

Luzi

les **ESSE**



Un Compendium des Royaumes Crépusculaires

<b>HARMUNDIA</b>	<b>3</b>
<hr/>	
<b>GESCHICHTE DER DEKADE</b>	<b>3</b>
<b>DIE VERDOYANCE</b>	<b>3</b>
<b>GESELLSCHAFT</b>	<b>8</b>
<b>INSPIRIERT SEIN</b>	<b>12</b>
<hr/>	
<b>VOR- UND NACHTEILE</b>	<b>13</b>
<b>WENN MIR DIE REICHE ERZÄHLEN WÜRDEN</b>	<b>13</b>
<b>NEUE REGELN</b>	<b>14</b>
<b>MAGIE</b>	<b>14</b>
<b>DIE BEDROHUNG</b>	<b>14</b>
<hr/>	
<b>DIE DUNKLEN</b>	<b>14</b>
<b>DIE PERFIDEN</b>	<b>14</b>
<b>IM GEHEIMNIS DER DAMEN</b>	<b>14</b>
<hr/>	
<b>EDELWEISS</b>	<b>14</b>
<b>DAS GNOMPROBLEM</b>	<b>14</b>
<b>DIE STEINPOCKEN</b>	<b>14</b>
<b>DIE ERFAHRUNGEN MIT DEM SAFT</b>	<b>14</b>
<b>DIE ALTEN WURZELN UND DER ERSTE BAUM</b>	<b>14</b>
<b>AM ANFANG GAB ES...</b>	<b>14</b>

Wir singen und tanzen im Schein der Sterne, in der Nacht.

Wir pflegen die Pflanzen und die Tiere. Wir achten auf die Wälder.

Wir lachen, indem wir die vierhundert Streiche machen.

Wir haben Harmundia und seine Einwohner gern.

Wir sind die Kobolde, fröhliche Kinder des Frühlings.

*Gedanken eines inspirierten Kobolds, von Estim Doucétoile*

## Harmundia

*Tireli, tireli das erhebende Grünende,  
Tirela, tirela, die so niedlichen Däumlinge,*

*Tirelo, tirelo, unsere heitere Dame,  
Alilalilo, glückliche Echos in früheren  
Zeiten.*

**Aus den Waldchroniken entnommener Abzählreim der Kobolde.**

## Geschichte der Dekade

*Éline besuchte ihren Enkel Estim mitten in der Nacht, der in seinen Alpträumen heulte. Um ihn zu beruhigen und um ihm zu helfen, wieder einzuschlafen, begann sie, ihm die Vergangenheit seines Volkes zu erzählen.*

## Das Erwachen

Mitten in einem tiefen und sattgrünen Waldes, zwischen den Ältesten Wurzeln von Primarbre, erwachte unsere Dame, ihr Haar von 1001 Blumen durchzogen. Sie erhob sich, bewunderte die herrliche Natur, die sich ihr bot und begann, zu tanzen, zu lachen und zu singen. Ein von diesem Gesang bewegter Baum öffnete die Blütenblätter einer seiner Blumen, die ein kleines und zerbrechliches Wesen freigaben: den ersten Däumling. Die von dieser Spende hocherfreute Dame lachte vor Glück. Dieses Lachen erfüllte den Baum, der seine Wurzeln öffnete, zwischen denen ein anderes Wesen schlief: der erste Kobold. Die durch diese neue Gabe gerührte Dame näherte sich dem Baum und küsste ihn zum

Dank. Der von diesem Kuss verzauberte Baum erzeugte unter der Wirkung dieses Verlangens den ersten Satyr. So erschienen die Kinder des Frühlings und fing die Geschichte des Volkes der Kobolde an.

## Die Verdoyance

Von der Dame gesegnet, von den Däumlingen begleitet, bevölkerte unsere Dekade alle Wälder Harmundias. Das Bündnis der Bäume und der Blumen, personifiziert durch die Freundschaft der Däumlinge und der Kobolde, erhellte die Wälder. Prächtige pflanzliche Städte erhoben sich unter den Laubwerken. Waldfußwege, die mit Moos gepflastert und mit den Blumen gesäumt sind, wurden mitten durch die Wälder gezogen. Die Blütenstaub- und die Gartenmagie gebaren

### Der Däumling

Der Däumling war die älteste der Rassen des Frühlings und die am zerbrechlichste von allen. Stumm und sehr schüchtern produzierte er feine Düfte, um sich mit anderen zu verständigen. Er war der Freund der Pflanzen und Tiere. Die Kobolde waren ihre natürlichen Freunde. Zusammen verzauberten sie die Wälder von Harmundia. Mit einem wundersamen Talent ausgestattet, konnten sie die Emotionen der Pflanzen spüren und sich mit ihnen zu verständigen, indem sie ihnen die ihren mitteilten. Leider war diese Empathie so stark, dass sie gewalttätige Emotionen verletzten und betrübten. Das war ihr Verderben.

pflanzliche Wunder und verzauberte Blumen. Das war der Höhepunkt unseres Volkes.

In eben dieser Epoche boten uns die Trolle, die Eichhörnchen und die Kaninchen uns ihre Freundschaft durch den Pakt des Waldes an. Bloß im Geheimnis der wundersamen Wälder, in der Nähe von heiteren Wasserfällen in Begleitung der Däumlinge und Satyre tanzend und singend, waren wir glücklich. Harmundia

schien ein Ort unendlichen Friedens und Schönheit zu sein. Wir täuschten uns...

### **Die purpurnen Blumen**

Harmundia wurde verrückt!

