

# Die Pfade der Elfen

von Jhary-a-Conel ([conel@gmx.net](mailto:conel@gmx.net))

Allgemeines Grundwissen über die Pfade der Elfen nachzulesen im Earthdawn Quellenbuch „Die Völker Earthdawns Bd.1“ ab Seite 12 unter „Die Reise und das Rad“.

## Eine allgemeine Erklärung:

Bei den elfischen Pfaden muss man zwischen verschiedenen, sich gegenüberstehenden Pfadansichten dreier Gruppen unterscheiden, den *Sa´mistisha*, den *Dae´mistisha* und den *Ail´mistisha*.

*Die Sa´mistisha*, die konservative und älteste der drei Auffassungen, glaubt, daß ein Jünger, also ein frommer Elf, nur *eine* spezifische Disziplin auf dem jeweiligen Pfad erwählen könne.

*Die Dae´mistisha* glauben, daß ein Jünger auf jedem Pfad jede Disziplin erwählen könne, solange sie nur zu den philosophischen Angaben seines Pfades passe. D.h. er könnte auch mehreren Disziplinen folgen, während er auf einem bestimmten Pfad wandelt.

*Die Ail´mistisha*, die eigentlich eine Weiterentwicklung der *Dae´mistisha* sind und somit die jüngste Pfadansicht darstellen, glauben wie die *Dae´mistisha*, daß ein Jünger theoretisch jede zu seinem Pfade passende Disziplin erwählen könne, allerdings nur eine pro Pfad.

Im heutigen Barsaive und seiner Elfenkultur folgen die meisten Elfen, wenn sie denn der Philosophie der Pfade folgen, den beiden modernen Ansichten, also entweder der Gruppe der *Dae´mistisha* oder der *Ail´mistisha*. Die *Sa´mistisha* sind nur noch unter den ältesten der Elfen vertreten, stellen aber trotzdem meist die mächtigsten unter den Elfen. So weiß man, daß die meisten unter den Blutwächtern sowie angeblich Alachia selbst diesem Pfadmodell angehören.

## Spieltechnisches:

Ein Elfencharakter, der auf den Pfaden wandelt, muss diese in der vorgegebenen Reihenfolge durchlaufen. In den einzelnen Pfaden hat er immer nur die Fähigkeiten derjenigen Disziplin(en) zur Verfügung, der / denen er gerade in diesem bestimmtem Pfad folgt. Die alten und vorangegangenen sind vergessen und deren Talente nicht verfügbar bis er den Pfad der Herren erreicht, in dem ihm dann wieder alle Disziplinen mit allen Talenten zur Verfügung stehen.

Wichtig ist, daß es bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen gibt, in der Leiter der Pfade aufzusteigen: So ist es bei den *Sa´mistisha* und den *Dae´mistisha* notwendig, daß ein bestimmtes Alter erreicht wird, um in den nächsten Pfad aufsteigen zu können. Bei den *Ail´mistisha* ist dies anders. Der Fortschritt eines Jüngers wird hier am Fortschritt in seiner Disziplin gemessen. Er muß mindestens einen bestimmten Kreis in seiner Disziplin erreichen, um in den nächsten Pfad wechseln zu dürfen.

Im folgenden sind die einzelnen Pfade mit ihren Disziplinen angegeben, wobei in Klammern die Alters- bzw. Kreisvoraussetzung beigefügt ist.

Ferner gilt es zu beachten, daß Spielern nicht alle Disziplinen zur Verfügung stehen. Diese Blutwald- und Shosaraspezifischen Disziplinen stehen im Folgenden kursiv:

## **Die Disziplinen der Pfade:**

### **1. Der Pfad der Krieger (bis C 8)**

- Krieger
- Waldläufer
- Dämonenjäger
- Steppenreiter
- Schwertmeister
- *Exolasher*
- *Elven Knight*
- (Luftsegler)
- (Tiermeister)

### **2. Der Pfad der Scholaren (bis C 9)**

- Magier
- Geisterbeschwörer
- Troubadour (Wissenschaftler/Kartograph)
- (Schamane)
- (Elementarist)
- (Inquisitor)

### **3. Der Pfad der Reisenden (bis C 10)**

- Illusionist
- Troubadour
- Schütze
- Scout
- Spion
- Waffenschmied
- Assassine
- Händler
- Dieb
- *Insektenjäger*

### **4. Der Pfad der Weisen (bis C 11)**

- Magier
- Geisterbeschwörer
- Schamane
- *Blutwächter*

### **5. Der Pfad der Herren**

- alle alten Disziplinen
- zusätzlich zugänglich:  
Erzmagier  
*Blood Shaper*
- ... und wenn die Zeit denn gekommen ist, steigt der Jünger, der würdig ist, als Geistform in die Metaebenen auf...