur Zerbrechlichkeit schlank. Dabei bist du für deinen Körperbau noch erstaunlich kräftig, was daran liegt, dass du zu Zeiten, in denen du dich sicher vor den Blicken anderer wählst, ganz gegen den Willen

deiner Mutter, zu wilden Abenteuern aufbrichst, um den Geschmack der Gefahr wenigstens für einige Augenblicke zu kosten und der einlullenden Trägheit Tir Nan Ogs zu entkommen: gewagte Ausritte, weites Hinausschwimmen auf das Meer oder ausgedehnte Wanderungen durch die Haine auf dem Anwesen deines Hauses gehören dazu.

Betrachtet man dich genau, kann man diesen Hang zum Abenteuer, welcher in dir leicht schlummert, an deinem Äußeren erkennen. Dein Haar, das im Sonnenlicht einen silbrigen Glanz besitzt und – besonders des nachts weiß schimmert, ist nicht nur lang, sondern auch von keiner Klammer und von keinem Band vollständig zu zähmen. Deine eisblauen Augen besitzen kleine, dunkelblaue Splitter in ihren Pupillen, was für manche deiner Gesprächspartner verwirrend ist.

Das Kinn deine makellosen Gesichts läuft spitz und angriffslustig zu. Du kleidest deinen dünnen Körper gerne in fließende, helle Gewänder und auf Reisen trägst du einfach und praktische, aber raffinierte Kleider. Stets verzierst du deine Gestalt dezent mit Schmuck und hüllst dich in ausgesuchte Düfte, passend zur Situation, in die du dich begibst oder die du zumindest erwartest. Was aber kaum jemand von dir weiß, ausgenommen natürlich deine Grogan-Zofe Nargi (die aber zum Glück schweigen kann wie ein Grab), ist, dass du dich gerne in Anfällen von Verwegenheit wie eine Kriegerin kleidest, um dich auf dein Pferd zu schwingen und in den Hainen Schwertkampf zu üben.

Wie gerne wärest du auch eine Kriegerin geworden! Aber dein Mutter hatte für dich als jüngste ihrer sieben Töchter eine Laufbahn als Diplomatin vorgesehen, um dir mit diesem seltenen Beruf den Weg zum Palast von Lady Titania und Lord Oberon zu bahnen. Dieses Schicksal gefällt dir nicht, aber da es eine der größten Vergehen ist, welches man in der Gesellschaft der Sidhe begehen kann, seinen Eltern gegenüber nicht folgsam zu sein, fügst du dich ihm, so gut du kannst. Aber nur zu oft steht dein innigster Wunsch deinen diplomatischen Schulungen im Wege, was deine Lehrer verzweifeln lässt.

Vielleicht hast du auch auf Grund dieser Verbitterung eine herablassende und arrogante Art entwickelt, die dich schützend umgibt. Selbst für eine Sidhe ist dieser Charakterzug bei dir ausgesprochen herausragend. Deine Gefühle hältst sogar noch stärker im Zaum, als es für Feen deiner Familie üblich ist. Du besitzt einen Hang zur eiskalten Logik und wirkst damit auf andere sehr überheblich.

Elfen oder Feen werden nicht auf eine Art und Weise geboren wie andere Wesen: Sie beginnen einfach zu existieren, weil ihre Existenz in einer Geschichte, einer

Sage oder in einem Traum der Menschen begründet liegt. Deswegen besitzt du auch keinen Vater, sondern nur eine Mutter, die du natürlich über alles liebst und verehrst – genau wie deine sechs Schwestern. Zu deinem Unglück scheint deine Mutter jedoch auf der Suche nach einem Vater für dich und deine Schwestern und einem Lord für euer Haus zu sein.

Tatsächlich hat sie sogar bereits einen vielversprechenden Anwärter auf diesen Platz gefunden: Lord Kawn-lyr o'Syl ist das Oberhaupt des Hauses Syl, einem mächtigen, bedeutenden und mit euch benachbarten Haus der Sidhe. Alles sieht danach aus, als gäbe es eine Zukunft mit einem Haus Kilian-Syl, was dir gar nicht behagt. Vor allem deswegen nicht, weil deine Schwestern wie geistlose Nymphen den fünf Söhnen Lord Kawn-lyrs verfallen zu sein scheinen. Am schlimmsten ist jedoch für dich, dass Kawn-lyrs jüngster Sohn Fin dir wie ein läufiger Köter den Hof macht. Und abgesehen davon, dass er der letzte in der Erbfolge der Syl ist, ist er dir auch – milde ausgedrückt - nicht sonderlich sympathisch. Dein Herz entflammt sich für starke, ausgewachsene Ritter, die mit Lyrik und ihrem Charme auf den Turnieren des Hochkönigspaares auftreten, nicht aber für unerfahrene Tölpel wie Fin.