Der Krieg traf uns mitleidslos. Hilflos und Entsetzt wussten wir nicht, was wir machen sollten. Unser Blut und das der Däumlinge färbten unsere geliebten Blumen rot. Alle unsere Städte des Nordens wurden von Feuer oder Rauhreif zerstört. Allein die Stadt Edelweiß fiel nicht. Sie verschwand in einem Strahl süßer Frühlingsgerüche, verschleiert von Blütenstaubmagie, um niemals wieder zu erscheinen. Die Koblode und Däumlinge dieser Gegenden, die die barbarischen jahreszeitlichen Horden meiden, wurden nur durch den Mut und das Opfer von Tilminn Grünfaust und seiner Grünen Krieger ge-

Liebe aufgenommen. Und, trotz des Schmerzes der Däumlinge und unseres Ekels, wurde die Entscheidung getroffen, schnell zu antworten. Viele der Unseren leisteten einen furchtbaren Schwur, einen Schwur des Blutes und des Saftes. Sie schworen, den Tod so viele von uns zu rächen und andere unter Einsatz ihres Lebens und desjenigen ihres Baumes zu schützen.

In den Herzen unserer Waldstädte schenkten seltsame, Blütenstaub- und Gartenmagie mischende Rituale, den ersten Sylden das Leben aber auch, zu unserer großen Schande, Chloronstren – pflanzliche Schrecken. Die Gartenmagie verlor das Interesse an ihren Friedenswerken und legte ihre Kenntnisse in den Dienst des Krieges, indem sie pflanzliche Waffen schuf. Die Koblode und die Däumlinge lernten zu ihrem großen Abscheu zu töten.

### **Tilminn Grünfaust**

Das war ein Kobold aus der Stadt Boréarbre in Lyphan. Die ersten Angriffe des Krieges der Dekaden vernichteten seine Stadt und sein Leben, alle jenen tötend, die er gern hatte. Wütend sammelte er andere Koblode um sich, die Rache forderten: die Grünen Krieger. Sie waren eine ständige Wunde für feindliche Dekaden dank ihren kriegerischen Taktiken und ihrer Tarnungskunst. Aber das Unglück seiner Brüder rührte das Herz von Tilminn, der mit Hilfe der Grünen Krieger die Flüchtlinge sammelte, um sie in weniger feindliche Gebiete im Süden zu bringen.

Als sie fast am Ziel waren, traf leider ein Minotauren-Angriff die Flüchtlingskolonne. Tilminn befahl, den Marsch auf jeden Fall fortzusetzen. Er und seine Grünen Krieger blieben zurück, um die Minotauren aufzuhalten. Der Kampf war furchtbar. Einer nach dem anderen fielen Tilminn und seine Begleiter. Er war der letzte, der umkam. Aber die Flüchtlinge waren wohlbehalten und schlossen sich den Pflanzenstädten des Südens am Ende dieses gefährlichen Exodus an.

rettet.

### **Der Schwur von Blut und Saft**

Vor dieser Katastrophe vereinigten sich alle Pflanzenstädte hinter dem Großen Rat des Waldes. Die Flüchtlinge wurden mit

Der Orden der Kleinen Ritter erschuf sich, aus Kobolden bestehend, die den Schwur von Blut und Saft geleistet haben. Die Grünen Krieger reformierten sich im Andenken an Tilminn Grünfaust. Die Blütenstaubpflücker schenkten den Akrobatischen Kriegern und ihrer schrecklichen Kampfkunst das Leben.

Aber eine andere Partei von Kobolden, angeführt von Farfa den Grünen, kam vor den Großen Rat des Waldes, um um die Erlaubnis zu bitten, Eisen und Feuer im Kampf zu nutzen. Unser Volk setzte nicht mehr als seine pflanzlichen Waffen ein. Aber ihre Herstellung dauerte lang und genügte nicht dem Waffenbedarf einer Dekade, während Eisen sich schnell schmieden ließ und in großen Mengen zu finden war. Was Feuer betrifft, misstrauten wir ihm. Die Antwort des Großen Rat des Waldes war unmissverständlich: Niemand sowohl Eisen, als auch Feuer, diese zwei Plagen, die die Wälder Harmundias so zerquetschten. Die Hälfte der Ratgeber der Däumlinge wiesen ihre Bitte, vom Vertreter der Trolle unterstützt, zurück. Farfa kehrte verärgert mit seinen Partisanen an die Front zurück und nahm den Kampf wieder auf, anscheinend dem Willen des Rates gehorchend.

Unsere durch die subtilen Zauber der Blütenstaubmagie verborgenen Armeen erschienen wie durch Zauberei inmitten der feindlichen Territorien. Die Chloronstren und die Sylden dezimierten die feindlichen Ränge und zerrissen ihr Fleisch ohne Mitleid. Unsere vom Hass davon getragenen Krieger kämpften mit einer schrecklichen Wut. Die Blütenstaubmagie ließ die Blumen unter den Füßen unserer furchtbaren und wunderbaren Armeen entstehen. Wir waren die Rächer der Natur, die Verkörperung ihrer Wut. Alle zitterten vor unseren Truppen. Wir waren gleich schrecklich, ebenso schuldig und verrückt wie die anderen Jahreszeitlinge.

### **Wir sind Kobolde, keine Zwerge!**

Die Kämpfe waren erschreckend. Harmundia litt in seinem Fleisch. Katastrophen vernichteten ganze Regionen. Tausende Jahreszeitlinge kamen durch die Marter der rohen Kräfte der Natur um. Harmundia war am Ende und unsere Völker auch. Die Däumlinge begannen zu Hunderten zu sterben, ihre Seele durch den Schmerz der zerstörten Wälder zerrissen, und die Mehrheit von ihnen floh weit weg

Farfa war ein Gartenmagier der Kobolde aus Stadt Chrysantheme, unweit vom gegenwärtigen Moscane in Urgamand gelegen. Er würdigte den Gebrauch der pflanzlichen Waffen, Blütenstaubmagie, Sylden und Chloronstren herab. Diese taktische Wahl, sagte er, ermöglichte den Kobolden und Däumlingen nicht, mit den anderen Dekaden auf dem Militärprogramm zu konkurrieren. Eisen und Feuer wären viel zuverlässiger und leichter herzustellen als die pflanzlichen Waffen oder Chloronstren. Er trat also mit seinen Partisanen vor den Großen Rat des Waldes und kehrte davon enttäuscht zurück. Er berücksichtigte die Entscheidung des Rates nicht. Er und die Seinen lernten die Schmiedekunst bei einem abtrünnigen Zwerg. Sie offenbarten ihre Schurkerei bei der Schlacht vom Wald Ebenholz, indem sie Eisen und Feuer benutzten. Durch ihren Fehler kamen der Erste Baum und die Mehrzahl der Ältesten Wurzeln um. Die Däumlinge, sich opfernd, strafte diese Mildten, indem sie ihre Bäume nicht retteten.

