

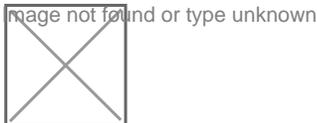
Albtraumhof

Inhaltsverzeichnis

- [1 Geschichte](#)
- [2 Erscheinung](#)
- [3 Verhalten und Ideologie](#)
- [4 Struktur und Hierarchie](#)
- [5 Ränge und Titel](#)
- [6 Mitglieder](#)
- [7 Die Lautlosen und der Albtraum](#)
- [8 Gebiete](#)
- [9 Zitate](#)
- [10 Hilfreiche Dialoge](#)
- [11 Trivia](#)
- [12 Quellen](#)

Eine Gruppe von Sylvari, die sich von den Lehren des Ventari abgewendet haben.

Spoiler-Warnung für diverse Bereiche des Spiels (Charaktere, Npc, persönliche Charaktergeschichte, HoT, PvE)



Ein Sylvarileben kann sich nach einer der drei Hauptphilosophien richten – Es gibt *Träumer*, *Lautlose* und *Albtraumhöflinge*.

Der Albtraumhof ist eine Gemeinschaft von Sylvari, die die Lehren von Ventaris Tafel ablehnen. Sie umklammern die Finsternis, der sie im Traum der Träume begegnen und sind versucht diese zu verstehen, indem sie den Traum mit finsternen Taten nähren. Diese sollen in den Blassen Baum einfließen und so die noch ungeborenen Sylvari von den Lehren Ventaris wegführen. Der Albtraumhof ist eine starke Gruppierung. Er wird nicht nur mit jedem Jahr, in dem Sylvari geboren werden, stärker, sondern auch, weil sie den Traum immer mehr in einen Albtraum umkehren. Wenn der Baum aufgibt, würde der Traum nur noch ein Albtraum sein. Das eigentliche Ziel des Albtraumhofes ist es, den Blassen Baum selbst zu verderben, um ihn durch ihre verdrehten Ideale dazu zu bringen, die Sylvari von den Fesseln der Tafel Ventaris und der Philosophie eines Zentauren und eines Menschen zu befreien.

Der Albtraumhof sieht sich selbst nicht als verderbt oder böse an und grausame Taten sind für ihr Verständnis ganz normal. Zu Anhängern des Albtraums gewordene Sylvari, können nie wieder zurück zum Traum. Sind sie erst einmal zum Hof konvertiert, sind diese Abwandlungen dazu gezwungen, entsetzliche Taten zu begehen, um Alles bis auf das das letzte Bisschen Tugend auszumerzen. Um das zu erreichen, gibt es spezielle dunkle Mahnwachen (1)(14), die verdorbene Turniere und andere abscheuliche Akte beinhalten, um die ganze Zeit über zum Wachstum des Albtraums innerhalb des Traums beizutragen. Albtraumhöflinge können eine spezielle Dunkle Jagd haben, das als Gegenstück zur Wylden Jagd der Sylvari

gesehen werden kann, um den Albtraum zu erweitern.

Der Anteil der zum Albtraumhof übergelaufenen Sylvari beläuft sich auf schätzungsweise 10-15 Prozent der Sylvari-Gesamtbevölkerung.

Obwohl böse Sylvari existieren, stehen die Meisten dafür ein, was richtig ist. Selbst jene, die dem Albtraum unterliegen verabscheuen die Alldrachen.(4)

Albtraumhöflinge sehen den Kampf gegen die Drachen nicht als vorrangiges Hauptziel an. Sie sind sich einig, dass die Drachen schlecht sind, aber ihr primäres Ziel ist es, die Sylvari zu befreien. Trifft jedoch der Hof auf Drachendiener, so wird er sie bekämpfen. Es ist kein Weg ist bekannt, wie man den Einfluss des Albtraumes auf den Traum stoppen kann. (1)

1 Geschichte

Der Albtraumhof wurde von dem Zweitgeborenen Cadeyrn gegründet, da er der Überzeugung war, dass die Sylvari im Kampf gegen die Alldrachen alles tun sollten, was nötig ist und Ventaris Tafel sie daran hindere.

Cadeyrn fand Sylvari, die seine Ansichten teilten, darunter auch die Erstgeborene Faolain, die den Albtraum schon selbst erfuhr. Sie nahm später den Platz als Oberhaupt des Albtraumhofes ein und verlieh sich selbst den Titel Großherzogin. Seitdem hat Faolain mehrere Male versucht Caithe auf ihre Seite zu ziehen. Caithe glaubte verantwortlich zu sein, der Entführung von Sylvari ein Ende setzen zu müssen und reiste zum Zwielichtgarten - dem Hauptsitz des Albtraumhofes. Sie schaffte es Faolain zu besiegen, doch diese floh aus dem Zwielichtgarten.

Seitdem kämpfen die Höflinge Fyonna, Leurent und Vevina um ihr Vermächtnis - einen Albtraumbaum, der, wenn man ihn unter seine Kontrolle bringt, einem die dunkelsten Verlangen des Albtraumes verwirklichen kann. Sylvari die unter dem Schutz der Hainhüter den Zwielichtgarten wieder umbauen wollen, geraten in Konfrontation mit den dort verbliebenen Albtraumhöflingen, die immer noch erbittert um den Baum konkurrieren.

Im Jahre 1326 AE stellte eine Gruppe Albtraumhöflinge Scarlet Dornstrauch einen Teil des Zwielichtgartens zur Verfügung und erlaubten den Ätherklingen dort eine Basis zu errichten. Später schloss sich eine Gruppe von Höflingen mit einer Gruppe Krait zusammen und dienten Scarlet als Toxische Allianz. Wie die Höflinge davon profitierten ist unklar.

