

Kapitel III

Der Marktplatz

Die Rassen

Ungefähr eine Stunde und zahlreiche Biere später beendete Feroll seine Erzählung mit den Worten: „So, das sollte fürs Erste reichen. Vielleicht kann ich dir später noch einmal mehr erzählen, aber ich denke, jetzt wird dir Alharrassan erst noch ein wenig zeigen wollen.“ Ailco bedankte sich bei dem Barden, von dem er immer noch glaubte, dass er ein Pirat sei, verabschiedete sich und ging an die Theke zurück zu dem Verasti.

„Na, schlauer?“, begrüßte dieser ihn. Ailco antwortete nicht, sondern zog nur misstrauisch eine Augenbraue hoch. Ihm war immer noch nicht zum Spaß zumute, zu tief saßen Schmerz und Gram seiner Verstoßung. Stattdessen fragte er: „Und wie geht es jetzt weiter?“ Der Verasti überlegte kurz. „Eigentlich würde ich mich jetzt volllaufen lassen und dann ins Koma fallen, aber ich denke, damit ist dir nicht geholfen.“ Alharrassan grinste und offenbarte dabei seine beiden Giftzähne, die in seinem Oberkiefer saßen. „Er kommt sich wirklich mächtig witzig vor“, dachte Ailco, „vielleicht hätte ich mir einen nüchternen Führer suchen sollen.“ Bevor er eine bissige Bemerkung erwidern konnte, redete der Verasti aber auch schon weiter, nachdem er einen tiefen Schluck aus seinem schmutzigen Bierglas genommen hatte: „Ich denke, wir besuchen einmal einen guten Freund von mir. Er ist Kartograph und du wirst hier in Kal Hadun wohl kaum jemanden finden, der sich besser mit der Welt auskennt.“ „Gut. Ist es weit?“, fragte Ailco. „Nein, nein. Einmal über den Marktplatz, dann sind wir schon fast da“, antwortete Alharrassan. „Vielleicht auch eine gute Gelegenheit, sich dort einmal umzuschauen. Der Markt ist das Herzstück unserer Stadt. Gut, ich würde dort niemals etwas kaufen, ist alles viel zu teuer, aber man kann wunderbar die Leute beobachten, wie sie um die kleinsten Dinge feilschen. Und wer weiß, vielleicht kommen wir sogar in den Genuss, uns eine Schlägerei anschauen zu können.“ Ailco schaute seinen Gegenüber fragend an. „So etwas passiert hier häufiger“, beantwortete Alharrassan die ungestellte Frage, „vor allem, wenn sich die Leute nicht auf einen Preis einigen können. Dann prügeln sie sich und wer gewinnt, der darf den Preis bestimmen.“ Ailco zweifelte mittlerweile ernsthaft daran, dass in dieser Stadt irgendetwas normal war. „Deswegen habe ich mich eigentlich nicht gewundert“, sagte er, „Ich habe mich nur gefragt, welcher Markt mitten in der Nacht nicht abgebaut wird.“ „Das wundert dich?“ Erstaunt schaute der Verasti ihn an. „Ich habe dir doch erzählt, dass in dieser Stadt nur der Reichtum zählt. Geld ist Macht. Und wenn man seinen Stand abbaut, bekommt man kein Zinn und wird es nie zu etwas bringen. Nein, nein, unser Markt hat eigentlich immer geöffnet. Außerdem: Wann sollen denn die ganzen Leute einkaufen, die den Tag über brauchen, um ihren Suff auszuschlafen?“ Wieder grinste Alharrassan. Aber bevor er noch einen dummen Spruch draufsetzen konnte, sagte Ailco: „Gut, dann trink aus und lass uns losgehen!“ Ohne Widerworte leerte der Verasti sein Glas und erhob sich von seinem Hocker.

Mit vereinter Ellenbogenkraft erkämpften sich die beiden den Weg durch die mittlerweile fast schon überfüllte Kneipe zur Tür. Ailco öffnete sie und herein strömte kühle, frische Nachtluft. Eine wahre Wohltat nach dem stickigen Rauch in der Taverne. Mit einem großen Schritt trat er über die Schwelle des Hauses auf die durch wenige Öllaternen erhellte Straße. Alharrassan zischte einmal kurz abwertend, wobei seine Zunge wieder zwischen seinen Lippen hervorstieß, und zog seinen Mantel (zumindest nahm Ailco an, dass es seiner war – Alharrassan hatte ihn von einem Haken an der Wand der Kneipe genommen) enger an sich. Er folgte Ailco und zeigte nach links, als dieser ihn fragend anschaute. „Dort müssen wir entlang.“

Nachdem sie kurze Zeit durch die mehr als verwirrende Straßenstruktur der Stadt gelaufen waren, hörte Ailco schon, dass sie sich dem Marktplatz näherten. Wenigstens das war wie in allen Städten: Man hörte die Marktschreier schon weit vor-

her und der allgemeine Betrieb auf den Straßen nahm deutlich zu (obwohl es in anderen Städten um diese Uhrzeit nicht so geschäftig gewesen wäre...).

Der Markt, wie Alharrassan ihn nannte, war eine bunte Ansammlung von Hütten, Ständen und Wagen, die ohne ersichtliche Ordnung auf einem großen Platz aufgestellt waren. Es wimmelte von Leuten, es war laut und es roch nach den unterschiedlichsten Dingen, je nach Stand reichten diese Eindrücke von himmlisch bis hin zu Übelkeit erregend. Es gab hier wirklich alles. Es begann bei einfachen Dingen wie Nahrungsmitteln oder Kleidung, reichte über Waffen und Rüstungen bis hin zu Luxusgütern aus aller Welt, wie zum Beispiel teure Teppiche oder Schmuck. Ailco war es schleierhaft, wie die Händler in dieser Stadt an solche kostbaren Waren gelangen konnten, aber es war ihm – zumindest momentan – auch egal.

„Um zu Grag zu kommen, müssen wir einmal den Platz überqueren. Siehst du das große, rote Haus dort drüben?“ Ailco nickte. „Dort müssen wir hin.“ Ailco suchte nach einem Weg, auf dem sie nicht durch die Massen mussten, aber diesen schien es nicht zu geben. Überall standen irgendwelche Buden mit entsprechenden Kundentrauben, überall waren die kleinen Wege zwischen den Ständen mit Leuten überfüllt. Sie mussten dort wohl oder übel durch. „Halt deinen Geldbeutel fest“, riet ihm Alharrassan, „hier wimmelt es nur so von Dieben, die nur auf eine Gelegenheit warten.“

Gerade, als sie den Platz betreten wollten, löste sich eine riesige dunkle Gestalt aus dem Schatten der Gebäude und verstellte ihnen den Weg. „Ihr!“, grollte die Stimme des Brutus auf sie herab. „Habt ihr schon Straßenzoll bezahlt?“ Ailco musterte den Hünen. Er wusste zwar, dass diese Brutus groß waren, aber nicht so groß. Dieser dürfte eine stattliche Größe von fast zweieinhalb Metern haben und bestand fast nur aus Muskeln. Sein nackter Oberkörper war mit zahlreichen Tätowierungen geschmückt, er hatte diverse Amulette und andere barbarische Talismane um seinen Hals gehängt und mit einem Schaudern entdeckte Ailco zwei Schrumpfköpfe am Gürtel des Brutus, gleich neben einem Schwert, das aus Ailcos schlimmsten Albträumen entsprungen sein musste. Aber er war nicht jahrelang Stadtwache gewesen, um mit solchen Burschen nicht fertig zu werden. Viele Muskeln, wenig Hirn. Es war doch immer das Gleiche. „Verkriech dich in deine Höhle, Barbar!“, fuhr er den Brutus an. Erstaunen machte sich auf dem Gesicht des Riesen breit. Mit solch einer Antwort hatte er vermutlich nicht gerechnet. Aus den Augenwinkeln sah Ailco, wie Alharrassan zusammenfuhr und riesige Augen bekam. Ailco konnte den Gesichtsausdruck des Kolosses nicht wirklich deuten, was zum einen daran lag, dass es in der Ecke, in der sie standen, ziemlich dunkel war, und zum anderen, weil der Brutus wohl selbst nicht wusste, ob er aufbrausen oder lachen sollte. Er entschied sich für letzteres. Schallend lachte er los, beruhigte sich aber ziemlich schnell wieder. „Mutiges Menschlein“, grinste er Ailco an, „das gefällt mir! Der Erste, der den Mumm hat, sich mir zu widersetzen! Wer bist du, damit ich weiß, wessen Kopf ich an meinem Gürtel tragen werde.“ Ailco baute sich so groß es ging vor dem Riesen auf und sagte: „Ich bin Ailco Sagra, erster Sohn von Beowir Sagra und Leiter der Stadtwache von Diran Fahr.“ Nun gut, das stimmte nicht mehr ganz. Sein Vater erkannte ihn nicht mehr als seinen Sohn an und Leiter der Stadtwache war er nach seiner Verurteilung natürlich auch nicht mehr. Aber in der Not...

