

# RAKSHAZAR

## DAS RIESLAND

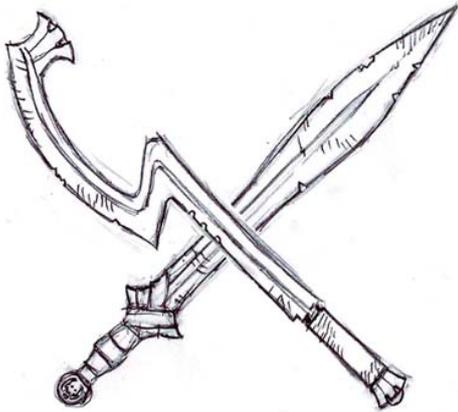
# Luftkreaturen Rakshazars Die fliegenden Katzen

Eine inoffizielle Riesland-Spielhilfe für Das Schwarze Auge

FANPROJEKT

# RAKSHAZAR

## DAS RIESLAND



UMSCHLAGILLUSTRATION  
STARSCrazy

INNENILLUSTRATIONEN  
Hanesur, Thomas Maier, Kirsten Schwabe

TEXT  
Tobias Reimann

LAYOUT UND SATZ  
Jochen Willmann

LEKTORAT  
Rakshazar-Team

GESAMTREDAKTION  
Roland Hofmeister

Das Projekt "Rakshazar" ist ein inoffizielles und nichtkommerzielles Fanprojekt zum Rollenspielsystemen „Das Schwarze Auge“ und „Myranor“. Alle Mitarbeiter arbeiten ausschließlich unentgeltlich und in ihrer Freizeit fürs Projekt "Rakshazar".

Dieses Dokument darf, auch auszugsweise, nicht ohne schriftliche Genehmigung der "Rakshazar"-Redaktion veröffentlicht werden, dies gilt ebenfalls für das Zurverfügungstellen im Internet. Zum persönlichen Gebrauch darf es jedoch gerne ausgedruckt, kopiert und vervielfältigt werden.

Die Urheberrechte aller Texte und Bilder liegen, sofern nicht anders angegeben, bei den jeweiligen Autoren. Das Nutzungsrecht aller Texte und Bilder für dieses pdf-Dokument liegt beim "Rakshazar"-Projekt.

„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.“

Dieses Dokument enthält nichtoffizielle Informationen zum Rollenspiel „Das Schwarze Auge“ und den Welten „Aventurien“, „Riesland“ und "Uthuria sowie zu den sogenannten Globulen "Tharun" oder ähnliches. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

© 2020 by Projekt "Rakshazar"



# Luftkreaturen Rakshazars

Die fliegenden Katzen

Eine Riesland-Spielhilfe

von Tobias Reimann



# RAKSHAZAR

## DAS RIESLAND

### VORWORT

Hochverehrte Leserschaft,

wir vom Team Rakshazar freuen uns, den Nandurion-Adventskalender 2020 mitgestalten zu dürfen. Das im Ausklang befindliche Jahr 2020 hat uns alle vor neue, ungewohnte Herausforderungen gestellt, die uns gewiss auch noch ein ganzes Stück weit in das kommende Jahr hinein begleiten werden. Auch unser Steckenpferd und Lieblingshobby, das Rollenspiel, konnte oft nur unter erschwerten Bedingungen stattfinden, ist aber als willkommener Eskapismus und emotionaler Ausgleich zu Lockdown und Kontaktbeschränkungen dafür umso wichtiger. Immerhin, der kreative Prozess in unserem Team hat nicht gelitten. Ganz im Gegenteil, dank Freizeitaktivitäten, die nicht ausgeübt werden konnten, und dank Homeoffice, das uns den tagtäglichen Wahnsinn auf der Autobahn erspart hat, blieb oft sogar mehr Zeit als zuvor übrig, sich unbekanntem Regionen Deres zu widmen und das Riesland zu gestalten. Entsprechend können wir zwei Völker präsentieren, die dem Element Luft eng verbunden sind und die Historie Rakshazars auf ihre jeweils ganz eigene Weise entscheidend mitgeprägt haben.

Unser besonderer Dank gilt dem Team von Memoria Myrana, welches uns nicht nur die Arbeitsplattform zur Verfügung gestellt und uns mit Rat und Tat zur Seite gestanden hat, sondern dem wir auch den Kontakt zu ganz hervorragenden Künstlern (m/w/d) verdanken, welche unsere Texte mit wunderschönen Bildern versehen haben. Wir ziehen den Hut, nicken anerkennend und verneigen uns in Demut!

