

# Valhurinor

## Die Insel der Wächter

Valhurinor ist ein Larp-land, welches hauptsächlich als Hintergrund für Elbenspieler dienen soll. Dabei handelt es sich um ein Inselreich, welches lediglich aus der Insel Valhurinor, der Insel der Wächter, besteht.

Wir nehmen Spieler jeden Regelsystems auf, jedoch sollte bei der Erstellung des Hintergrunds eine Vorliebe für die Vorstellungen und Ideen Tolkiens zu erkennen sein. Daher lehnen wir „moderne“ Elbenkonzepte ab und legen großen Wert auf eine phantasievolle Darstellung und stimmiges Spiel. Dabei finden sich auf der Insel zu 95 % Wachtelben, den Rest bilden andere, zugewanderte Elbenrassen.

### Geographie

Valhurinor ist eine kleine Insel, welche zwischen Gewara, Krakant und Grenzbrücke in den Fluten der Westsee liegt. Die Insel ist etwa 22.900 ft lang und 19.000 ft breit, Strände gibt es keine, da die steilen und fast 85 ft hohen Felswände der Insel fast senkrecht ins Wasser abfallen. An der Westseite der Insel gibt es eine kleine Bucht mit einem Hafen, „Gwædth en Annûn“ (Treuerschwur des Westens). Die Einfahrt in diesen natürlichen Hafen liegt gut versteckt im felsigen Ufer der Insel verborgen und wird zu beiden Seiten von den Standbildern zweier gerüsteter Elbenkrieger flankiert.

Die flache Insel ist bedeckt von einem großen Eichenwald, aus welchem sich in der Mitte der Insel auf einer Lichtung die „Tham en Ist“ erhebt, die Halle des Wissens. Neben dieser entspringt kleiner Süßwasserbach, welcher sich Gwædth en Annûn windet.

Die Standbilder der Elbenkrieger Tham en Ist sind die letzten Meisterleistungen aus Stein; ansonsten finden sich auf Valhurinor lediglich Schausungen, wie sie aus Lothlorien bekannt sind.



an der Hafeneinfahrt sowie die Zeugnisse architektonischer

Die Flora auf Valhurinor entsprechen in etwa europäischen Wäldern, ergänzt um einige mythische Pflanzen. So findet sich auf der Insel häufig die Myral, die Kalbai sowie das Silberhaar. Der Boden ist bedeckt von einer festen, federnden Grasdecke, der Boden ist dunkel und Humusreich. Ausgesäte Pflanzen wachsen auf der Insel im Schutz der Eichen zu einer erstaunlichen Größe heran.

Die Fauna der Insel gleicht ebenfalls der in europäischen Wäldern, jedoch gibt es keine größeren Raubtiere wie z. B. Wölfe. Keine Tierart besitzt eine Scheu gegenüber den Bewohnern der Insel.

# Valhurinor

## Die Insel der Wächter

### Kultur & Gesichte

Als die Elben aus dem Westen die Mittellande erreichten, kamen sie in vielen Booten über das Meer heran. Manche Boote kamen in Gruppen, andere kamen vereinzelt und so geschah es, dass an vielen Stellen zugleich die Elben einen Fuß auf die Erde der Mittellande setzten.

Eines der Boote erreichte eine kleine Insel mit rauen Klippen, welche in der Westsee lag, und nach langer Suche fanden sie einen Ort, an welchem sie ihr Schiff gefahrlos anlanden konnten. Es war jener Ort, welcher heute unter dem Namen *Þwædhn en Annín* als Hafen der Wachtelben bekannt ist.

Zu jener Zeit war die Insel - so wie heute - von einem dichten Eichenwald bedeckt, doch gab es im Osten eine riesige Lichtung im Wald.

Aus Freude über die Heimant nannten die Elben der Lichtung im Osten von Valhurinor aus lernten immer wieder brachen Gruppen niederzulassen, zu den Städten Elbenfamilien zu reisen und die zu erkunden.

Die, die in Valhurinor Jahrhunderte friedlich in einem sie niemals Adelstrukturen, wie Es waren jene, denen das die Bewahrung dieses

und sie begannen, alles niederzuschreiben, was in der Welt geschah, oder was an Wissen in der Welt entstand. Zu diesem Zweck bauten die Elben in der Mitte der Insel, direkt neben der Quelle eines Baches, die *Tham en Ist*, die Halle des Wissens. Und mit der Zeit wurden sie groß im Schreiben der Zeichen, und viele waren in der Schriftmagie bewandelt.

Vor drei Zeitaltern dann geschah es, dass ein Schatten über die Elbn fiel, und ein großes Grauen zog vom dunklen Reich her auf die Mittellande zu. Dort kämpften alle Völker, und fielen Seite an Seite, bis der Schatten niedergeworfen wurde. Und als es soweit war, dass wieder Sonne auf die Haine zu Valhurinor fiel, hatten sich die dort lebenden Elben von ihren Verwandten aus den anderen Gegenden der Mittellande entfremdet. Denn sie waren es gewesen, die den höchsten Zoll für die Freiheit der Mittellande zu zahlen gehabt hatten.