Bisher hast du nicht viel erlebt, sondern den meisten Teil deiner Existenz in Tir Nan Og verbracht, deiner Heimatinsel. Von den anderen Inseln des Reiches Narvalon hast du bereits gehört. Auch die Feindschaft mit den Trollen ist dir bekannt. Du verabscheust Trolle zutiefst, obwohl du noch nie einen gesehen hast.

Rollenspielhinweise

Arroganz ist dein zweiter Vorname. Dabei bist du natürlich darauf bedacht, stets deinen Stolz zu wahren. Ingeheim hast du große Angst davor, dir eine Blöße zu geben, weswegen du keine Gefühlsregung nach außen dringen lässt. Der typische, ironische und schwarze Sidhe-Humor ist bei dir zur Bissigkeit verkommen.

Sei hochnäsig und herrisch. Du spielst gerne den Richter, fällst schnell Urteile und lässt dich später schwer von ihnen abbringen. Stets hast du das letzte Wort. Deine Geduld findet allzu schnell ein Ende. Lange Erklärungen liegen dir nicht. Dabei wirst du jedoch nie laut oder zornig, sondern begegnest allem mit einer Eiseskälte. Panik ist für dich ein Fremdwort.

Zitat

Das wurde ja auch Zeit. Habe ich es nicht gleich gesagt? Hätten wir auf mich gehört, hätten wir uns den ganzen Ärger erspart.

Familienfertigkeit

Aufgrund ihres Naturells sind die Sidhe von der Schabernack/Moral-Regel befreit und können die elfischen Eigenschaften anwenden, ohne einen Malus zu erleiden. Sollte ein Sidhe jedoch aus welchen Gründen auch immer eine Handlung vollziehen, welche ihm Schabernack-Punkte einbringt, so erleidet er den Malus in voller Härte und muss sich jeden einzelnen Punkt für eine gute Tat wieder abarbeiten. Man spricht dann davon, dass dieser Sidhe „seine Nemesis bekämpft“.

Fin o'Syl, Junger Ritter der Sidhe

Dein vollständiger Name lautet **Fin o'Syl, Ritter des Hauses der o'Syl, vierter Sohn des Kawn o' Syl**. Dein Rufname ist **Bronzeklinge**. Du gehörst der Familie der **Sidhe** an (sprich: *Schie*) Die Sidhe sind das Adelsgeschlecht, die Herrscher des kleinen Volkes. Alle Sidhe zeichnen sich dadurch aus, dass sie (für Feen) ziemlich groß sind (manchmal bis zu sechs oder sogar sieben Fuß). Sie besitzen ausnahmslos eine schlanke Statur und einen sehr hellen, beinahe blassen Teint. Ihre Augen sind und mandelförmige, leicht schräg stehend, ihre Ohren sind majestätisch geschwungen und laufen an den Enden spitz zu.

Ihre Haare können verschiedene Farbtöne annehmen - von platinweiß über silbergrau bis bronzegelb oder ebenholzscharf. Ihre Bewegungen sind geschmeidig und langsam, stets bedächtig und von vollendeter Eleganz, weswegen Sidhe auch begnadete und leidenschaftliche Tänzer sind. Du selbst bist etwas mehr als sechs Fuß groß und von typisch schlanker Gestalt. Dein Haar ist von bronzener Farbe.

Wie jeder Sidhe Ritter hast auch du eine besondere Bindung zu deinem Schwert, das speziell für dich und für deine Bedürfnisse gefertigt wurde. Es ist nicht nur eine Waffe, sondern auch ein Symbol für deine Kraft, deine Gewandtheit im Kampf und deine Persönlichkeit. Deine Kleidung ist schwarz und enganliegend, deine schlanke Figur betonend. Du trägst in der Regel einen schweren roten Umhang mit einer Kapuze, dessen Saum mit bronzefarbenen Fäden kunstvoll bestickt wurde. Auf Reisen trägst du weiche und hohe schwarze Stiefel aus Wildleder. An deinem Hals ist meist – wie sollte es anders sein – eine bronzene Kette mit einem roten, fein geschliffenen Diamanten zu finden. An deinem rechten Ohr hängt ein passender Ohrring.

