

**Neuspielerinfos**  
**Nan-elmoth / Nan-eldúne**  
eine Einführung für neue Spieler

Sonja Gerlach

8. Juni 2010



## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Das Sternendämmertal - Allgemeine Infos</b>	<b>3</b>
1.1	Unterschiede der zwei Länder . . . . .	4
1.1.1	Nan-elmoth . . . . .	4
1.1.2	Nan-eldúne . . . . .	4
<b>2</b>	<b>Nan-elmoth</b>	<b>5</b>
2.1	Wissenswertes zur Nan-elmoth-Elbenkultur . . . . .	6
2.2	Wissenswertes zu unserem Charakterspiel in Nan-elmoth . . . . .	6
2.3	Eckdaten zu Nan-elmoth . . . . .	6
<b>3</b>	<b>Nan-eldúne</b>	<b>8</b>
3.1	Wissenswertes zur Nan-eldúne-Elbenkultur . . . . .	9
3.2	Wissenswertes zu unserem Charakterspiel in Nan-edúne . . . . .	9
3.3	Die fünf Hohen Häuser . . . . .	10
3.3.1	Die fünf großen Häuser in der Übersicht . . . . .	10
3.4	Eckdaten zu Nan-eldúne . . . . .	11
<b>4</b>	<b>Sonstiges</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>Kontakt / Ansprechpartner</b>	<b>13</b>
<b>6</b>	<b>Linkliste</b>	<b>13</b>

## 1 Das Sternendämmertal - Allgemeine Infos

Das Sternendämmertal (Sammelbegriff für die Länder Nan-elmoth und Nan-eldúne) dient als LARP-Hintergrund für Elbenspieler. Wir legen Wert auf ambientereiches und phantasievolles Elbenspiel. Eine wichtige Grundlage für unser Spiel ist der Playersguide des Elbenlagers (siehe Linkliste). Zigarettenrauchende, in Tavernen abhängende Elben, oder die vielerorts vertretenen „Menschen mit spitzen Ohren“ wird man bei uns nicht finden. Wir versuchen stets so gut wie möglich in unseren Rollen aufzugehen und durch eine stimmige Elbendarstellung das Spiel aller zu bereichern.

Angesiedelt ist das Sternendämmertal im ehemaligen Inselreich Cildor Gelebren, gemeinsam mit dem Elbenreich Aurerijahr. Die Cildor-Gelebren-Kampagne umspannt die Plots der Orgas von Nan-elmoth, Nan-eldúne und Aurerijahr.

Zu Anfang der Geschichte Cildor Gelebrens gab es nur ein Sternendämmertal, „Nan-elmoth trann Cildor Gelebren“ genannt, und es wurde lange Zeit von edlen Familien der Hochelben bewohnt. Im Zuge geschichtlicher Ereignisse entschlossen sich die Bewohner, ihre Heimat vor der Vernichtung durch einen mächtigen Feind zu schützen und das Land mittels Magie in einem großen Ritual der „normalen“ Welt zu entrücken.

Neith, die Entrückung, ist die Geburtsstunde Nan-eldúnes, dem magischen Abbild Nan-elmoths. Während nahezu alle Hochelben Nan-elmoth verließen, um weiter in Nan-eldúne zu leben, war Nan-elmoth lange Zeit entvölkert und wurde erst in der jüngeren Geschichte wieder besiedelt.

Unser Regelwerk heißt DKWDDK und wir orientieren uns an den „zwei Regeln“:

1. Wenn Du angespielt wirst, zeige *irgendeine* plausible Reaktion. Spiele irgendwas, egal was, aber spiele.
2. Wenn Du jemanden anspielst, erwarte *keine bestimmte* Reaktion. Akzeptiere, was Dein Gegenüber daraus macht.

## 1.1 Unterschiede der zwei Länder

Die beiden Landesteile entwickeln sich unabhängig voneinander und hatten seit der großen Trennung ihre jeweils eigene Geschichte. „Sternendämmertal“ können die Spieler beider Länder (Nan-elmoth und Nan-eldúne) als deutschen Namen für ihren Hintergrund verwenden, eine IT-Verwechslung beziehungsweise Nicht-Übereinstimmung der Landeshintergründe ist durchaus gewollt. Während Charaktere Nan-eldúnes zusätzlich zu ihrem Hintergrundwissen auch die Hintergrundinformationen zu Nan-elmoth haben können, bleiben die Details Nan-eldúnes den Charakteren (nicht den Spielern!) Nan-elmoths vorenthalten, da diese keinerlei genaue Kenntnis über Nan-eldúne haben.