Denn während die Krieger an fernen Orten für das Gute kämpften, wurde ihre Stadt von wilden Kriegerern auf schnellen Schiffen, die aus dem Norden vor dem Sturm heranliefen, vernichtet.



Schönheit ihrer neuen die Insel Valhurinor, und auf errichteten sie ihre erste Stadt. sie die Mittellande kennen, und auf, um sich an anderer Stelle und Hainen anderer Geheimnisse der Mittellande

blieben, lebten viele Matriarchat, doch entwickelten sie die Menschen kennen.

Stehen nach Weisheit und Wissens das höchste Gut sind,

# *Valhurinor*

---

## *Die Insel der Wächter*

*Nur die Bücher, mit denen die Wilden nichts anzufangen wussten, wurden verschont, doch mehr aus glücklichem Zufall denn aus Großherzigkeit der Angreifer.*

*Und so beschlossen sie, dass nie wieder das Wissen der Elben in Gefahr geraten sollte, dass nie wieder ein dunkles Wesen die Insel Valhurinor betreten sollte. Und ihre Herzen hatten Sehnsucht nach den Bäumen, und so verließen sie ihre Stadt und die Natur kehrte dorthin zurück. Heute ist alles vom Wald überwuchert, und kein Stein erinnert mehr an die Stadt, die dort vor Aeonen stand. Nur die Tham en Ist bewahren sie, und schreiben die Bücher in ihr fort und fort.*

*Um ihre Insel zu schützen, legten die Elben in weitem Rund goldene Runen in die Felsen ein und belegten diese mit der stärksten Magie, zu derer sie fähig sind. So schützten sie ihre Insel vor dem Dunklen in der Welt, jedem den Zutritt verwehrend, dem nicht das Blut des schönen Volkes in den Adern fließt und dessen Seele von lichter Gesinnung ist.*

*Und seither pflegten sie kaum mehr Kontakt zu ihren Verwandten oder anderen Rassen, sodass heute kaum mehr ein Volk um die Elben zu Valhurinor weiß.*

*Doch da in den folgenden Zeitaltern das Dunkle immer wieder stärker wurde, und seine Krallen nach der Insel Valhurinor mit ihrem gesammelten Wissen ausstreckte ergab es sich, dass die Elben der Insel Valhurinor die Tham en Ist oft verteidigen mussten. So wurden sie meister der Schutz- & Heilmagie, gewirkt durch die Zeichen der Schrift in Büchern oder Runen auf ihren*

*kunstvollen*

*Klingen.*

*Die Aufgabe, die Tham en Ist zu beschützen, dauert fort, Zeitalter um Zeitalter. Dies gab den Elben zu Valhurinor ihren Namen, „Tirn en Ist i Eledhrim“. Nur wenige der anderen Völker der Mittellande kennen sie, doch die wenigen, die noch Erinnerungen an die Elben zu Valhurinor haben nennen diese in der Gemeinsprache „Wachtelben“*

# *Valhurinor*

---

## *Die Insel der Wächter*

### **OT-Hinweise für Spieler:**

An dieser Stelle möchte ich auf ein paar Dinge eingehen, die ich für das Spiel eines Wachtelben für wichtig halte.

- Jeder Spieler sollte einen Elben ambientig und glaubwürdig spielen, sodass nicht nur die spitzen Ohren deutlich machen, dass es sich um einen Elben handelt.
- Bei der Gewandung sollte sich an Waldelben orientiert werden. Pompöse Gewänder wie bei Hochelben sind absolut ungeeignet. Als Beispiel sei die Skizze oben anzusehen, die ich im Internet gefunden habe, jedoch genau meinen Vorstellungen entspricht.
- Es sind ausschließlich Elben mit lichter Gesinnung auf Valhurinor zu finden. Jedem Wesen mit neutraler oder finsterner Gesinnung wird – notfalls mit Waffengewalt – der Zutritt verwehrt.
- Jeder Wachtelb sollte zumindest die Tengwar beherrschen (schreiben und lesen), da Magie nur als Schriftmagie gewirkt wird und sich auf die Bereiche Schutz & Heilung beschränkt. Tränke sind normal spielbar.
- Es sind Spieler jeden Regelwerks willkommen, dennoch sollte man immer an die Darstellbarkeit von Fähigkeiten denken. Für das DragonSys DNZ ® gibt es mit den Autoren abgesprochene Sonderregeln (s. unten)
- Wir sind so begeistert vom Spielerleitfaden des Elbenlagers das wir euch bitten möchten, diesen zu beherzigen.

### **Regelungen nach DragonSys DNZ ®:**

- Lernschiene des Abenteurers / Braukundigen oder Magiers / Spiritisten
- Schließung der Trankkunde auf Heil- oder Schutztränke, Schließung aller Gifte auf Gegengifte bzw. der Magie / Spiritismus auf Schutz- & Heilkräfte
- Öffnung der Kämpferfertigkeiten für 10% mehr EP pro Fertigkeit (aufgerundet)
- Angeborene Fähigkeiten: Pflanzen- & Naturkunde, Erste Hilfe
- Angeborene Nachteile: Magie / Kraftimmunitäten 10% teurer