



## AUF DER SPUR DES WOLFES: LAILATH

Eine Spielhilfe

erarbeitet von Gustav Rek  
[dsa@gustav-rek.de]

© Gustav Rek



**DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA** und **RIESLAND** sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der [Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH](#) ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Die Informationen im folgenden Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **„Das Schwarze Auge“** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für die öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

## EINLEITENDE WÖRTE

In der vierten Queste hängt es stark von den Aktionen der Helden ab, wie der Kontakt zu Lailath abläuft – es ist sowohl möglich, dass es zum Kampf kommt, als auch, dass sich die Wüstenelfe der Gruppe anschließt. In letzterem Fall steht der Meister vor der Herausforderung, eine mehrere Hunder Jahre alte Elfe darzustellen und insbesondere zu entscheiden, was sie weiß und wie sie sich im weiteren Verlauf der Saga verhält.

Hierbei kann diese Spielhilfe von Gustav Rek helfen, in dessen Gruppe Lailath sogar zum NSC wurde. Gustav hat einige Hintergründe zu Geschichte und Kultur der Wüstenelfen gesammelt und außerdem Lailaths Leben bis zur Begegnung mit der Phileasson-Expedition zusammengefasst – der letzte Teil der Spielhilfe stellt dar, was Lailath über die Mitglieder der Phileasson-Gruppe denkt. Dieses Kapitel wurde zu einem späteren Zeitpunkt der Saga verfasst, an dem Lailath nach der Prophezeiung um Selflanatil, die auf eine spätere Begegnung mit Orima anspielte, immer mehr das Vertrauen der Gruppe gewann und schließlich nach der Erbeutung des Largala'Hen den Kelch in ihre Obhut übergeben bekam – aus diesem Grund (und da der Text explizit auf die Spielercharaktere in Gustavs Gruppe Bezug nimmt) ist er natürlich an andere Gruppen anzupassen.

Wer vorhat, Lailath als Spielerheldin einzusetzen, kann auch die beiliegenden Spielwerte verwenden, die auf Basis einer Firnelfe erstellt wurden und sowohl im [Helden-Software-](#)Format als auch als Heldenbögen vorliegen.



## GESCHICHTE

Nach dem Fall Tie'Shiannas und der Wandlung von „Pyrdacors Garten“ in die Wüste Khom hat sich eine Gruppe von Elfen zusammengeschlossen, um Tie'Shiannas Hinterlassenschaften bis zur Rückkehr des verschwundenen Hochkönigs zu bewachen. Während die meisten Überlebenden in die „Welt hinter den Nebeln“ flüchteten, zog sich eine Handvoll enger Getreuer Fenvariens nach dem Fall der Stadt in die umliegenden Regionen zurück, aus denen sie erst viele Jahrhunderte später in die dann entstandene Wüste zurückkehrten. Seitdem sind einige tausend Jahre vergangen, und so hat sich, isoliert von anderen Elfenvölkern, in der Khom eine eigene Kultur der Wüstenelfen – die Shiannafeya – herausgebildet. Im Laufe der Zeit passte sich der Elfenstamm dem Leben in der Wüste und in Teilen auch den Kulturen der anderen Wüstenvölker an. Um 1900 v.BF. ließen sich die Elfen in der Nähe Tie'Shiannas an einer Wasserquelle nieder und gründeten dort die Oase Kei Urdhasa, um stets über die Stadt zu wachen.



## KULTUR

Die Kultur der Shiannafeya ist vom Kontrast der gleißenden Stadt Tie'Shiannas und der grünen Pracht ihrer einstigen Heimat einerseits und dem Leben in der unbittlichen Khom andererseits geprägt. Nur ihre Überzeugung, dass mit der Rückkehr von Kelch und Schwert – von denen letzteres erst „vor kurzem“ verloren ging – auch ihre „Fruchtbarkeit“ (gemeint als primäre Eigenschaft Nurtis, also ihre Prosperität, Blüte, ...) zurückkehren wird, lässt die Elfen hoffnungsfroh aus ihrer ansonsten melancholischen Stimmung ausbrechen. Der Gaube an die drei Götter Nurti, Zermal und Orima ist seit dem Tod der letzten Orima-Priesterin immer mehr am weichen, zumal sie seit fast zwei Jahrtausenden kein Zeichen der Götter mehr erhielten, bis eben...

