

# Savanya Schattenblick

## Von der Wiege bis zum Grabe

**Eltern:** Vater: Anfarief Wellensang  
Mutter: Himiyana Rosenblatt

**Geschwister:** keine

**Geburtsort:** Wälder südlich von Gerasim

**Geburtstag:** 9. Boron – 37 v. Hal – 956 ↻

## Jugend & Kindheit

Savanya kommt im Kreise der waldelfischen Sippengemeinschaft südlich von Gerasim an einem schattigen Sommerabend zur Welt. Ein heftiger Wind bläst aus den nördlichen Regionen und das Rauschen im Walde begleitet ihre Ankunft. Ihre schwarzen Äuglein schauen trotzig und unbändig in der Runde herum und die Sippenältesten sind sich einig, dass ein Wildfang geboren wurde. Sehr ungewöhnlich, da ihre beiden Eltern von sehr sanftem Gemüt sind und insbesondere der Vater von ausnehmend ruhigem Wesen ist. Schon früh wird aber die Ahnung der Ältesten erfüllt und der wilde Charakter von Savanya augenscheinlich. Wie eine Wildkatze wirbelt sie im Wald umher, den anderen Elfenkindern immer voraus, und diese stets übertrumpfend und so ist niemand überrascht, dass sie – als die Zeit gekommen ist – beschließt, in die Fußstapfen der größten Kämpfer der Sippe zu treten. Savanya lernt schnell und der Umgang mit Bogen und Robbentöter fällt ihr leicht und so wird sie selbst zur *Thara*, einer tödlichen Waffe für alles, was der Sippe selbst Gefahr bringt.

Auf ihren ausgedehnten Spaziergängen und Wanderungen durch die heimatlichen Wälder kommt Savanya eines Tages an eine Lichtung, unweit der Siedlung Firunshag. Dort vernimmt sie eine sonderbare Melodie, welche von einem eigenartigen Instrument herrührt, das ein junger Mann auf melancholische Art zu spielen versteht. Auf eine seltsame Weise fühlt sich Savanya zu einem jungen Mann hingezogen und sie hört ihm einige Zeit gebannt zu. So süß erklingt die Musik, und zugleich so fremdartig, dass Savanya der Versuchung nicht widerstehen kann und auf die Lichtung tritt. Der junge Mann erschrickt fürchterlich, doch als er in die dunklen Augen der blonden Schönheit blickt, wirft Rahja ihre Fesseln aus und der Jüngling verfängt sich in ihnen wie die Fliege im Netz der Spinne. Doch auch Savanya kann der Faszination und dem sanften Blick des Fremden nicht trotzen, sie nimmt ihn bei der Hand und gemeinsam beginnen sie zu musizieren, Savanya den Schönling mit ihrer wohlklingenden Stimme begleitend.

*Hasraban Ai Shullesan*, so lautet der Name des gut aussehenden Barden, ist ein Gaukler und mit seiner Familie ständig unterwegs, um mit der Unterhaltung anderer Leute den Lebensunterhalt zu verdienen. Savanya beschließt, ihm zu folgen und die beiden erleben wundervolle Zeiten der Gemeinsamkeit und Liebe. Auch die Familie der Shullesans ist erfreut über den unverhofften Zuwachs, zumal die alte *Amra Sai Shullesan* der Meinung ist, dass es für Hasraban dringend Zeit sei, sich eine Braut zu suchen. Da es den Menschen wichtig scheint, willigt Savanya ein und es wird eine Gauklerhochzeit vom Allerfeinsten abgehalten. Drei Tage und drei Nächte gehen die Feierlichkeiten, in denen Tanz und Trunk, Freude und Festschmaus vorherrschen. Die beiden aber haben nur Augen für sich und die gegenseitige Liebe der beiden scheint unermesslich.

Auf Wanderschaft und den Reisen der Gauklergruppe lernt Savanya das befremdliche Leben unter Menschen kennen. Viele seltsame Dinge sieht sie, die nicht im Einklang mit Ihrer Weltsicht stehen. Das Lärmen der Städte, die oftmals ziellose Gewalt, sowie Neid und Besitzgier machen ihr oftmals Schwierigkeiten. Doch das Leben unter den Gauklern hat auch schöne Seiten – der Familienzusammenhalt ähnelt in Teilen dem Leben in der Elfensippe und unter den Menschen gibt es viele Personen, die Mitreisendes zu erzählen haben und ständig passiert etwas faszinierend Neues. So verbringt Savanya die nächsten 5 Jahre bei den Gauklern. Doch der Neid der Götter auf das Glück der Sterblichen ist groß und das Schicksal nimmt seinen Lauf:

Eines nachts bricht Feuer im Lager der Gaukler aus und während Hasraban im Wagen schlief, ist Savanya in den nahen Wäldern unterwegs. Vom Geschrei herbeigerufen, kann sie eben noch erkennen, wie Ihr Ehemann von den Flammen schwer verletzt aus dem Wagen gezogen wird. Von seiner rechten Hand ist nur ein verkohlter Stumpf übrig und aus dem einstmaligen anmutigen Antlitz ist eine Fratze des Grauens geworden. Hasraban kommt mit dem Leben davon, aber niemals mehr wird er Musizieren können und auch sein ruhiges Wesen und sein Charakter, der durch das ehemals angenehme Äußeres bestimmt wurde, weicht einer unzufriedenen, mit dem Schicksal hadernden Art. Hinzu kommt eine große Unsicherheit Savanya gegenüber, deren fröhliche Unbekümmertheit ihn rasend macht, vor allem, wenn sie diese an fremde Jünglinge verschenkt. Savanya selbst, entfremdet sich mehr und

mehr von Hasraban, und beschließt innerlich, die Gaukler zu verlassen und zu ihrer Sippe zurückzukehren. Als auch die alte Patro- nin der Gaukler, Amra Sai Shullesan, die sich aus der Verbindung ihres Enkels Hasraban mit Savanya viele Kinder gewünscht hat- te, böse Worte äußert, ist die Zeit des Abschieds für Savanya gekommen. Unter Tränen und von großer Trauer erfüllt, spielt sie ei- nes Abends am Lagerfeuer das Lied des Scheidens und packt daraufhin ihr Bündel. Hasraban, der ahnt was seine Frau vor hat, dreht durch und unterstützt von Amra und zwei seiner Brüder, für die es die Gauklerehre der Shullesans zu wahren gilt, wird Sava- nya überwältigt, gefesselt und in den hölzernen Transportwagen eingesperrt. Vollständig verwirrt von diesem Tun fühlt Savanya die alte, ihr eigene Wildheit aufkeimen. Dank ihrer magischen Fähigkeiten kann sie sich befreien und flieht in den Wald. Doch Hasraban, der völlig von Sinnen ist, und seinen beiden Brüder nehmen die Verfolgung auf, und stellen Savanya an einer Waldlich- tung. Es ist ein ungleicher Kampf: Savanya, die selbst ein Teil des Waldes ist und zum präzisen Tötungswerkzeug ausgebildet wur- de und die in der Ehre verletzten Gauklersöhne. So findet Savanyas erste große Liebe den Tod durch ihre eigene Hand.

## Abenteuer & Erlebnisse

**S**avanya kehrt zu ihrer Sippe zurück, wo sie einen Teil ihres Friedens wiederfindet und sich von den Erlebnissen bei den Men- schen erholt. Niemals mehr – so beschließt sie – wird sie ihr Herz an einen Menschen verschenken, doch der Lauf des Schick- sal lässt sich nicht beirren:

Einige Jahre später stellt Savanya einem gewaltigen Kronenhirsch nach, welcher den heimatlichen Wald schon seit einiger Zeit durchwandert und dessen Geweih mit 17-Enden versehen ist. Vier Tage schon folgt sie dem Tier, als sie auf einer Lichtung das Brül- len eines Silberlöwen vernimmt. Sie sieht einen jungen Menschensohn, der sich todesmutig dem Untier entgegenstellt und in ruhi- ger Hand den Wurfspieß wiegt. Der kühne Blick und die geübten Bewegungen des Menschen zeigen Savanya, dass dieser Mann ein würdiger Gegner für den Löwen ist. So wird sie Zeugin, wie der Fremde den Löwen besiegt und ihm das Fell abnimmt. Zwei Tage folgt Savanya dem Waldläufer, ihn auf Schritt und Tritt beobachtend, ehe sie beschließt, sich dem Mann zu nähern und den Hirsch zu vergessen, dieses Exemplar strahlt weitaus mehr Faszination aus. Des Abends nimmt sie ihren Mut zusammen und tritt ans Lagerfeuer des Fremden und so lernt sie den Recken *Kasimir Alodunin von Bjaldorn* kennen und lieben. Zwei Jahre ziehen sie gemeinsam durch die Wälder des Nordens, ohne dass Savanya je von ihren Gefühlen etwas erwähnt, sie ist es zufrieden, in Kasimirs Nähe zu sein und Anteil an seinem Leben zu haben. Als die beiden eines Tages auf den finsternen Druiden *Røde Rondorson* treffen, schließt sich dieser den beiden an. Diese Tage sollten die schönsten in Savanyas Leben werden. Zusammen wandert die ungleiche Gemeinschaft nach Süden, Kasimir stets auf der Suche nach seiner Herkunft, die beiden anderen diesen beschützend und liebend.