Farfa und die Seinen kehrten zu uns zurück. Entsetzt von ihrer Unredlichkeit und sehend, dass sie sich ihrem Baum im Tod nicht anschließen wollten – auf diese Art untot werdend - jagten wir sie. Farfa, der Grüne, ging in unsere Chroniken als Farfa, der Verfluchte, ein, Vater unserer tief gesunkenen Brüder, den Gnomen.

von den Kämpfen. Und wir, Kobolde, waren angeekelt. Ein Teil von unserem Volk, des Konfliktes müde, verließ die den Kämpfen stark ausgesetzten Gegenden und ging ins Exil zum vor den Kämpfen bewahrten Heiligtum, das die herrlichen mochanischen Wälder bildeten. Tausende Kobolde und Däumlinge flohen, diesen Wahnsinn nicht mehr unterstützend.

### **Der große Wahnsinn**

Unsere Kriegsmüdigkeit verhinderte nicht Schlimmeres. Eine Horde des Sommers marschierte auf den Geburtsort der Damen, da wo der Erste Baum und die Ältesten Wurzeln thronten. Durch diesen Angriff entsetzt, sammelten wir das größte Frühlingsheer, die jemals angetreten ist. Die Blütenstaubmagie transportierte unsere

Armeen schnell vor Ort. Und der Kampf begann.

Der Wahnsinn dieses Kampfes wird niemals vergessen werden. Der Wald Ebenholz schrie sein Leiden in den Geist der Däumlinge, die schmerztrunken fielen. Unsere starben zu Tausenden um den Ersten Baum und die Ältesten Wurzeln zu retten. Die Chloronstren und die Sylden schäumten über und die Kontrolle, die unsere Vorfahren über sie gehabt hatten, schlug mehrere Male fehl und sie entglitten. Schließlich durchbrachen einhundert mit Eisenäxten bewaffnete Riesen unsere Verteidigungslinien und besiegelte unser Schicksal. Sie begannen den Ersten Baum zu fällen. Die Däumlinge starben in ganz Harmundia bei jedem Schlag, den der ehrwürdige Erste Baum erhielt. Sein Schmerz verbreitete sich in all seinen Kindern. Er wurde uns von unseren Bäumen weitergegeben. Unser Ende war nahe. In eben diesem Moment bewiesen Farfa und seine Anhänger ihre Falschheit. Sie warfen ihre pflanzlichen Waffen, um diejenigen aus Eisen zu offenbaren, die sie heimlich geschmiedet hatten. Der Blick dieser metallischen Waffen in Händen der Kobolde machte Sylden und Chloronstren verrückt. Wir verloren die ganze Kontrolle über sie, und sie griffen uns an, uns hindernd, den Ersten Baum und die Ältesten Wurzeln zu retten. Bloß Farfa und seine Partisanen waren bei ihnen. Und es geschah noch größeres Unglück. Der Erste Baum wurde gefällt und die Ältesten Wurzeln wurden aus dem Boden gerissen. Die Erde erzitterte in der ganzen Region. Das Heiligtum der Jahreszeiten stürzte in den Ozean. Allein blieb sein Seegebiet versenkt, während der Wald von jetzt an unter den Fluten des Golfes von Ebenholz war.

### **Das Opfer der Däumlinge**

Der Tod des Ersten Baumes und das Ausreißen der Ältesten Wurzeln zog die Agonie aller Bäume von Harmundia nach sich. Die Natur schrie ihren furchtbaren Schmerz in die Geister der Däumlinge hinaus, der sie durch den Schock ohnmächtig werden ließ. Unsere Bäume lagen im Ster-

ben. Während sie das Leben verließ, versiegte unseres, vereinigt, wie wir durch den Saft sind. Schlimmer als alles lag unsere Dame, ebenso wie die Natur durch den Tod des Ersten Baumes geschlagen, im Sterben. Der Frühling und alle seine Kinder waren dabei zu verschwinden.

Dann trafen die Däumlinge eine allerletzte Entscheidung. Sie vereinigten sich überall in den Waldlichtungen von Harmundia, in einer erschreckenden Stille. Tausend Tode mit der Natur erlitten, sammelten sie sich und begannen eine unheimliche Sarabande. Sie tanzten ihren Tod, der ihr Leben anbot, um die Natur zu retten. Einer nach dem anderen stürzte die Däumlinge zu Boden. Sie hatten den Frühling zum Preis ihres Lebens gerettet.

### **Das Fallen der Blätter**

Diese Tragödie trieb die Damen, entsetzt vom Los, das ihre Frühlingsschwester plötzlich betroffen hatte, einzuschreiten, unterstützt von Janus. Sie befahlen das Ende der Kämpfe und die Rückkehr der Jahreszeitlinge in ihre Kästchen, gestützt durch ein von Janus ausgesprochenes Urteil.

Zu unserer großen Erleichterung waren nicht alle Ältesten Wurzeln gestorben. Aber Farfa und seine Anhänger hatten auch überlebt. Durch ihren Fehler sind die Däumlinge und der Erste Baum umgekommen, und unsere Dame wurde verletzt als er sein Leben ließ. Die Däumlinge hatte sie mit ihrem allerletzten Opfer gestraft, indem sie ihre Bäume nicht gerettet hatten. Sie waren von jetzt an baumlos. Aber schlimmer war, dass sie sich im Tod ihren Bäumen nicht anschließen wollten. Von ihrem Verrat und ihrem untoten Zustand angeekelt, verjagten wir sie für immer aus unseren Gebieten. Sie flohen in die Städte der Menschen, wo sie zu diesen steinigen Gnomen wurden.

