

Sylvari

Inhaltsverzeichnis

- [1 Geschichte](#)
- [2 Physiologie](#)
- [3 Erwachen](#)
- [4 Kultur](#)
- [5 Ventaris Tafel](#)
- [6 Zyklen](#)
- [7 Regierung](#)
- [8 Sylvari und die Altdrachen](#)
- [9 Die Lautlosen](#)
- [10 Quellen](#)

Alles mögliche an Lore zum Volk der Sylvari, ihrer Geschichte und ihrem Alltag.

250px:Sylvari_01_concept_art_(white).jpg

1 Geschichte

Der Ursprung der Sylvari liegt in einem faustgroßen Samen, der von dem menschlichen Krieger Ronan aus einer Höhle voller monströser Pflanzenkreaturen geborgen wurde, und den er für den Garten seiner Tochter mit sich nahm. Bis Dato war es niemandem möglich diese Höhle zu finden, auch wenn es einige Sylvari gibt, die den Geburtsort ihrer Mutter seit vielen Jahren suchen. Als Ronan nach Hause zurück kam musste er feststellen, dass sein Zuhause und seine Familie von den Mursaat getötet wurden. Er pflanzte den Samen auf den Gräbern seiner Familie und schwor sich, nie wieder zu kämpfen.

1072 n.E. floh der, zu diesem Zeitpunkt pazifistische, Zentaurenprophet Ventari auf Grund des krytanischen Bürgerkriegs aus seiner Heimat in Maguuma an die befleckte Küste, wo er sich mit Ronan anfreundete.

Zusammen bauten sie eine Zuflucht nahe dem heranwachsenden Blassen Baum, für jene, die Frieden und Schutz suchten.

Während der Blasse Baum heran wuchs, wurde der Krieg zwischen Menschen und Zentauren immer brutaler. Immer weniger Leute hörten auf Ventaris Worte und die Zuflucht schrumpfte. Bevor Ventari 1180 n.E. verstarb gravierte er seine Lebensweisheiten in eine Steintafel, welche er an den Fuß des Blassen Baumes setzte, in der Hoffnung Reisende würden es lesen. Der Blasse Baum wuchs um die Tafel herum, und

wuchs mit den Worten darauf auf. Auch die Erinnerung an Gespräche zwischen Ventari und Ronan, über Krieg und Frieden, blieb in ihrem Gedächtnis.

Über einhundert Jahre später formten sich die ersten goldenen Früchte an dem Blassen Baum. 1302 n.E. öffneten sich diese und brachten die Erstgeborenen der Sylvari zum Vorschein. Die Tafel am Fuße des Blassen Baumes und der Traum der Träume leiteten die Erstgeborenen, welche durch die Moral und die Ethik von Ventaris und Tapferkeit Ronans geprägt wurden.

1304 n.E. erwachten die Zweitgeborenen. Der Erste von ihnen war Cadeyrn, welcher später den Alptraumhof gründen sollte. Nach den Zweitgeborenen begannen die Sylvari in wesentlich kürzeren Abständen von einander zu erwachen.

Nach dem Erwachen der Zweitgeborenen wurde der Erstgeborene Malomedies von Asura gefangen genommen, um an ihm Experimente durchzuführen. Als diese jedoch erkannten, dass es sich bei dem Sylvari um ein fühlendes Wesen handelte, brachten sie ihn in den Hain zurück und schlossen Frieden mit dem Baumvolk.

1327 n.E. wurde das Vertrauen der anderen Völker in die Sylvari durch die Aktionen der Zweitgeborenen Scarlet Dornstrauch schwer erschüttert. Vor allem in Löwenstein. Dazu kam das durch sie ausgelöste Erwachen des Altdrachen Mordremoth, welches zeigte, dass das Volk des Blassen Baumes nicht, wie bis dato angenommen, immun gegen den Einfluss aller Altdrachen sei. Der Blasse Baum selbst wurde von Mordremoth angegriffen, worauf der Baum in einen fast schon komatösen Zustand fiel, wobei die direkten Auswirkungen auf das Volk nicht bekannt sind.