Gemeinsam vertreiben sie aus einer alten Pyramide am Rande der Khom eine untote Mumie, die sich dort ihr Unwesen trieb und immer wieder Menschen aus dem nahe gelegenen Dorf verschlang, indem sie den Fluch, der auf der **Krone der Könige** lag, für immer bannen.

**I**ns Kasimir hört, dass Fürst Kulibin zu Khunchom Leute sucht, die ihm einen wichtigen Auftrag erledigen, folgt Savanya ihm. In Khunchom gesellen sich zu diesen Dreien noch eine weitere Gruppe von Abenteurern. Es sind dies ein Zwerg mit Namen *Thorin*, ein Elf mit Namen *Mauritius*, sowie der Krieger *Knutschild* und ein seltsamer Magier namens *Halifax*. Für Savanya ist die- se Zusammenstellung zunächst sehr verwirrend, der erste Kontakt mit einem Zwergen, welche sie nur aus den Sagen ihres Volkes kennt, ist dabei ebenso seltsam, wie das Zusammentreffen mit dem fremdartigen Magier Halifax, dessen Mandra von überwälti- gender Stärke ist. Doch da ein Elf des Auenvolkes der Gruppe angehört und auch Kasimir die anderen akzeptiert, ja sogar schnell Freundschaft mit diesen schließt, überwindet sie das anfängliche Misstrauen.

Zusammen gelingt es den Sieben, den Sohn des Fürsten Kulibin, der sich vor der Hochzeitsnacht in den Palast von Vallusa geschli- chen hatte, vor dem Henkertod (**der Streuner soll sterben**) zu bewahren. Sie ermöglichen die Heirat zwischen den zwei Häusern und erlangen ewige Dankbarkeit.

Der Ruf der Sieben eilt nun Savanya und den Gefährten inzwischen voraus und *Trallop Gorge*, ein reicher Händler am Neunaugen- see, heuert die Gruppe an, um einen **Wagenzug durchs Nebelmoor** zu geleiten. Sie klären die seltsamen Vorfälle und vertreiben eine marodierende Horde Orks, die für die Vorkommnisse verantwortlich zeichnete. Savanyas Pfeile und ihre präzise Todesstiche be- wahren die Gruppe ein ums andere Mal vor schweren Kämpfen.

Als Thorin, der Zwerg, gemeinsam mit den anderen einen Schatz in den Bergen der Khom bergen will, steht Savanya nicht zurück, obwohl ihr der Sinn solchen Tuns nicht klar werden will. Zwar fallen die Sieben einer geheimen Sekte zum Opfer und werden durch ein Dimensionstor geworfen, jedoch gelingt es – dank der Naturkunde der beiden Elfen und des Druiden Rødes – den Weg zu einem gigantischen Baum zu finden und von dort **durch das Tor der Welten**, reich an Erfahrung nach Aventurien zurückzukehren.

Für die reiche *Familie Engstrand* übernehmen die Sieben unter der Führung Kasimirs auf einer Reise entlang des Großen Flusses die Schiffsbewachung auf der Stern von Havena. Sie zerschlagen eine Erbintrige auf dem **Strom des Herderbens** von Nana Engstrand. Isida Engstrand, die Alleinerbin, bleibt den Sieben auf ewig dankbar.

Dem Markgrafen *Throndwig von Warunk* retten die Sieben sein Ladifaahri, ein Feenwesen, das sich im Traumgarten des Markgrafen anfindet. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und treiben sie zurück in die Siebte Sphäre. Der Markgraf ist der erste Mensch, dem Savanya ein großes Interesse am Leben der Pflanzen anmerkt. Seinen Garten aus den **Fängen des Dämons** zu befreien, ist eines der ersten Abenteuer, dem sie sich seit sie der Gruppe anschloss, einen Sinn abgewinnen kann.