### 1.1.1 Nan-elmoth

Auf der Insel Nan-elmoth leben heute *Elben unterschiedlichster Herkunft und Kultur*, als Zugereiste aus unterschiedlichsten Regionen der Welt, sowie einige *Hobbits*. Es gibt zudem einen Gebirgszug namens Zwergengebirge, von dem im Spiel noch nicht bekannt ist, ob er (noch) bewohnt ist, dieser ist auch für Spieler von *Zwergen* vorgesehen.

Nan-elmoth ist für Spieler *ein reales, beispielbares und lebendiges* Larpland, in dem die Spieler *selbst das Aussehen und die Entwicklung des Landes bestimmen* und das sie selbst *frei gestalten* können. Hier ist viel *eigene Kreativität und Ideenreichtum* gefragt, denn jedes Gebiet der Insel wird nur durch seine Bewohner lebendig. Dies ist der ideale Hintergrund für neue Charaktere, die gerne ihre eigene Heimat erfinden und ausschmücken wollen. Nan-elmoth wird zudem auf unseren eigenen Cons bespielt.

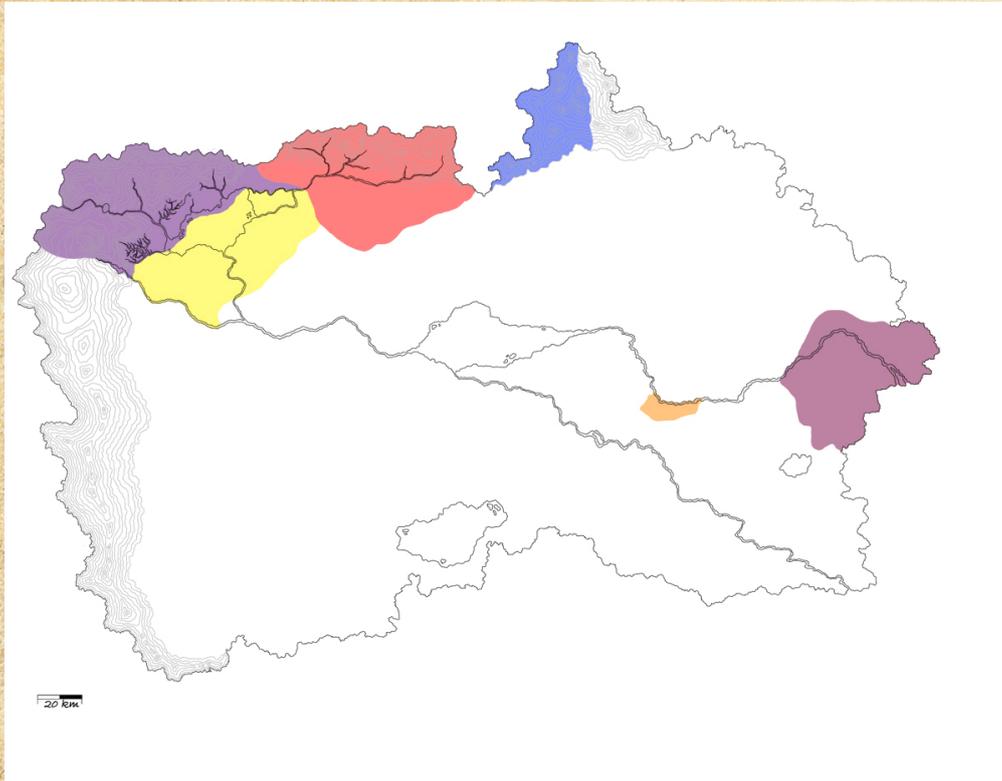
### 1.1.2 Nan-eldúne

: Auf der Insel Nan-eldúne, ein mittels Magie erschaffenes Spiegelbild Nan-elmoths und nur über magische Pfade zu erreichen, leben nahezu *ausschließlich Hochelben*. Die Existenz Nan-eldúnes liegt hinter der Nan-elmoths verborgen, kaum jemand weiß wirklich Genaueres darüber. *Ausschließlich Elben, die in Nan-eldúne geboren wurden, können das Land über die magischen Pfade bereisen und in ihm leben.*

Nan-eldúne ist für Spieler ein *fiktives, geheimnisvolles und statisches* Larpland, welches hauptsächlich Quelle für die Legenden, den Sternendämmertal-Hintergrund und die Verknüpfung von Spielerhintergründen ist. Die Menge an schon *vorhandenen Hintergrundinfos ist hier wesentlich größer*, die *Möglichkeiten der individuellen Veränderungen sind aber stark eingeschränkt*. Dies ist der ideale Hintergrund für Spieler mit einiger Larperfahrung, die neue Charaktere spielen wollen, welche in eine ausgearbeitete Elbengesellschaft eingearbeitet werden können. Nan-eldúne wird aufgrund der unmöglichen Darstellbarkeit eines perfekten Elbenreiches nicht auf Cons bespielt.