„Hör zu, Balgruf...“, begann Alharrassan zaghaft den Brutus anzusprechen, aber dieser warf ihm nur einen ärgerlichen Blick zu, grollte ein paar Worte in der gutturalen Sprache der Brutus, und man konnte dem Verasti fast schon beim Schrumpfen zuschauen, so klein machte er sich. Mit einem ärgerlichen Blitzen in den Augen wandte sich Balgruf wieder Ailco zu. „So, eine hohe Persönlichkeit also.“ Er grinste verschmitzt, schien aber gleichzeitig zu überlegen, was er mit eben dieser machen sollte. Schließlich streckte er Ailco die Hand entgegen und sagte: „Willkommen in Kal Hadun, der Stadt, in der Titel nicht zählen!“ Ailco ergriff die riesige Pranke und schüttelte sie. „Aber da du der Erste bist, der nicht vor Angst zitternd meinen Straßenzoll zahlt, könnt ihr passieren. Und wenn du einmal etwas Ausgefallenes brauchst: Balgruf ist immer zur Stelle. Man nennt mich nicht umsonst den Ermöglicher.“ Er grinste wieder und zwinkerte mit dem linken Auge. „Viel Spaß beim Einkaufen!“, verabschiedete sich der Hüne.

Als sie an ihm vorbei waren, zischte Alharrassan: „Was hast du dir dabei gedacht? Du hättest uns beide umbringen können!“ Ailco sah ihn nur einmal mit einem ärgerlichen Blick an und der Verasti schwieg.

Sie schlängelten sich zwischen den Ständen und Leuten hindurch zielstrebig auf die andere Seite des Platzes zu. Ihr Weg führte sie an den verschiedensten Verkaufsbuden vorbei. Da wurde „frischer Fisch“ angepriesen, der so roch, als ob er etwa eine Woche kein Wasser mehr gesehen hatte, zumal die nächste größere Wasseransammlung, bei der man vernünftig Fische fangen konnte, ungefähr vier Tage mit dem Pferd entfernt lag. Es gab Stände, an denen Händler versuchten, „die besten Waffen der Welt“ an den Mann zu bringen, bei denen Ailco mit seinem nicht gerade geschulten Blick aber auf Anhieb erkannte, dass es sich dabei um Schund handelte. An anderer Stelle schrie eine Frau die Seele aus dem Leibe, als ein wohl nicht besonders begabter Zahnausreißer sich an ihrem Gebiss betätigte und danach auch noch eine horrend Geldsumme für seine anscheinend nicht gerade helfenden Eingriffe verlangte.

Als sie ungefähr die Mitte des Platzes erreichten – sie hatten für das kurze Stück ungefähr eine halbe Stunde benötigt – zupfte etwas an Ailcos Mantel. Er senkte seinen Blick nach unten und erblickte eine kleine Gestalt, ungefähr einen Meter groß und vollständig in einen grünen Umhang gekleidet, dessen Kapuze das Gesicht bedeckte. Ailco wollte das Kind gerade nach Hause schicken und sich gar nicht erst darauf einlassen, was es wollte, als er den mit kurzem braunen Haar bewachsenen Schwanz entdeckte, der unter dem Überwurf hervorlugte und ab und an hin- und herschwang. Ein Nigro. Auch wenn er schon einiges an Ärger mit den frechen kleinen Wesen gehabt hatte, mochte er sie irgendwie. Er fand sie niedlich.

Die Kreatur schaute ihn aus ihren großen Augen an und fragte: „Du? Bist du neu hier?“ Ailco ließ sich in die Hocke hinab

und fragte dagegen: „Ja, warum?“ „Och... nichts...“, antwortete der Nigro, „Hab mich nur gefragt, was du hier wohl so machst.“ „Na ja, was macht man wohl auf einem Markt?“, dachte sich Ailco, sagte aber: „Ich schau mich nur ein wenig um und versuche die Stadt kennenzulernen.“ Das Wesen schaute ihn interessiert an und rief erfreut aus: „Oh, fein! Darf ich mitkommen? Bitte, bitte, bitte!“ Ailco war sich nicht ganz sicher. Aber er brachte es einfach nicht über das Herz. Nigros waren irgendwie wie Kinder, fand er. Immer unruhig, redeten, ohne gefragt zu werden, plapperten allerhand unsinniges Zeug, kletterten überall herum – aber sie waren einfach zu niedlich, um ihnen einen Wunsch auszuschlagen. Also willigte Ailco ein. „Gut, komm mit. Bist du auch neu hier?“ „Na ja, bin jetzt drei Tage hier. Und die Stadt kennenlernen ist bestimmt nicht verkehrt! Ich heiße übrigens Xala.“ „Mein Name ist Ailco und der dort“, er zeigte auf den Verasti, der gerade dabei war, sich an einem Stand mit allerlei Hüten umzuschauen, „ist Alharrassan, mein Führer.“ Der Nigro legte den Kopf schief und schaute nachdenklich auf den Verasti. Schließlich zuckte er mit den Schultern und fragte: „Wohin gehen wir jetzt?“ „Soweit ich weiß, wollte Alharrassan mich einem Bekannten von ihm vorstellen, Grag, ein Kartograph.“ „Oh, fein!“, freute Xala sich, „dann nichts wie los!“ Unruhig sprang der Nigro um Ailco herum. Dieser erhob sich wieder aus der Hocke und ging zu dem Verasti, um ihn von dem Stand wegzuziehen.

Ohne große Gegenwehr folgt Alharrassan Ailco, warf allerdings einen missmutigen Blick auf den Nigro, als der Mensch ihn vorstellte.

Die Rassen

In diesem Kapitel werden die neun unterschiedlichen intelligenten Rassen, die es auf Samyra gibt, beschrieben und ihre Besonderheiten aufgezeigt. Es werden Informationen zu ihrem Leben, ihrem allgemeinen Charakter und zu ihrem sozialen Verhalten untereinander und zu den anderen

Rassen gegeben. Die Meinungen über andere Rassen werden in Zitatform wiedergegeben. Auch wenn diese Texte in der Ich-Form geschrieben sind, beziehen sie sich auf die Grundeinstellung der gesamten Rasse.

Die Aftaleeni

Allgemeines

Die Aftaleeni sind etwas kleiner als Menschen und deutlich schlanker. Sie haben einen zierlichen, fast zerbrechlichen Körper ohne jegliche Behaarung. Ihre Haut ist in der Regel blau, wobei das Spektrum von hellem Weißblau bis Nachtblau reicht. Je weiter man in den Süden der Welt gelangt, desto dunkler wird das Blau der Haut dieser Rasse. Sie wirft keinerlei Falten, wenn sie sich bewegen.

In ihrem Gesicht sitzen zwei schrägstehende mandelförmige Augen, die entweder Grau, Grün oder Blau sind. An ihren Händen haben sie nur drei Finger und einen Daumen, ebenso besitzen sie nur vier relativ lange Zehen.

Zwischen den Fingern und Zehen spannen sich Schwimmhäute, die es ihnen ermöglichen, sich mit spielerischer Leichtigkeit im Wasser zu bewegen.

Aftaleeni sind von Natur aus amphibisch veranlagt, können also sowohl an Land als auch im Wasser leben. Sie haben einen doppelten Sauerstoffkreislauf in ihrem Körper, von dem einer über eine normale Lunge führt und Luft ver-

arbeitet, die durch Nase oder Mund eingeatmet wird. Zusätzlich dazu haben sie an den Seiten ihres Halses Kiemen, mit denen sie Sauerstoff aus Wasser filtern können, um so auch dort zu atmen.

Aftaleeni haben körpereigene Schutzmechanismen, die es ihnen ermöglichen, ihre Schwimmhäute und Kiemen auch in heißen Gegenden immer feucht genug zu halten, so dass sie nicht austrocknen und verkümmern. Aus diesem Grunde leben sie eigentlich überall auf Samyra, auch wenn sie sehr heiße Gegenden trotz allem zumeist meiden.

Diese Rasse ist von Natur aus unsterblich, kein Angehöriger der Aftaleeni wird eines natürlichen Todes durch Altersschwäche sterben. Durch Gewaltanwendung können sie allerdings getötet werden. Viele Aftaleeni wählen außerdem nach einem langen Leben den Freitod, weil sie entweder des Lebens müde geworden sind oder an großem Kummer leiden.