Den besonderen Umständen zum Trotz wünschen wir euch eine angenehme, friedvolle Weihnachtszeit und einen guten Start ins neue Jahr, vor allem aber natürlich gute Gesundheit und ein belastbares Nervenkostüm.

Das Reich der Finsternis sendet euch seine besten Grüße!

Euer Team Rakshazar



# Die fliegenden Katzen

Seit der legendären Expedition des berühmten Thorwalerkapitäns Asleif Phileasson, genannt Foggwulf, der in den Jahren 1007 BF bis 1009 BF binnen achtzig Wochen Aventurien umrundete und dabei signifikante Teile der bis dahin unter Menschen kaum bekannten Geschichte der untergegangenen Hochelfenkultur des Zehnten Zeitalters rekonstruierte, wissen die Menschen des Westkontinents von den geflügelten Katzen, welche die Hochelfen einst aus dem Riesland mit nach Aventurien brachten.

Gesicherte Erkenntnisse über die ebenso flauschigen wie flugtüchtigen Begleiter der hohen Alben sind allerdings rar. Während des gesamten Elften Zeitalters ist weder in Aventurien noch im Riesland eine geflügelte Katze gesehen worden. Man weiß, dass die Hochelfen etwa in der Zeit um 4.500 v. BF damit anfangen, von ihren Städten aus Expeditionen in die Ferne auszusenden. An Bord von fliegenden oder schwimmenden Zauberschiffen drangen sie nach Uthuria, ins Guldland und ins Riesland vor und brachten von dort exotische Pflanzen und Gewürze mit, aber auch intelligente Lebewesen, welche die elfischen Städte schmücken sollten. Dazu gehörten auch die fliegenden Katzen aus Rakshazar, die von da an zu beliebten Hausgästen und Familienmitgliedern der Elfen wurden.

Die fliegenden Katzen waren offenbar an der Konstruktion Vayavindas beteiligt, der Elementarstadt der Luft. Nach der Fertigstellung der fliegenden Stadt haben viele der geflügelten Katzen dort eine Heimstatt gefunden, und es steht zu vermuten, dass sie Vayavinda begleiteten, als diese am Ende des Zehnten Zeitalters die aventurischen Gefilde verließ. Aber auch in den anderen Elfenstädten wurden die fliegenden Katzen heimisch. Als der Namenlose seine Truppen aus dem Riesland schickte, um die Hochelfenstädte zu vernichten, halfen

die fliegenden Katzen bei der Verteidigung der Elfenlande. Sie waren vor Ort, als 2.253 v. BF die Streitmacht der Elfen vernichtend geschlagen wurde, und sie waren bei der Verteidigung Tie'Shiannas zugegen, der Elementarstadt des Erzes, die 2.201 v. BF als letzte der großen Elfenstädte fiel. Seit dem Ende des Zweiten Drachenkrieges, dem Fall Pyrdacors und dem Niedergang der Hochelfenkultur hat niemand mehr eine geflügelte Katze zu Gesicht bekommen, was bei einigen Gelehrten zu der Annahme geführt hat, auch die fliegenden Katzen seien in den Kriegswirren vernichtet worden.

Bei genauerer Betrachtung indes spricht vieles dafür, dass die fliegenden Katzen sich freiwillig aus derischen Gefilden zurückgezogen haben, um diesseitiger Unbill zu entgehen. Seit jeher sind sie überaus scheue Wesen, welche die Gegenwart anderer Sterblicher meiden. Riesländische Sitten sind rau. Die meisten Bewohner Rakshazars sehen in einer fliegenden Katze bestenfalls eine warme Mahlzeit oder einen Teil eines Pelzmantels, schlimmstenfalls einen Konkurrenten bei der Jagd auf Nagetiere, Flugechsen, Fledertiere oder die seltenen Vögel, den es auszumerzen gilt. Dass die Katzen gegenüber den Hochelfen aus der Defensive kamen und sich als eigentlich recht gesellige Zeitgenossen entpuppten, hängt womöglich mit einem Gefühl von Seelenverwandtschaft zusammen, mit dem die beiden Völker zueinander fanden. Immerhin verehrten die Hochelfen mit Nurti und Zerzal zwei katzenartige Entitäten als Götter, welche die geflügelten Katzen als Ahnenvater und Ahnenmutter betrachten, ganz so, wie es heute die erwachten Katzen Fasars oder Havenas tun. Auch den Elfen selber wird immer wieder ein katzenhaftes Naturell nachgesagt, sodass die fliegenden Katzen sie als entfernte Basen und Vettern angesehen haben.