2 Erscheinung

Allein dem Aussehen nach kann man nicht sagen, ob jemand zum Albtraumhof gehört. Sie sehen aus wie jeder andere Sylvari. (1)

3 Verhalten und Ideologie

Sie sind eine offene Gruppierung, werden jedoch abgelehnt und wandern auch nicht offen durch den Hain. Sie haben geheime Treffen im Wald und kleine Gruppen, die versuchen, die Träumer zu bekehren um dann einfach in der Menge wieder zu verschwinden. Albtraumhöflinge leben in eigenen Dörfern, auch Enklaven genannt, in denen sie sich versammeln, Pläne schmieden und Schmerz und Zerstörung verursachen, um den Traum zu verderben.

Die Sylvari des Albtraumhofes teilen nicht einheitlich die selbe Denkweise. Manche Höflinge predigen darüber den Traum und Albtraum ins Gleichgewicht zu bringen und nur die zum Albtraum zu konvertieren, die bereit sind beizutreten. Andere wiederum wollen den Traum vollends überwältigen und zwingen Sylvari gewaltsam zum Hof. Letztendlich sind jedoch alle Höflinge davon überzeugt, ihr Weg des Albtraumes sei richtig, selbst wenn er ihnen aufgezwungen wurde. Sie sind bereit andere Sylvari vom Albtraum zu überzeugen, wie auch immer sie es anstellen.

Albtraumsylvari haben sehr starke Rachegefühle – dunkle Gefühle geben ihnen und ihrem Albtraum Macht. Die dunkle Freude, Anderen Sylvari etwas an zu tun, geht in den Traum über. Sie haben zwar wegen ihrer Vergangenheit einen starken Hass auf Asura, aber anderen Rassen etwas an zu tun, beeinflusst den Albtraum nur wenig, deshalb beschäftigen sie sich geradezu zwanghaft mit der Befreiung des Blassen Baums. Sobald der Baum frei ist, würden sie sich mit dem Rest der Welt befassen.

Normalerweise bleiben Höflinge unter sich. Ausnahmen sind die Toxische Allianz und finstere Triade. Gelegentlich lassen sie sich auch auf einen Handel mit anderen Rassen ein, wenn die Abmachung ihnen nützlich erscheint. (wird ergänzt Noxia + funkenschwärmer+triade +witwe+skritt)

4 Struktur und Hierarchie

Sie haben eine viel bessere Struktur und Hierarchie, als die Träumer, da sie nicht über den Baum verfügen, haben sie keine Verbindung zu dessen sanfter Weisheit oder zum Traum, und müssen besser organisiert sein. Es gibt Einzelne im Albtraumhof, die die Macht ergriffen haben und über die anderen befehlen. Diese ranghohen Sylvari sind verantwortlich und auf diese berufen sich die Anderen.

Der Hauptanteil des Albtraumhofes hat ein Ausbildungssystem, in dem niederrangige Mitglieder den Höherwertigen dienen. Mitglieder erhalten Ränge je nachdem wie erfolgreich sie es allein schaffen den Albtraum verbreiten.

Es gibt mehrere Splittergruppen und nicht alle teilen die selben Strukturen ordnungsgemäßer Ränge und Namen. Ein paar kleinere Fraktionen sind dafür bekannt: Die Exile Hoffnungsschwund und Giftpest - und Jene, die sich der Toxischen Allianz angeschlossen haben. Sie sind auch bekannt für Auseinandersetzungen zwischen hochrangigen Mitgliedern untereinander.

5 Ränge und Titel

Nach dem Beitritt eines Sylvari zum Albtraumhof, welcher von einem rituellen Festumzug begleitet wird, arbeitet er zunächst als Höfling und Bediensteter. Des weiteren kann er sich entscheiden, einem älteren Mitglied des Hofes als *Knappe* oder *Lehrling* zu dienen. Sobald er fähig wird den Albtraum selbst erfolgreich zu verbreiten, wird er zum *Ritter* erhoben. Oft übernehmen sie zusätzliche Titel an, die ihren grausigen Taten entsprechen, um Furcht und Verzweiflung im Namen des Albtraumhofes zu verbreiten und traumatische Erfahrungen zu schaffen.

Die höchsten Ränge werden auch Gefolge genannt, darunter zählen *Baron*, *Graf/Gräfin* und *Herzog/in*. Leistet ein Ritter lange und gut seinen Dienst, kann er von Großfürstin Faolain in dieses Gefolge erhoben werden. Sie verleiht Status und Titel, welche große Verantwortung sowie Respekt und Ansehen in der Hierarchie mit sich bringen. Manche Ritter entscheiden sich dafür, ihre selbst gewählten Namen zusätzlich zu behalten. Beispiele sind "Graf der Klängen" und "Herzogin des Gefrorenen Schnees". All diese Titel sollen die Legenden und den Mythos des Albtraumhofes hegen. Ebenso lassen die Mitglieder des Albtraumhofes ihre Opfer am Leben, um so die Kunde des Terrors weiter zu verbreiten.

Für eine Missachtung der Titel, eine unzulässige oder zu vertraute Anrede, kann man sofort getötet werden.(15)

Es folgt eine Auflistung, der im Spiel existenten Rangbezeichnungen, wobei die Reihenfolge nicht einer Rangfolge gleichzusetzen ist (Im Spiel werden Manche mit und ohne Bindestrich geschrieben):