### **Schlaf**

Wir zogen uns dann dahin zurück, was von unserer Zivilisation übrig war, hauptsächlich in den modehanischen und keshitischen Wäldern. Manche der Unseren

kehrten in ihre Ursprungslande zurück, aber sie bauten dort keine pflanzlichen Städte wieder auf. Das Herz war nicht mehr dort. Stattdessen errichteten sie kleine Gemeinschaften, die um eine von ihren Bäumen gebildete Waldlichtung, den Chênais, gelegen sind.

### **Der modehanische Frühling**

Moden-Hen war eine neue Hoffnung für unsere Dekade. Seine Menschlichen überraschten und gefielen uns. Sie waren kreativ, talentiert und verliebt in die Natur. Unser Volk revidierte dann seine Meinung über die Menschen. Diese Modehaner ähnelten uns. Der Große Rat des Waldes schickte dann eine Botschaft an Kaiser Floripel IV, um das Schicksal unserer Dekade mit desjenigen seines Reiches zu vereinigen. Er nahm unsere Treueschwur an und als Gegenleistung bot er uns den Status kaiserlicher Bürger an, überließ uns die Regierung unserer Enklaven und stattete uns mit mehreren Privilegien aus. Er hörte ebenfalls unsere Warnungen über die Kobolde an und verbot dieser Dekade, in seinem Reich zu leben. Die Akrobatischen Krieger, vom Kaiser gefesselt, boten an, ihm persönlich zu dienen und öffneten ihre Reihen den Menschen. Sie wurden dann die Akrobatischen Assassinen. Diese Union zwischen Moden-Hen und dem Volk der Kobolde wurde verstärkt durch die Ehe von Floripel IV mit Emeline Grünmantel, einer Koboldin, und durch die Regentschaft ihres Sohnes, Arboris l'Humitin.

Unser Volk erfuhr im Schoß von Mo-

den-Hen ein neues goldenes Zeitalter. Die mit den Künsten verbündete Zauberei des Blütenstaubes, verzauberte die Gegend in eine verführerische Schönheit. Mit Hilfe der Blütenstaubmagie, Accord und Décorum wurden die Königsbäume erschaffen, nach dem Modell unserer pflanzlichen Städte aber noch großartiger, noch titanischer, noch herrlicher! Diese verzauberten Bäume waren die Grundlage der neuen Waldstädte, wo sich Kobolde und Menschen mischten. Das war eine neue Verdoyance.

### **Das ursprüngliche Feuer**

Leider dauerte dieses Glück nicht lange an. Im Herzen der Provinz Keshe erhob sich ein Flammenorkan und traf die pflanzlichen Städte unseres Volkes. Jahrtausende voller Schönheit verpufften im Handumdrehen. Der Schmerz ergriff uns aufs Neue. Der Flammenorkan verbrannte im Handumdrehen tausende Bäume zu Asche. Viele Kobolde konnten diesem Unglück nicht entfliehen, von dem Schock des augenblicklichen Verschwindens ihrer Brüder zu Boden geworfen und in ihren in rote Glut getauchte Türme umkommend. Nur der Mut der Kleinen Ritter und der Pollenis – diejenigen, die die Blütenstaubmagie praktizieren – ermöglichte einer Anzahl von Kobolden zu überleben, indem sie nach Armgard flohen. Aber unsere geliebtesten und ältesten Länder waren von jetzt an nicht mehr als eine weite, glühend heiße Wüste.

### **Émeline Grünmantel**

Émeline Grünmantel war eine Koboldin aus der schönen pflanzlichen Stadt von Ufergrün., ganz im Süden von Moden-Hen. Sie war von einer großen Sanftheit und ihre Schönheit rivalisierte mit den schönsten Rosen. Sie gehörte zu der zu Floripel IV geschickten Gesandtschaft. Dieser verliebte sich sofort bei ihrem Anblick. Man erzählt, dass er der Gesandtschaft der Kobolde alles anbot, was sie wünschten, ohne ihre Bitten zu hören, so war er durch die Betrachtung von Émeline eingenommen. Er hielt sofort um ihre Hand an. Sie wurde die einzige jahreszeitliche Kaiserin der ganzen Flamboyance. Die riesengroße Liebe, die Floripel und Émeline vereinigte beseitigte das erste Misstrauen der Modehaner bezüglich dieser Ehe sehr schnell. Und so wie der Kaiser und seine Liebe, vereinigten sich die Menschen und die Kobolde in einer unvergänglichen Freundschaft, die durch die Geburt und die Herrschaft Arboris Humitin verwirklicht ist.

## Die Eklipse

Die von der Maske gefesselte Dame des Herbstes breitete ihren Schleier aus. Ihre Kinder waren verflucht. Unsere Dame versteckte sich, um angesichts der Maske nicht zu fallen. Die Art ging ihrem Ruin entgegen.

Damals schlug Janus den Dekaden vors ihm zu helfen, die Flammen, dass Erbe der Musen, zu schützen. Wir nahmen unter der Bedingung an, dass auch die Jahreszeitlinge diese Flammen erhalten können. Janus nahm an. Wir wurden seine Verbündeten.