Derische Gelehrte betrachten den Mythos, der sich um den „Cthulhu“ genannten „Großen Alten“ und um andere Mythos-Kreaturen rankt, oft mit Skepsis. Die Existenz solcher Wesen wird bestritten und als irrsinnige Ausgeburt eines kranken Geistes abgetan. Allerdings bieten die Überlieferungen des Mythos die wohl beste Erklärung für die Verbundenheit zwischen den geflügelten Katzen und den Elfen: Beide Völker sollen den Traumlanden entstammen und damit einen gemeinsamen Ursprung haben. Demnach sind die Elfen nicht in der Lichtwelt entstanden, sondern haben sie von den Traumlanden aus bevölkert, und die geflügelten Katzen des Rieslands sollen Abkömmlinge der Traumlandkatzen sein.

Tatsächlich werden den geflügelten Katzen und den Traumlandkatzen ähnliche Eigenschaften zugeschrieben. Sie verehren dieselben katzengehaltigen Entitäten, sie sollen eine besondere Beziehung zum



Madamal bzw. Marhynamal und zu anderen Wandelsternen haben und man sagt ihnen nach, dass sie in die Träume der Sterblichen eindringen können. Es heißt, dass alle streunenden Katzen und Hauskatzen potenziell Katzen der Traumlande sein können. Dies erfordere nichts weiter als ihre Entscheidung, von ihrer Reise in die Traumlande mit einer anderen kulturschaffenden Völkern gleichenden Intelligenz und Zielgerichtetheit zurückzukehren. Ein Vorgang, der starke Ähnlichkeit mit dem Erwachen der Katzen Havenas aufweist. Möglicherweise ist es für die flauschigen Stubentiger ebenso einfach, das Fliegen zu

erlernen, wenn sie sich nur dazu entschließen. Immerhin können Lichtelfen, die ihre ursprüngliche Natur noch nicht völlig an das badoc der Realität verloren haben, ebenso ihre Form und ihr Schicksal erträumen.

Von den Katzen der Traumlande heißt es außerdem, sie könnten sich im Traumzustand viel weiter und schneller bewegen als im Wachzustand. Einer Traumlandkatze soll es möglich sein, mit einem Satz zum Madamal und zurück zur Dere zu springen. Auch der Weg zu den Wandelsternen stehe ihr offen, aber dies sei gefährlich, da angeblich schreckliche Dinge in der Dunkelheit der Sechsten Sphäre lauern. Die geflügelten Katzen sollen dazu ebenfalls in der Lage sein, und zwar sogar im Wachzustand, in ihrer physischen Form. Es heißt, dass sie alle Wege, die durch den Limbus führen, mit schier traumwandlerischer Sicherheit beschreiten können, egal wie instabil oder gefährlich sie sind. Dazu gehören die limbischen Pfade der Donari, die ab 2.600 v. BF durch den Kataklysmus entstanden sind, den Einschlag des Kometen Kataklys im Zentrum Rakshazars, wo sich einst die Hauptstadt Marhynia befand. Dazu zählen Trollpfade, die dem Verlauf magischer Kraftlinien folgen und durch ein gewirktes Ritual an der Pforte aktiviert werden müssen. Dazu gehören auch Sphärentunnel, die oft ebenfalls entlang von Kraftlinien verlaufen und welche die Katzen auch ohne öffnende Dunkle Pforten betreten können. Auch die Orthospärischen Trampelpfade stehen ihnen offen, Limbuspfade, die entlang der Orthosphärischen Kraftlinien verlaufen und über die Limbusebenen, durch andere Sphären oder über die Wandelsterne führen. Feentore, Traumpfade, welche auf der Traumzeit der Xhul beruhen, ja, selbst Pforten des Grauens, welche die Niederhöllen durchqueren, sind für sie gangbare Passagen. Es heißt, dass die geflügelten Katzen kaum zwischen dämonischen Wesenheiten und solchen anderer Herkunft unterscheiden und zumindest in der Domäne Ghorgumor, die mit den feliden Spezies in Verbindung steht, stets willkommen seien. Nach den Überlieferungen des Cthulhu-Mythos stehen ihnen außerdem die Wege des Traums, die Portale der Macht und die Pfade zwischen den Sphären offen, um die Traumlande zu erreichen. Und wenn sich gar kein anderer Weg findet, können die Katzen einen Zauber



verwenden, welcher der heutigen Formel „Planastrale Anderswelt“ ähnelt und ihnen einen spontanen Sprung in den Limbus ermöglicht. Für manche Katzen soll es ein besonderer Nervenkitzel sein, dem Wanderer zwischen den Sphären nachzuschleichen, den sie für ihren Ahnenvater halten, obwohl es zwischen ihm und den geflügelten Katzen keine Vertraulichkeit gibt und die Katzen längst begriffen haben, dass von ihm große Gefahr ausgeht.