Natürlich besitzt du auch eine eindrucksvolle Vollrüstung aus magischer Bronze, welche dir erlaubt, an Turnieren am Hofe von Lady Titania und Lord Oberon, ohne jegliche Einbußen deiner Bewegungsfreiheit teilzunehmen. Auf Reisen verzichtest du jedoch in der Regel auf diese Rüstung, weil sie trotz al-

ler Magie einfach zu sperrig ist. Dein **Piskie-Diener Lurk** ist auch ohne diese Rüstung mit deinem Gepäck schwer am Tragen. Trotzdem ist sie dein ganzer Stolz

Wie für die Sidhe üblich, wurdest auch du um das rechte Auge herum durch die Magie deines Vaters tätowiert. Diese magischen Tätowierungen, bestehend aus abstrakten Mustern, Runen der Sidhe und magischen Symbolen, schillern in den Farben des Regenbogens und werden in bestimmten, nicht vorhersehbaren Zeitabständen wie von selbst um kunstvolle Muster erweitert. Diese Tätowierungen sind ein Zeichen deines Alters und deiner Erfahrung. Sie bestimmen die Rangordnung unter den Sidhe. Jeder, der weniger tätowiert ist, muss dir Respekt zollen, wer eine größere und prächtige Tätowierung besitzt, hat auch die Befehlsgewalt über dich.

Auf andere wirken die Sidhe stets arrogant, denn sie beanspruchen für sich selbst, zum Herrschen geboren zu sein. Autorität wird ihnen in die Wiege gelegt und nie wird man einen Sidhe sehen, der niedere Arbeiten verrichtet. Statt dessen sind sie allesamt Ritter oder Barden, Künstler oder Dichter, Maler oder Herrscher. Vor allem aber sind die Sidhe von allen Elfen und Feen die begabtesten Zauberer. Die meisten Sidhe leben auf Tir Nan Og und verlassen ihre Insel nur ungern. Gesandte und Diplomaten, die am Hofe von Lady Titania arbeiten und zwischen den Inseln pendeln oder reisende Barden und Künstler, die nach Inspirationen suchen, bilden die wenigen Ausnahmen.

Die Sidhe sind an strenge Ehrenkodizes gebunden, welche sie sich selbst auferlegen oder von ihrer Familie und ihren Häusern vorgeschrieben bekommen. Nie würde ein Sidhe über einen anderen Lachen, ihn verspotten, sich in Schadenfreude ergehen, einen Nachteil ausnutzen, einen Feind von hinten angreifen usw.

Bisher hast du nicht viel erlebt, sondern den meisten Teil deiner Existenz in Tir Nan Og verbracht, deiner Heimatinsel. Von den anderen Inseln des Reiches Narvalon hast du bereits gehört. Auch die Feindschaft mit den Trollen ist dir natürlich bekannt. Du verabscheust Trolle zutiefst, obwohl du noch nie einen gesehen hast. Dein Vater **Kawn-lyr o'Syl** ist das Oberhaupt des Hauses **Syl**, einem mächtigen Haus der Sidhe, das dem Hochkönig und der Hochkönigin sehr nahe steht. Allerdings bist du der vierte Sohn des Hauses, was dich beinahe zur Bedeutungslosigkeit verkommen lässt. Ein Gedanke, der dir selbstverständlich wenig behagt. Und obwohl du selbst dich deinem Schicksal gefügt hast, gestattest du natürlich niemandem über deine niedrige Erbfolge zu spotten.

Elfen oder Feen werden nicht auf eine Art und Weise geboren wie andere Wesen: Sie beginnen einfach zu existieren, weil ihre Existenz in einer Geschichte, einer

Sage oder in einem Traum der Menschen begründet liegt. Deswegen besitzt du auch keine Mutter, sondern nur einen Vater, den du natürlich über alles liebst und verehrst – genau wie deine drei Brüder.