1328 n.E. fand man heraus, dass die Sylvari eigentlich eine "gereinigte" Form von Mordrem sind, geboren vom Blassen Baum, der auf unbekannte Weise von Mordremoths Einfluss geheilt wurde. Eine große Anzahl an Sylvari wurden von Mordremoth korrumpiert, was zur Zerstörung der Paktflotte führte, die auf dem Weg war einen Frontalangriff auf den Altdrachen auszuführen. Wobei nicht genau bekannt ist, wie oder warum und wieso die Sylvari nicht vollständig unter der Kontrolle des Altdrachen stehen.

Nach dem Tod Mordremoths erlischt auch seine Stimme in den Köpfen der Sylvari.

2 Physiologie



Die Physiologie der Sylvari unterscheidet sich stark von der anderer Völker. Sie besitzen innere Organe, diese differenzieren sich jedoch stark von denen der Menschen. Sie bestehen aus pflanzlicher Materie und ihre Haut aus Blättern oder Rinde. Ein Gebiss ist beispielsweise aus Blättern, Ranken oder auch Rinde geformt, die sich zusammen pressen und so eine Silhouette bilden. Wenn man jedoch genau hinsieht, kann man Fasern und Löcher in der Struktur erkennen. Statt aus Knochen und Fleisch besteht ein Arm aus einer dichten Masse aus zusammengewebten Stängeln und Blättern mit Holz in der Mitte, die wie ein Glied funktionieren. Sylvari haben lumineszierende Zellen in ihrer Haut, wegen denen sie im Dunkeln glühen. Sylvari haben eine deutlich niedrigere Körpertemperatur als beispielsweise Menschen. Sie sind üblicherweise deutlich schmäler und im Durchschnitt grob einen Kopf kleiner als Menschen. Außerdem sind Sylvari in der Lage Wärme und Kälte zu empfinden.

Das Aussehen von Sylvari kann sehr stark von bestimmten Lebensweisen beeinflusst werden. Als [Beispiel](#) gilt hier der Zweitgeborene Canach, der durch eine sehr harte Zeit gehen musste, was sich stark auf sein Erscheinungsbild ausgewirkt hat.

Sylvari sind Allesfresser. Sie müssen wie alle anderen Völker auch essen und trinken und werden durch die Wirkung von Alkohol beeinträchtigt. Sylvari benötigen Schlaf und genießen Sonnenlicht, können jedoch nicht davon leben, wie es andere Pflanzen können. Sie haben einen Magen-Darm-Bereich in ihrem Körper, in dem sie das Material zersetzen, genau wie ein Mensch, und verwenden dann diese Stoffe als Energie für ihren Körper. Ihr Magen hat optisch eine starke Ähnlichkeit mit einer Kannenpflanze, und sie müssen Kot ausscheiden, der starke Ähnlichkeit mit Mulch hat. Ihr Blut ist ein klebriger gelber Harz-Saft, der sich in ihrem Körper bewegt. Auch wenn sie bluten können, haben Sylvari weder Puls noch Blutdruck, da ihnen ein Herz wie wir es kennen fehlt. Sie atmen mehr wie Pflanzen, als wie Menschen, da ihre Atemorgane sich deutlich von den Lungen der Menschen unterscheiden. Daher sind sie auch von giftigen Gasen und ähnlichem betroffen.

Niemand weiß wie lange Sylvari leben können. Ihre Ältesten erwachten 1302 n.E. und keiner von ihnen hat bis jetzt Alterserscheinungen gezeigt oder ist an Altersschwäche verstorben.