Zurück in Havena, wo sich die Gruppe inzwischen heimisch fühlt, werden die Wunden unter Rødes Anleitung kuriert. Doch es bleibt wenig Zeit, denn Fürst *Cuano Ui Bennain* selbst erweist den Helden sich als Auftraggeber. Es gilt dem Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen. So ziehen die Sieben auf den Sklavenmarkt von Al'Anfa, wo sie unglücklicherweise nicht von Pokallos, sondern einer Horde Schwarzogers gekauft werden. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftan-Ernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank der Erfahrung des Zwerges Thorin den Weg zurück in die Freiheit finden. N'hatoöp - eine dämonische Wesenheit - welche die Schwarzogers beherrscht, wird von ihnen vertrieben. **Verschollen in Al'Anfa**, zurück in Havena, bekommen die Sieben die Urkunde „Bürger der Stadt“ vom Fürsten Cuano selbst verliehen.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Helden sich inzwischen bei *Helgar Kefran*, dem Wirt des *Schwarzen Adlers*, eingelebt haben, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht sich Savanya im Gefolge von Kasimir und seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen Horaskult den Garaus zu machen, welcher den Plan hatte, **Bosparans Wiederkehr** zu alter Macht vorzubereiten. Dort befreien sie nicht nur die Hofmagier, sondern auch einen der legendären Zentauren: *Yuratils*, der ein enger Freund der Helden wird und ihnen noch viele Dienste erweist.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, hortete der Schwarzmagier *Kratark* ein kleines Orkenheer zusammen. Gemeinsam mit den Verbündeten *Jason vom Berg*, einem alten Zwergen, der über einen kleinen Stamm Zwerge in den Walbergen gebietet und dessen Verbündeten *Fugullas* aus den Salamandersteinen, einem Hochelfen und entfernten Vetter von Mauritius, sowie *Eildon Edarab* aus Baburin, der eine kampfstärke Räuberbande befehligt, gelingt es den Sieben nach etlichen Scharmützeln die Armee des Finsternen in der **Schlacht im Finsterkamm** zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe den Kratark zu vernichten. Im Momente seines Ablebens verflucht der Finsterling Røde und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, ein uraltes elfisches Artefakt, vermag diesen Fluch zu brechen. Ein Orakel des seltsamen Wanderers *Mirodulan* führt die Sieben dann schließlich auf die richtige Spur. In den Tiefen der Walberge finden sie unter Thorins Führung den Stein, kurz bevor der Fluch die letzte Kraft der Gruppe zerstörte.

Zurück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Zwerges Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Anderergast bringen könnten. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, den Morgul, der große Widersacher des Halifax, ihnen auf den Hals hetzt, um sich für Vergangenes zu rächen. Nur knapp überleben die Sieben das Rache-Szenario, tiefe Narben nicht nur am Körper von den Wunden der **Wilden Jagd** davontragend.

Nach der Flucht aus den finsternen Wäldern erfährt Kasimir, der am Hof des Fürsten gern gesehen wird, dass es auch in Havena ungelöste Probleme gibt und nachdem die Sieben sich wieder erholt haben, nehmen sie sich den Stadtpark vor, indem seit einigen Jahren ständig Menschen verschwinden und der seither gesperrt wird. Bei den Nachforschungen entdeckt der Zwerg Thorin einen unterirdischen Gang, der in die versunkene Unterstadt führt. Dort steht seit Jahrhunderten ein halb versunkenes Gebäude: **Nahemas Turm**, mit dämonischen Wächtern und unglaublicher Magie gegen Eindringlinge gesichert. Dank Halifax und des Mutes Kasimirs überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

In den nächsten Jahren kehrt Savanya zu ihrer Sippe zurück, nach der sie große Sehnsucht hat, den auch wenn die Bande der Gemeinschaft der Sieben sehr stark ist, so kann sie doch nicht das Salasandra ihrer Sippe vollständig ausgleichen. Sie bleibt vier Jahre in der Sippe, bis sie die Sehnsucht nach der Person ihrer Liebe, nach Kasimir, ergreift und sie nach Havena zurückkehrt, um diesem nahe zu sein.

Als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen im Bornland besuchen möchte, ist Kasimir mit Begeisterung dabei und so folgt Savanya den Gefährten. Ihr scheint es gut, mit den alten Freunden und Gefährten wieder eine Zeit lang umher zuziehen und neue Dinge zu sehen. Erstmals seit fünf Jahren ziehen die Sieben wieder gemeinsam los. Eines Morgens wacht Thorin, der Zwerg, mit einem ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf seiner Stirn auf - und es steht sofort fest: Der Zwerg ist mit einem Fluch behangen, doch welcher Art der Fluch ist, kann er nicht bestimmen. Der Zauberer Halifax holt sich Rat bei *Magister Elcarna* und einem weiteren Magier aus Tiefhusen namens *Yagor Draschiff*. Thorin indes handelt wie besessen, ihn zieht es in den ungestümen Nor-

den, wo sein Schicksal besiegelt scheint. Die Sieben folgen dem Zwergen der Kameradschaft wegen und so bleibt vorerst nichts anderes übrig, als sich des Schicksal des sturen Zwerges anzunehmen. Die Sieben vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche und lösen den Bann von Thorin. Sie vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Krötendämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen und befreien Thorin vom **Zeichen der Kröte**.