## 2 Nan-elmoth

Das Land gliedert sich in unterschiedliche, teilweise aneinander grenzende Spielgebiete, die von einzelnen Spielern oder Gruppen bespielt werden. Die Karte zeigt jene Bereiche farbig, die ausgearbeitet sind, und die Spieler schon für ihren Hintergrund ausgewählt haben.



Eine größere Version der Landeskarte zum Vergleich und zum Betrachten der Details findet ihr auf der Webseite. Spieler können bei der „Besiedlung leerer Bereiche“ folgendes tun:

- Namen erfinden, Landschaften im Detail abändern (Wälder hinzufügen/entfernen, Seen und Nebenflüsse hinzufügen oder entfernen, etc....)
- Besiedlung (Elbenvölker, Halbelben, Hobbits, Naturwesen) frei bestimmen
- Flora und Fauna (dem nordeuropäischen Klima entsprechend) bestimmen,
- Besonderheiten hinzufügen (Tal der weißen Hirsche, rote statt grüne Graslandschaft, Kalkstein statt Granit, etc...)

- Die jüngere Geschichte ihrer Heimat (ggf. in Absprache mit den anderen Spielern) selbst erfinden, solange sie nicht der Grundlage eines gemeinsamen Spiels völlig entgegenläuft.

Die Bereiche, die noch kein Spieler bespielt, können zwar auch Namen bekommen, jedoch sollten sich die Spieler bei der Vergabe auf allgemeine Merkmale der Karte beschränken („Dunkler Wald“). Die Bereiche, die von anderen Spielern bespielt werden, werden als deren geistiges Eigentum respektiert und können mittels Absprache miteinander verknüpft werden.

Grundsätzlich hat Nan-elmoth keine larppolitische Bedeutung, es gibt noch (vielleicht erspielen die Charaktere ja noch andere Dinge) keine offizielle „Régierung“ oder eine bestimmte politische Entwicklungsrichtung. Fiktive dramatische Ereignisse und Veränderungen (Invasion der Drow, Sintflut, Weltuntergang ;o)) sind nicht frei einflechtbar, sondern sind natürlich unbedingt immer mit den anderen Spielern abzustimmen.

## 2.1 Wissenswertes zur Nan-elmoth-Elbenkultur

Die Elben Nan-elmoths bilden eine Gesellschaft verschiedenster unterschiedlicher Elbenkulturen, eine Form von „Multi-Kulti“, wenn man es so sagen will. Da das Land von einem Flickenteppich unterschiedlichster Reiche überzogen ist, gibt es wenig allgemeingültige Aussagen, die auf alle Elben Nan-elmoths zutreffen. Die Autarkie der einzelnen Spielhintergründe ist nur dem elbischen Gemeinschaftsgefühl unterstellt. (Wer seinen Charakter in Nan-elmoth spielen möchte, sollte neben der eigenen Kreativität auch eine hohe Portion Toleranz für andere Spielkonzepte mitbringen.)

## 2.2 Wissenswertes zu unserem Charakterspiel in Nan-elmoth

Wer nicht gerade als Einzelgänger ein eigenes Gebiet bespielt, sollte in seiner Spielergruppe Anbindungspunkte suchen und IT wie OT Kontakte knüpfen. In Nan-elmoth wird großer Wert auf ein funktionierendes Gruppenspiel gelegt. Das Spiel der Gruppe steht und fällt mit dem Engagement des Einzelnen. Die Motivation der Spieler wird durch eine rege Beteiligung aller gefördert und sorgt für eine große Spieltiefe.

## 2.3 Eckdaten zu Nan-elmoth

**Geographie:** Das Aussehen der Insel wird weitestgehend von Wäldern und Graslandschaften bestimmt. Im Norden und Westen ist die Insel von Gebirgen abgeschlossen, während die Küsten im Osten und Süden von Wald und Graslandschaften begrenzt sind, die teilweise den Blick auf die weite See freigeben. Einige Flüsse durchziehen das Land, und mehrere Seen führen klares Süßwasser.