Sylvari haben männliche und weibliche Geschlechtsmerkmale und die externe Biologie ist für beide Geschlechter akkurat. Sie können sich jedoch nicht fortpflanzen. Dazu fehlen ihnen die nötigen inneren Organe. Das Geschlecht jedes einzelnen Sylvari wird von dem Blassen Baum bestimmt. Sie sind dazu in der Lage untereinander und mit Mitgliedern anderer Völker Sex zu haben. Sie haben jedoch keine Brustwarzen.

Wenn Sylvari Verletzungen erleiden schließen Ranken aus der umliegenden Körperoberfläche die Wunden ab, wobei keine Narben hinterlassen werden*. Sie heilen generell in der selben Geschwindigkeit wie Menschen. Sylvari mit dünner heller Blatt-Haut weisen bei Verletzungen oft ein Äquivalent zu blauen Flecken auf, wie es bei Menschen normal ist. Jedoch sind diese Flecken hellgelb, basierend auf der Farbe ihres "Blutes". Sie sind näher mit der Vegetation verwandt, als mit den anderen Völkern Tyrias, und können daher keine für beispielsweise Menschen üblichen Krankheiten bekommen. Was nicht heißt, dass Sylvari nicht krank werden können.

Theoretisch können sie verlorene Körperteile wieder nachwachsen lassen, was aber Jahre bis Jahrzehnte dauern kann.

Sylvari können Rüstungen und Kleidung wachsen lassen. Ihre Körper kreieren hierfür blattartige Bedeckungen, Ranken und Blätter, die sie in die Form von Kleidung bringen. Wenn sie die Blattkleidung wieder entfernen möchten, stoßen die diese einfach ab, vergleichbar mit einem Menschen, der seine Haare schneidet. Dies heißt jedoch nicht, dass alle Sylvari zwangsweise Blattkleidung tragen müssen. Je nach persönlicher Vorliebe, tragen sie auch Kleidung und Rüstungen anderer Völker, oder stellen diese selber her.

*Trotz der Developer-Aussage, dass bei Sylvari keine Narbenbildung eintritt, gibt es inzwischen im Spiel Gesichter, die relativ eindeutige Narben zeigen.

3 Erwachen

Die Sylvari erscheinen gänzlich ausgewachsen aus Schoten, die an dem Blassen Baum heran wachsen. Die Schote fällt aus großer Höhe zu Boden, weshalb nicht alle Sylvari ihr Erwachen überleben. Vor ihrem Erwachen existieren sie im Traum der Träume, in dem sie von den Erinnerungen anderer, älterer Sylvari

lernen. Jeder bekommt individuelle Erinnerungen zu sehen, die jeden einzelnen auf das Leben vorbereiten sollen, und ihre Persönlichkeit schon früh formt.

Die ersten Wochen nach dem Erwachen sind für die neu erwachten Sylvari sehr entscheidend, was ihre Zukunft angeht. In der Zeit kümmern sich Mentoren und andere neu erwachten um sie, und helfen ihnen ihren Weg zu finden, und über die anfängliche Desorientierung hinweg zu kommen. In dieser Zeit könnte man manche noch als naiv bezeichnen, was sich aber durch ihre schnelle Auffassungsgabe sehr schnell wieder ändert.

Zitat von Ree Soesbee

Einiges haben sie im Traum gelernt und einiges, nachdem sie erwacht sind. Ein Sylvari, der in die Welt hinaus geht, ist, sagen wir... zwei Jahre alt. Also muss man sich vorstellen, dass die ganze Kindheit auf 2 Jahre reduziert wird. So viel Zeit hatte man nur zum Lernen.

Es ist möglich dass Sylvari blind, stumm oder mit anderen Behinderungen erwachen. Das kann passieren, wenn ihre Schote vor dem Erwachen beschädigt wird, oder es schlicht zu einer seltenen Missbildung kommt. Auch psychische Beeinträchtigungen können schon beim Erwachen vorkommen, wie beispielsweise Ceara direkt nach dem Erwachen demonstriert hat, dass es ihr stark an Einfühlungsvermögen fehlte.