Spoiler anzeigen

Sylvari

Albtraumhöfling,
Albtraumhof Ritter,
Albtraumhof Marquise,
Albtraumhof-Lehrling,
Albtraumhof-Page,
Albtraumhof-Knappe/in,
Albtraum-Geselle/in,
Albtraumhof Rekrutierer/in,
Albtraumrekrut,
Albtraumhof-Verderber/in,
Albtraumhof-Beschmutzer/in,
Albtraumhof Peiniger,
Albtraumhof Gefährte/in,
Albtraumhof-Henker/in
Albtraumhof-Sklavenhändler,
Albtraum-Wärter,
Albtraum-Zwingerwärter/in,
Albtraumhof-Rudeltrainer,
Albtraumhof-Spinnentrainer,
Albtraumhof-Spinnenzähmer/in,
Albtraumhof-Späher/in,
Albtraumhof Bogenschütze/in,
Albtraumhof-Heckenschütze/in,
Albtraumhof-Hinterhältler/in,
Albtraum-Banner/in,
Albtraumhof-Bogenwächter/in,
Albtraumhof-Wache,
Albtraum-Wächter/in,
Veteran Albtraumhöfling,
Veteran Albtraum-Banner/in,
Veteran Albtraum-Wächter/in,
Veteran Albtraum-Wolfsmeisterin,
Elite Albtraumhof-Eingeweihte/r,
Elite Albtraumhof-Sektierer,
Elite Albtraumhof-Ritter,
Elite Albtraumhof-Bogenschützin,
Elite Albtraumhof-Hexer,
Elite Albtraumhof-Duellant,

speziell die Toxische Allianz

Toxischer Assassine,
Toxischer Höfling,
Toxisches Bollwerk,
Toxische Hülle,
Toxische/r Ritter/in,
Toxischer Hexenmeister,
Veteran Toxischer Assassine,
Veteran Toxischer Höfling,
Veteran Toxisches Bollwerk,
Veteran Toxische Hülle,
Veteran Toxische/r Ritter/in,
Veteran Toxischer Hexenmeister,
Champion Toxischer Assassine,
Champion Toxischer Höfling,
Champion Toxisches Bollwerk,
Champion Toxische Hülle,
Champion Toxische/r Ritter/in,
Champion Toxischer Hexenmeister,

Hunde

Albtraum-Junges,
Albtraum Hund / Albtraumhof-Hund,
Albtraum-Dornenwolf / Albtraumhof-Dornenwolf,
Böser Albtraum-Hund,
Veteran Dornenwolf,
Veteran Riesiger Dornenwolf,
Elite Albtraum-Hund,
Albtraumhof-Dornenwolf,
Albtraum-Alphahund,
Erschrecken der Dornenwölfe: Dornenwolf Scariel und sein Rudel narbiger Dornenwölfe

Spinnen

Jungspinne,
Albtraum-Spinne,
Elite Unterholz-Netzer,
Elite Unterholz-Einsiedler,
Elite Unterholz-Blutfangzahn,
Elite Unterholz-Steinberührung,
Unterholz-Spinnenkönigin (nur ZG),
Malrona (nur ZG),

Hüllen

Albtraum-Hülle,
Elite Albtraum-Hülle,
herbeigerufenen Hülle,
Veteran Herbeigerufene Hülle,

Avatar der Fäulnis,
Instabile Albraumhülle (nur ZG "Elite Flüchtiger Albraum" Sylvari die in Albraumkapseln umgewandelt wurden),
Speiende Hülle,
flammengeweihte Hülle, (nur ZG),
Der Beschmutzer (nur ZG),

Ranke/Wurm

Dschungelwurm-Junges,
Albraumranke,
Elite Albraumranke,
Größere Albraumranke,
Großer Dschungelwurm,

Sonstige

Albraumhof-Jaguar,
Vergängliches Blümchen,
Spinneneiersack,
Albraummörser,
Hexenblüte (ZG),
Explodierendes Gestrüpp,
Veteran Eichenherz,
Veteran Albraum-Moosherz
Albraumparasit -> Albraum-Moosherz
Todgeweihter Schwarm (nur ZG),
lebender Nachtmahr,

6 Mitglieder

Faolain

Faolain ist eine der Erstgeborenen aus dem Zyklus der Abenddämmerung und oberste Anführerin des Albraumhofes.

Selbst unter den verdrehten Hierarchien des Hofes, zollt man Faolain großen Respekt – genug, dass sie den Titel "Großherzogin" beanspruchen konnte.(9)

Faolain und Caithe waren die ersten Erstgeborenen, die sich – schon recht zeitig – vom Blassen Baum entfernten um die Welt zu entdecken, während Andere Erstgeborene blieben und den Baum hüteten oder lediglich die nähere Umgebung des Waldes erkundeten. Tyria zu bereisen, aufeinander angewiesen und die Fähigkeiten des Anderen respektierend, entwickelte sich eine tiefe, innige Liebe zwischen den Beiden – inspirierend und greifbar gleichermaßen.

Als Faolain dem Albraum verfiel, war Caithe bei ihr. Faolain schritt voran auf dem Weg der Dunkelheit, während Caithe zurück wich. Eine einzelne Handlung, die eine enorme Kluft zwischen die Beiden trieb. Bis Caithe dem Albraumhof beiträte, werden sie von einander

getrennt sein, egal wie stark ihre Liebe für einander ist. Immer wieder versucht Faolain sich ihrer Geliebten anzunähern und sie auf ihre Seite zu bringen, doch jedes Mal lehnt Caithe ab und wandelt so am Rand des Albtraums. Weder will sie dem Albtraumhof beitreten, noch kann sie sich dazu bringen, Faolain wirklich zu verlassen. (6)

Im Jahre 1319 NE, folgte Faolain Caithe zu einem brennenden Dorf, das von Zerstörern überrannt wurde. Sie stellte sich Caithe in den Weg und drückte ihr die Hand gegen die Brust, während sie einem Bauern die Kehle mit einem Dolch durchschnitt. Faolains Berührung und das Opfer des Bauern erweckten in Caithe die Dunkelheit, die sie entweder zum Albtraumhof treiben oder umbringen würde.