**Herrschaftsform:** je nach Region und Spielern unterschiedlich (Rätesystem, Ordensregeln, etc...)

**Bevölkerung:** Elben verschiedenster Kulturen (Hochelfen, Waldelfen, Seeelfen... eigentlich jede Elfenart (wobei Konzepte wie Blutelfen, Drow, Druchii und ähnliches auf

Nan-elmoth schwerlich bei der übrigen Spielerschaft auf Begeisterung stoßen würden. . . .) Es gibt auch Halbelben und einige Hobbits, sowie Feen und Waldwesen und vielleicht auch Zwerge.

**Kultur:** je nach Region und Spielern unterschiedlich

**Religion:** je nach Region und Spielern unterschiedlich

**Steuern und Zölle:** gibt es nicht

**Gesetze:** Die Gesetze der elbischen Gemeinschaft sind nicht schriftlich niedergelegt und werden jedem Elben bei seiner Erziehung nahegebracht. Jeder Elb achtet diese gleichsam. Diese Gesetze sind je nach Region und Spielergruppen unterschiedlich.

**Militär:** Es wird erzählt, daß es vor langer Zeit eine gemeinsame Elbenstreitmacht in Nan-elmoth gab, doch diese Zeiten sind vorbei. Streitkräfte sind je nach Region und Spielern unterschiedlich.

**Klima:** Das Klima ist nordisch kühl, mit viel Wind und Sonne. Das Salzwasser des Meeres ist fast überall auf der Insel zu riechen. Die Nächte sind oft wolkenlos und sternenklar.

**Flora und Fauna:** Es gibt viele Steppen und Wiesen, Seen und Wälder. Die Vegetation ist nordeuropäisch. Die Tierwelt ist vielseitig, teils gibt es phantastische Wesen. Es gibt jedoch keine Drachen oder sonstige übergroßen Fantasywesen.

**Magie:** ist in der Larpwelt zwar allgegenwärtig und alltäglich. Allerdings gibt es einige Gebiete, in denen Magie scheinbar schwerer zu wirken ist. Nan-elmoth ist eines davon. Teile der Insel sind zum Wirken von Magie nicht oder nur schlecht geeignet. Das magische Gefüge der Insel ist beschädigt.

**Kriege:** Das Land lebt seit der Entrückung im Frieden einer elbischen „Freistaaten“-Gesellschaft ohne Feindseligkeiten untereinander oder mit anderen Reichen.

**Persönlichkeiten:** je nach Region und Spielern unterschiedlich, Nan-elmoth hat (noch) keine Helden oder bekannte Personen. Jede Region hat eigene Berühmtheiten und zentrale Figuren.

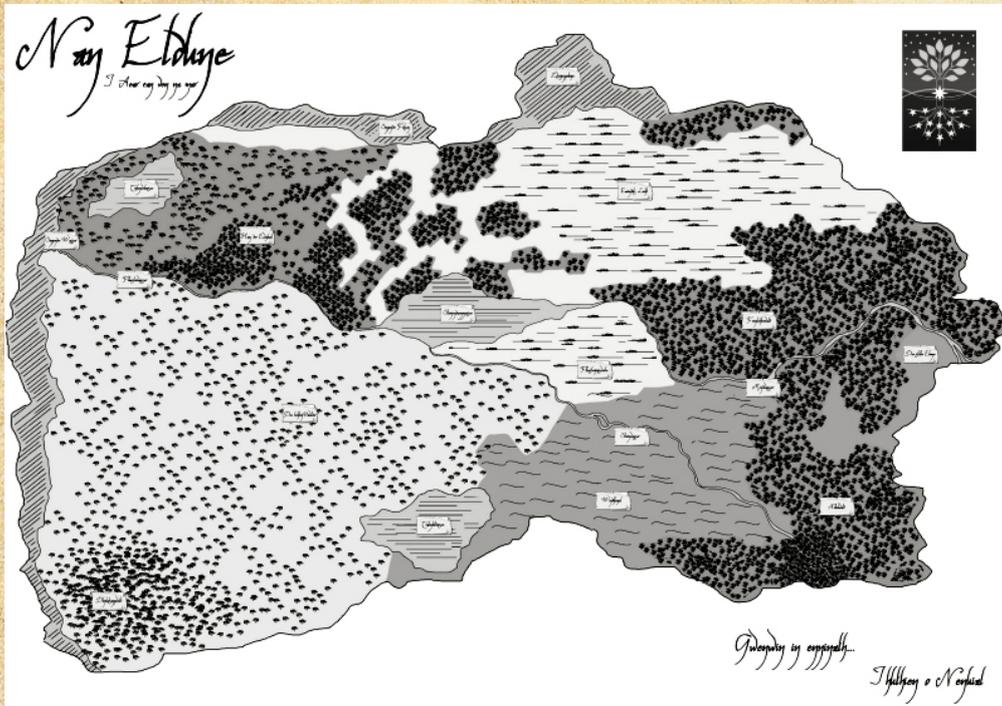
**Die letzten Jahrhunderte:** Die Hochelben sollen vor Jahrtausenden im Sternendämmeral Städte und Ländereien von großer Pracht bevölkert haben, doch sind diese bis auf geheimnisvolle Ruinen vor vielen Generationen schon verschwunden. Um dieses Verschwinden ranken sich je nach Region unterschiedlichste Sagen und Mythen. Seitdem haben in den letzten Jahrhunderten verschiedenste andere Elbenkulturen Nan-elmoth besiedelt. Die Insel liegt abgeschieden im nördlichen Meer - weswegen die Elben dort friedlich und ungestört leben konnten. Nichtelben, von Hobbits abgesehen, werden nicht geduldet und wurden bisher auf der Insel nicht gesehen.