Neu erwachte Sylvari werden als Schössling bezeichnet.

4 Kultur

Die Sylvari sind immer noch eine sehr kleine Rasse, sie haben bei weitem nicht die Größe der Charr-Legionen.

Sie sind im Normalfall ehrlich, direkt, wissbegierig und oft auch leichtgläubig. Der Traum der Träume sorgt durch die unterschiedliche Aufteilung von Wissen und Erfahrung an die Heranwachsenden dafür, dass die Individualität der einzelnen bestehen bleibt. Die wenigsten von ihnen kennen Leid, Argwohn oder Hass. Die Sylvari haben kaum Geschichte oder Traditionen, wie sie die älteren Völker haben. Aber sie haben eine empathische Verbindung zu einander. Mit der Hilfe der Erstgeborenen und dem sanften Ruf des Traumes, bereisen viele Sylvari inzwischen ganz Tyria.

Jedoch sind Sylvari keine kindlichen Wesen, die ein Wunder in jedem Grashalm sehen. Zwar sind sie sehr neugierig aber nicht naiv. Sie wurden in eine Welt des Krieges geboren und ihr eigenes Zuhause, der Hain, ist ständig bedroht. Sylvari lernen schnell, dass sie von anderen Leuten betrogen werden könnten, der Tod schmerzhaft ist und Böses existiert. Trotzdem können Sylvari sehr emotional reagieren, da sie keine Kindheit erlebt haben, sind ihre Emotionen manchmal ein wenig zu stark. Junge Sylvari müssen erst verstehen, was die Gefühle in ihnen bedeuten. Sie sind in ihnen noch sehr mächtig und sie haben nicht diese gewachsene defensive Haltung, die man als Erwachsener bekommt. Sie reagieren nicht wie Babies oder Kinder, sondern oft so leidenschaftlich, dass man sie dann nicht gerne um sich hat. Manchmal sind sie sehr schwierig.

Zitat von 'Ree Soesbee

Wir wollten nicht, dass die Sylvari kindlich sind und wir wollten sie nicht naiv wie Babies durch die Welt laufen lassen. Sie sind starke, zähe, ernsthafte Leute. Sie haben nur einfach nicht wirkliche Erfahrung mit den Dingen, die sie kennen.

Als Nachkommen des Blassen Baumes haben die Sylvari eine spezielle Verbindung zu Pflanzen. Oft haben sie eine empathische Verbindung zu diesen und besitzen magische Fertigkeiten, die ihnen erlauben Pflanzen in nützliche Gegenstände wachsen zu lassen, wie beispielsweise Rüstungen oder Waffen.

Da sie auch selbst pflanzlicher Natur sind, ist es ihnen möglich, die Emotionen anderer Sylvari zu spüren, sofern diese stark genug sind. Hierbei bekommen sie dazu jedoch keinerlei Informationen, außer das Gefühl selbst. Trotzdem verbindet dies alle Sylvari und gibt ihnen ein Gefühl der Zugehörigkeit.

Sie leben viel mehr in Harmonie mit ihrer Umwelt als es andere Rassen. Lieber nehmen sie einen existenten Baum, und formen ihn zu einem Lebensraum um, als ein Gebäude aus Steinen zu bauen. Sie ziehen es vor ihre Nahrung aus der Natur zu bekommen, in den Wäldern zu finden, statt einen Garten anzulegen. Obwohl sie einen Garten haben, empfinden sie es so, dass die ganze Welt ihr Garten ist und sie mit ihm in Gleichgewicht leben, von ihm belohnt werden.