Faolain verfolgte die Klinge des Schicksals, um die vergiftete Caithe immer wieder zum Überlaufen zum Albtraumhof zu überreden und so den Kampf gegen die Drachen aufzugeben. Als Caithe wegen des Gifts im Sterben lag – unentschieden auf welche Seite sie sich schlagen sollte – bohrte Faolain ihre Finger in den schwarzen Handabdruck über Caithes Herz und trieb die Dunkelheit weiter in sie hinein. In Caithes Erinnerungen versuchte Faolain sie zu überzeugen, wie bedeutungslos ihr Kampf gegen die Drachendiener sei und sich bereits ein neuer Champion namens Glint erhebe. Überrascht, wie sie so etwas wissen konnte, schlug Caithe Faolains Hand fort und bat sie, ihre zu Gift gewordene Liebe in Hass zu verwandeln damit sie gegen den Champion-Drachen kämpfen konnte. Faolain streckte erneut die Hand nach Caithes Herz aus und nahm unter Schmerzen das Gift aus Caithes Körper in ihre eigene Hand auf, woraufhin sich ihre Fingerspitzen komplett schwarz verfärbten und sich die Adern bis zum Ellbogen mit Gift vollsogen. Als Caithe geheilt war, schleppte sich Faolain zitternd davon.(23)

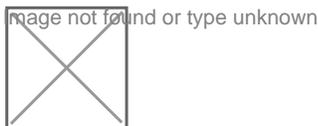
1325 NE reiste Caithe zum Zwielightgarten, um der Entführung von Sylvari ein Ende zu setzen. Ohne Rytlock und Logan, die zu zerstritten für eine Zusammenarbeit waren, schaffte sie es auf sich allein gestellt, Faolain zu besiegen – doch diese floh aus dem Zwielightgarten.

In 1328 NE wurde Faolain zusammen mit anderen Höflingen von Mordremoth gefangen genommen. In einem Käfig zusammen mit Eir Stegalkin hielt sie mehrere Tage ohne Wasser und Nahrung durch, bevor der Paktkommander und sein Team sie zu befreien versuchten. Jedoch erwischte ein Mordrem-Rankenzahn sie und Eir gleich darauf. Selbst zu einem Rankenzahn geworden, traf Faolain auf Caithe, die das Ei von Glint trug, auf welches Faolain unter Mordremoths Einfluss Jagd machen musste. Später wurde Caithe von Rytlock, dem Paktkommander und seinem Team aufgegebelt, als sie Rankenzahn-Faolain verfolgte um sie zu erlösen indem sie sie tötet – was Ihnen letztendlich auch gelang.

Aussehen:

Spoiler anzeigen

Sie wird als düsterer Kontrast zu Caithe – mit schwarzen Haaren, Augen und Nägeln – beschrieben. Mit intelligenten, wachsamem Augen, die unter den geschwungenen, schmalen Brauen hervor blitzen und Zähne in denen sich Flammen widerspiegeln. (23)



Cadeyrn

Cadeyrn erwachte sechs oder sieben Jahre nach den Erstgeborenen als erster Zweitgeborener im Zyklus des Tages. Gerade erst erwacht zeigt sich bei ihm bereits ein hoher Stolz und kleine Anzeichen, der dunklen

Schatten in seinem Inneren. Bald zeichnete er sich als ein fähiger Krieger aus, doch seine Ansichten über die Tafel und seiner verdrehten Ideale nahmen immer mehr zu.

Er konnte sich nie damit abfinden, die Nummer zwei zu sein. Cadeyrn wollte genau soviel Beachtung und Sonderbehandlung vom Blassen Baum, wie die Erstgeborenen genießen, bekam sie aber nie. Selbst später im Albtraumhof, mit Faolain als Anführerin und als ihr Champion, blieb es so – was ihn frustrierte.(3)

Ein paar Ereignisse kurz vor der Gründung müssen wohl der letzte Tropfen gewesen sein:

Niamh weigerte sich Kraitjunge zu töten, die Erstgeborenen nahmen keine Rache an den Asura für die Quälerei Malomedies, Caithe's Worte der Blasse Baum

würde ihm nur zuhören, wenn er ein Erstgeborener sei, nicht nur ein Sylvari. führte dazu, dass Cadeyrn den Albtraumhof gründete um den Blassen Baum gewaltsam zu zwingen ihm zuzuhören.

Durch die Ereignisse innerhalb von ungefähr fünf Jahren verdirbt Cadeyrn – nicht sofort nach seinem Erwachen. Welch bittere Ironie, dass Caithe's Worte der finale Auslöser waren, Cadeyrn genug zu entmutigen um sich dem Albtraum hinzugeben und im selben Zug Faolain ebenfalls zum Hof zu bewegen.(7)

7 Die Lautlosen und der Albtraum

Sie können Maßnahmen ergreifen um sich als Lautlose zu tarnen. Der Albtraumhof nutzt viele Wege der Überredung, um andere Sylvari zu verführen sich ihrer Sache anzuschließen. Eine potentielle Möglichkeit dies zu erreichen besteht darin, eine Reihe von Meditationen, ähnlich die der Lautlosen, zu nutzen, um ihre empathische Verbindung zum Traum zu minimalisieren (ähnlich einem Agenten, der eine fremde Sprache erlernt, um sich besser einfügen zu können).

Albtraumhöflinge werden von anderen Sylvari oft empathisch anders wahrgenommen, aber es ist nicht immer offensichtlich, dass gerade ein Höfling vor einem steht. Sie bedienen sich vielerlei Methoden der Überredung, um andere Sylvari davon zu überzeugen, sich ihrer Sache anzuschließen. So haben sie auch gemeinsame Methoden entwickelt, ihre Absichten zu verschleiern, so dass sie auf neue Rekruten Übergriffe starten können ohne diese gleich abzuschrecken.