Aftaleeni sind sehr begabt in der Anwendung von Magie und bilden ausschließlich Zauberer aus. Selbst die einfachsten Handwerker dieser Rasse haben magische Kenntnisse, die ihnen während ihrer Schulzeit vermittelt wurden.

Kurze Geschichte der Aftaleeni

Die Aftaleeni stammen von den *Lifieni* ab, einer halbintelligenten aber dennoch hoch magisch begabten Rasse, die auch heute noch in den Ozeanen der Welt lebt. Schon kurz nach der Erschaffung der Welt (ca. 420.000 vU.) hat sich eine Gruppe dieser Wesen abgespalten und an Land gegeben, um ihre Magie, die unter Wasser für ihre Bedürfnisse zu vielen Beschränkungen unterlag, weiter zu entwickeln. Diese Wesen nannten sich selbst die *Aaft'alh'e'eni* (was so viel wie „Die, die das Wasser verlassen haben“ bedeutet) und waren die Vorfahren der heutigen Aftaleeni. Zu Beginn fiel es ihnen nicht leicht, sich an die geänderten Lebensgewohnheiten anzupassen, aber im Laufe der Jahrhunderte wurde die Rasse immer unabhängiger vom Wasser und bildete erste kleinere Siedlungen auch im Landesinneren.

Die Aftaleeni waren somit die ersten humanoiden Lebewesen auf Samyra. Da sie aber nur eine sehr kleine Zahl ausmachten und sich nur sehr langsam vermehrten, kam es erst im Jahre 9857 vU. zu einem Kontakt zwischen ihnen und den anderen Rassen. Diese waren den Aftaleeni gegenüber erst sehr skeptisch, da ihnen Magie bis dahin nicht bekannt war. Da aber insbesondere die Ceglals, die schon fester Bestandteil des Weltbildes waren, eine starke Veranlagung hatten, diese Künste von den Aftaleeni zu lernen, ebte das anfängliche Misstrauen relativ schnell ab. Immer mehr Bewohner lernten das arkane Wissen von den Aftaleeni, und nach und nach führte das Auftauchen dieser Rasse dazu, dass sich die Magie über Samyra verbreitete.

Das Leben der Aftaleeni

Sobald Aftaleeni einen Partner gefunden haben, leben sie in festen Ehen zusammen und sind ihrem Lebensgefährten treu bis es zum Tode kommt. Stirbt einer der beiden durch Gewaltanwendung, wird sich der verbleibende Partner nicht neu binden. Sollte es zu einem Lebensüberdruß kommen, wählen beide Partner zusammen den Tod.

Aftaleenifrauen sind nur ungefähr alle 50 Menschenjahre empfängnisbereit. Nach der Befruchtung trägt die Mutter das sich langsam entwickelnde Kind fünf Menschenjahre in sich, bis sie es schließlich gebärt.

Bis zu seinem fünfzigsten Lebensjahr lebt das Kind bei seinen Eltern und wird von ihnen aufgezogen. Nach Ablauf dieser Zeit kommt es in die Schule der Aftaleeni, den sogenannten *Quir'Als*.

Diese Einrichtungen sind eine Art Internat, in denen die

jungen Aftaleeni zwanzig Jahre ihres Lebens jeden Tag verbringen, in der Regel ohne Kontakt zur Außenwelt zu haben. Hier lernen sie alles Wichtige für die Zukunft. Sie erhalten grundlegende Kenntnisse über die Welt, über den Glauben der Aftaleeni sowie deren Gesellschaft und erlangen grundlegende magische Fähigkeiten.



Nach Ablauf der Zeit im *Quir'Al* wählt sich der mittlerweile als erwachsen geltende Aftaleeni drei Mentoren aus verschiedenen Berufsgruppen aus und verbringt jeweils zehn Jahre bei ihnen in der Lehre.

Nach Abschluss der drei Ausbildungen wählt sich der Aftaleeni einen der drei Berufe aus und macht sich in ihm selbstständig. Je nach Lage in seiner Heimat muss er dafür weggehen oder kann am Ort bleiben.

Ein Großteil der Aftaleeni lebt in eigenen Dörfern oder Städten zusammen, in die sich nur selten ein Fremder oder gar ein Angehöriger einer anderen Rasse verirrt.

Diese Siedlungen liegen in der Regel abseits der unruhigen Zivilisation in Wäldern, meistens in der Nähe von Wasserstellen. Hier führen die Einwohner ein ruhiges und beschauliches Leben und widmen sich ganz ihrem Partner und ihrem Beruf.

Viele junge Aftaleeni entschließen sich aber auch, vor, während oder nach der Ausbildungszeit, lieber auf Abenteuer auszuziehen und die Welt nicht nur theoretisch, sondern auch praktisch kennenzulernen und sich nicht an einen Beruf zu binden.

Stirbt ein Aftaleeni, ist es von entscheidender Bedeutung, ob er seinen Tod selbst gewählt oder ob er durch Gewaltanwendung sein Leben verloren hat.

Entscheidet er freiwillig, zu gehen, wird er sein Wissen durch eine Art telepathische Verbindung an seine Nachkommen oder andere Aftaleeni, die ihm sehr nahe standen, weitergeben. Bei dieser Übergabe verliert er dieses Wissen und katapultiert sich selbst zurück in einen primitiven Zustand. Anschließend begibt er sich (getrieben von seinen Oberhand gewinnenden Urinstinkten) wieder in das Wasser und ordnet sich in die Reihen der *Lifieni* ein. Die Aftaleeni sprechen bei diesem Vorgang vom eigentlichen Tod, denn ihr Artgenosse ist auf ewig von ihnen gegangen. Er selbst wird sich nicht an sein Leben an Land erinnern und nicht den Wunsch verspüren, wieder zurückzugehen. Er wird aber auch niemals von seinen Angehörigen gefunden werden, wenn er sich in den Weiten des Ozeans aufhält. Somit scheidet er für immer aus der Gesellschaft aus.

War allerdings Gewalteinwirkung der Grund für den Tod, wird dieses als sehr schlimmes Schicksal angesehen, denn in diesem Falle hätte der Aftaleeni seine Unsterblichkeit verloren. Wird zudem auch sein Leichnam nicht geborgen

und entsprechend behandelt, könnte zusätzlich auch noch sein gesamtes angesammeltes Wissen nicht weitergegeben werden. Kann die Leiche allerdings gefunden werden, wird sie konserviert und eine speziell ausgebildete Gruppe von Aftaleeni hinzugerufen: die *Geistsammler*. Sobald sie eintreffen, starten sie ein eigens dafür entwickeltes Ritual, mit dem der Geist des Verstorbenen gerufen wird. Die ausgebildeten Geistsammler übertragen dann das Wissen des Toten auf eine von ihm gewählte Person und fungieren hierbei als Bindeglied zwischen der Essenz des Verblichenen und dem lebenden Aftaleeni. Nach Abschluss des Rituals (das je nach Wissensstand des Verstorbenen teilweise auch Tage oder Wochen dauern kann) wird der Leichnam schließlich in einer feierlichen Zeremonie an das Wasser übergeben.

Ernährung

Aus bisher ungeklärten Gründen fehlt dem Körper der Aftaleeni die Möglichkeit, Fleisch von Landtieren zu verarbeiten, was bei einem Verzehr oftmals zu starker Übelkeit oder Erbrechen führt. Sie ernähren sich daher überwiegend vegetarisch sowie von Fisch und Meeresfrüchten. Insbesondere bei den vegetarischen Komponenten ihres Essens haben die Aftaleeni einen ganz eigenen Geschmack entwickelt. So verwenden sie gerne Seetang und Algen als Nahrungsgrundlage, Salate werden oftmals aus den Blättern von Laubbäumen gemacht und als besondere Delikatesse gilt in einem Gemisch aus Honig und Essig eingelegte Baumrinde von Nadelbäumen.

An Flüssigkeit trinken die Aftaleeni vor allem Salzwasser, das sie entweder selber herstellen oder direkt aus dem Ozean schöpfen. Teilweise werden mit diesem Wasser auch Tees aufgebüht, deren Grundlage natürliche Kräuter sind. Besonders beliebt ist die Mischung aus wildem Estragon und Bergthymian, aber auch andere Kräuter- oder Früchte-tees werden gerne getrunken.