Nachdem alle Sylvari von dem Blassen Baum abstammen, könnte man sie alle als Familie bezeichnen. Jedoch ist die Familienbande nicht sonderlich stark. Eher könnte man es mit entfernten Verwandten vergleichen. Dabei gibt es jedoch Ausnahmen. Beispielsweise Zwillinge, die in der selben Schote erwacht sind, oder jene die ihren Traum teilten. Wobei letzteres schnell auch einmal in einer Liebschaft enden kann. Für einen Sylvari ist Liebe etwas spirituelles und ewiges, unabhängig von physischer Form und Kontakt, und Sexualität ist einfach ein natürlicher Teil des Lebens. Sie denken nicht in der Art und Weise, wie Menschen daran, auch da ihnen der natürliche Drang zur Reproduktion fehlt. Für sie ist der Geist, der Charakter einer Person wichtig, egal welches Geschlecht diese Person hat. Und wenn sie sich verlieben, dann aufgrund des Charakters der anderen Person, unabhängig von dem Geschlecht oder der Rasse. Sie müssen nicht miteinander Sex haben, es ist kein bipolares System, es ist ein System, bei dem es um Seelenverwandtschaft geht. Sylvari verlieben sich in diejenigen, die sie inspirieren und für sie ist das die wichtigste Eigenschaft.

Sylvari haben eine agnostische Einstellung gegenüber den menschlichen Göttern. Sie wollen Beweise für deren Existenz und deren Wirken. Sie verehren Ventaris Tafel als ihr heiligstes Artefakt und Dokument. Auch der Blasse Baum wird von den Sylvari verehrt, jedoch mehr als weise Mutter, anstatt als ein göttliches Wesen.

Die Sylvari haben eine Art Berufung zur wilden Jagd, jedoch erhält nicht jeder Sylvari diesen Ruf. Ein Sylvari, der einen Ruf zur wilden Jagd erhielt, bekommt nach Erfüllung nicht unbedingt einen neuen. Aber dieser Ruf erfolgt, wenn der Baum erkennt, dass etwas passiert, das sehr schlecht ist. Beispielsweise wenn die Drachen einen Ort angreifen und alle Menschen dort töten. Einige Sylvari, die in der Gegend sind oder ein Sylvari, der besonders gut geeignet ist, um die Situation zu handhaben, fühlt sich dann plötzlich berufen, nach Norden zu

gehen, aufgerufen, an diesen Ort zu gehen. Wenn er dort ankommen ist wird er sich dazu berufen fühlen, den Menschen zu helfen und die Drachendiener zu besiegen. Diese Art der wilden Jagd oder diese Art der Suche kommt unbewusst aus dem Traum. Es kommt von dem Baum, mit seinem Sinn für Tyria, für das, was getan werden muss, um die Welt vor den Drachen zu retten. Sowohl der Blasse Baum, als auch die Sylvari können die Verderbnis der Drachen im Land spüren.

Nicht jeder Sylvari will immer kämpfen. Manchmal will er ein Hufschmied sein, manchmal anderweitig sein Volk unterstützen. Alle Sylvari haben einen gemeinsamen Sinn dafür, dass die Drachen böse sind und dass deren Schergen vernichtet werden sollten. Ein Sylvari zieht eventuell in den Kampf, aber nicht mit einer Armee, weil es nicht sonderlich viele Sylvari gibt. Eher wird er den Leuten beim Kampf gegen ihn helfen. Er wird dorthin gehen und der Held sein, der eine kleine Gruppe von Hylek führt, um ihr Volk von den Drachen zu befreien. Oder den Quaggan helfen einer schreckliche Bestie, die Jagd auf sie macht, zu entkommen.

Die Sylvari neigen dazu, ihre Toten zu begraben. Der Körper wird der Erde zurückgegeben. Aber er ist viel weniger wichtig als die Seele, denn die Sylvari wissen nicht viel über die Nebel. Sie sind nicht ganz sicher, was die Nebel für sie bedeuten, aber sie kennen den Traum. Und in Ihrem Traum sind ihre Erinnerungen immer noch am Leben.

5 Ventaris Tafel

ylk4Jfd.jpg and or type unknown

Die Worte des weisen Zentauren Ventari sind in diesen Stein gemeißelt. Mehr als nur ein einfaches Relikt, stellt diese Tafel das moralische Fundament der Sylvari-Gesellschaft dar.