Höflinge behalten definitiv ein Gespür für wer sie waren bevor sie dem Albtraum verfielen. Wenn auch verdreht von Grausamkeit und Böswilligkeit, behalten sie Teile ihrer Persönlichkeit bei, wie zum Beispiel Faolain – Als höchstes Mitglied des Albtraumhofes, hat sie doch ihre Besessenheit für Caithe nie abgelegt, während sie den Albtraum weiter versucht zu breiten.

Alle Sylvari erwachen mit den selben stark ausgeprägten moralischen und philosophischen Grundlagen, die sie durch die Lehrstunden verstärkt im Traum durch Ventari und die Tafel erhalten haben. Manche lehnen diese Lehren jedoch ab, manchmal sogar fast unverzüglich nach dem Erwachen. (18)

Namen von Mitgliedern, die keinem Höfling fremd sein sollten, sind Großherzogin Faolain und Cadeyrn. Höflinge, die man höchstens aus Erzählungen, der eigenen Enklave oder partiell aus dem Traum kennen kann:

Spoiler anzeigen

Lehrling Toindra,
Aufseherin des Leids,
Bercilak,
Brangoire,

Henkerin Eorana,
 Höfling Elisaid (wurde geschickt um Occams Haus zu durchsuchen, wollte Caithe gefangen nehmen um sich einen hohen Rang zu verdienen),
 Diplomat Tarban,
 Herzogin Chrysanthea,
 Dunkelritterin Cariaddar,
 Zwingerwärter Marm,
 Veteran Dunkelritterin Moith,
 Veteran Ritterin des Leids und ihre Aufseher (Aufseher/in des Leids),
 Bannerin Aillithe,
 Noxia,
 Hundemeisterin Rienne (Hammer und stahl P.S.),
 Gavin (Gavin entschuldigt sich für das Verhalten der noch jungen Sariel, die, wie er meint, ihre Macht noch nicht mit Weisheit zügeln kann. Er beteuerte dem Spielercharackter, dass er und Sariel nichts gemein hätten und dass der Hof weder die Sylvari noch den Blassen Baum vernichten wollen, sondern lediglich den Einfluss der Tafel von Ihnen nehmen. Für das größere Gute will er dafür den weißen Hirsch verderben. Gavin stirbt in einem fairen Duell um den Hirsch, welches er vorschlug, um zu beweisen, dass der Albraumhof auch Ehre besitzt.),
 Ritterin der Glut,
 Lania der gefiederte Tod (v Ritterin der Glut Untergebene),
 Soira die Traumesserin (Knappin v. Ritterin der Glut),
 Meinir von den Bestien (v Ritterin der Glut Untergebene),
 Schwarze Witwe des Albraumhofs (steckt hinter dem Plan mit Sylvari-Abgesandter, drei Abgesandter Geschenkträger, die drei der Veteran Herbeigerufene Hülle als Geschenk tarnen um den Skritt-König zu ermorden, damit die anderen Skritt für sie leichte Beute sind. Sie wird von einem Albraumhof-Dornenwolf beschützt und zeigt sich erst nachdem die Anderen die Arbeit erledigt haben.),
 Renvari,
 Sariel,
 Albraum-Wolfsmeisterin,
 Ysvelta,
 Gräfin des Gehorsams/Vevina,
 Graf des Blutes/Leurent,
 Gräfin der Spinnen/Fyonna

8 Gebiete

Abgesehen vom Hauptquartier im **Zwielichtgarten**, gibt es mehrere Gebiete und Lager - die sogenannten Enklaven.

Im Gebiet des *Caledon-Waldes* sind es:

- die **Finstertraum-Enklave** nördlich der Morgan-Spirale, die von zahlreichen starken Mitgliedern des Albraumhofs bewacht wird. Dank Mörsertürmen mit großer Reichweite und explodierende Pflanzen halten sie Eindringlinge fern. Es gibt zwei stark bewachte Eingänge.
- die **Wilddornhöhle** als Außenpostens im Norden der Morgan-Spirale. Eine von Dornen eingezäunte Schlucht in der sie Dornenhunde trainieren, Rekruten einweisen, neue Sylvari rekrutieren oder einfach gefangen nehmen, um sie zu bekehren. Dunkelritterin Moith leitet dieses große Lager. Gefangene, die versuchen Anderen Hoffnung zu machen, lässt man sofort hinrichten.
- im **Schmerzvollen Tal** südwestlich vom Sandbucht-Strand, befindet sich, tief in der Schlucht verborgen, ein großes Lager des Albraumhofs. Sie richten Spinnen und Albraum-Hunde ab. Auch planen sie Angriffe auf das Dorf Astorea und nutzen die Nähe zum Hain um frisch erwachte Setzlinge

anzuwerben.

- die **Schierlingswiege**, von der ständig Gefahr ausgeht, südlich der Gemeinde Cathal. Die überwucherte, schmale Schlucht hat zwei, von Mörsern und Patrouillengängern, bewachte Eingänge. Sie trainieren vor allem Spinnen, Jaguare und Albraum-Hunde mit speziellen Techniken. Sie entführen Reisende, wann immer es ihnen gelingt, und bevorzugt die Lautlosen. Auch überfallen sie die *Insel des trauernden Steins* direkt um Lautlose zu entführen, die bereits wegen früherer Übergriffe des Hofes gezwungen waren, die Naulskopf-Zuflucht am Fuß der Enklave zu verlassen.
- das Albraumhof-Lager **Wehklagen der Banshee** im Bergsuhlenumpf schützt den Zugang zum Zwielichtgarten. Dort werden üblicher Weise entlaufene Gefangene gejagt und sofort zur Strecke gebracht.