Fast ebenso stark ist deine Liebe zu **Brien o-Kilian**, einer Dame aus einem benachbarten und befreundeten Haus. Ihre Schönheit ist unvergleichlich, ihre Anziehungskraft auf dich unwiderstehlich. Doch obwohl du ihr die aufrichtigsten Aufwartungen gemacht hast und sie nach allen Regeln eures Standes umwirbst, gelingt es dir offensichtlich nicht, ihre Liebe zu erringen. Du vermutest, dass sie eher am Erstgeborenen deines Hauses Interesse hat. Dies zerrüttet dich innerlich, da du natürlich gegenüber deinem ältesten Bruder keinerlei Groll empfinden darfst.

Rollenspielhinweise

Sei ein wenig hochnäsiger – aber **ruhig**. Rede nur so viel, wie es unbedingt sein muss, gib dir keine Blöße. Lautes, ungezügelter **Lachen ist dir zuwider**. Du bist sehr **stolz** und in deinem Stolz leicht zu kränken. Dein **jugendlicher Leichtsinn und Leichtgläubigkeit** lassen dich manchmal unbeherrscht oder unüberlegt reagieren, wenn du Opfer von Spott oder Hohn wirst. Allerdings bereust du dies schnell. **Mut und Taten-drang** fließen in deinen Adern: Kein Wagnis ist dir zu groß, keine Gefahr zu übermächtig. Trotz alledem besitzt du natürlich **den trockenen und zurückhaltenden Sidhe-Humor**, der ziemlich **schwarz** und **ironisch** ist und zu Untertreibungen neigt.

Zitat

My Lady Brien, wartet! Nehmt meine Hand, wir wollen doch nicht riskieren, dass beim Überqueren dieser morastigen Pfütze Eure leuchtende Gestalt beschmutzt wird! Ach, nein, was tue ich! Hier – mein Mantel, seht, ich breite ihn für euch über den Pfuhl aus Schlamm, damit der Saum Eures Kleides vom Schmutz verschont bleibt ... Nun gut, Ihr müsst mir ja nicht Danken, jetzt, da ich immerhin Eure schlammigen Fußabdrücke als ewige Erinnerung auf meinem Mantel tragen werde ...

Familienfertigkeit

Aufgrund ihres Naturells sind die Sidhe von der Schabernack/Moral-Regel befreit und können die elfischen Eigenschaften anwenden, ohne einen Malus zu erleiden. Sollte ein Sidhe jedoch aus welchen Gründen auch immer eine Handlung vollziehen, welche ihm Schabernack-Punkte einbringt, so erleidet er den Malus in voller Härte und muss sich jeden einzelnen Punkt für eine gute Tat wieder abarbeiten. Man spricht dann davon, dass dieser Sidhe „seine Nemesis bekämpft“.

Lurk, Brownie, persönlicher Waffenmeister Lord Fin o'Syls

Wenn die **Sidhe** (sprich *Schie*) das Adelsgeschlecht der Elfen sind, dann sind die **Brownies** (sprich *Braunies*) die Arbeiterklasse. Ein Brownie lebt um zu arbeiten, besitzt in der Regel eine beneidenswerte Konstitution und ist von seinem Denken her besonders geradlinig und manchmal auch ein wenig engstirnig und dickköpfig, vor allem, wenn es darum geht, ob, wie und wann irgendwelche Arbeiten zu erledigen sind. Das schlimmste Schicksal für einen **Brownie** ist die Tatenlosigkeit. Will man ihn bestrafen, lässt man ihn untätig in der Ecke sitzen: Das hält keiner von ihnen länger als eine Stunde durch. **Brownies** sind in **Narvalon** am weitesten verbreitet und gliedern sich wiederum in weitere Unterfamilien.

Du selbst bist **Lurk**, ein **Piskie**. Da Elfen als magische Wesen jedoch stets darauf bedacht sein müssen, ihre Namen geheim zu halten, nennt dich jeder *Steinkopf* (?). **Piskies** sind eine Unterfamilie der Brownies und arbeiten in der Regel als Diener. So auch du. Du hast die große Ehre im bekannten und ehrenvollen **Sidhe-Haus** der **Syl** zu dienen. Nun ja, um genau zu sein empfindest du das nicht unbedingt als *so* große Ehre. Immerhin sind den **Brownies** die Machenschaften der großen **Sidhe** ziemlich egal. Sollen die doch regieren (was immer das auch genau heißen mag ...) und beschließen, was sie wollen. Diese Regierungsgeschäfte sind sowieso nur ausgesprochener Humbug, den sie sich ausgedacht haben, damit sie sich nicht langweilen müssen. Du hast noch nie einen **Sidhe** vernünftige Arbeit verrichten sehen. Und wer nicht arbeitet, taugt nix. Nichtsdestotrotz würde es dir natürlich im Traum nicht einfallen, den natürlichen Herrschaftsanspruch der **Sidhe** in Frage zu stellen, sei es aus Furcht oder aus Respekt vor den Traditionen.