- I. Lebt gut, in vollen Zügen, und vergeudet nichts.
- II. Keine Angst vor Schwierigkeiten. Harter Boden stärkt die Wurzel.
- III. Der einzig dauerhafte Friede ist der Friede in Eurer Seele.
- IV. Alles hat ein Recht darauf, zu wachsen. Die Blume ist die Schwester des Unkrauts.
- V. Lasst ein Unrecht nie zu Bösem reifen oder Leid.
- VI. Handelt weise, doch handelt.

6 Zyklen

Die Sylvari glauben dass der Tagesabschnitt in dem sie erwachen einen direkten Einfluss auf die jeweilige Persönlichkeit, die Interessen und die Talente hat. Selbst wenn Sylvari nicht von Anfang an die Eigenschaften ihres Zyklus aufweisen sollten werden sie dennoch auf Grund ihres Hauses (siehe Regierung) über längere Zeit durch diesen beeinflusst. Die jeweiligen Zyklen können wie auch die Jahreszeit ihres Erwachens einen starken Einfluss auf das Äußere der Sylvari haben.

50px-Biographie_Sylvari_Zyklus_des_Morgengrauens.png

Zyklus des Morgengrauens

00:00 - 06:00

Im Morgengraun erwachte Sylvari sind redegewandt, diplomatisch und vorausschauend.

Wir sind auf besonders enge Weise mit unserer Umgebung verbunden und ausgesprochen einfühlsam, auch anderen Völkern gegenüber.

50px-Biographie_Sylvari_Zyklus_des_Tages.png

Zyklus des Tages

6:00 - 12:00

Tagsüber erwachte Sylvari lösen Probleme,

indem sie auf direkten Konfrontationskurs gehen. Wir sind die Krieger,

Jäger und Reisenden, die alles selbst erleben und am eigenen Leib

erfahren, und die die Aufregung der Gefahr genießen, um sich wahrhaftig am Leben zu fühlen.

50px-Biographie_Sylvari_Zyklus_der_Abendd%C3%A4mmerung.png

Zyklus der Abenddämmerung

12:00 - 18:00

In der Abenddämmerung erwachte Sylvari sind von Natur aus neugierig und nachdenklich.

Wir lieben es zu lernen und verbringen unsere Zeit mit Lesen und Studium. Wir sind intelligent und die Komplexität der Magie fasziniert uns.

50px-Biographie_Sylvari_Zyklus_der_Nacht.png

Zyklus der Nacht

18:00 - 00:00

Des Nachts erwachte Sylvari sind Geheimniskrämer und zurückhaltend mit Informationen.

Wir treffen unsere eigenen Entscheidungen und kommen und gehen, wann es uns beliebt, körperlich wie geistig immer auf der Höhe.

7 Regierung

In erster Linie führt der Blasser Baum das Volk der Sylvari an. Diverse Sylvari dienen als Botschafter bei den anderen Völkern Tyrias und senden ihre Berichte an den Avatar des Baumes, damit sie über Vorgehensweisen entscheiden kann. Bei schweren Entscheidungen ruft der Blasser Baum die Erstgeborenen und Sylvari mit speziellem Wissen passend zu der Situation zusammen.

Als das Volk noch jung war brauchten sie keine Regierung. Es gab den Blassen Baum, die Erstgeborenen und es war eine Kommune, die klein genug war, um auf eine Regierung verzichten zu können. Als das Volk zu wachsen begann, übernahmen einige der Erstgeborenen die Rollen von Anführern, Lehrern und Organisatoren für ihre jüngeren Geschwister. Die Erstgeborenen sind die weisesten und bewandertsten, und die anderen Sylvari haben großen Respekt vor ihnen. Selbst innerhalb der Hierarchie des Alptraumhofs genießt die Erstgeborene Faolain sehr viel Respekt und Autorität, was ihr den Titel der Großfürstin einbrachte.