Die Beschreibung der geflügelten Katzen ist eng verzahnt mit riesländischen Legenden von der Mehrfachnatur der Wandelsterne. Bekanntermaßen bestimmt der Geist des Los, das Nayrakis, die Gestalt des Leibs der Sumu, der festen Materie. Nayrakis, das ist die Idee von der Form, welche das Sikaryan annimmt. Nayrakis wird allerdings auch definiert als das „Alleswas-möglich-ist“. Und möglich ist eine ganze Menge. Dere könnte Kugelgestalt haben, diskusförmig sein oder gar flach. Einige Legenden postulieren nun, dass das Mysterium von Kha, jenes Bollwerk aus Diamant in der ersten Sphäre, in welchem die Unsterbliche Kha die Naturgesetze normiert hat, das Nayrakis zwar beschränkt, sodass nicht jede bestehende Möglichkeit auch tatsächlich Realität gewinnt – die Schöpfung wäre sonst ein ständigem Wandel unterzogener Ort des Chaos, an dem kein Leben möglich wäre –, sich aber nicht in jedem Fall auf eine einzige Möglichkeit festlegt. So gibt es neben dem bekannten Modell, das die Welt aus sechs, sieben oder acht Elementen bestehend beschreibt, weitere, die von zwei, drei, vier oder über hundert von Elementen reden. Diese Modelle gelten neben dem herrschenden fort und sorgen unter anderem für die Unterscheidung in Licht und Dunkelheit, dafür, dass Materie belebt werden kann und dafür, dass Eisen mit Sauerstoff reagiert und somit Rost ansetzt. Möglicherweise gilt für die Gestalt der Welt dasselbe, was bedeuten würde, dass Dere gleichermaßen kugelförmig, diskusgestaltig und flach ist und es lediglich eine Frage der Art und Weise ist, wie man sie betrachtet, in welcher Form sie sich einem Beobachter präsentiert. Daraus wird geschlussfolgert, dass für die Wandelsterne, deren Gestalt sich ebenfalls durch das Nayrakis bestimmt, dasselbe zu gelten hat. In welcher Form sie sich den Sterblichen präsentieren, ist danach allein abhängig von der Betrachtungsweise, mit

denen man ihnen begegnet. Die ketzerische (kätzerische?) aventurische Kosmos-Hypothese geht sogar noch einen Schritt weiter und postuliert, dass die Wandelsterne selbst aus reinem Nayrakis bestehen. Dies würde bedeuten, dass es eine schier unendliche Vielzahl von Möglichkeiten gäbe, sie zu betrachten.

Oft beziehen sich solche Legenden auf den Wandelstern Belcar, den dritthellsten der Wandelsterne. Er wird in Aventurien Simia zugeordnet, jenem Künstler unter den Unsterblichen, der in den Salamandersteinen, dem Ort, wo die Elfen aus dem Licht traten, eine Domäne haben soll. Der Lichtelf Simia, welcher eines der ersten Lichtwesen war, das die Lichtwelt verließ, hat sich mit großer Wahrscheinlichkeit nach dem Unsterblichen benannt und gilt als Stammvater der Hochelfen. Belcar erscheint am Himmel rötlich-weiß opalisierend. Folglich, so behauptet die Legende, könne er in jeder erdenklichen Form betrachtet werden, die ein solches Erscheinungsbild ermöglicht. Alchimisten ordnen Belcar dem Element Humus zu, und Astrologen gilt er als Symbol für Entstehung und Beginn. Folglich soll es möglich sein, ihn als dampfenden Dschungel wahrzunehmen, dessen Erscheinungsbild von unzähligen roten Blüten und von weißem Holz herrührt. Es soll aber ebenfalls legitim sein, sich den Wandelstern als von roten und weißen Edelsteinen übersäte Felsenlandschaft vorzustellen, und er ist in dieser Form ebenso real wie in der Dschungelgestalt. Belcar kann ebenso Ozeanwelt erscheinen, die gänzlich von einer rotweiß schimmernden Flüssigkeit bedeckt ist. Oder als dichtbevölkerte Welt, Dere nicht unähnlich, auf denen künstliche Bauwerke aus Metall das Sonnenlicht rötlich-weiß reflektieren. Von den geflügelten Katzen sagt man, dass ihre Wahrnehmung der unterschiedlichen Erscheinungsbilder der Wandelsterne so präzise sei, dass sie die Planeten nicht nur auf solch unterschiedliche Weise betrachten, sondern bereisen können. Sie müssen dazu im Limbus lediglich die passende Richtung einschlagen. Diese Fähigkeit soll sich gleichermaßen auf reale Ausprägungen der Wandelsterne wie auf Traumwelten beziehen, sodass die geflügelten Katzen gleichermaßen an jenem Ort erscheinen können, an dem die Götter den Astralleib der Unsterblichen Mada (bzw. Marhyna) auf Belyabel,