Wenn ein Aftaleeni zu Alkoholika greift (was aber nur relativ selten passiert), wählt er normalerweise einen leichten Wein mit geringem Alkoholgehalt, oder er gönnt sich einen kleinen Schluck des so genannten *Fischschnapses*, den diese Rasse aus wilden Kräutern, Seetang und Fischresten gärt.

Der Glaube der Aftaleeni

Die harmonisch lebenden und unsterblichen Aftaleeni verehren keine Herrschafts- oder Kriegsgötter, mit deren zerstörerischen Aspekten sie sich nicht anfreunden können, und keine Todesgötter, da sie aufgrund ihrer Unsterblichkeit kein Bedürfnis verspüren, sich die Angst vor dem Tode durch den Glauben an eine Nachwelt zu nehmen.

Sie glauben an **Rih'Khala** (Leben), die allumfassende Mutter der Natur und der Lebewesen. Sie hat die Welt erschaffen und sorgt für den Erhalt der Pflanzen und Tiere, die auf ihr wohnen. Sie wird üblicherweise als nackte Aftaleeni dargestellt, die in ihrer einen Handfläche eine Pflanze und in ihrer anderen ein Tier oder einen Aftaleeni trägt.

Im Laufe der Zeit, mit der Zunahme der Anzahl der Lebe-

wesen auf Samyra, konnte Rih'Khala sich aber nicht mehr genügend um alle kümmern, und so gab sie die Kontrolle über die Erde und die Pflanzen an ihren Bruder **Koravein** (Leben, Schwerpunkt Erde) ab. Zusammen wachen die beiden jetzt über das Leben auf der Welt und kümmern sich um das leibliche Wohl der Aftaleeni. Koravein wird für aftaleenische Verhältnisse schon fast klobig, als humanoides Wesen, das vollständig aus Erde besteht, dargestellt. Er soll extrem stark sein und Erde und Fels mit seinen bloßen Händen mit Leichtigkeit bewegen können.

Der ruhige Gegenpol zu dem aufgeweckten Geschwisterpaar sind ihre Mutter **Loralej** (Weisheit) und ihr Vater **Tar'Bett** (Weisheit, Schwerpunkt Magie). Diese beiden Götter lenken das Denken der Aftaleeni und sorgen für die neuen Ansätze und Ideen in der Forschung und den Geisteswissenschaften. Viele *Quir'Als* sind diesem Paar gewidmet oder sogar geweiht. Tar'Bett und Lorelej werden immer als Paar dargestellt und verehrt. Abbildungen von ihnen zeigen sie als attraktive Aftaleeni in oftmals nachdenklicher Pose, häufig lesend oder schreibend.

Priester der Aftaleeni haben sich entweder den Geschwistern Rih'Khala und Koravein oder ihren Eltern verschrieben. Eine einzelne Anbetung der Götter eines Paares existiert nicht.

Allgemeine Charakterzüge

Aftaleeni lieben alles Schöne auf der Welt, und dieses spiegelt sich auch in ihrem gesamten Lebensstil wider. Sie kleiden sich gerne elegant und schmücken sich mit kostbarem Geschmeide. Sie lieben es, wenn ihre weiten Gewänder im Wind flattern oder die Sonne kunstvolle Reflexionen auf

Aftaleeni

Grundwerte

Aktion:

- Athletik -1
- Beobachten +1
- Gesellschaft +1
- Heilung +1
- Selbstbeherrschung +1
- Überleben -1
- Verhandeln +1

Wissen:

- Handwerk +1
- Kreativität +1
- Magie +3
- Natur +1
- Rechnen +1
- Schrift +1
- Sprache +1
- Welt und Länder +1

Magie:

- Aspektmagie +3
- Elementarmagie +3
- Schulmagie +3

Kampf:

- Abwehren +1
- Ausweichen +1
- Magieresistenz +3
- Waffengruppe 1 -3
- Waffengruppe 2 +1

Gesundheit:

- Lebensenergie: 8
- Körperliche Energie: 14
- Mentale Energie: 28
- Ausdauer: 16

Typische Aspekte:

- Leben / Erde
- Weisheit / Magie

Seltene Aspekte:

- Druidisch
- Gemeinschaft / Wasser
- Herrschaft / Feuer

ihren Ketten, Ringen oder anderem Schmuck hervorzu-
bert.

Gesang und Tanz sind ein fester Bestandteil des sozialen Lebens der Aftaleeni. Sie feiern gerne rauschende Feste, wobei sie allerdings auf den Konsum von Alkohol oder anderen Genussmitteln verzichten, sondern sich nur an den schönen Künsten berauschen.

Trotz ihres fremdartigen Aussehens haben die Aftaleeni eine einschmeichelnde Art und sind sehr umgänglich. Sie sind ehrlich, hilfsbereit und zudem hochintelligent. Lügen ist ihnen verhasst. Es wird – wenn überhaupt – dann nur in äußersten Notsituationen dazu kommen, dass ein Aftaleeni die Unwahrheit sagt. Macht er dieses, wird ihn danach ein starker Gewissenskonflikt beschäftigen.

Aufgrund ihrer Unsterblichkeit haben sie außerdem eine unumstößliche Zielstrebigkeit. Sie geben nur selten etwas auf, da sie wissen, dass sie in der Regel nicht sterben werden, also unendlich Zeit haben, um ihr Ziel zu erreichen.

Soziales Verhalten

Aftaleeni untereinander führen ein recht harmonisches Leben. Keiner neidet einem Anderen etwas, auch gibt es keinerlei Konkurrenz zwischen den Handwerkern oder Händlern.

Aufgrund ihrer gesellschaftlichen Struktur findet man bei den Aftaleeni keine ausgeprägten Standesunterschiede.

Man ist ehrlich und aufrichtig zueinander und vor allem seinem Partner treu.

Dieses führt allerdings häufig dazu, dass Aftaleeni, die ihr gutbehütetes und einträchtiges Leben in ihrer Heimat verlassen, einen Schock erleiden, wenn sie mit den anderen Rassen und deren Verhalten konfrontiert werden.

Brutas: „Ich verstehe Brutus nicht. Sie sind laut, ungehobelt, brutal. In meinen Augen sind sie einfach nur barbarisch. Ich denke, man sollte vorsichtig sein, wenn man es mit einem Bruta zu tun hat, man weiß nie, welche verborgenen Aggressionen in ihm lauern.“

Ceglags: „Ich verstehe mich gut mit Ceglags. Sie sind die Einzigen, mit denen man ein vernünftiges Gespräch führen kann. Allerdings sollten sie sich nicht so viele Sorgen machen. Sie reden über so viele Dinge und sehen die Welt so pessimistisch. Ein wenig Optimismus würde ihnen nicht schaden.“

Menschen: „Was soll ich zu den Menschen sagen? Sie sind so unterschiedlich in ihrem Verhalten, in ihren Einstellungen. Man weiß nie, woran man bei einem Menschen ist. Ist er nun gut? Oder doch durchtrieben und böse? Menschen sollte man mit Skepsis begegnen, bis man ihr wahres Wesen erkennen kann.“

Nigros: „Oh, Nigros sind niedlich. Manchmal ein wenig übereifrig und unruhig, aber ich mag diese kleinen Kerle. Sie sind wie kleine Kinder, die einen mit ihren großen Augen anschauen und die man einfach mögen muss.“

Riikaatii: „Katzen... pah! Wir wissen schon, warum wir uns diese Tiere nicht als Haustiere halten. Und die Riikaatii haben die gleichen Eigenschaften. Sie sind arrogant, hören auf niemanden und sind nur darauf bedacht, sich an den anzuschmiegen, der am besten zu ihnen ist. Nein, ich komme nicht mit ihnen klar. Sie halten sich doch nur für etwas Besseres...“

Verasti: „Es ist eine Schande, dass diese Kreaturen von uns abstammen. Sie sind verschlagen, lügen ohne Unterbrechung. Sie tun immer so, als seien sie die Größten. Und wenn man sich deren Verhalten anschaut, vor allem untereinander! Das Recht des Stärkeren... Wir wissen schon, warum wir sie damals verstoßen haben. Aber sie werden sich so lange gegenseitig umbringen, bis niemand mehr übrig ist. Ich glaube, ich wäre nicht einmal traurig darüber.“

Zikaru: „Zikaru sind mir ebenso ein Rätsel wie die Brutus. Sie sind sehr umgänglich, dagegen kann man nichts sagen, aber sie sind so schwer zu durchschauen. Gut, sie sind nicht so ungehobelt wie die Brutus, aber wirklich gut verstehe ich mich mit ihnen nicht. Ich weiß gerne, mit wem ich es zu tun habe. Und bei Zikaru weiß ich das nicht.“

Zwerge: „Zwerge haben eine raue Schale, aber einen weichen Kern. Wenn man guten Kontakt zu einem hat, dann kann er richtig redselig werden und wunderbare Geschichten erzählen. Sie sind die versteckten Künstler in der Welt. Und ihre Schmiedekunst ist nicht zu übertreffen!“

Die Brutus

Allgemeines

Brutas sind deutlich größer als Menschen und können bis zu 2,5 Meter groß werden. Sie sind vor allem sehr viel kräftiger gebaut als die Menschen und ein Berg aus Muskeln, gekrönt mit einem grobschlächtigen, hässlichen Gesicht und einem ungepflegten Haarschopf von dunklem Braun

oder Schwarz.