Bei den Erstgeborenen, die sich primär um Führungsrollen innerhalb des Hains kümmern, handelt es sich um die Koryphäen, die Anführer der vier Häuser, welche die jeweiligen Zyklen repräsentieren. Diese vier können als eine Art Regierung unter dem Blassen Baum gesehen werden, da sie sich explizit um die täglichen Abläufe innerhalb des Haines und auch die politischen Interaktionen mit anderen Völkern im Namen der Sylvari kümmern.

8 Sylvari und die Altdrachen

Sylvari sind immun gegen die Verderbnis der meisten Altdrachen, da sie technisch gesehen bereits Drachendiener sind. Sie sind eine gereinigte Form von [Mordrem](#), geboren vom Blassen Baum, der auf unbekanntem Weg von Mordremoths Einfluss geheilt wurde. Deshalb waren Sylvari auch sehr anfällig für den Ruf des Altdrachen Mordremoth, bis zu dem Punkt, dass es reichen konnte sich dem Altdrachen zu nähern, um von ihm kontrolliert zu werden. Die Sylvari nannten dieses Phänomen "Den Ruf" und sie mussten unentwegt dagegen ankämpfen. [Lautlose](#) waren besonders anfällig, da sowohl der Traum als auch der Alptraum vor dem Einfluss des Drachen schützten, wenn auch nicht gänzlich. Deswegen war es Mordremoth auch möglich manche Lautlose über deutlich größere Distanz zu korrumpieren. Als Beispiele hierfür gelten [Aerin](#) und [Scarlet Dornstrauch](#). (Es gibt keine offizielle Aussage dazu, dass Scarlet tatsächlich eine Lautlose ist, aber es besteht eine große Ähnlichkeit darin, wie sie die Verbindung zum Traum abschottete und den Schutz des Blassen Baumes ablehnte)

Sylvari, die dem Ruf Mordremoths gänzlich erlagen, wurden ein Teil der Mordrem-Wacht, während jene, die geringfügiger korrumpiert wurden, schlicht wahnsinnig wurden. Wenn Sylvari ein Teil der Mordrem-Wacht wurden, änderte sich ihr Aussehen dramatisch. Ihre Körper wuchsen sowohl in die Höhe, als auch in die Breite. Sie wurden grob 20% größer und wirkten deutlich muskulöser. Außerdem entwickelten sie eine Art natürliche Rüstung. Ihre äußere Schicht verwandelte sich von einem weichen Pflanzenmaterial in eine gehärtete Rindenpanzerung, die sie vor gegnerischen Angriffen schützte.

Sie durchlebten auch eine psychische Transformation: Obwohl die verwandelten Sylvari ihre Intelligenz, ihr Gedächtnis und die Fähigkeit zu sprechen behielten, gaben sie sich zur Gänze Mordremoth hin, den sie als ihr Schicksal annahmen und lehnten den Traum und den Albtraum ab. Manche taten sogar ihre Missachtung für den Blassen Baum kund und machten ihrem Ärger darüber Luft, dass ihr Mutterbaum ihnen so lange ihre vermeintliche Berufung vorenthalten hatte. Sie glaubten, die Wylden Jagden waren nur dazu gedacht, sie von ihrem eigentlichen Zweck abzulenken.

Die Mitglieder der Mordrem-Wacht zeichneten sich außerdem dadurch aus, dass sie versuchten, weitere Diener für den Dschungeldrachen zu mobilisieren. So versuchten sie, ihre Sylvari-Brüder für ihre Sache zu gewinnen. Sie nahmen Gefangene und brachten sie zu ihrem Meister. Mit den vermoderten Pflanzen Mordremoths erschufen sie mit großem Geschick Mordrem-Versionen aller Kreaturen. Dabei spielte es keine Rolle, ob ihre Opfer am Leben waren oder nicht. Die Mordrem-Wacht konnte auch tote Leiber in Sklaven der Drachenarmee verwandeln.