**Die letzten Jahre:** Nachdem das Land lange Zeiten fast wie im Tiefschlaf gelegen hat, sind in den letzten Jahren verstärkt immer mehr Elben nach Nan-elmoth gekommen. Diese schätzen die Abgeschiedenheit und die Ursprünglichkeit dieses Landes. In den letzten Jahren wurden wieder erste Kontakte zu Nachfahren und Bewohnern der Reiche Aurerijahr und Nan-eldúne geknüpft.

**Die Nachbarschaft:** Es werden zur Zeit nur in einzelnen Fällen direkte Beziehungen zu anderen Reichen außerhalb Nan-elmoths gepflegt. Die Gebiete innerhalb Nan-elmoths pflegen durchaus untereinander Kontakt.

### 3 Nan-eldúne

Das Land besteht aus einem gemeinsamen Spielgebiet, das von Spielern bespielt wird, die Charaktere aus den fünf hohen Häusern spielen. Eine ausführliche Detailkarte mit allen vollständig ausgearbeiteten Gebieten des Landes steht allen Mitspielern zur Verfügung.



Eine größere Version der Landeskarte zum Vergleich und zum Betrachten der Details findet ihr im Forum. Als Heimatland einiger lang gespielter Larpcharaktere ist der Hintergrund Nan-eldúnes nicht mehr von anderen Mitspielern selbstständig abänderbar. Wer dieses Land als Hintergrund bespielen will, sollte seinen Charakter in die gegebenen Strukturen (Häuser, soziale Strukturen, Spielweise) eingliedern können und muß aufgrund des Hintergrundes einen in Nan-eldúne geborenen Charakter spielen. Es sind dabei Ergänzungen und Absprachen bei der weiteren Ausgestaltung des neuen Charakters in Zusammenarbeit mit den Mitspielern möglich und bei den wenigen noch bestehenden „weißen Flecken“ des Hintergrundes auch sehr erwünscht. Jedoch hat bei tiefgreifenden Änderungen am bestehenden Hintergrund Nan-eldúnes im Zweifelsfall Calenlyra (Sonja) als Gründerin des Landes das Recht zur Alleinentscheidung.

#### Charaktere aus Nan-eldúne

- müssen Hochelben sein
- sollten sich in eines der bestehenden fünf Häuser Nan-eldúnes einbinden lassen können

- sollten den Hintergrund zwar sehr gut kennen, aber nicht mit ihrem Wissen „hau-sieren“ gehen, da es sich um ein verborgenes Reich handelt
- sollten stark am Zusammenspiel mit den anderen Sternendämmertal-Bewohnern von Nan-elmoth und Nan-eldúne interessiert sein
- müssen ihre Charakterkonzepte mit den anderen Spielern aus Nan-eldúne abspre-chen

Grundsätzlich hat Nan-eldúne keine larppolitische Bedeutung, es wird auch keine an-gestrebt, und es wird keine Cons geben, die IT in Nan-eldúne spielen, da dieses Reich auf einem Larp nicht konsequent darstellbar ist – und wir es nicht schlecht darstellen möchten: Fiktive dramatische Ereignisse, Ergänzungen und Veränderungen werden nicht angestrebt und würden (wenn überhaupt) nur nach gemeinschaftlicher Absprache in den Hintergrund eingebunden.