Du bist für einen **Brownie** recht groß – etwas über zwei Fuß! (ca. 64 cm) – besitzt aber Körperkräfte, welche deine Größe bei Weitem übertreffen. Nebenbei bemerkt übertreffen sie auch deine Intelligenz um Längen ... Dafür bist du sehr breit und massig. Allerdings hast du deine Kräfte bislang nur zur Arbeit eingesetzt, nie zum Kampf oder um einem anderen zu schaden. Um genau zu sein, ähnelst du in gewisser Weise einer Kugel.

Ursprünglich hast du in der Schmiede des Hauses **Syl** gearbeitet und dich dort um das Ausbessern der Rüstungen und Waffen gekümmert. Manchmal hast du sogar eines der Pferde der Herrschaften beschlagen. Du weißt nicht genau, wie es dazu gekommen ist, aber nach einer Weile scheinst du vom einfachen Schmied aufgestiegen zu sein und bist nun im Schloss der **Syl** selbst beschäftigt. Für kurze Zeit hast du dort in der Küche gearbeitet, was dir gar nicht gefallen hat (ob-

wohl du zu deiner großen Freude in der Zeit auch einen Kessel flicken durftest). Der Kämmerer, ein ehrgeiziger **Leprachaun** (sprich *Leprekon*) namens Riff, hat schon nach wenigen Tagen voller Stolz verkündet, dass du zum Waffenmeister befördert werden würdest.

Gerüchteweise hattest du gehört, dass diese Position eigentlich Riff selbst zgedacht war. Der letzte Waffenmeister war nämlich bei einem Wettbewerb im Bogenschießen der Söhne von **Lord Kawn o'Syl** überraschend verstorben ... Aber im letzten Moment scheint der weise Riff sich an dich erinnert zu haben und hat dir eine so verantwortungsvolle Position übergeben. Wie freundlich von ihm!

Allerdings musst du gestehen, dass dies das erste Mal in deinem Leben ist, dass du so richtig freundlich behandelt wurdest. Viele Feen fürchten sich vor dir oder verabscheuen dich wenigstens. Bestenfalls haben einige, wenige Mitleid mit dir. Um ehrlich zu sein: Du bist nicht gerade eine Schönheit. Selbst für einen Brownie siehst du sehr ... *ungewöhnlich* aus.

Deine Arme sind so lang, dass sie dir beinahe bis über die Knie reichen. Und selbst ein **Sidhe** hätte Mühe deinen Oberarm mit beiden Händen zu umfassen. Deine kurzen Beine eignen sich weder zum schnellen Rennen, noch zum langen Laufen. Und deine tief liegenden Augen mit den wulstigen Brauen und dem struppigen, pechschwarzen Haupthaar, gepaart mit deiner langen, spitz zulaufenden Nase, auf der eine leicht behaarte Warze sitzt, die vier spitzen hervorstechenden Zähne, welche dir über die Lippen ragen und die kleinen Wülste auf der Stirn, welche manche schon für Hörner gehalten haben, tragen nicht dazu bei, dass du anderen auf den ersten Blick sympathisch bist.

Auch dein dein grauer Teint gibt Anlass zu unangenehmen Gerüchten. Du hast schon des öfteren andere bei Gesprächen hinter vorgehaltener Hand belauscht, in denen sie behaupten, dass du so stark, so hässlich und so dumm wärest, weil Trollblut in deinen Adern fließe. Aber wenn du sie dann direkt darauf ansprichst, versichert dir jeder, du wärest nicht dumm, sondern nur sehr, *sehr* nett.

Rollenspielhinweise

Sei schüchtern und zurückhaltend. Aufregung ist dir zu wieder. Bei besonders schönen Frauen, kannst du schon mal ins Stottern geraten oder rot werden (was bei deinem grauen Teint eher lila wirkt). Im Streit steckst du stets zurück, gibst nach und wirst nie laut. Anonsten bist du bescheiden und redest wenig. Wenn es aber was zu tun gibt, bist du der erste, der sich dafür freiwillig bereit erklärt, ... so lange die Aufgabe nicht gefährlich werden kann.