Über die „Welt hinter den Nebeln“ wissen sie nur, dass das alte Volk sie mit verzauberten Schiffen über das westliche Meer erreicht hat.



## Ein WÜSTENELF?!

Von anderen Völkern der Wüste werden die Wüstenelfen, die auf Tulamidya „Beni Geraut Schie“ (etwa: „Söhne derer ohne Gesicht“) genannt werden, als einziger Stamm mit eigenem Gebiet in der Khom geduldet. Zu groß ist die Furcht vor den unheimlichen Kasemiten. Von manchen werden sie gar für Dämonen gehalten. Andere wieder halten sie für Dschinne, die einem in großer Not und kurz vor dem Verdurstenden das Leben zu retten vermögen. Außerhalb der Khom kennt man sie nicht. Und ob der dunklen Haut würde man auf den ersten Blick kaum einen Elf vermuten.



## LAILATH

Lailath ist 1,78 Schritt groß, hat schwarze Haare und dunkelbraune Augen. Sie und ihr Zwillingsbruder wurden im Jahr 771 BF geboren, an dem Tag, an dem Erm Sen Selflanatil raubte. Nachdem erste Versuche das Schwert wieder zu beschaffen tödlich fehl schlugen (was bei Elfen immer ein viel größerer Verlust ist als bei Menschen), war den Shiannafeya klar, dass nur einer der beiden das Schwert würde zurückbringen können. Ihr Leben richteten Lailath und Nantiangel fortan nach ihrer Aufgabe aus. 800 BF begegnete Lailath dann siegessicher endlich Erm Sen; nachdem er Nantiangel getötet hatte, war sie überzeugt, sie würde das Schwert zurückbringen können. Doch hatte das Schicksal einen anderen Plan für sie parat und sie scheiterte. Völlig besessen davon, ihre Aufgabe trotzdem zu erfüllen, fristete sie gut 200 Jahre das Unleben eines Nachtalps, als sie eines Morgens, geplagt von blutigen, völlig umnebelten Erinnerungen, aus ihrer Zeit als Nachtalp, aber auch mit Erinnerungsfetzen eines fremden Menschenmannes (**Lechdans**), erwachte. Völlig überrascht und angezogen von den Erinnerungsfetzen besorgte sie sich das Nötigste in Ysilia und folgte diesem Menschenmann und seiner Gruppe in die Drachensteine...

# DIE MANNSCHAFT

## DIE SPIELERCHARAKTERE

Wie in der Einleitung bereits erwähnt, nimmt dieser Text Bezug auf die Spielercharaktere in Gustavs Gruppe – zum besseren Verständnis also hier eine kurze Vorstellung der Helden.

**Lechdan** – ein herumstreifender Jäger aus dem Mittelreich, der auf der Suche nach seinen verschollenen Geschwistern auf die Helden stieß und sich der Gruppe anschloss. Er wurde als letzter von Lailath als Nachtalp heimgesucht, wobei sie einige seiner Erinnerungen übernahm (der Spieler Lechdans übernahm später Lailath).

**Ranjasir** – eine zahorische Zaubertänzerin, also eine Hazaqui. Sie ist eine typische Zahori: freiheitsliebend, temperamentvoll, aufopferungsbereit für Familie und Freunde. Sie hat kurz nach der Khom im lieblichen Feld die Gruppe verlassen, um sich um ihre kranke ehemalige Lehrmeisterin zu kümmern. Vor Inseln im Nebel stößt sie wieder zur Gruppe. Den anderen Spielern wurde das allerdings als ein Heldwechsel präsentiert, denn...

**Ramona Fontanoya** ist niemand anderes als der Frau gewordene Ramon Fontanoya (Phileasson-Saga S. 188). Die Spielerin von Ranjasir hat sich dankenswerter Weise bereit erklärt Ramona zu übernehmen und ihre (seine) Rolle damit noch weiter abzurunden.