### **3.1 Wissenswertes zur Nan-eldúne-Elbenkultur**

Die Elben Nan-eldúnes haben Jahrtausende lang in einem von der normalen Welt ab-geschnittenen magischem Land gelebt, wo sie sich immer mehr ihrer eigenen Vergan-genheit, geistigen Wissenschaften und kulturellen Beschäftigungen zugewandt haben. Sie sind daher eher konservativ, vergeistigt, unflexibel, weltfremd und sehr von ihrer eigenen Lebensweise geprägt und überzeugt. Zudem neigen die Elben Nan-eldúnes da-zu, ihre Lebensweise und Kultur höher zu schätzen als die der von äußeren Einflüssen „verunreinigten“ Lebensweisen anderer Elben. Dennoch ist die Loyalität anderen Elben gegenüber durchaus ungebrochen, auch wenn die Haltung manchen weniger kultivierten Elbenvölkern gegenüber eher verborgenes, mitleidvolles Bedauern darstellt.

### **3.2 Wissenswertes zu unserem Charakterspiel in Nan-edúne**

Anderen Völkern gegenüber sind die Elben Nan-eldúnes sehr skeptisch eingestellt, ins-besondere die Menschen sind ihnen ein Greuel. Respektiert werden andere reinblütige Elfen, sowie die edlen Blutlinien der Zwerge und das Volk der Hobbits. Grundsätzlich sind Orks, Drow, Goblins, Red Caps (somit eigentlich alle bösen und chaotischen Kreatur-en), Dämonen und Wiedergänger immer Volksfeinde für die Elben Nan-eldúnes. Feen, Wald- und Geisterwesen wird vorsichtige Skepsis entgegengebracht. Viele der Spieler Nan-eldúnes haben einen starken Hang zum interaktiven Charakterspiel mit besonderer Berücksichtigung der Grundtöne der Häuser. Dies geht von der Darstellung romantischer Liebesbeziehungen bis hin zu strategischem Intrigenspiel. Ein vertrauter und geschickter Umgang mit Konfliktspiel und die Neigung, durch sein Verhalten auf einem Con eher aufzufallen als unauffällig im Hintergrund zu bleiben sind sicher für das Spiel in der

Gruppe Nan-eldúnes dienlich. Die Fähigkeit, IT-Spiel und OT-Verhalten auseinander zu halten, sollte bei NED-Spielern daher besonders gut ausgeprägt sein.

### 3.3 Die fünf Hohen Häuser

Die beispielbaren Mitglieder und Nachkommen der fünf Familien, die einst das Land Cildor Geleben besiedelten, werden als die „Hohen Häuser“ bezeichnet. Dies gilt auch für beiden später erhobene Häuser ehemals zweiten Ranges (siehe weiter unten). Die Hohen Häuser bilden die obere Schicht der Nan-eldúner Gesellschaft, sie sind quasi der „Adel“ Nan-eldúnes. Alle Elben in Nan-eldúne werden jedoch als „edel“ angesehen und damit gleichwertig behandelt, auch wenn den Angehörigen der fünf „Hohen Häuser“ ein besonderer Status zukommt, da die jeweiligen Oberhäupter gemeinsam den Rat des Landes Atherijamahr bilden. Alle weiteren Häuser und Sippen werden als sogenannte „zweite Häuser“ angeführt. Diese Häuser werden zur Zeit nicht bespielt. Wie bei Elben üblich wird der Hausname über die weibliche Linie vererbt, außer im Haus des Kampfes Tinnuviliath silivrin.

Die fünf „Hohen Häuser“ sind zur Zeit: *Silmeié*, *Firyn en-mith*, *Annûfalas*, *Hilin en uilaer*, und *Tinnuviliath silivrin*.

Jedes Haus besitzt ein *Leitmotiv*, die Leit motive der fünf „Hohen Häuser“ des Rates sind: *Magie*, *Spiritualität*, *Kunst*, *Heilung / Religiosität und Kampf*. Nicht nur diese fünf, sondern alle Häuser in Nan-eldúne besitzen ein solches Leitmotiv in verschiedensten Stärken und Ausprägungen. Ein Leitmotiv zu besitzen bedeutet, daß man eine besondere Affinität zu diesem empfindet, es heißt nicht, daß sich z.B. Künstler ausschließlich im Hause „Annûfalas“ finden. Ein Leitmotiv steht für eine Grundschwingung, die in diesem Hause herrscht und welche sich durch die einzelnen Lebensmelodien der Mitglieder eines Hauses zu einem harmonischen und fruchtbaren Klang erhebt. Durch das magische Wesen von Nan-eldúne verstärkt durchdringt alle Mitglieder eines Hauses dieses Leitmotiv wie eine Grundmelodie.