## Die Dämmerung

Die Eklipse hatte mehrere Konsequenzen für unser Volk. Seit dem Fall von Moden-Hen ließen wir uns zunehmend in Chênais nieder, unsere mit traurigen Erinnerungen beladenen pflanzlichen Städte aufgebend. Wir sind fröhliche Wesen und wir mussten die Vergangenheit aufgeben, um uns zu entfalten. Unser Volk ergoss sich aufs Neue über Harmundia und wir begegneten Gnomen. Sofort stellte sich Misstrauen ein. Aber beim Pakt der Jahreszeiten mit Janus waren Gnome anwesend. Auf eine bestimmte Art und Weise waren wir Verbündete im Krieg gegen die Korruption. Außerdem fanden unsere zwei Völker dieselbe Leidenschaft: den Tänzer. Dieses Wesen erinnerte uns an die verstorbenen Däumlinge und ihre Zauberei verzauberte uns. Viele von uns fielen unter den Reiz dieser kleinen Wesen und nahmen mit den Gnomen an der Gründung der Cypher-Zauberer teil. Beim Zweiten Symposium 1048 kämpften wir mit den Gnomen für dasselbe Ideal: die Gründung einer auf das Wohl der Tänzer zielenden Ordnung. Mit derselben Bestürzung wie unsere verfluchten Brüder sahen wir die Marter zur Welt kommen. Seit dieser Begegnung kämpfen wir gegen die Obskurantisten, um die Wege der Empathie siegen zu lassen und, in einem kleineren Maß, des Impulses. Noch einmal waren Kobolde und Gnom Verbündete in demselben Kampf. Das Misstrauen und der Hass fingen dann an, zwischen unseren zwei Dekaden zu sinken, ohne jedoch zu verschwinden.

## Der Saft

Durch den Saft kann ein Kobold fünf schwere Verletzungen auf seinen Baum übertragen, wissend, dass er einer Übertragung in einer Jahreszeit (also vier wieder verwertbare Übertragungen im Laufe eines Jahres) wieder erlangen wird. Wenn er fünf schwere Verletzungen ausnutzt, bevor sein Baum erholt, stirbt dieser. Bei der Übertragung erlangt der Kobold alle verlorenen Lebenspunkte wieder, die die schwere Verletzung verursachten. Er kann ebenfalls ohne Beschränkung Krankheiten und Vergiftungen übertragen, deren Opfer er ist. Der Baum hat von den Krankheiten - außer den Steinpocken - nichts zu fürchten aber bestimmte Gifte können eine Wirkung auf ihn haben.

*Estim war schließlich eingedöst. Émeline hörte drei Schläge an der Tür. Wissend wer kam, ging sie öffnen. Drei Kobolde waren in der Vorhalle, eine kleine, eine flatternden Flamme enthaltende Laterne haltend. Sie lächelte und brachte sie ins Zimmer ihres geliebten Enkels.*

## Gesellschaft

Fröhlich und schelmisch sind die Kobolde die Freunde der Natur. Ihr Leben folgt dem Rhythmus der Jahreszeiten und der Feste. Wie auch immer ihre Herkunft ist, alle Kobolde teilen dieselbe Liebe am Leben, an Freude und am Glück, an Schabernack und an Festen, an Freundschaften und an Liebschaften.

## Der Kobold und sein Baum

Der Kobold definiert sich über den Saft, dieser mystischen Verbindung, die ihn mit einem Baum vereinigt. Für viele Leute kommt diese Beziehung zwischen dem Kobold und seinem Baum wie die Verbindung zwischen einem Herrn und seinem Hund auf. Nichts ist falscher. Der Saft ist die Aufteilung derselben Seele zwischen zwei Körpern, einer Pflanze und einem

Kobold. Der Baum und der Kobold sind die zwei Facetten derselben Person. Wenn einer stirbt, wird der anderer ihm sehr schnell in den Tod folgen. Einer kann ohne anderen nicht leben, sie sind ein und dasselbe Wesen. Und wenn ein Kobold das Trauma des Todes seines Baumes besiegen kann, werden die anderen Kobolde ihn als widerlich betrachten. Er wird als lebender Toter gesehen, weil er eine Hälfte seines Wesens verloren hat. Der Kobold schützt den Baum vor Feuer, achtet auf ihn und pflegt ihn, weil ein Teil von ihm ist. Als Gegenleistung verschafft der Baum dem Kobold die Kraft und den Widerstand, den er aus den Wurzeln von Harmundia, schöpft, die Zerbrechlichkeit des Jahreszeitlings behebend.. Ein Kobold kommt mit seinem Baum zur Welt, lebt mit seinem Baum und stirbt mit seinem Baum. Das ist die Gabe des Saftes.

## **Das Leben des Kobolds**

### **Die Geburt**

Im Leben eines Kobolds gibt es drei wichtige Momente. Der erste von ihnen ist ihre Geburt. Wenn die Koboldin weiß das sie schwanger ist, vollziehen sie und ihr Ehemann ein kleines Ritual, bei dem der Vater Blütenstaub von seinem Baum nimmt und sie eine Blume von ihrem. Die Blume wird auf diese Art befruchtet, einen Samen erzeugend, der begraben wird. Die Kunst der Gartenmagier beschleunigt sein Wachstum, um neun Monde später einen ausgewachsenen Baum zu haben. Dann richtet sich die Mutter in der Nacht unter diesem neuen Baum ein und kommt zwischen seinen Wurzeln nieder. Der Kobold kommt dann, durch den Saft gebunden, in diesem Baum zur Welt.

### **Von der Kindheit zur Heirat**

Während seiner Kindheit wird der Kobold in den Bräuchen seines Volkes und in den Geheimnissen der Natur unterwiesen. Mit 15 Jahren wird der Kobold in die Wege des Saftes eingeweiht. Er wird in der Natur allein gelassen, um mit seinem Baum via den Saft zu kommunizieren.

Normalerweise offenbart sich ihm sein Baum, indem er ihm ein festes Vertrauen zu ihm anbietet. Letztendlich sind sie zwei, um jetzt dem Leben zu trotzen! Der Kobold entwickelt seitdem ein seltsames Lächeln, das man bäumisch bezeichnen könnte.

Nach dieser Initiierung wird der Kobold als Erwachsener betrachtet. Er kann einen Beruf wählen und ein Blütenblatt integrieren. Er kann ebenfalls anfangen, an die Ehe zu denken. Das Fest des Kusses wird ihm ermöglichen, sich der Koboldin seines Herzens zu erklären und wenn sie zustimmt, sich zu verloben. Im folgenden Frühling werden sie unter dem sattgrünen Laubwerk der Bäume heiraten und unter den wohlwollenden Augen des Chênais einen aus den Bäumen ihres Waldes gemachten Talisman zu tauschen. Der Kobold und die Koboldin verbinden sich durch das Wort aber auch durch den Saft, da ihre Bäume ein wesentlicher Bestandteil ihres Wesens sind.