**Thorwana** – NSC, eine typische Südthorwalerin aus Phileassons Mannschaft, handwerklich begabt, pragmatisch, Travia-gläubig.

**Hjalla** – gelernte Schiffsbauerin der Runajasko zu Olport, leidet unter Walwut (Bluttausch), ist sehr abergläubisch und hat auf der Runajasko außerdem noch den alchemistischen Nebenzweig besucht.

**Lyria** – bornländische Einbrecherin, sehr unstet, launisch und schnippisch. Spricht wie ihr der Mund gewachsen ist, hat einen vorurteilhaften Groll gegen alles Adel und würde für genügend Gold wohl sogar die Gruppe verraten. Viele Charakterzüge, die schon oft ein ernstes Wort von Asleif ausgelöst haben. Gäbe es da nicht den einen, der sie immer wieder aus jedem Schlamassel rettet und seinen Mund für sie fusselig redet...

**Jasper** – bornländischer Magier. Neunmalklug, hört sich gern selbst reden, weiß auf alles eine Antwort, nur nicht immer die richtige. Ist seinen Kameraden immer treu, ist eher ängstlich und fühlt sich in Gegenwart von Frauen höchst unwohl. Nach langem hin und her inzwischen auch endlich mit Lyria liiert.

**Raluf** – hat sich irgendwann während der Sargasso-See, als Lailath im einmal das Leben rettete, unsterblich in sie verliebt. Er weiß nur überhaupt nicht mit seinen Gefühlen umzugehen, ja, ist sich derer wahrscheinlich nicht mal wirklich bewusst.

Um in kleiner Gruppe schnell auf neue Situationen reagieren zu können, sind Elfen es gewohnt, dass sich ein Anführer hervortut. Das alte Volk muss auch eine Art Hierarchie gehabt haben, auch wenn die Shiannafeya nicht mehr wissen, wie diese ausgesehen haben mag. Im kleinen Verband, in dem sie leben, lösen sie die meisten Fragen in der Gemeinschaft des Salasandra. Lailath kommt also gut mit der lockeren aber bestimmten Struktur der Mannschaft zurecht. Wie bei Elfen üblich tut sich immer der als Anführer hervor, der am besten dazu geeignet ist, und das spürt er meist von selbst. Wenn nicht, haben auch die anderen Elfen ein gutes Gefühl dafür, wer das Blut zum Anführer in sich hat, und bei **Asleif** hat Lailath ebenso eine Art Gefühl, dass er zum Anführer geboren ist, auch wenn er als Mensch schwerer einzuschätzen ist. Die wilde Mischung und die unendliche Begierde zu reden oder schlimmer, zu feiern, bereitet ihr allerdings Kopfzerbrechen und Unverständnis, wo es doch meistens nichts Wichtiges mitzuteilen und

auch keinen wirklichen Grund zu feiern gibt. Elfen feiern zwar auch, aber viel seltener und nur im Salasandra, bei Musik und Tanz. Kurz, etwas ganz Anderes als dieses Besaufen und Herumkrakeelen. Dennoch hat **Ohm** in ihren Augen durchaus das Potential zu einem guten Musiker, würde er seine Stimme nur öfters etwas mehr zurücknehmen und melodischer zum Vorschein bringen, sein Lautenspiel ist oft zu hart, aber wenn er eine Ballade spielt, ist es schön anzuhören.