#### 3.3.1 Die fünf großen Häuser in der Übersicht

Das Haus Silmeié [Magie]:

- Magier und Schriftgelehrte. Schriftmagie.
- Grundton: geduldvolle Wahrnehmung
- Oberhaupt: Ithil e-dinwe mi hilima silmeié
- Ansprechpartner: Sonja (Calenlyra)

Das Haus Firyn en-mith [Spiritualität]:

- Seher und Symbologen; Ritualmagier
- Oberhaupt: Tíradeth celu nûr Hebethril noeth edlothiad ned aur
- Grundton: klangvolles Vergehen
- Ansprechpartner: Carsten (Noeth sui noer), Ben (Lair Firin)

Das Haus Annûfalas [Kunst]:

- Baumsänger, Naturweber und Künstler
- Grundton: harmonische Schönheit
- Oberhaupt: Ellaer Cylleth en-angol, Endrainnhil, Helthil e-lind nûr o noss Annûfalas
- Ansprechpartner: Linda (Larwaew Annûfalas)

Das Haus Hîlin en uilaer [Heilung, Religiosität]:

- Heiler, „Die den Gesängen der Valar folgen“,
- Grundton: heilende Unterstützung
- Oberhaupt: Cylcuin o noss Hîlin en uilaer
- Ansprechpartner: vorerst Sonja (Calenlyra, bis mehr Spieler dabei sind), Nicole (Sha'del Le'nora, für die Linie Aurerijahrs)

Das Haus Tinnuviliath silivrin [Kampf] :

- Kämpfer und Kampfmagier, Philosophen
- Grundton: ehrbare Aggression
- Oberhaupt: Eredhion Caun e-nos 'Tinnuviliath silivrin'
- Ansprechpartner: Lydia (Gwaloth)

### 3.4 Eckdaten zu Nan-eldúne

**Geographie:** Das Aussehen der Insel wird weitestgehend von Wäldern und Graslandschaften bestimmt. Im Norden und Westen ist die Insel von Gebirgen abgeschlossen, während die Küsten im Osten und Süden von Wald und Graslandschaften begrenzt sind, die teilweise den Blick auf die weite See freigeben. Einige Flüsse durchziehen das Land, und mehrere Seen führen klares Süßwasser. Die Ebenen sind weit und windreich, die Wälder uralte und mystisch. Es gibt wenig befestigte Wege, diese jedoch bestehen aus steinernen Mosaiken, die ein Netz aus kunstvollen Ornamenten über die gesamte Insel ziehen. Die Natur wirkt gestaltet und geformt wie ein englischer oder japanischer Garten (beispielsweise wächst das Gras niemals über die befestigten Wege...)

**Herrschaftsform:** Die Oberhäupter der fünf Häuser bilden den Rat von Nan-eldúne, genannt „Atherijamahr“. Es müssen immer fünf aktive Häuser im Rat vertreten sein, die erloschen Häuser erhalten zunächst einen symbolischen, leeren Stuhl in der Ratssitzung, bis ein neues Haus erhoben wurde. Der Atherijamahr entscheidet über die Geschicke des Landes (Die Spieler sprechen diese Ratsentscheidungen OT untereinander ab)

**Politik:** Das Land pflegte seit der Entrückung (erst gezwungenermaßen, dann freiwillig) keinerlei diplomatische Beziehungen zu anderen von Elben regierten Ländern. Erst in den letzten Jahren haben sich die Elben von Nan-eldúne wieder der Welt zu erkennen gegeben. Erste diplomatische Kontakte zu anderen Elbenreichen sind in den letzten Dekaden geknüpft worden. Diplomatische Kontakte zu nichtelbischen Reichen gibt es nicht.

**Bevölkerung:** hauptsächlich Hochelben (Caliquendi), einige wenige Sindar

**Völker:** ausschließlich reinblütige Elben, keine Halbelben.

**Kultur:** High-Fantasy-Reich (jedoch historisch angelehnt an Tolkien), mit hohem Ma-

gieanteil, einer diffizilen Gesellschaftsstruktur und einem gewissen Maß an elbischer Dekadenz.