### **Der Ruf des Waldes**

Das Leben zieht dahin, ruhig oder bewegt, der Kobold und die Koboldin werden Kinder haben, sie aufziehen und auf sie während ihres Weges aufpassen. Im Alter von 100 Jahren hören sie dann ihren Baum rufen, den Ruf des Waldes. Sie werden dann die Ihren nach einem großen nächtlichen Fest verlassen. Der gerufene Kobold wird seiner ganzen Gemeinschaft über sein Leben und seine Abenteuer erzählen. Dann, in der Stunde zwischen den Tagen, wird er aufstehen, sich seinem Baum anschließen und sich zwischen seinen Wurzeln hinlegen. Am Morgen wird es keine Spur mehr von ihm geben. Er hat sich mit seinem Baum verschmolzen, um schließlich die zwei Teile von seiner Seele zu vereinen. Wenn natürlich der Kobold oder der Baum vor dem Ruf stirbt, ist der Kobold gebrochen und nicht mehr als ein halber lebender Toter, den die Koblede von ganzem Herzens bedauern werden. Gewöhnlich überlebt der Kobold seinen Baum nicht lange. Wenn es der Kobold ist, der vor dem Ruf des Waldes stirbt, wird Baum

sein schnell dahinsiechen und vor der nächsten Jahreszeit sterben. Aber wenn der Kobold und sein Baum bis zum Ruf überleben, eröffnet sich ihnen ein neues Leben. Diese Bäume, die sich mit ihren Kobolden zusammengeschlossen haben, können daher beginnen mehrere Jahrtausenden zu leben, was die Berechnung der Lebensdauer der Kobolde ohne die Berücksichtigung des Rufes des Waldes zu berücksichtigen.

## **Frieden, Liebe, Schabernack und Feiern**

### **Die Seele der Kobolde**

Der Kobold hat ein sehr positive Sicht vom Leben und dem Platz der Dinge in Harmundia. Die Kobolde fühlen sich für seine Unterhaltung verantwortlich. Sie wachen über seine ewige Erneuerung über die unterschiedlichen Jahreszeiten. Sie sind die Gärtner von Harmundia. Aber man darf vor allem bei dieser Vorstellung nicht stehen bleiben. Die bevorzugten Tätigkeiten der Kobolde sind das Lachen und das Feiern, was in einer unglaublichen Anzahl von Scherzen und Streichen zum Ausdruck kommt, aber auch durch einen von Festivitäten überlasteten Kalender.

### **Die Feste**

Laut den Gemeinden zählt man bis zu 150 Feiertage pro Jahr! Es gibt das Fest des Kusses am Abend des ersten Tages der Dryaden-Zeit, wo der Kobold die Koboldin seines Herzens schüchtern erst auf die Stirn und dann auf die Nase küsst. Wenn diese dieselben Gefühle hat, wird sie den dritten Kuss machen; diesmal auf den Mund. Dieser Kuss entspricht einer Verlobung.

Dann gibt es das Fest der Streiche. In Wirklichkeit gibt es davon neun. Sie haben keine präzisen Daten, sonst wäre es für die zukünftigen Opfer der Streiche leicht, sich zu verstecken. Der Zeitpunkt der Feste wird nach Lust und Laune bestimmt. Tatsächlich sagen die Kobolde einfach: "Ach! Wie wäre es, wenn wir es diesen Monat machen?". Der große Streich des Festes wird lange vorbereitet und wenn er fertig

ist wird der Rat des Chênais erklären, dass das Fest anfängt! Zum Pech der Nachbarn, die im Laufe eines Tages tausend Streiche erleiden werden, lieben es die Kobolde vor allem diese Tollpatsche von Menschen und Jahreszeitlinge des Sommers zu nerven, die alle größer sind als sie sind! Diese Feste der Streiche können jederzeit außer im Monat des Herbstes, wo das Fest tabu ist, stattfinden. Stattdessen organisieren die Kobolde eine Jagd auf Pixies in dem Bereich, wo sie leben, um gegen die entsetzlichen Scherze zu kämpfen, die diese Wesen bevorzugen. Es kann nur eine Gruppe von Spaßvögeln in einem Bereich geben, und die Kobolde wollen weder eine Konkurrenz noch ein schlechtes Bild. Also sie oder die Pixies!

Beim Fest von Samarante, das drei Tage in der Mitte der Nymphen-Zeit dauert, werden die den Tiere und Pflanzen geg spendeten Bemühungen geehrt. Man macht eine Rundfahrt durch den Wald, die das Bündnis zwischen den Kobolden und der Natur erneuert.

Das Fest des Blütenstaubes, im der Troll-Zeit, ist bei den Kobolden sehr beliebt, die mit der menschlichen Bauernschaft tanzen. Die Kobolde fangen an, auf allen Wegen des Reiches zu tanzen und zu singen und werfen Blütenstaub auf alle Bepflanzungen. Die Menschen sehen da nur Feuer! In Wirklichkeit vereinigen sich die Pollenis des Reiches in einer Waldlichtung und schleudern einen Wind aus Blütenstaub, um das Reich fruchtbar zu machen und eine gute Ernte zu versichern.

Es gibt viele andere Feste im Kalender der Kobolde und jeder Kobold macht es sich zur Pflicht, sie mit großem Vergnügen zu ehren! Sie haben eine starke Tradition der Gastfreundschaft und empfangen mit Freude und Höflichkeit jeden Besucher. Sie sind sehr umgänglich aber auch sehr geschwätzig. Seien Sie misstrauisch wenn sie anfangen, mit ihnen zu sprechen, sonst können Sie ihnen nicht entkommen! Außerdem werden Sie vielleicht Opfer eines Streiches.