Im Gegenzug zu seiner Hilfe bei der Lösung des Fluchs von Thorin verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde dämonischer Gnome sein Haus bestürmt. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch, dem **Spruch des Yagor Draschiff**, gelingt es Savanya und ihren Gefährten die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratis, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Im Kampf mit den Gnomen, erleidet der Druide Røde den Tod. Als Halifax mit unglaublicher Macht es schafft und den schon toten Røde wieder zurück ins Leben holt, hat sich der Druide verändert. Die Menschen, denen er vorher schon unheimlich war, verspüren nun den Anblick des Todes selbst, wenn er sie anblickt. Und die Tiere, die in seinem Beisein zahm und friedlich waren, fürchten ihn wie das Feuer. Trotzdem bleibt Røde bei der Gruppe, auch wenn Savanya niemals wieder einen derart engen Kontakt zu ihm findet, wie in den Tagen ihres gemeinsamen Wanderns. Zu sehr erinnert sie die Wandlung zum Finsteren an ihre Erlebnisse mit Hasraban, dem Gaukler.

Als *König Mizirion III* von Brabak Kasimir und die Übrigen auf der *Korisande* anheuern lässt, ist Savanya mit dabei, zumal dies eine lange Reise werden soll und Savanya nicht von Kasimir getrennt sein will. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des EFFERD ergründen und nach den Risso, einem bisher unbekanntem humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Risso das Machtmonopol Al'Anfas im Süden brechen will. Trotz Meuterei und Sargasso, trotz Eiland der Gefahren und Seeräubern, gelingt es den Helden die **Insel der Risso** nach monatelanger **Fahrt der Korisande** in den Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Risso zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Risso in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salamandra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützten Piratenbande ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Risso plant. Die In-Seele der Südmeerinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich Savanya und die übrigen mit der Piratenbande „**Bund der Schwarzen Schlange**“ auseinandersetzen, kämpft Halifax einen schier aussichtslosen Kampf mit Salamandra. Mit letzter Kraft und der subtilen Hilfe der In-Seele kann Halifax Salamandra bannen, er selbst verliert daraufhin einen Teil seines Augenlichts für immer. Nachdem auch die Piratenbande zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Savanya zieht sich auf weite Wanderungen in die Wälder zu ihrer Sippe zurück und erst als Halifax von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt sie dem Elfenruf des Mauritius folgend zur Gruppe zurück und alle begeben sich nach Winhall. Nach einigen Reibereien mit der Kaiserlichen Inquisition und mit Dexter Nemrod stellen die Helden den **Wolf von Winhall** und machen die ganze Wolfsbrut unschädlich. Den Retro-Magier Aluris jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Savanya und seine Mannen den *Ehrensäbel der Garde zu Winhall*, eine sinnlose Waffe, die Kasimir an die Wand hängt und der andere Menschen unverständlicherweise große Ehrfurcht entgegenbringen.

Alle 25 Jahre findet das **große Donnersturm-Kennen** statt, diesmal ist der Startpunkt in Winhall, da *Raidri Cunchobair* den Wagen der Göttin RONDRA beim letzten Male gewann. Fürst Cuano, dessen bester Freund Raidri ist, meldet die Sieben Helden gleich mit zwei Streitwagen an. Diese Streitwagen aus Blutulmenholz entwirft Thorin zusammen mit dem *Mechanicus Leonardo* in wochenlanger Arbeit. Viele namhafte Streiter wie *Prinz Brin*, Sohn des Kaisers Hal, und *Syrakus*, der wohl beste Streitwagenfahrer aller Zeiten, nehmen an dem Riesenergebnis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt RONDRAs Ehr' und durch den selbstlosen Einsatz Thorins, der sich mit letzter Kraft dem Widersacher Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem zweiten Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph. In Folge überlässt der Fürst den Sieben die *Trutze Wolkengrund* als Lehen, den Kasimir hat inzwischen seine Herkunft geklärt und wird seither von den Menschen höher geschätzt, obwohl sich sein nobler Charakter nicht geändert, etwas das Savanya wohl nie verstehen wird. Und so verbringt sie zwischen den gemeinsamen Ausflügen mit dem Auelfen Mauritius, der einzigen Person, die konkret von der Liebe Savanayas zu Kasimir weiß, und ausgiebigen Besuchen bei ihrer heimatlichen Elfensippe viel Zeit in der Nähe ihres Geliebten, der noch immer keine Ahnung von den Gefühlen der blonden Schönen mit dem melancholischen Schattenblick hat.