dem Madamal, in Ketten geschlagen haben, als auch in den Traumwelten, in denen sie sich aufhält, seit sie in ewigen Schlaf versetzt worden ist.

Wenn die hochintelligenten Geschöpfe tatsächlich den Traumlanden entstammen, so haben sie im Laufe der Zeit den Weg in zwei Globulen des Elementes Luft gefunden, deren Zugang an der Weltengrenze lag, auf dem höchsten Gipfel des Ehernen Schwertes oberhalb der Zitadelle der Luft, einer dort steil in die Höhe ragenden Felsnadel. Die eine Globule, Weorkania, war bewohnt von titanischen Wolkenriesen, die auf den besagten Wolken riesige Luftschlösser errichtet hatten. Jedes Schloss bot hunderten von Katzen eine Heimstatt, und die Riesen liebten, umhегten und fütterten ihre flauschigen Mitbewohner. Die andere, Wildsturm, war die Heimstatt gewaltiger Luftdrachen, mit denen die

Katzen eine Symbiose eingegangen waren, indem sie auf ihrem Rücken lebten und den Drachen Flugmäuse, Flederwinde und ähnliches Ungeziefer vom Leibe hielten. Die Riesen Weorkanias und die Drachen Wildsturms trennte eine äonenwährende Feindschaft, doch galt dies nicht für die Katzen, die bei ihnen lebten. Die begriffen sich als Angehörige eines einzigen Volkes, egal in welcher der Globulen sie Quartier bezogen hatten. Aus diesem Grund wurden sie gern als Parlamentäre eingesetzt, wenn es etwas zwischen den Wolkenriesen und den Luftdrachen zu verhandeln gab, und sie machten ihre Sache gut. Jahrtausendlang ist es ihnen gelungen, jede Differenz zwischen Weorkania und Wildsturm beizulegen, und auf diese Weise herrschte zwischen den Bewohnern der beiden Globulen ein längerer Waffenstillstand, als es jemals den riesländischen Drachen und Riesen vergönnt war.





Auch erledigten die Katzen alles, was es außerhalb der Luftglobulen zu besorgen gab, da ihre Gastgeber nicht in der Lage waren, die Dritte Sphäre zu betreten, ohne sich sogleich buchstäblich in Luft aufzulösen und vom Winde verweht zu werden. Die Wege nach Weorkania und Wildsturm sind heute verschlossen. Einige Gelehrte glauben, dass dies eine Folge des Kataklysmus sei, andere nehmen an, die fliegenden Katzen seien gewarnt gewesen, dass der Komet auf riesländischem Boden einschlagen und gewaltige Verheerungen anrichten würde, und hätten sich deshalb in die Luftglobulen zurückgezogen und die Zugänge dorthin sorgfältig von innen versiegelt, um Schaden von ihnen abzuwenden. Während im ersten Fall die Globulen vermutlich beschädigt, wenn nicht vernichtet worden sind, hätten ihre Bewohner die Katastrophe im zweiten Fall unbeschadet überstanden und könnten eines Tages ins Riesland oder nach Aventurien zurückkehren.