9 Die Lautlosen

Die Lautlosen sind eine Gruppe von Sylvari, die sich dazu entschieden haben, sich von der Stimme des Blassen Baumes abzuschotten. Sie nutzen eine Art Meditation bzw. mentale Übung, um die Verbindung zum Traum, dem Blassen Baum und allen anderen Sylvari zu unterbinden. Diese Übung muss regelmäßig wiederholt werden, da die Wirkung nicht von Dauer ist und es keine Möglichkeit gibt die Verbindung permanent zu trennen. Diese Form der Meditation wurde von einem der Erstgeborenen entwickelt, jedoch ist nicht bekannt von welchem.

Sollte der Blasse Baum jedoch einen Lautlosen kontaktieren müssen, ist es weiterhin möglich. Es bereitet dem Baum nur mehr Mühe.

Dadurch, dass Sylvari die Verbindung zum Blassen Baum unterbinden, verlieren sie auch den Schutz vor der Korruption der Altdrachen, den der Mutterbaum den Sylvari normalerweise verleiht. Dies bezog sich wohl nur auf die Verderbnis Mordremoths, denn Sylvari sind bekanntermaßen gegen den Einfluss der anderen Altdrachen immun.

Es sind mehrere Gründe bekannt, weswegen Sylvari zu Lautlosen werden.

Manche empfinden die Verbindung zum Blassen Baum als einen konstanten Druck, dem sie entfliehen wollen. Beispielsweise wenn ihnen ihre Wylde Jagt über den Kopf wächst. Andere erwachen mit einer ausgesprochen großen Empathie, wodurch sie permanent "[emotionalem Lärm](#)" ausgesetzt sind. Wieder andere empfinden die Verbindung zum Traum als "Fluch, der sich mit Gewalt ihren Hals hinab presst, bis sie fast ersticken".

In der Ventry-Bucht gibt es eine Siedlung der Lautlosen, auf der Insel des Trauenden Steins. Früher gab es noch Lautlose in der Naulskopf-Zuflucht und Falias-Dorf, dort wurden sie jedoch von Mitgliedern des Albtraumhofes verjagt, die kamen um die Lautlosen zu rekrutieren.

10 Quellen

[Offizielles Guild Wars 2 Wiki](#)

[Devblog Dream and Nightmare](#)

[Devblog The Sylvari Soul](#) ([backup](#))

[Interview mit Martin Kerstein](#) ([backup](#))

[Interview mit Ree Soesbee und Kristen Perry](#) ([backup](#))

[Korrektur von Martin Kerstein auf Guild Wars 2 Guru](#) bzg. der Wahl der Geschlechter - Wurde gelöscht

[Offizielle Vorstellung der Sylvari auf gw2.com](#)

[Ree Soesbee beantwortet Fragen zu Sylvari auf Guild Wars 2 Guru](#) - Wurde gelöscht

[Scott McGough über die Änderungen an Canach](#) ([backup](#))

[Kristen Perry über das Design der Sylvari](#) ([backup](#))

[Wiispace Interview mit Ree Soesbee](#) ([backup](#))

[TowerTalk LoreSpecial: Sylvari](#) ([backup](#))

[TowerTalk mit Ree Soesbee](#) ([backup](#))

[Gelöschter Blogpost von Kristen Perry über Brüste bei Sylvari.](#)

[Lore Q&A mit Scott McGough](#)

[Fanfragen beim chinesischen Beta-Event](#)

[Nymlesias E-Mail-Konversation mit Ree Soesbee](#)

[Aufzeichnungen aus Rata Novus Teil 2](#)

[Buch "Guild Wars 2 Die Geister von Ascalon"](#) (Seiten 12, 20)

[2RP's Lore Interview mit ArenaNet - Lautlose und Albtraumhof](#)