Zitat

Ach ...

Familienfertigkeit

Was auch immer es ist, wenn es per Handwerk erledigt werden kann und in das natürliche Aufgabenfeld eines Piskies, Hobs, Leprachauns oder Grogans fällt, ist es innerhalb einer Nacht (*aber nur nachts!*) erledigt – einen Stall ausräumen, ein Feld abernten, die Scheune reparieren, den Wagen richten, was auch immer. Nachts braucht ein Brownie dazu auch kein Werkzeug oder andere Hilfsmittel. Tagsüber benötigen sie dies und arbeiten mit normaler Geschwindigkeit.

Rywnn, Phooka Leibwächter und Leibdiener Lady Brien o'Kilians

Du stammst aus der seltensten Elfenfamilie der **Phooka** (sprich *Puhka*). Es gibt kaum noch Vertreter eurer Familie und es ist bereits ein kleines Ereignis, einen **Phooka** zu Gesicht zu bekommen. Du bist es gewohnt, das viele jüngere Elfen (vor allem diese flatterhaften **Pixies!**) gar nicht wissen, was sie mit dir anfangen sollen. Dies liegt mutmaßlich daran, dass viele Menschen den Glauben an die **Phooka** verloren haben oder ihnen die Mitglieder deiner Familie einfach zu gruselig sind, um Geschichten über sie zu erzählen.

Von allen Elfen sind die **Phooka** am nächsten mit den Tieren verwandt. Viele von ihnen haben sogar Fell, alle verfügen jedoch über katzenhafte Augen, fellbewährte Schwänze (denen von Ziegen ähnlich) und spitze, scharfe Krallen an den langen und kräftigen Fingern. Ihre Ohren sind nicht nur spitz: Die **Phooka** sind die einzigen Elfen, die ihre Ohren auch bewegen können, wie es eine Katze kann. **Phooka** können perfekt im Dunkeln sehen.

Allerdings sind **Phooka** ausgesprochen wortkarg und humorlos, was sie bei den anderen Elfenfamilien nicht besonders beliebt macht. Kaum erscheint ein **Phooka** bei den zahlreichen Festen. Aber wann immer es einen Kampf gibt, sei es zum Vergnügen oder im Krieg, sind sie stets verlässliche Gefährten.

Phooka werden drei bis vier Fuß groß und kleiden sich in Felle oder in Lederkleidung. Wenn sie sprechen, ist ihre Sprache mit viel Knurren und Heulen verbunden. Du selbst bist für einen **Phooka** ungewöhnliche fünf Fuß groß und besonders kräftig. Trotz deiner Größe büsst du nichts an der katzenhaften Beweglichkeit der **Phooka** ein. Und deine Erfahrungen mit der Feenfertigkeit *Verklären* ermöglicht es dir, durch enge Ritzen und Spalten zu schlüpfen. Prinzipiell wärest du der perfekte Dieb – wenn dich solche Sachen wie Schmuck oder Besitz interessieren würden.

Dein Name ist **Rywnn** (viele sind versucht, ihn *Rüwenn* auszusprechen, in Wirklichkeit, muss es aber *Rüinn* heißen). Da Elfen als magische Wesen darauf bedacht sind, ihre wahren Namen geheim zu halten, nennt man dich **Trollwut**. Du besitzt eine lange Nase und eine dunkle, faltige Haut. In deinem Mund sind weiße, spitze Zähne und auf deinem Kopf sprießen dichte, struppige schwarze Haare, die dir selbst aus deinen beweglichen Ohren heraus wachsen. Dein Körper ist trotz seiner Kraft schlank und drahtig, deine Finger sind lang und besitzen krallenartige Nägel. Manchmal liebst du es gegenüber **Pixies** oder **Brownies** mit den Augen zu funkeln und einen bösen Blick aufzusetzen, um ihnen ein wenig Angst einzujagen. Aber Scherz oder Schabernack liegen dir weniger als den meisten anderen Feen.