In der *Brisban-Wildnis* findet man :

- die **Beldames Anhöhe** im Viereckschanzen-Hain, eine Niederlassung des Albraumhofes, in der sie gefangene Skritt und Sylvari zu Tode foltern.
- **Freudentod** in den Karston-Kammern. Sie verschleppen Skritt um sie zu foltern und zu hypnotisieren, auch trainieren Dornenwölfe und verderben die Dschungelwürmer der Umgebung. In Knollen verstecken sie manchmal ihre Gefangenen.(19)

Im *Funkenschwärmersumpf* gibt es nur ein Lager:

- **Hoffnungsschwund** ist ein großes Lager, tief in den Düstersicht-Höhlen, wo sie ihre Tiere abrichten und nach Außen hin Chaos verbreiten. Es gibt sogar eine kleine Trainings-Arena.

In der Einöde des *Mahlstromgipfels* befinden sich:

- die **Evisomanten-Zuflucht** bei den Govoran-Terrassen. Ein kleines Wäldchen, von dem aus Albraumhöflinge Überfälle auf Skritt in der Umgebung starten.
- **Giftpest** in der westlichen Aschen-Einöde.

9 Zitate

"Der Traum kann viele Dinge sein. Er ist Licht und Dunkelheit, Liebe und Wut, Gut und Böse. So wie wir." — Albraumhof Rekrut

"Seid Ihr die Schmerzen nicht leid? Kommt zu uns und Ihr seid frei." — Albraumhöfling in Wilddornhöhle

"Ein Sylvari sollte zwei Herzen haben: Eines weich und nachgiebig wie Wachs, das Andere hart und undurchdringlich wie ein eisiger Diamant.

Das Erste solle er seinen Kameraden zeigen, das Zweite seinen Feinden. Wehe demjenigen, für den Beide gleich sind." — Dagonet (10)

"Ich bin erst vor ein paar Monaten erwacht, aber ich weiß bereits jetzt, dass die Maximen nicht allen Facetten des Lebens gerecht werden.

Sie sind zu ... idealistisch." — Cadeyrn (17)

"Ihr wisst gar nichts über den Hof. Wir streben nach Freiheit, und Mordremoths Joch ist noch beschwerlicher als das des Blassen Baums." — Faolain (12)

"Wie Ihr es tut, ist Eure Sache, aber mit jedem Tropfen Blut, den wir vergießen, jeder Träne, die wir verursachen und jedem Herz, das wir brechen, verstärken wir die Macht des Albraums über den Traum." — Henkerin Eorana (15)

"(...) Nachdem der Albraumhof sich dem dunkelsten Teil des Traums zugewandt hatte, begannen sie, Tiere zu entführen und sie zu quälen, bis sie gefügig wurden. Einmal verloren, kann selbst ich sie nicht mehr wiederherstellen." — Tierbändiger Chyde

"(...) Der Albraumhof foltert all jene, die sich ihm nicht anschließen wollen. Vermutlich glauben sie, dass auch jene, die sie nicht zu konvertieren vermögen, ihrer Sache dienen. (...)" — Talaith

10 Hilfreiche Dialoge

Spoiler anzeigen

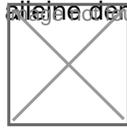
Realtai:  Oiche sagte, Ihr seid tot.

 Sie wünschte. Was ist denn überhaupt Ihr Problem?

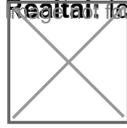
Realtai: Das ist nur Eurer Eindruck. Sie benimmt sich merkwürdig in letzter Zeit. Ihr

[sic]

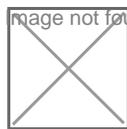
Boshaftigkeit scheint mit jedem neuen Mond zuzunehmen. Ich Sorge mich um sie. Sie hat damit begonnen, alle den Hain zu verlassen.

 Wird sie vom Albraumhof umgarnt?

Realtai: Ich hoffe nicht. Ach du meine Güte. Vielleicht sollte ich mir ihr sprechen.

 Oder sie melden. (2)

Dunkelritterin Moith: Die Wilddornhöhle ist unter meiner Kontrolle. Seht Euch vor, sonst lasse ich Euch bei lebendigem Leibe sezieren und den Hunden vorwerfen.



Wer seid Ihr?

Dunkelritterin Moith:

Wie arrogant. Euer Leben ist in meinen Händen und da beleidigt Ihr mich noch mit solch unwichtigen Fragen? Für solche Unverschämtheiten sollte ich die Tore mit Euren Eingeweiden schmücken!

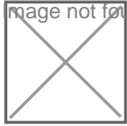
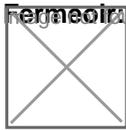


image not found or type unknown

Ich werde Euch nicht mehr beleidigen. Lebt wohl. (20)



Fermeoir: Was genau braucht Ihr? Obwohl ich nicht im Dienst bin, muss ich doch stets wachsam sein.

Was macht Ihr hier?

Fermeoir: Ich bin Hainhüter. Unsere Aufgabe ist es, den Hain vor Gefahren zu schützen. Wir führen unser Volk auch und sorgen dafür, dass alle nach den Maximen Ventaris leben.



Welches ist die größte Gefahr für den Hain?

Fermeoir: Es ist die Finsternis in unseren Herzen. Zu viele Schösslinge tragen diese Finsternis in ihren Herzen und wenden sich dem Albraumhof zu.



Denkt Ihr, dass man den Albraumhof aufhalten kann?

Fermeoir: Den Hof, ja. Den Albraum, nein. Wir alle spüren die Finsternis im Traum und müssen stetig danach streben, das Licht am Leben zu erhalten.



Ich wünsche Euch viel Glück. (5)

Leanuit: Verflucht sei dieser Verräter! Bitte, bleibt zurück. Mein Zorn steht in voller Blüte, und meine Dornen könnten jeden in der Nähe stechen.



Was ist geschehen, wer ist dieser Verräter?

Leanuit: Santach. Verführer des Herzens meiner Seele. Jetzt nennt er sich selbst "Ritter der Habsucht". Er hat mich verzaubert, ihm zu helfen, und mich benutzt, um sich seinen Platz am Albraumhof zu sichern.