Wann die geflügelten Katzen das erste Mal nach Dere vordrangen, ist ungewiss. Wahrscheinlich gelang es ihnen über Jahrtausende, sich den Blicken anderer Sterblicher zu entziehen, möglicherweise sogar über mehrere Zeitalter. Die früheste Legende, die von ihnen berichtet, bezieht sich auf Marhyna, die gefesselte Göttin der Magie. Diese wurde am Ende des Dritten Zeitalters an den Mond gefesselt, um dort ewige Wacht wider die Finsternächte der Siebten Sphäre zu halten, denen ihr Frevel Wege in die Schöpfung hinein geöffnet hatte. Marhyna wurde auf Khas Geheiß in ewigen Schlaf versetzt, lebt seither ständig in Traumwelten, die durch ihre Gedanken und Gefühle geformt werden, und sendet Dämonen oder Kreaturen des Namenlosen, die vom Sternenwall kommend in Richtung Dere vorzurücken versuchen, aus ihrer Wut über die Anmaßung der Jenseitigen geborene Traumgestalten entgegen, um die Feinde aufzuhalten. Nachdem sie seit Äonen allein durch die aus ihrem Unterbewusstsein geschaffene Welt gestreift war, erschienen auf einmal die geflügelten Katzen, hielten sich für eine Weile in Marhynas Nähe auf und verschwanden schließlich wieder. Mada erkannte zunächst nicht, dass die Katzen real waren, es erschien ihr auch unmöglich, dass ein körperliches Wesen in ihren Traumgesichten erschien. Als sie schließlich die Wahrheit begriff, versuchte sie in Kontakt mit den scheuen Katzen zu treten, die jedoch

stets die Flucht antreten, bevor sie auch nur in ihre Nähe kam. Dann jedoch fand die Göttin ein verletztes Kätzchen, das ihr Vertrauen schenkte. Marhyna pflegte es gesund, schickte es später aber wieder zu ihren Artgenossen, weil die Gegenwart der flauschigen Gefährtin ihre Wut minderte und so ihre Erfolge im Kampf gegen Dämonen und den Widersacher schmälerte, die in dieser Phase einige ihrer mächtigsten Spione in derische Gefilde schleusten. Zum Dank für die Rettung ihrer Artgenossin offenbarten sich die Katzen der Göttin eine Reihe von Limbuspfaden, welche Marhynas Traumwelten mit der Lichtwelt verbanden, dem einzigen Ort, den die Göttin trotz ihrer Fesselung erreichen konnte. In der Lichtwelt traf Marhyna auf die Lichtwesen, und beide Seiten begannen voneinander zu lernen. Die Göttin lehrte die Lichtwesen die Magie und zeigte ihnen, wie sie ihren Träumen Realität verleihen konnten, im Gegenzug lehrten die Lichtwesen sie, den Inhalt ihrer Träume nicht länger dem Zufall zu überlassen und ihn stattdessen kraft ihres Willens selbst zu bestimmen. Mit dieser Gabe soll Marhyna unter Inkaufnahme einiger temporaler Verwerfungen Twelwan erschaffen haben, den Wanderer zwischen den Sphären, welcher auch der „verderbte Sohn der Mada“ genannt wird und den Katzen als Ahnenvater gilt, während einige der Lichtwesen als Lichtelfen aus dem Licht traten und die Realität zu formen begannen.

Die ersten Elfen, die aus dem Licht traten, wählten ihren Namen nach den Unsterblichen, die ihnen bei diesem Schritt geholfen hatten. Simia benannte sich nach dem Unsterblichen Simia, einer Gottheit des Ästhetik und des Kunstverständes, die in der Lichtwelt nach Inspiration für eine goldene Kuppel gesucht hatte, die Alveran zieren sollte. Madaya bezeichnete sich nach Mada, welche die Elfen das Wesen der Realität gelehrt hatte und gemeinsam mit Simia das Portal aus der Lichtwelt heraus aufstieß. Wobei Madaya womöglich mehr ist als eine einfache Lichtelfe – sie könnte ein Teil der Göttin sein, aus ihr herausgelöst, um die Beschränkungen ihrer Gefangenschaft zu überwinden, oder zumindest ihr Avatar. Doch der Weg hinaus in die Realität blieb ihr aufgrund der Fesselung ihres Astralleibs verwehrt, und so hat Madaya die Inneren Wälder von Sala Mandra, die nahe an Licht und Traum