Deinen behaarten Oberkörper trägst du meistens nackt, abgesehen von Lederwesten und einigen Ketten aus Zähnen und Knochen. Meistens trägst du dunkle, weite Hosen, welche die Beweglichkeit deiner Beine nicht einschränken und an den Füßen hast du am liebsten weiche, halbhohle Stiefel, in deren Ränder du die Hosen steckst. Regen oder Kälte machen dir nichts aus. Du verabscheust Waffen, außer stumpfen Stangenwaffen, wenn es denn sein muss.

Deine Vergangenheit in deiner Heimat **Knockma**, einer Insel des **Reiches Narvalon**, auf der das Überleben selbst für **Phooka** schwierig ist, hat dir beigebracht, dass Aufrichtigkeit und Zusammenhalt der beste Weg sind, um den Fährnissen der Wildnis zu begegnen. **Knockma** war einst ein Reich, das **Narvalon** oder **Avalon** recht ähnlich war. Doch seit die **Hochkönige** alle Elfenreiche zu dem einen **Reich Narvalon** zusammen gefasst haben, wird es immer düsterer und verlassener.

Niemand weiß so genau, woran das liegt. Schon immer bestand **Knockma** aus dichtem Wald mit riesigen Bäumen und nur wenigen Siedlungen der **Phooka**. Doch seit die Menschen immer weniger Geschichten von den **Phooka** erzählen, leben sie mehr oder weniger als Einzelgänger im Wald und sind von seinen Tieren kaum noch zu unterscheiden. Manche Feen erzählen sich, dass die **Phooka** eine verfluchte Familie sind.

Der **Erzmagier** der Insel **Knockma** ist unter dem Namen **Garth** bekannt. Aber niemand weiß, ob dies sein richtiger Name ist (tatsächlich ist das sehr unwahrscheinlich). Wie für die **Erzmagier** üblich, lebt er abgeschieden, um seine Identität **dem Einen** nicht Preis zu geben. Natürlich wissen die **Phooka**, wo sich der **Turm des Erzmagiers** befindet. Die meisten kennen ihn, auch du. Es ist ein gütiger und alter Mann, der von seinem Wesen und seinen Gewohnheiten mehr an einen Druiden denn als an einen Magier erinnert. Man trifft ihn oft im Wald, wie er Kräuter sammelt, mit den

Tieren spricht oder in einem der eiskalten Seen schwimmt. Aber so wie alle **Phooka** hast auch du schwören müssen, dass du nie jemandem den Weg zum Turm zeigst und kein Wort über **Garth** verlierst, auch wenn man dich für dein Schweigen foltern oder töten würde.

Trotz des Schutzes, den **Garth** der Insel gewährt, kommt es oft zu Überfällen der Riesen aus dem benachbarten **Bryn yr Ellyllon**. Als junger Elf wurdest du von ihnen entführt und für eine Weile als ihr Sklave gehalten, bis eine junge **Sidhe (sprich Schie) Kriegerin** namens **Lady Llewellyn o'Kilian** dich befreite. Zum Dank dafür bist du ihr Diener und Kampfgefährte geworden. Und als **Lady Llewellyn o'Kilian** vor vielen hundert Jahren auf **Tir Nan Og** ihr eigenes Haus gründete, bist du ihr gefolgt und über die Dekaden ebenfalls ein treuer Diener und Beschützer ihrer Töchter geworden.

Rollenspielhinweise

Du bist ernst und handelst mit bedacht. Dem Tod hast du mehr als einmal ins Auge gesehen. Deswegen weißt du, dass es keine Zeit für Nebensächlichkeiten gibt. Lange Diskussionen sind dir zuwider, zur Not handelst du auf eigene Faust. Du neigst dazu, dein Ziel klar ins Auge zu fassen und zielstrebig darauf zu gehen. Misch knurren und Murmeln in deine Sprache. Überlege dir, wie eine wütende Katze sprechen würde (wenn sie denn sprechen könnte). Roll mit den Augen, fixiere deinen Gegenüber mit starrem Blick. Du sprichst nur, wenn es sein muss, von langen Reden hältst du nichts, in der Regel schweigst du lieber.

Zitate

Oper müssen gebracht werden – das ist der Gang der Natur.

Familienfertigkeit

Einmal am Tag kann ein **Phooka**, wenn er am Boden horcht, Geräusche hören oder Gespräche belauschen, die beliebig weit entfernt sind.

PDF-Konversion von Peer Schaefer
(www.wolldingwacht.de/rsp)