**Ranjasir** war eine begabte Tänzerin, deren Stil einfach sehr temperamentvoll war. Ebenso wie ihr Temperament, wenn es um die eigene Familie geht und ihre Opferbereitschaft für diese. Das wird Lailath noch in guter Erinnerung bleiben. **Shaya** erinnert Lailath ein bisschen an die Erzählungen zur Orima-Priesterin, sie genießt großen Respekt, aber sie kann sie nicht durchschauen, doch ist der Gruppe ihre Meinung sehr wichtig. **Abdul** ist der einzige Novadi der Gruppe – Novadis kennt Lailath, aber dieser ist eine arme vom Einfluss des Dhaza geplagte Seele. **Ynu** scheint immer mehr aufzutauen, desto weiter es in den Süden geht, etwas, das sie von sich selbst nicht behaupten kann, auch wenn sie gern etwas mehr auftauen würde. Ein gewitzter Geselle, der oft missbilligend behandelt oder missgünstig verwechselt wird, diese Parallele zu ihr selbst macht ihn ihr sympatisch. **Thorwana** scheint recht geschickt im Umgang mit der Verarbeitung von toten Tieren zu sein, ist ansonsten eben eine typische laute Thorwalerin. **Hjalla** versteckt so manche unerwartete Fähigkeit unter ihrer harten Schale, die nur schwer zu knacken ist. Ist sie aber erst mal in Fahrt, ist sie wie von Sinnen, wie kann man nur so seine Beherrschung verlieren? Während Lailath nicht so genau versteht, was Shaya zu dem macht, was sie ist, wie sie denkt und warum sie wann wie handelt, ist ihr ihre Rolle in der Gruppe völlig klar und sie fühlt sich auch einfach wohl in Shayas Nähe, so wenig versteht sie **Lyrias** Rolle in der Gruppe. Sie ist jeden Tag ein bisschen anders, mal total freundlich, dann eher abweisend, sie hat ihren Weg, ihre Lebensaufgabe noch nicht gefunden. Das ist das schlimmste Schicksal, das einen Elfen treffen kann, ob das bei Lyria auch so ist?

**Jasper** redet viel und hört sich gerne dabei zu, abscheulich. Außerdem presst er die all umfließende Kraft der Magie in Regeln und Formen, wie viele menschliche Magier es eben so tun, nur das alte Volk verstand die Magie so gut, dass sie sie in Form pressen und gleichzeitig harmonisch fließen lassen konnten. Lailath versteht sich zumindest auf letzteres, nur wer sich voll auf die Wüste einlässt und nach ihren Regeln lebt, kann dort überleben. Und dazu gehört es auch, die Magie sanft zu lenken, anstatt sie mit Gewalt zu formen. Doch ist er auch ein Gutmensch, steht sich nur meist selbst im Weg, aber nie wenn es um seine Kameraden geht. Auch wenn es ihm an Empathie fehlt, er steht zu seinem Wort, auch wenn er diese verprasst.

Mit **Ramona** kam wieder so eine Redegesellin dazu, und hat sich gleich bestens mit Jasper verstanden. Naja, mal sehen. **Raluf** spricht zumindest nicht so viel (was ihr gut an ihm gefällt), wenn, dann aber meistens laut (so sind die Thorwaler eben...). Mit Lailath spricht er fast nie ein Wort und weicht ihr meist aus, wahrscheinlich mag er sie nicht besonders. Dennoch lässt Lailath der Eindruck nicht los, dass er manchmal direkt vor ihren Augen die größten Kraftakte und kühnsten Taten versucht, will er sie irgendwie herausfordern? Alles in allem aber ein einfacher und treuer Geselle. Ein so einfaches Gemüt hat Lailath noch nie getroffen, so dass sie dieser Aspekt auch ein wenig fasziniert.



## Und nun?

Lailath hat ihre Göttin gesehen! Diese Gruppe muss unter dem besonderen Schutz und Augenmerk der Götter stehen, und darum will sie sein, wo diese Gruppe ist, und außerdem den Auftrag ihrer Göttin erfüllen. Es geht wahrscheinlich zur Welt hinter den Nebeln. Wenn sie Orima richtig verstanden hat, gibt es dort noch immer Elfen. Wie viele es wohl sein mögen? Wie sie dort leben? Doch jetzt heißt es erst mal die verschlungenen Pfade des Schicksals zu erkunden, was immer Orima mit ihr vorhat, sie wird dem Weg folgen, den ihre Göttin für sie bereit hält. Und dieser scheint erst mal in die grüne Hölle zu führen, einen Ort, den die Wüstenelfen lieber meiden. Doch hat sie ein gutes Gefühl bei dieser Mannschaft und ihren neuen Gefährten...