Die kleinen Augen, die in ihrem Gesicht über der in der Regel zu großen Nase sitzen, stehen eng beieinander und haben überwiegend dunkelbraune Farbe, manchmal vermischt mit einigen Grüntönen.

Viele Brutus haben zudem noch Hauer oder Hörner, was ihrem Aussehen nicht gerade zuträglich ist.

Unter der Haut der Brutus befindet sich als Überbleibsel

ihrer trollischen Herkunft eine dünne Knochenschicht, die ihnen zu ihrer ohnehin schon starken Konstitution zusätzliche Widerstandskraft gegen körperliche Schäden verleiht.

Brutas werden nur ungefähr halb so alt wie Menschen (maximal fünfzig Jahre), sind aber dadurch natürlich auch deutlich schneller im erwachsenen und geschlechtsreifen Alter.

Kurze Geschichte der Brutas

Die Rasse der Brutas, die sich selbst *Kachliag* („Die Wiedergeborenen“) nennt, stammt ursprünglich von der großen Gruppe der Trolle ab. Ehemals waren sie die körperlich schwächste Gruppe dieser Rasse, die vor allem im hohen Norden Samyras weit verbreitet war.

Während des Aufstandes der Primitiven im Jahre 891 n.U. sagte sich die größte der zahlreichen Sippe mit ihren über 5.000 Angehörigen unter der Führung von *Chrimiok* von den anderen Stämmen los. *Chrimiok* wurde aufgrund seiner fast drei Meter Körpergröße, was selbst für diese Art riesig ist, meistens einfach nur „Der Gewaltige“ genannt. Aber nicht nur seine Erscheinung war gewaltig, auch seine Intelligenz übertraf die seiner Artgenossen um ein Vielfaches. Den Plan, sich von der primitiven Lebensweise der Trolle loszusagen, hatte er schon lange, und er hatte schon zahlreiche Angehörige auf seine Seite gezogen, als *Grzmang Bluthauer* zum Krieg rief. Nun war es *Chrimiok* ein Leichtes, auch den Rest der Sippe davon zu überzeugen, dass sie auf der Seite der angeblichen Feinde besser aufgehoben seien als das (seiner Meinung nach) Himmelfahrtskommando von *Grzmang* zu unterstützen. Als er sich der Mithilfe seines Stammes sicher sein konnte, führte *Chrimiok* Verhandlungen mit den Heerführern und Regenten der zivilisierten Rassen, die schließlich zustimmten, die Brutas (wie sie seitdem von den anderen Rassen genannt wurden) in ihre Reihen aufzunehmen. In den folgenden Kämpfen stellte sich der Stamm als wertvoller Verbündeter heraus, mit dessen Hilfe mehr als nur eine Schlacht erfolgreich geschlagen werden konnte.

Nach dem Ende des Krieges zogen sich die Brutas wieder in den Norden der Welt zurück, um dort ein nomadisches Leben zu führen. Sie taten dieses nicht, weil sie es sich so gewünscht hatten, sondern weil sie es nur schwer in den großen Städten aushielten. Sie waren zu unstet und konnten dem sesshaften Leben nichts abgewinnen. Zudem war ihnen bewusst, dass sie aufgrund ihrer Größe nur schwer in den Städten, die an die Bedürfnisse der anderen Rassen angepasst waren, zurechtkommen würden.

Mittlerweile, fast 400 Jahre nach dem Krieg, gibt es aber auch zahlreiche Brutas, die sich in den Siedlungen sesshaft gemacht haben, und immer mehr Städte haben sich zumindest in öffentlichen Bereichen auf die Größe der Rasse eingestellt (so gibt es beispielsweise in vielen Gasthäusern extra Stühle, Tische und Betten für Brutas).

Das Leben der Brutas

Brutas leben normalerweise in eigenen kleinen Zeltsiedlungen, da sie aufgrund ihrer doch erheblichen Körpergröße andere Anforderungen an die Ausmaße von Häusern, Möbeln und Gebrauchsgegenständen stellen.

Sie leben in Sippen von bis zu 1.500 Angehörigen zusammen, wobei es sich in der Regel um Nomaden handelt, die durch die rauen Länder im Norden oder im Süden der Welt ziehen. Nur wenige Brutas legen dieses Leben ab, um sich irgendwo in einer Stadt niederzulassen.

Da Brutas extrem kurzlebig sind, sind sie bestrebt, möglichst viel Nachwuchs zu zeugen, um den Erhalt ihrer Rasse zu gewährleisten. So binden sich Männer und Frauen dieser Rasse nicht aneinander, sondern suchen sich immer wieder neue Partner. Deswegen herrscht in der Gesellschaft der Brutas ein ständiger Konkurrenzkampf, nicht nur unter den Männern, sondern auch zwischen Männern und Frauen, die untereinander völlig gleichgestellt sind. Jeder möchte sich mit dem besten Partner zusammenschließen, um möglichst kräftige Kinder zu zeugen.

Um den Stärksten zu ermitteln, finden regelmäßig kämpferische Wettkämpfe statt, und der Gewinner darf sich seinen nächsten Partner auswählen.

Wurde eine Brutafrau erst einmal geschwängert, trägt sie das Kind fünf Monate aus und bringt es schließlich zur Welt.

Die ersten fünf Jahre wächst es in einem erstaunlichen Tempo auf seine endgültige Größe und wird in dieser Zeit vom gesamten Stamm erzogen. Es ist keine Seltenheit, wenn sich mehrere Frauen um ein Kind kümmern, daher können Brutas in der Regel später nicht mehr sagen, welche Frau nun ihre Mutter ist.

Nach Ablauf der fünf Jahre geht das Kind in die Lehre, in der ihm sein späterer Beruf beigebracht wird. Damit die Lehre erfolgreich ist und das Kind akzeptable Ergebnisse erzielen kann, dauert sie fünf Jahre an. Werden zufriedenstellende oder sogar bessere Ergebnisse erzielt, darf der Bruta im Stamm bleiben, ansonsten muss er sich nach Ablauf der Ausbildung auf die Suche nach einem anderen Stamm machen, in dem seine Künste benötigt werden.

Am Ende der Ausbildung ist ein Bruta etwa zehn Jahre alt und erwachsen, da er zwischen seinem achten und zehnten Lebensjahr geschlechtsreif wird.



Bruta

Grundwerte

Aktion:

Akrobatik -1
Athletik +4
Beobachten +1
Gesellschaft -1
Heilung +1
Heimlichkeiten -1
Lenken +1
Überleben +4

Wissen:

Handwerk +1
Kreativität +1
Natur +4

Magie:

Aspektmagie +1
Elementarmagie +2

Kampf:

Abwehren +1
Blocken +3
Waffengruppe 1 +2
Waffengruppe 3 -2
Widerstand +4

Gesundheit:

Lebensenergie: 14
Körperliche Energie: 21
Mentale Energie: 22
Ausdauer: 40

Typische Aspekte:

Krieg / Sturm
Schamanisch

Seltene Aspekte:

Gemeinschaft / Wasser
Leben / Erde

Stirbt ein Bruta, wird er normalerweise dort bestattet, wo sein Leichnam liegt. Aufgrund der nomadischen Lebensweise dieser Rasse ist es eine enorme Belastung, einen toten Körper (insbesondere von dieser Größe) längere Zeit zu transportieren. Die Bestattung ist stark abhängig vom jeweiligen Stamm und der Landschaftsform, in der er lebt. In Gebieten mit dauerhaft gefrorenem Boden findet zu meist eine Feuerbestattung auf einem großen Scheiterhaufen statt, während weiter südlich lebende Sippen auch die Erdbestattung kennen und durchführen.

Die Bestattungsriten sind in allen Stämmen sehr stark schamanisch geprägt und sollen dafür sorgen, dass der Geist des Verstorbenen den Weg zu den Ahnen in die Nachwelt findet. Oftmals gleichen diese Rituale eher (be-)rauschenden Festen als einer Trauergemeinde. Nach Abschluss der Bestattung wird an der Stelle, wo der Bruta gestorben ist, eine kleine Gedenktafel gestellt, auf der sein Name steht.