Wie hat er Euch verzaubert?

Leanuit: Seit Monaten flüsterte er mir seine Liebesschwüre ins Ohr. Er brachte mein Blut zum Rauschen, wie ein reißender Fluss, und nie zuvor habe ich eine solche Hingabe und so großes Vertrauen verspürt.



Und wie hat er das gegen Euch verwendet?

Leanuit: Wie es scheint, musste er für seine Aufnahme beim Hof ein unschuldiges Wesen verführen und dazu bewegen, ihm einen neuen Steckling zu bringen, um ihn zu verderben. Da ist noch mehr, aber ich

zitiere dafür, es auszusprechen.



Ich verspreche Euch, dass ich Euch im Vertrauen zuhöre und nicht verurteile.

Leanuit: Ihr scheint Güte in Euch zu tragen. In Ordnung. Santach fing an mir zu erzählen, wie gerne er einen der Stecklinge aus der neuen Ernte kennenlernen würde.



Habt Ihr ihn nicht gefragt, was er wollte?

Leanuit: Das habe ich nicht. Meine Leidenschaft für ihn hat mich vollständig überwältigt. Ich hätte den Mond für ihn gejagt, hätte er mich darum gebeten. Als ich ihm einen der neu Erweckten brachte, offenbarte er sein

Wahres Wesen.



Was hat er getan?

Leanuit: Er schlug mich so fest, dass ich in einen traumlosen Schlaf fiel! Als ich aufwachte, waren er und der Steckling verschwunden. Er hinterließ mir eine Nachricht, in der er mir erklärte, warum er mir das angetan

hatte.



Das ist eine wahrhaft traurige Geschichte. (16)



Was war das mit der Naulskopf-Zuflucht?

Talath: Sie wurde vernichtet. Die Albraumhöflinge ... Sie haben versucht, die Lautlosen zu "rekrutieren". Nur wenige von uns sind mit dem Leben davongekommen. Ich habe die Insel des trauernden Steins gefunden. Aber ich hätte gedacht, sie wäre besser zu verteidigen. Es ist nicht mehr ganz so schlimm, aber sie kommen immer noch ... (21)

Farraige: Allgemein Ich habe mich schon oft gefragt, ob es möglich ist, der Finsternis im Traum, zu widerstehen, oder ob wir alle dazu verdammt sind, dem Albraum zu verfallen.



Was meint Ihr damit?

Farraige: Jene von uns, die im Zyklus der Nacht geboren sind, haben eine enge Verbindung zur Finsternis. Wir verstehen sie wie niemand sonst. Wir heißen sie willkommen.



Seid ihr böse?

Farraige: Natürlich nicht. Nachtblüten und die Höflinge des Albraums sind sehr verschieden, auch wenn sie oberflächlich betrachtet einige Ähnlichkeiten aufweisen. Für uns ist der Schatten ein verbündeter. Sie hingegen versuchen ihn zu korrumpieren.

Farraige: Als Sylvari vom Nachtzyklus Ich habe mich schon oft gefragt, ob es möglich ist, der Finsternis im Traum zu widerstehen, oder ob wir alle dazu verdammt sind, dem Altraum zu verfallen.



Was meint Ihr damit?

Farraige: Wir alle tragen eine gewisse Finsternis in uns, gepaart und vermischt mit Licht. Ist der Druck groß genug, kann die Waagschale kippen und ein jeder kann den düsteren Versprechen des Altraums verfallen.



Die Finsternis ist nicht Euer Feind.

Farraige: Ich weiß, Ihr habt recht. Schließlich bin ich eine Blüte der Nacht, wie ihr auch. Ich reise in den Schatten. Die Finsternis an sich ist weder gut oder böse, doch sorgt Ihr Euch nicht, dass die Schatten in Euren Herzen zu lang werden könnten?



Die Antwort darauf lautet vielleicht, dass man ein Leben lang Wachsam sein muss.

Farraige: Ja, das ist ein interessanter Gedanke. Die Nachtblüte, die Wachsam ist, wird nicht zu tief in die Finsternis abgleiten. Ein schmaler Grat, auf dem wir wandeln, oh ja.(11)

Rytlock: Du hast ihr das angetan.

Faolain: Nicht ich war das, sondern ihre Liebe zu mir.

Rytlock: Du musst sie heilen!

Faolain: Diese Entscheidung liegt nicht bei dir, sondern bei ihr. Ich habe meine Hand auf ihr Herz gelegt, und es hat sich mir geöffnet. Ihre Liebe zu mir ist das Gift. Doch erst ihre Weigerung, bei mir zu sein, gibt diesem Gift seine Macht.

(23)

Bürgerin: Ich habe einen vor Löwenstein getroffen. Die Stadt birgt viele Gefahren.

Bürger: Ihr habt jemanden von Altraumhofe getroffen? Und ihr habt überlebt?

Bürgerin: Das habe ich. Andere...nicht.

Bürger: Und, wie sind sie?

Bürgerin: Die Mitglieder des Altraumhofs sind grausam. Sie sind zu schrecklich Bösem fähig. - Wenn Ihr in ihrer Nähe seid, spürt Ihr von ihnen nichts als kalte Leere. - Die Nacht, als der Altraumhof uns beschlich, war die finsterste, die ich je erlebt habe.(8)

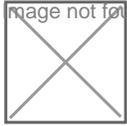
Das von lowerth verfasste Werk ist eine psychologische und historische Betrachtung des Altraumhofs. Es bietet verschiedene solide Theorien als Antwort auf die Frage, warum der Altraumhof so willkürlich foltert



Weiterlesen.