### **Das Herz der Kobolde**

Die Kobolde sind der Natur sehr nahe, respektieren ihre Traditionen und ihre Kalender und sind begnadete Witzbolde. Aber sie sind auch Wesen voller Liebe und Altruismus. Obwohl sie allen, die größer als sie sind, gerne Streiche spielen, fühlen sie sich für das Wohlbefinden aller verantwortlich. Sie werden dem Reisenden in Schwierigkeiten oder den unruhigen benachbarten Bauern bei ihren Ernten helfen.

Die Kobolde geraten nicht leicht in Wut aber einmal genervt, aufgepasst! Unter ihrer Zerbrechlichkeit und Freundlichkeit können die Kobolde ernst zu nehmende Feinde sein. Mit dem Blütenstaub, ihren syldischen Freunden, den Trollen und den Akrobatischen Assassinen, wer weiß, was kommen kann.

## **Die Gemeinschaft der Kobolde**

### **Die Blütenblätter**

Die Gemeinschaft der Kobolde gründet sich auf fünf große Gruppen, die alle Aktivitäten der Kobolde abdecken, die Blütenblätter.

Das erste Blütenblatt ist das der Gärtner, die Handwerker aus dem Volk der Kobolde, die sich der Pflege der Natur annehmen. Sie praktizieren die Kunst der Gärtnerei, betreuen die Sylden und zerstören die überlebenden Chloronstren. Dann kommt das Blütenblatt der Wächter, die Beschützer des Volkes der Kobolde und der Natur. Man findet unter ihnen die Kleinen Ritter, die Grünen Krieger oder Akrobatische Assassine. Aber diese Wächter sind weit davon entfernt, den Kriegern anderer Völker zu ähneln. Man hat niemals einen Menschen oder Oger gesehen, der ein Eichhörnchen darauf hinweist, sich nicht in diesem Baum niederzulassen, oder? Das dritte Blütenblatt ist das der Printanen, das alle Gelehrte, Weise und Magier der Dekade zusammenfasst. Unter ihnen findet man die Pollenis, die Kobolde, die alle Rituale des Blütenstaubes kennen, so wie jeder Kobold das Ritual seines Blütenblattes kennt. Das vierte Blütenblatt ist das der Spaßmacher, der kleinen Witzbolde und anderer Sreich-Artisten der Dekade. Das

letzte Blütenblatt ist das der Kleinen Possenreißer, die Reisenden des Kobold-Volkes. Man findet in diesem Blütenblatt sowohl Händler oder Karawanenführer als auch umherziehende Künstler oder Seemänner der Pflanzenschiffe.

### **Chênais und Pflanzenstädte**

Neben den Blütenblättern definiert sich das Volk der Kobolde durch seinen Lebensraum. Die Mehrzahl der Kobolde lebt in der Natur innerhalb der Chênais, jenen kleinen, in Waldlichtungen gelegenen Gemeinschaften, wo jeder Baum durch den Saft an einen Kobold gebunden ist. Mehr als ein Wohnort gibt der Chênais dem Kobold eine Identität und einen Ursprung. Ein Chênais ist ein Clan, wo jeder Kobold durch Freundschaft oder Verwandtschaft mit allen Mitgliedern verbunden ist. Jedoch sind Chênais kleine Gemeinschaften, die selten mehr als einhundert Einwohner haben. Ihre Organisation ist sehr einfach. Alle wirken nur für das allgemeine Wohl, aber eine Gruppe von Weisen ist da, um Streitigkeiten zu regeln und die ernsteren Entscheidungen zu treffen. Diese Räte setzen sich oft aus einem Mitglied jedes Blütenblattes zusammen, der Chef ist meistens der Gärtner oder der Printane der, dann der Vertreter des Chênais bei den Ausländern ist.

Der Chênais ist in unseren Tagen der Ort gemeinsamen Lebens der Kobolde. Aber er war das nicht immer. In der Vergangenheit lebten die Kobolde mitten in den Wäldern in den auf den Bäumen liegenden Pflanzenstädten. Die in diesen Städten lebenden Kobolde sind an die Bäume des Waldes gebunden, auf denen ihre Stadt liegt. Aber der Lauf der Zeit machte sein Werk und die Kobolde haben, oft unter Zwang, diese Lebensweise aufgegeben. In der Modenhaner Mark existieren wohlbehalten fünf pflanzliche Städte: Riveverte, Grandsauls, Hautoyance, Floralie und Magnolia. Diese Städte enthalten oft mehr als tausend Kobolde. Der sie umgebende Wald ist unter ihrem Schutz und viele seiner Bäume sind an die Einwohner der Stadt gebunden. Sie werden von einem

Großen Rat mit einundzwanzig Mitgliedern regiert, vier von jedem Blütenblatt und aus den klügsten gewählt, oft von der Dame gekennzeichnet. Der letzte Ratgeber ist mal ein Troll, mal ein Tier, um den Wald und seine Fauna zu repräsentieren.

### **Der Große Rat des Waldes**

Die Kobolde werden es nicht wirklich zugeben aber ihre Dekade besitzt ein Repräsentationsorgan im Maßstab Harmundias, den Großen Rat des Waldes. Ursprünglich vom Volk des Koboldes mit den Däumlingen gegründet, hat er sich seit der Verdoyance verändert. Er setzt sich aus einhundertelf Personen zusammen, von denen sechsfundfünfzig Abgesandte der verschiedenen Königreiche sind, fünf für jedes Königreich und einer für Abyrne. Fünfundfünfzig andere repräsentieren die Blütenblätter dar, für jedes elf. Diese Kobolde machen keine Gesetze und treffen auch keine politische Entscheidungen. Sie diskutieren nur den Zustand der Natur von Harmundia, des Kobold-Volkes, den Projekten der Kobolde wie die Erfahrungen des Saftes oder das Wiederaufforsten von Keshe. Sie sprechen ebenfalls durch die Blume über die Maske und über die Mittel, ihr entgegenzutreten. Sie versammeln sich alle fünf Jahre, jedes Mal an verschiedenem Ort. Die letzte Versammlung war im Jahre 1450, im Wald von Ockermond im Urgamand.