gelegen sind, niemals verlassen. Von nun an stritten zwei Strömungen darum, das Wesen und Schicksal der Elfen zu formen. Die Träume der Lichtelfen, symbolisiert durch Marhyna und Madaya, mit denen die Elfen, die ihrer ursprünglichen Natur treu geblieben sind, durch die Kraft ihrer Geschichten und Träume ihre Geschicke formen. Und das Wirklichkeit schaffende handwerkliche Geschick des Unsterblichen Simia, verbunden mit dem Lied Dagals, welcher das Leben und Sterben der Elfen ersann und ihrem Dasein somit Realität verleiht, dessen Streben jedoch vom Namenlosen korrumpiert worden ist. Marhyna (Mada) und Simia, mehr noch Madaya und Dagal repräsentieren den ständigen Widerspruch der elfischen Existenz, die Realität erkunden und formen zu wollen, ohne ihre Wurzeln an sie zu verlieren. Das ständige Ringen um das, was die Elfen badoc nennen, das Aufgehen ihrer ursprünglichen Natur in der Welt der Sterblichen. Indem Madaya das Portal in die Lichtwelt aufstieß, beschwor sie einen inzwischen seit 6.500 Jahren tobenden Krieg herauf, glaubt der Widersacher doch, seine Truppen durch das Tor schicken zu können, damit sie ihn von seinen Ketten befreien. Offenbar sollen sie über die Lichtwelt das Madamal stürmen, Marhyna entmachten und die Traummacht des Mondes sowie seine Natur als Zitadelle der Magie nutzen, um die Fesselung des Namenlosen zu beenden. Etwas, von dem die Marhynianer geglaubt hatten, dass es bereits geschehen sei, als der Komet auf sie zuraste und sie jubelten, weil sie überzeugt waren, ihr Goldener Gott steige vom Himmel herab. Der Maruk-Methai-Feldzug, der Kazak-Feldzug, das Auftürmen des Ehernen Schwerts und die unzähligen Kämpfe an der Silbernen Wehr einschließlich der Zeit der Theaterritter sind Folgen dieser verhängnisvollen Entwicklung.

Ohne die fliegenden Katzen wären die Elfen, Marhynas drittes Volk nach den Archäern und den Blauen Mahren, also womöglich niemals aus dem Licht getreten. Somit kann es kaum als Zufall gelten, dass sich die Wege der beiden Völker wieder kreuzten. Die Expeditionen, welche die Hochelfen auf die Nachbar-kontinente Aventuriens aussandten, hatten zum Ziel, das Element der Luft zu erkunden. Die Elfen hatten mit Pyrdacor, den sie zu ihrem Gott gemacht hatten,

vereinbart, eine Elementarstadt für jedes der sechs Elemente zu errichten, doch das Element der Luft entzog sich ihrem Verständnis, und so suchten sie nach jemandem, der es sie lehren konnte. Sie fanden einen solchen jemand in den fliegenden Katzen, die trotz der Feindseligkeit vieler Riesländer mit Neugier, Mut und Selbstbewusstsein Raskhazar erkundeten und sich jeder Gefahr mit Schnelligkeit und Geschick zu entziehen wussten.

Erst ein elfisches Flugschiff, das bis zur Zitadelle der Luft vordrang, die damals noch einfacher zu erreichen war, weil die Götter das Eherne Schwert noch nicht zu seiner vollen Höhe aufgetrümmt hatten, konnte das Geheimnis um die Herkunft der fliegenden Katzen offenbaren, und so sahen sich die Katzen notgedrungen gezwungen, in Verhandlung mit den Spitzohrigen zu treten, deren neuerworbenes Wissen die fliegenden Flauschbälle in große Gefahr hätten bringen können. Als die Katzen begriffen, dass die Elfen ihnen wohlgesonnen waren und keineswegs vorhatten, sie an ihre Feinde zu verraten, versprachen die Vierpföter den Zweibeinern, sie zu lehren, was sie wissen wollten. Im Laufe der Jahrhunderte erkannten Elfen und Katzen ihre Seelenverwandtschaft, und so schlossen sich mehr und mehr der fliegenden Katzen den Hochelfen an, um bei ihnen zu leben.

Die Katzen, die es gleichermaßen verstanden, als weichfellige Kuscheltiere für Elfenkinder zu fungieren, elfische Großmeister in allerlei Strategiespielen zu schlagen und jede magiethoretisch-philosophische Auseinandersetzung klar für sich zu entscheiden, waren amüsiert darüber, wie ungeschickt sich die sonst im Umgang mit den Elementen so erfahrenen Elfen mit dem Element der Luft anstellten, und trieben Schabernack mit ihren Gastgebern. Die Katzen liebten es, die Elfen mit ihrer Schwäche das Element Luft betreffend aufzuziehen, doch es war nie bösariger Spott, der sie trieb. Die meisten der Katzen waren Frohnaturen, deren offene, optimistische und lebensbejahende Grundhaltung kaum etwas erschüttern konnte. Sie verloren nie die Geduld mit den Hochelfen und halfen ihnen, die Stadt Vayavinda zu bauen und in Betrieb zu halten. Auch andere Luftartefakte wie Orimas Sphärenschild Rilmandra entstanden durch ihre