Zweitgeborener Cadeyrn ist der Gründer des Altraumhofs und scharte Sylvari um sich, deren Herzen finster und deren Gedanken grausam waren. Die Erstgeborene Faolain gehörte zu den frühen Konvertiten.

image not found or type unknown



Weiterlesen.

Die Albraumhöflinge glauben, dass es für das Erlangen einer größeren Balance notwendig ist, auch die Finsternis ins Herz zu lassen. Ihr Ziel ist es, durch das Foltern anderer Sylvari den Albtraum zu einem Teil des Traums werden zu lassen.



Weiterlesen.

Sie besitzen keinerlei Empathie für andere Kreaturen und zögern nicht, ein ganzes Dorf abzuschlachten, wenn deren Bewohner ihnen im Wege stehen. Die Tiefen ihrer Verdorbenheit wurden nie voll ausgelotet.



Weiterlesen.

Die Erstgeborene Faolain selbst übernahm die Rolle der Großherzogin des Albraumhofs. Besessen von Caithe, hat sie schon oft versucht, Caithe für den Albraumhof zu gewinnen und sie zum Albraum zu bekehren.



Weiterlesen.

Caithe widerstand bislang. Doch Faolain schreckt nicht vor drastischen Maßnahmen zurück. So vergiftete sie beispielsweise Caithe mit dem Albtraum und zwang sie so an gewissen Aktivitäten des Albraums teilzunehmen.



Weiterlesen.

Der Albraumhof weist die Lehren von Ventaris Tafel zurück. Je mehr Zeit vergeht, umso gefährlicher und unberechenbarer wird der Albraumhof.



Zurückstellen. (22)

Bürgerin:

Ich hatte gestern Nacht furchtbare Alpträume. Sie verfolgen mich noch, und ich kann nicht aufhören zu weinen.

Bürger:

Armes Ding. Meint Ihr, dass waren Eure eigenen Alpträume oder die von jemand anderem?

Bürgerin:

Ich kann nicht glauben, dass so Schreckliches in mir entsteht.

Bürger:

Das geht jetzt schon zu lange so. Ihr seid erschöpft.

Bürgerin:

Ich muss mich ihnen gegenüber abhärten. Sie dürfen mich nicht kriegen.

Bürger:

Nein, genau das will der Albtraumhof ja. Dass Ihr aufhört, etwas zu empfinden.

Bürgerin:

Ich weiß nicht, ob diese Albträume vom Albtraumhof kommen oder nicht. Sie könnten ein Symptom der Finsternis in meinem Herzen sein.

Bürger:

So dürfte Ihr nicht denken. Ihr seid gut und sanftmütig. Verliert Euch nicht in dieser Falle.

Bürgerin:

Ich bin nicht mehr sicher, wer ich bin.

Faolain: Blickt der Wahrheit ins Auge, mein Herz. Der Traum ist ein Altraum. Seht die Welt so wie sie ist — eine Folge von Leidensabschnitten, die unvermittelt im Tod endet.

Caithe: Unsere Wege trennten sich vor langer Zeit. Ich wählte den Traum unseres Volkes. Ihr, ein verdrehtes Hirngespinnst. (13)

11 Trivia

- aufgestiegenes Accessoire **Blüte Faolains:** "Endlich seid Ihr da, mein Herz. Werdet Ihr Euch mir anschließen?" - Großherzogin Faolain
- aufgestiegenes Accessoire **Blüte Caithes:** "Ich habe diese Spielchen satt, es reicht jetzt. Ich bin nicht Euer "Herz"." - Caithe
- Der Albtraumhof ist abgeleitet aus dem schottischen Folkstum über den "Unseelie Court", Geschichten über Elfen des Lichts und der Dunkelheit

12 Quellen

Spoiler anzeigen

[Nightmare Hound - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Dream and Nightmare – ArenaNet Blog](#)
[Albtraumhof – Guild Wars 2 Wiki](#)
[Twilight Arbor - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Faolain - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Duchess Chrysanthea - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Cadeyrn - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Secondborn - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Soundless - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Awakening - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Called to Service - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Mockery of Death - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Tower of Nightmares - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Fighting the Nightmare - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Little Flower](#)
[Malyck - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Veteran Albtraumhöfling – Guild Wars 2 Wiki](#)
[Albtraumhöfling – Guild Wars 2 Wiki](#)
[Ysvelta - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
[Dream and Nightmare - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
Link nicht mehr existent: [Slyvari Lore - Interview with Ree Soesbee and Kristen PerryTalk Tyria Timeline - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)

Hinweis: Absätze mit Nummerierung sind hier gelistet

- (1) Wartower, Link nicht mehr existent
- (2) [Realtai – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (3) [Google-Ergebnis für http://www.guildmag.com/wp-content/upl...vari-Canopy.jpg](#)
- (4) Nicht mehr existent: [Anet Blog: The Sylvari Soul – Angel McCoy on Writing the Sylvari](#)
- (5) [Hainhüter Fermeoir – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (6) Guild Wars 2 Guru, Link nicht mehr existent
- (7) Guild Wars 2 Guru, Link nicht mehr existent
- (8) [Ronans Laube – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (9) Guild Wars 2 Guru, Link nicht mehr existent
- (10) [Nightmare Court - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (11) [Farraige – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (12) [Gefangene des Drachen – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (13) [Twilight Arbor \(story\) - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (14) [Dark Vigil - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (15) [Executioner Eorana - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (16) [Leanuit - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (17) [The Newly Awakened - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (18) [http://www.guildwars2roleplayers.com/mobile/forum/v...3/post/56212770](#)
- (19) [Karston Chambers - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)
- (20) [Veteran Dunkelritterin Moith – Guild Wars 2 Wiki](#)

- (21) [Talaith – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (22) [Albtraumhöflinge – Guild Wars 2 Wiki](#)
- (23) [Edge of Destiny - Guild Wars 2 Wiki \(GW2W\)](#)