**Religion:** Die Götter Ardas (die Valar), Atheismus ist nicht möglich, im Hause Hílin en uilaer wird mit der Blutlinie Re'dressas auch der Glaube Aurerijahrs gelebt.

**Steuern und Zölle:** gibt es nicht.

**Gesetze:** Die Gesetze der elbischen Gemeinschaft sind nicht schriftlich niedergelegt und werden jedem Elben bei seiner Erziehung nahegebracht. Jeder Elb achtet diese gleichsam. Verbrechen gibt es nicht. Gesellschaftliche Verfehlungen werden zwischen den betroffenen Häusern geregelt.

**Militär:** Die Gilvegil e-Tirith vethen beschützten früher das Land, dies ist jedoch seit der Entrückung nicht mehr notwendig, daher ist diese Garde nicht mehr aktiv. Das Haus an Aséran als Gründer der Tirith vethen ist mit Aerandir nair nîn o aduial an aséran ausgestorben. Deren Tradition wird fortgeführt durch das Haus Firyn en-myth.

**Klima:** Das Klima ist nordisch kühl, mit viel Wind und Sonne. Das Salzwasser des Meeres scheint überall auf der Insel zu riechen zu sein, auch wenn kein echtes Meer mehr die Insel umgibt. Die Nächte sind stets vollkommen wolkenlos und sternenklar. Das Wetter ist gemäßigt und neigt nicht zu starken Umschwüngen. Die Jahreszeiten gleichen denen in der realen Welt, wenngleich ihre Ausprägungen vollkommener zu sein scheinen. Auf den Gipfeln der Berge liegt immer Schnee.

**Flora und Fauna:** Es gibt viele Steppen und Wiesen, Seen und Wälder. Die Vegetation ist nordeuropäisch. Besondere Pflanzen wachsen in den Gärten der Elben, aber auch in freier Wildnis sind Gewächse zu finden, die es auf Nan-elmoth früher nicht gab. Auch einige Tierarten sind andersartig als in der normalen Welt. Jedoch dominieren gewöhnliche Pflanzen und Tiere.

**Magie:** ist allgegenwärtig und alltäglich, aber auch angesehen als hohe Kunst, die man mit Würde und Respekt auszuüben gewohnt ist. Die Elben Nan-eldúnes setzen gerne und gezielt Magie in ihrem Leben ein. Es gibt Schulen und Lehrstätten für zahlreiche Ausprägungen der Magie, sowie eine Hohe Schule der Schriftmagie.

**Kriege:** Das Land lebt seit der Entrückung in vollkommenem Frieden.

## 4 Sonstiges

**Wichtig: die regelmäßige Beteiligung im Forum ist für alle neuen und alten Spieler des Sternendämmertals Grundvoraussetzung.**

Aufgrund der überregionalen Verteilung der Spieler ist ein kontinuierlicher Austausch über das Forum dringend erforderlich. Die Veröffentlichungen und Bearbeitungen von Informationen über die bespielten Regionen laufen ebenfalls komplett über das Forum. „Regelmäßig“ heißt hierbei nicht „täglich“, sondern zuverlässig. Wir möchten euch über das Forum schnell und zielgerichtet mit Infos versorgen können, wir organisieren Fahrten auf Cons und Treffen über das Forum, und wir sind bei Abstimmungen und Diskussionen auf eure Mitwirkung angewiesen:

**Wichtig: Feedbacks!** Wer mit seinem Hintergrund, der Spielergemeinschaft oder der Spielsituation unzufrieden ist, kann dies im Forum, und / oder innerhalb seiner Spielergruppe sowie persönlich einzelnen Spielern gegenüber immer frei äußern! Wir schätzen dabei aber neben aller Meinungsfreiheit neben offener und sachlicher Kritik und Feedback auch grundsätzlich einen anständigen und friedlichen Umgang miteinander.

## 5 Kontakt / Ansprechpartner

Nan-elmoth: Elwyn (Sarah) [lyraine@gmx.de](mailto:lyraine@gmx.de)

Nan-eldúne: Calenlyra (Sonja) [calenlyra@gmx.net](mailto:calenlyra@gmx.net)

Aurerijahr: Sh'adel Lenora (Nicole) [aurerijahr@gmx.de](mailto:aurerijahr@gmx.de)

## 6 Linkliste

Sternendämmertal: <http://www.sternendaemmertal.de>

Forum: <http://www.forum.sternendaemmertal.de>

Aurerijahr: <http://www.aurerijahr.de>

Elbenlager: <http://www.elbenlager.de>

Elbenlagerforum: <http://www.forum.elbenlager.de>