### **Was ich denke von...**

#### **den Jahreszeitlingen**

**Draaken:** Brrr... Ich habe keine Lust einen von diesen kalten Dingsbumsen kennenzulernen.

**Gnome:** Die Steinpockigen... Was soll man von ihnen sagen... Sie haben uns früher verraten aber sie scheinen sich verändert zu haben.

**Schwarzfeen:** Sie sind wirklich zerrfurcht!

**Giganten:** Große, sehr liebenswürdige Kerle!

**Medusen:** Schluck... Sie sind schön, Madame.

**Minotauren:** Der Dingsbums mit Hörnern? Habe ich niemals gesehen!

**Morganas:** Die wer???

**Zwerge:** Sie sind brillant und erfindetisch. Schade, dass sie den Stein mögen!

**Oger:** Richtige Barbaren! Sie randalieren nur zum Vergnügen.

**Pixies:** Üble Bestien! Ist bald die Jagd des Herbstes?

**Satyre:** Verfluchte Nachtschwärmer! Ich mag sie gern, selbst wenn sie ein wenig... besessen sind!

#### **den Ewigen**

**Der Dunkle:** Ein armes Opfer!

**Die Maske:** Ein übler Typ, dem man einen Tritt in den Hintern geben muss!

**Die Musen:** Ah! Genauso schön und wunderbar wie unsere Dame!

**Janus:** Ein ernster Kerl. Ein wenig zuviel sogar! Es wäre nötig, dass er heiterer wird.

#### **den Sterblichen**

**Die Cypher-Zauberer:** Ein Glück, dass sie da sind! Wir unterstützen sie völlig, aber... es gibt die Obskurantisten.

**Der Winkel:** Sie kümmern sich nur um den Stein... Kein Interesse für uns.

**Der Rat der Dekade:** Ein richtiges, sehr lustiges Chaos... Darüber hinaus soll er die Welt retten!

### **Inspiriert sein**

*Flamboyant sein, ein Paradoxon für einen Kobold!*

**Gedanken eines inspirierten Kobolds,  
von Estim Doucétoile**

## ***Vor- und Nachteile***

### **Vorteile**

### **Nachteile**

## ***Wenn mir die Reiche erzählen würden***

### **Geographie**

Alle Kobolde teilen dieselben Traditionen, welches auch immer ihr Land ist. Aber nicht alle haben unbedingt dieselben Ziele oder dieselbe Mentalität. So sind die Modehaner mehr Kobold als andere Kobolde. Sie haben die Natur gern und dienen ihr, lachen oft, erhalten ihre alten Traditionen und leben wie zur Zeit der Verdoyance.

Die Keshiten mussten sich anpassen. Sie sind ein Lebelement des Landes, indem sie die seltenen Oasen bewahren. Sie sind auch furchterregende Händler und gefragte Karawanenführer, dank ihrer Fähigkeit, sich in der Wüste an den Sternen zu orientieren. Jedoch sind das vielleicht die seltsamsten Kobolde. Sie träumen davon, die Wüste wieder zu begrünen. Dieser Traum hat eine Religion erzeugt, die Rêvertie mit ihren Fanatikern der Natur, den Wächtern. In den Witwenlanden sind die Kobolde Weinbauern oder Gärtner mit privilegiertem Status. Aber mit den Medusen existieren Spannungen bezüglich der Sklaverei. Man sagt, dass bestimmte Kobolde den Sklaven helfen, das Land zu verlassen. In der Söldnerrepublik sind die Kobolde sehr zurückhaltend und zielen darauf ab, das Land zu verlassen, weil es so gewalttätig ist.

In Urgamand leben die Kobolde in aller Ruhe und haben eine soziale Anerkennung, die man so nur in Keshe und Modehan kennt. In Janrenia haben die Koboldinnen die Führung der Chênais übernommen und schufen das Blütenblatt der Wächter ab, die Männchen ihres Volkes zur Ordnung rufend. In der Lithurgischen Provinz haben sich die Kobolde mit den Gnomen verbündet, um die inquisitorische Theokratie um die Macht zu bringen. Sie fokussieren sich, dank der Tänzer-Zauberei der eklipsisti-

schen Gnome und der Blütenstaubzauberei, auf eine großflächige Täuschung, die es ihnen ermöglicht den Lithurgen zu schaden, der Orden der Kleinen Brüder. Offiziell ist das ein aus Kindern zusammengesetzter Orden. Aber unter der klösterlichen Kapuze wird man keinen Kinderkopf finden, sondern eher ein Lächeln eines Kobolds oder eines Gnoms. Die Kobolde meiden Abyme, selbst wenn man dort einige findet.

In den prinzlichen Kommunen kämpfen die Kobolde gegen die Prinzen, die die Natur verwüsten und Tiere und Kobolde in ihren Treibjagden töten.

**Lebensstil der Kobolde**

**Koboldnamen**

***Neue Regeln***

**Die Jardinage**

**Die Astronomie der Kobolde**

**Psst...**

**Milder Frühling**

**Neue Manöver**

***Magie***

**Die Künste**

**Die Askendanz**

**Die Pollenmagie**

**Die Bedrohung**

***Die Dunklen***

**Tagebuch von Estim Doucétou-  
le**

**Bericht vom Kleinen Ritter  
Shealine an den Rat der Pflan-  
zenstadt von Hautoyance**

**Im Herzen der Schatten**

**Was ich weiß**

**Kreis I**

**Kreis II**

**Kreis III**

**Kreis IV**

**Kreis V**

***Die Perfiden***

**Die Maske?**

**Verlockungen**

**Pflanzenvampirismus**

**Im Geheimnis der Damen**

***Edelweiss***

***Das Gnomproblem***

***Die Steinpocken***

***Die Erfahrungen mit dem  
Saft***

***Die Alten Wurzeln und der  
Erste Baum***

***Am Anfang gab es...***