Fleisches, allerdings haben sie sich von den primitiven Sitten ihrer Vorfahren abgewandt und essen kein Fleisch mehr von intelligenten oder halbtelligenten Wesen. Alle anderen Kreaturen werden allerdings von ihnen verspeist, angefangen von Ratten und Mäusen bis hin zu Großwild und Raubtieren.

Brutas trinken normales Wasser im Alltag, genießen aber auch Alkoholika in einer gemütlichen Runde. Zu besonderen Festen nimmt man gerne hochprozentigere Getränke zu sich. Besonders beliebt ist ein Schnaps, der aus den in Issengor wachsenden *Snöfödd* (vgl. Länderbeschreibung Issengor) gewonnen wird und für die anderen Rassen unerträglich bitter ist.

Der Glaube der Brutas

Neben einer sehr starken **schamanischen** Ausrichtung des Glaubens kennen die Brutas auch noch drei Gottheiten. Der Glaube an diese hat sich im Laufe der letzten Jahrhunderte nach der Abspaltung von den Trollen gebildet, als das Konzept der Götter von den anderen Rassen an die neuen Verbündeten herangetragen wurde. Zwar waren die Schamanen über diese Entwicklung erst nicht erfreut, aber mittlerweile sehen sie sich neben dem Erhalt der alten Traditionen auch als Geweihte dieser Gottheiten.

Der höchste Gott ist **Mugarrak** (Krieg), der mächtige Keulenschwinger. Er ist der Wächter über die Kämpfer auf dem Schlachtfeld, aber er ist auch gleichzeitig der Hüter der Nachwelt, einem Ort, den die Brutas *Grugmal* nennen, was so viel wie Triumph bedeutet. In diese Welt ziehen ehrenvoll gestorbene Angehörige dieser Rasse nach dem Tode ein. Die Brutas stellen sich dort ein riesiges Schlachtfeld vor, auf dem sie einen ewigen, ehrenvollen Kampf austragen und nach einem kriegerischen Tag des Nachts mit den Göttern an einer riesigen Tafel opulent speisen. Mugarrak wird in der Regel als ein hünenhafter Bruta mit einer riesigen Keule dargestellt.

Mugarrak zur Seite sitzt seine Frau **Kigral** (Herrschaft). Sie ist die Hüterin aller Befehlshaber und Machtträger der Brutas. Üblicherweise wird sie als kräftige Brutafrau dargestellt, die allerdings unbewaffnet ist.

Den dunklen Gegenpol dieser beiden Gottheiten bildet der durch und durch böse Halbbruder Mugarraks, **Eido** (Chaos). Dieser Gott wird von den Brutas nicht verehrt, sondern verachtet. Er ist das, was die Welt schlecht macht. Er ist der Verursacher aller Krankheiten, alles Unheil geht von ihm aus. Böse Zauber, Flüche, Katastrophen, all dieses ist sein Werk. Seine Truppen sind es, die ein ehrenhafter Bruta nach seinem Tode in *Grugmal* bekämpft. Die Brutas glauben daran, dass mit jedem Feind, der in *Grugmal* getötet wird, ein böses Wesen auf Samyra stirbt.

In der Brutagesellschaft existieren keine Priester im eigentlichen Sinne. Alle Glaubensangelegenheiten werden vom Schamanen der jeweiligen Sippe erledigt.

Ernährung

Auf dem Speiseplan der Brutas steht vor allem Fleisch und teilweise Fisch. Obst und Gemüse kann diese Rasse zwar vertragen, sie finden es aber nicht schmackhaft. Obst jeglicher Art ist komplett ungenießbar für sie, genauso wie jede andere Form von süßem Essen und Getränk. Das meiste Gemüse könnten sie zwar essen, empfinden es aber als bitter und greifen deswegen nur in Notsituationen darauf zurück.

Fleisch und Fisch wird hingegen in jeder Form genossen, sei es gebraten, gekocht oder getrocknet, wobei man allerdings weitestgehend auf Gewürze verzichtet. Aufgrund ihres nomadischen Lebens und den oftmals sehr harten Lebensbedingungen sind sie auch daran gewöhnt, sämtliche Teile einer Beute zu verwerten. Innereien oder andere Körperteile wie Augen oder Zunge sind teilweise sehr begehrte Delikatessen (je nach Tier). Selbst die Knochen werden verwertet, indem man sie zunächst für Brühen auskocht und danach mahlt. Aus diesem Knochenmehl wird eine Art Brotfladen hergestellt, oder man wälzt Fleisch vor dem Braten darin, damit es eine knusprige Hülle bekommt.

Brutas sind nicht sonderlich wählerisch bei der Art des

Allgemeine Charakterzüge

Brutas lieben den Kampf. Sie lieben es, über ihren Gegner zu triumphieren und ihm ihre Stärke zu beweisen.

Sie sind laut, ungehobelt, leicht reizbar und in der Regel nicht sonderlich umsichtig. Brutras werden aufgrund ihres durch und durch barbarischen Wesens häufig als unintelligent eingeschätzt, aber schon mancher hat diesen Fehler bitter bereut, denn trotz ihres Verhaltens sind viele Brutras hochintelligent.

Sie lieben es, sich möglichst barbarisch zu geben und zu schmücken. Sie tragen mit Vorliebe Schmuck aus Knochen und Eisen, sei es als Ohr- oder Nasenringe. Sie tätowieren sich ihre Körper und schmücken ihn mit ledernen Bändern, die nicht selten auch mit Knochen oder Federn verziert sind.

Sie haben aufgrund ihrer Kindheit ein angeborenes Konkurrenzdenken entwickelt, das sie in der Regel nicht einfach so ablegen können.

Soziales Verhalten

Auch untereinander wird das Verhalten der Brutras von Konkurrenzdenken und Aggression geprägt. Kommt es zu Unstimmigkeiten, werden diese mit Waffengewalt ausgetragen. Über Probleme oder Konflikte geredet wird in den Stämmen nur wenig.

Brutras kennen trotz ihrer kriegerischen Einstellung keine Sklavenhaltung. Gefangene werden bei ihnen nicht gemacht, der Feind siegt oder stirbt.

Da ihre Sippen vom Stärksten angeführt werden und dieser als Häuptling betrachtet wird, gibt es eine Adelsschicht, die allerdings nicht wie bei anderen Rassen vererbt wird oder in die man hineingeboren wird, sondern in die man sich hinein kämpfen muss.

Aftaleeni: „Aftaleeni sind schwache Persönchen. Traurig, was für ein Leben sie führen. Wo soll denn das hinführen, wenn alle in Eintracht miteinander leben? Nein, ein wenig Konkurrenzdenken würde den Blauhäuten nicht schaden. Na ja, aber da bei denen eh alle gleich schwach sind...“

Ceglaga: „Schreckliche Gesellen. Flattern immer mit ihren Flügeln rum, stehen nie still, damit man ihnen mal so richtig die immer redende Schnauze polieren kann. Quatschen den ganzen Tag völlig unverständliches Zeug, daher, wie schlecht es denn der Welt ginge und so ein Zeug. Ich komme damit gar nicht klar. Die sollen bloß bleiben, wo der Pfeffer wächst!“

Menschen: „Na ja, mal so, mal so. Menschen sind einfach zu wankelmütig, obwohl es auch einige gibt, die einem vernünftigen Brutra das Wasser reichen können. Wenn man den richtigen trifft, dann sind sie in Ordnung, trifft man den falschen, wird er halt vertrimmt.“

Nigros: „Nigros erinnern mich immer an Haustiere. Stehen immer im Weg rum, quieken, wenn man sie tritt oder am Schwanz herumschleudert. Aber sie sind eigentlich ganz vernünftige Gesellen, mit manchen kann man richtig Spaß haben und einen heben gehen, obwohl sie natürlich nicht viel vertragen. Ach, ich glaube, ich mag sie.“

Riikaatii: „Die Katzen sind faszinierend. Können sich durchsetzen, lassen sich nichts befehlen. Wenn doch alle so wären. Sie haben wirklich ein gesundes Gefühl für Konkurrenz und können zudem noch hervorragend mit ihren Waffen umgehen. Wenn sie keine Riikaatii wären, könnten sie bestimmt in jedem Brutrastamm aufgenommen werden!“