tatkräftige Unterstützung. Die fliegenden Katzen begleiteten Orima auf ihren Expeditionen oder flogen voraus, und die Anführerin der Elfen musste mit einiger Resignation zur Kenntnis nehmen, dass die Katzen das Ziel stets schneller und es oft über sicherere Wege erreichten, als dies den Hochelfen vergönnt war. Manchmal warnten sie die Elfen vor Gefahren, manchmal ließen sie sie hineintappen und zeigten sich im Nachhinein erstaunt darüber, dass die Elfen eine solch offensichtliche Problematik nicht selbst erkannt hatten. Manche Legenden behaupten, Orima sei noch am Leben und werde noch immer von einer fliegenden Katze begleitet. Gegen Ende der Theaterritterzeit soll es zu einer Begegnung zwischen Marhyna, Orima, der Katze und der Heiligen Valara gekommen sein, durch die ein weiteres Mal verhindert werden konnte, dass die riesländischen Truppen des Widersachers die geschwächte Silberne Wehr am Ostrand des aventurischen Bornlands durchbrachen.

Zugleich begegneten die fliegenden Fellnasen dunklen Mächten mit sehr viel Unbedarftheit und Naivität. Es heißt, dass sich Scharen der Katzen auf Pyrdacors Drachenleib niedergelassen und auf ihm geschlafen haben sollen. Der Goldene Drache der Elemente machte meist gute Miene zum bösen Spiel, doch manchmal verriet er sich. Er schien die Katzen seit langer Zeit zu kennen, und obwohl sie sich ihm gegenüber fröhlich und verspielt zeigten wie gegenüber den meisten Wesenheiten, schien er sie zu fürchten. Womöglich war es vor langer Zeit zu einer Auseinandersetzung zwischen ihm und den Katzen gekommen, in der er trotz all seiner Macht den Kürzeren gezogen hatte. Pyrdacor, der seine Echsen und Elfen bisweilen auf krakonische Weise strafte und Menschen, die er für minderwertig hielt, wie Fliegen zerquetschte, achtete peinlich genau darauf, niemals einer fliegenden Katze ein Leid zuzufügen.

Von Pardona heißt es, sie habe die fliegenden Katzen geschickt umgarnt und ihnen die Geheimnisse der Luft, des Limbus und andere Mysterien entlockt. Sie gestaltete ihre Intrige als Spiel, das den Intellekt der Katzen herausforderte, und so gingen sie freimütig mit ihrem Wissen um und sorgten dafür, dass die Zunge des Namenlosen beständig an Macht gewann. Die fliegenden Fellnasen nahmen schon Dämonen nicht als außergewöhnliche Wesenheiten wahr, um wieviel weniger waren sie in der Lage, die vom Widersacher korrumpierte Dunkelelfe als böse Macht zu entlarven.

Die Elfen, zunächst mit dem Marhynianischen Imperium in Freundschaft verbunden, gerieten in seine Opposition, als das Imperium dem Widersacher verfiel. Zweihundert Jahre vor dem Fall des Imperiums entrückten sie ihre Stadt Callastir in eine Globule, um von dort aus einen Partisanenkrieg gegen die Armeen dhazas zu führen. Spätestens in diesen Tagen riss in Rakshazar der Kontakt zwischen Elfen und Katzen ab, was bedeutet, dass auch keine geflügelten Katzen mehr nach Aventurien aufbrachen. Dies umso mehr, als der Kataklysmus Callastir zerschmetterte, den Elfen die Magie herausbrannte und sie zu den Donari machte.

Von nun an war die aventurische Katzenpopulation separiert von ihren riesländischen Verwandten. In unmittelbarem zeitlichen Zusammenhang mit dem Kataklysmus verschwanden die fliegenden Katzen aus Rakshazar, während die letzten geflügelten Katzen Aventuriens kurz vor der Eroberung Tie'Shiannas durch die Namenlosen Truppen am Ende des Zehnten Zeitalters gesehen wurden. Es steht zu vermuten, dass jene Katzen, welche die Wirren des Zweiten Drachenkriegs überlebten, gemeinsam mit der Hochelfenstadt Vayavinda in Richtung Myranor davonflogen.