Verasti: „Ich weiß nicht... Einerseits sind Verasti der Inbegriff des Konkurrenzdenkens, das wertet sie doch erheblich auf. Aber wenn ich mir auf der anderen Seite die Mittel anschau, mit denen sie ihre Stellungen erreichen. Ach nein, ich ziehe den Kampf Mann gegen Mann auf jeden Fall vor. Hinterrücks jemanden zu ermorden ist ja eigentlich ein Zeichen von Feigheit.“

Zikaru: „Zikaru sind wirklich gute Kumpel. Mit denen kann man Spaß haben! Gut, sie sind ein wenig unberechenbar, aber das stört ja nicht weiter. Auf dem Schlachtfeld auf jeden Fall zuverlässige Kameraden und auch sonst sehr umgänglich. Mit denen kann man wirklich Pferde stehlen!“

Zwerge: „Das wichtigste Volk der Welt! Woher sonst sollten wir unsere Waffen bekommen? Und wenn die Zwerge nicht gewesen wären, dann wäre der letzte Krieg bestimmt verloren worden, schließlich können wir Brutras nicht alles machen. Außerdem verstehen sie zu leben. Einen ordentlichen Humpen Bier in der einen Hand, die Waffe in der anderen. So muss das sein!“

Die Ceglags

Allgemeines

Die Ceglags gleichen bis auf wenige Ausnahmen den Menschen Samyras. Sie erreichen Körpergrößen, die denen der Menschen ähnlich sind und gleichen ihnen auch in Haut-, Haar- und Augenfarbe.

Auf ihrem Rücken tragen sie ein Paar gefiederte Flügel, die Spannweiten von bis zu fünf Metern erreichen und mit denen sie fliegen können. Damit sie in der Luft beweglicher sind, ist der Körper der Ceglags allgemein etwas schlanker und zarter gebaut als der der Menschen. Sie besitzen ein Knochengerüst aus Hohlknochen, das sie zwar zerbrechlicher, aber auch deutlich leichter macht. Ihre Hüfte und die Beine sind extrem schlank, dafür ist ihr Brustkorb mit Muskeln gepackt, die es ihnen ermöglichen, kraftvoll mit den Flügeln zu schlagen.

Ihre Füße haben sich zu Vogelkrallen verändert. Manche Ceglags haben nur drei Krallen, zwei nach vorne, eine nach hinten. Es gibt aber auch Exemplare, die vier oder fünf Krallen besitzen. Mit diesen Füßen können sie sich auf fast jedem Untergrund festhalten, allerdings fällt ihnen das normale Laufen damit etwas schwerer. Da es ihnen nicht möglich ist, ihre Füße wie bei einem normalen Gang abzurollen, bewegen sie sich in der Regel hüpfend fort, was sie auf dem Boden nicht sonderlich beweglich und schnell macht.

Dafür sind sie exzellente Flieger und können wahre Kunststücke in der Luft vollbringen.

Ceglags erreichen die Geschlechtsreife deutlich früher als Menschen, haben aber trotzdem dieselbe Lebensspanne und erreichen teilweise Alter bis zu hundert Jahren, auch wenn das Durchschnittsalter deutlich niedriger bei etwa siebzig Jahren liegt.

Kurze Geschichte der Ceglags

Bis heute ist ungeklärt, wie die Ceglags entstanden sind. Sicher ist nur, dass sie nicht direkt von den Aspekten geschaffen wurden (wie die Menschen), sondern sich aus schon bestehenden Spezies entwickelt haben. Wissenschaftler gehen stark davon aus, dass es sich bei dieser Rasse um eine Unterart der Harpyien handelt, die jegliche Aggressivität verloren (oder bewusst abgelegt) hat, was auch erklären würde, warum es fast nur weibliche Exemplare gibt.

Die Geschichtsschreibung der *Kl'n'Ge'Lak'g* („Kinder der Luft“), wie die Ceglags in ihrer eigenen Sprache heißen, geht bis in das Jahr 89.034 vU. zurück. Es wird jedoch davon ausgegangen, dass es sie schon weit vorher gab. Bereits

in den damaligen Schriftstücken zeichnet sich eine stark ausgeprägte philosophische Weltanschauung ab.

Zum ersten Kontakt zwischen den Ceglags und anderen Rassen kam es im Jahre 11.842 vU., als menschliche Siedler in einem Waldgebiet auf die Vogelmenschen stießen. Da die Ceglags keine großen Probleme hatten, die menschliche Sprache zu erlernen und somit die Verständigung sehr schnell recht einfach wurde, bildeten sich auch erste Freundschaften. Zwar war es den Ceglags immer noch lieber, in ihren eigenen Siedlungen zu leben, aber es entstanden innerhalb weniger Jahre gute und harmonische Handelsbeziehungen zwischen den Rassen, die sich auch auf die Zwerge und Nigros erstreckten, mit denen die Menschen schon im Kontakt standen.

Als sich im Laufe der Jahrhunderte immer mehr Rassen hinzugesellten, waren die Ceglags die Initiatoren für die Gründung des Hohen Rates, der Samyra im Interesse aller Völker regieren sollte. Zwar waren die anderen Rassen vorerst skeptisch, aber letztlich setzten sich die Vogelmenschen durch und der Rat wurde 4982 vU. gegründet.

Das Leben der Ceglags

Ceglags leben überwiegend in eigenen Dörfern, die sie in Waldgegenden in den Wipfeln der Bäume errichten. Diese Siedlungen sind normalerweise so angelegt, dass sie vom Boden aus nicht erreichbar sind und nur wenige Brücken von den einzelnen Plattformen zur nächsten führen. Man ist also auf die Flügel angewiesen, um sich dort bewegen zu können.

In der Gesellschaft der Ceglags herrscht eine strenge Hierarchie, an deren Spitze ein Rat aus weisen, in der Regel recht alten Frauen steht. Dieser trifft alle wichtigen Entscheidungen und ordnet die einzelnen Familien in ihre Ränge ein.

Da es bei diesem Volk einen ständigen Frauenüberschuss gibt, haben männliche Angehörige dieser Rasse nur geringes Mitspracherecht und stehen fast ganz am Ende der Stufenleiter.

Dieser Umstand führt aber auch dazu, dass Ceglags fast nur in Viehen zusammenleben. Hierbei wählen sich die Frauen einen Mann aus, den sie für intellektuell zu ihnen passend empfinden und bleiben sein gesamtes Leben an seiner Seite.

Gezeugte Kinder kommen nur als Mehrlinge zur Welt. Zwillinge sind sehr untypisch, häufiger treten Drillinge, Vierlinge oder sogar noch mehr auf. Von diesen Kindern ist nur maximal eines männlich, der Rest ist weiblich.

Nach der Geburt wachsen die Kinder im Schoße ihrer Fa-

milie auf, bis sie ihre Geschlechtsreife im Alter von zwölf Jahren erreichen. Zu diesem Zeitpunkt ist vom Ältestenrat schon beschlossen worden, welche Profession das Kind annehmen soll, und es wird entsprechend dieser Entscheidung in die Ausbildung gegeben.

Nach Ablauf einer fünf Jahre umfassenden Berufsausbildung nehmen die jungen Ceglags ihre Stellung in der Hierarchie der Rasse ein und gelten als vollwertiges Mitglied der Siedlung.

Stirbt ein Ceglag, werden ihm in einem aufwändigen Prozess die Flügel entfernt und anschließend konserviert. Während der Rest des Körpers in einer Feuerbestattung verbrannt wird, werden die Flügel in ihrer vollen Größe in den Bäumen rund um die Siedlung herum aufgehängt. Die Ceglags glauben daran, dass die Verstorbenen so einen Schutzschild für das Dorf gegen die Außenwelt bilden. Siedlungen, die schon viele Jahre bestehen, sind oftmals mit einer regelrechten Mauer aus Flügeln geschützt. Während der Bestattungszeremonie wird ein kleines Loch im Boden ausgehoben und die Asche des Körpers zusammen mit einigen Samen hineingegeben, aus denen eine Blume oder ein Baum erwachsen soll, um das Andenken an den Verstorbenen zu wahren.

Ernährung

Ceglags ernähren sich vor allem von Rohkost, also rohem Obst, Gemüse und Getreide. Da sie gekochtes und gebratenes Essen als nicht schmackhaft empfinden, Fleisch und Fisch aber auch nicht roh verspeisen wollen, werden diese Nahrungsmittel getrocknet und stark gesalzen verzehrt. Zudem stehen nahezu alle (nicht giftigen) Insekten auf dem Speiseplan dieser Rasse, insbesondere Larven und kleinere Käfer, aber auch Bienen und einige Spinnenarten. Normalerweise werden Insekten entweder getrocknet oder zu einem Mus verarbeitet. Eine besondere Delikatesse ist ein Mus aus Waldbodenkäfern und frischem Obst, der mit zahlreichen Kräutern abgeschmeckt wird.

Normalerweise reicht einem Ceglag Wasser als Getränk. Aber er nimmt auch gerne verschiedene Tees oder Obst- und Gemüsesäfte zu sich. Da die Vogelmenschen sehr anfällig für die Wirkung von Alkohol sind und zudem die strengen Glaubensgrundsätze den Verzehr solcher Flüssigkeiten untersagen, verzichten sie auf diese Art des Genusses.

Der Glaube der Ceglags

Die philosophischen Ceglags verachten jegliche Art der Gewaltanwendung, und so findet man in ihrer Glaubenswelt keine Götter mit einem Herrschafts- oder Kriegaspekt.

Sie glauben an ein Pantheon aus Göttinnen, dem *Konzil der Drei*, denen die Aspekte Weisheit, Leben und Tod zugeordnet sind.

An der Spitze dieser Gruppe steht **Yalina** (Weisheit). Sie ist die Göttermutter und die Erschafferin der Welt. Sie gibt

den Ceglags Inspiration und neue Gedanken, sie hilft ihnen bei ihren Reflexionen und bei ihren Diskussionen, indem sie ihnen neue Argumente und Denkanstöße liefert.

Yalina zur Seite stehen ihre beiden Töchter **Zenpfalia** (Leben) und **Limar** (Tod). Auch wenn sie in Glaubensfragen eher im Schatten ihrer Mutter stehen, sind sie aus dem Leben der Ceglags nicht wegzudenken.

Zenpfalia kümmert sich mit ihrer Hingabe und Liebe um die Kinder, die werdenden Mütter und allgemein um den Erhalt der Rasse der Ceglags. Sie hält schützend ihre Hand über die Pflanzen und die Tiere und veranlasst den Wechsel der Jahreszeiten.

Limar hingegen ist die Göttin des Todes. Sie führt verstorbene Ceglags in das Paradies, einem Ort, den dieses Volk als *Sh'KI'Gac* bezeichnet. Übersetzen lässt sich dieser Begriff nicht, da er viel eher die Beschreibung eines Gefühls ist. Die Ceglags stellen sich darunter einen Ort völliger Ruhe vor. Eine Stätte, wo sie voll und ganz ihren Gedanken nachgehen können und von niemandem gestört werden, es sei denn, sie wollen es so. Hier können die Verstorbenen ewig diskutieren und verhandeln, schlafen und essen muss hier niemand.

Alle drei Götter werden als kräftig gebaute Ceglags mit Vogelköpfen dargestellt. Yalina besitzt den Kopf eines Adlers, Zenpfalia den eines Sittichs und Lima den eines Geiers. Sie sind allesamt in lange, weite und prachtvolle Gewänder gekleidet und werden häufig in Diskussionen verwickelt oder sinnierend dargestellt.

Ceglags sind ein streng gläubiges Volk. Die meisten zaubern den Angehörigen dieser Rasse sind Priester, die streng darauf achten, dass man die Grundsätze ihres Glaubens einhält.



Allgemeine Charakterzüge

Ceglags sind die Philosophen der Welt. Sie lieben es, sich stundenlang Gedanken zu einem Thema zu machen, es von allen Seiten zu betrachten und Pro und Contra abzuwägen. Sie diskutieren regelmäßig miteinander und Feste der Ceglags sind nicht vollständig, wenn es keinen Argumentationswettbewerb gibt.

Sie sind sehr friedliebend und bis auf wenige Ausnahmen wird man niemals einen Ceglag finden, der eine Waffe führt.

Töten ist ihnen verhasst, sie versuchen ihre Gegner lieber anderweitig außer Gefecht zu setzen. Am liebsten ist es ihnen aber, wenn sie ihre Feinde mit Verhandlungen bezwingen können oder wenn es gar nicht erst dazu kommt, dass man sich Feinde macht.

Sie machen sich viele Gedanken über das, was in der Welt vorgeht, allerdings ohne sich wirklich einzumischen. Sie sind im Grunde ziemlich pessimistisch und neigen dazu, aus einer Mücke einen Elefanten zu machen, also alles schlimmer zu sehen, als es eigentlich ist.

Stilistisch halten die Ceglags nicht viel von Prunk oder Glamour. Sie kleiden sich schlicht, in der Regel in einfache weiße Togen, die speziell an ihre körperlichen Veränderungen angepasst sind, und tragen nahezu keinerlei Schmuck.

Ceglag

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik -2
- Athletik -3
- Beobachten +3
- Gesellschaft +2
- Heilung +3
- Heimlichkeiten -2
- Selbstbeherrschung +4
- Überleben -2
- Verhandeln +4

Wissen:

- Handwerk +2
- Kreativität +3
- Magie +2
- Natur +2
- Rechnen +2
- Schrift +2
- Sprache +4
- Welt und Länder +2

Magie:

- Aspektmagie +2
- Elementarmagie +2
- Schulmagie +2

Kampf:

- Ausweichen +1
- Blocken -2
- Magieresistenz +4
- Waffengruppe 1 -3
- Waffengruppe 3 -2
- Widerstand -1

Gesundheit:

- Lebensenergie: 7
- Körperliche Energie: 10
- Mentale Energie: 30
- Ausdauer: 12

Typische Aspekte:

- Leben / Erde
- Tod / Eis
- Weisheit / Magie

Seltene Aspekte:

- Gemeinschaft / Wasser
- Herrschaft / Feuer

Daraus resultiert natürlich, dass es zwischen Ceglags keinerlei Neid oder Missgunst gibt. Im Gegensatz zu den Aftaleeni, die alle in Harmonie zusammen leben, gibt es bei den Ceglags allerdings durchaus Mitglieder, die sich gegenseitig nicht ausstehen können, was allerdings nicht an der hierarchischen Struktur liegt, sondern vielmehr an der Vertretung anderer Meinungen oder einfach persönlichem Missfallen.

Aftaleeni: „Aftaleeni sind gute Freunde. Sie sind einfühlsam und man kann sich gut mit ihnen unterhalten. Sie regeln alle ihre Konflikte verbal, eine Tatsache, die sie in meinem Ansehen beträchtlich steigen lässt. Auch wenn sie es wohl nicht weit bringen werden mit ihrem harmonischen Leben, komme ich sehr gut mit ihnen zurecht.“

Brutas: „Ah, die ungehobelten Barbaren sind einfach verachtungswürdig. Ihr ganzer Lebensstil und ihr Verhalten widern mich einfach an. Man kann nun mal nicht alle Probleme mit Waffengewalt lösen. Aber wer so viele Muskeln hat, der hat natürlich keine Ressourcen mehr für sein Hirn. Ich geh diesen Rohlingen lieber aus dem Weg.“

Menschen: „Wenn man von einigen Ausnahmen absieht, sind Menschen sehr umgänglich. Gut, manche sind ein wenig merkwürdig, und es gibt leider auch Exemplare, die geistig weit zurückgeblieben sind, aber sobald sie einen gewissen Grad an geistiger Kompetenz erlangt haben, kann man mit Menschen fabelhaft auskommen.“

Nigros: „Ich zitiere nur den großen Philosophen Dunakall VII.: „Wer nichts zu sagen hat, der sollte lieber schweigen.“ Das trifft eigentlich genau auf die Nigros zu. Ich schätze Leute, die viel reden, aber nicht, wenn es solch unsinniges und unzusammenhängendes Zeug ist wie bei den Nigros. Manchmal ist es eben besser, zu schweigen und sich vorher zu überlegen, was man sagen will.“

Riikaatii: „Diese Katzen haben etwas von einem Orakel. Sie sind unnahbar und rätselhaft, geheimnisvoll und elegant. Sie haben auf jeden Fall meine Ehrfurcht. Ich glaube, viele andere Rassen sehen in ihnen nicht das wahre Wesen: einfühlsame, nachdenkliche Kreaturen, die nicht wirklich in diese Welt passen, sich aber trotzdem perfekt eingefügt haben. Eine beachtenswerte Leistung!“

Verasti: „Verschlagene Schlangen. Aber irgendwie bewundere ich sie, da kann ich mir nicht helfen. Hohe Intelligenz gepaart mit einer absolut barbarischen Grundeinstellung zusammengepresst in ein durchaus funktionierendes System. Verwunderlich, ich hätte vorher niemals geglaubt, dass so etwas möglich ist. Trotzdem mag ich ihre Einstellung nicht. Wenn man in einer Hierarchie lebt, dann sollte man sich mit dem zufrieden geben, was man hat und nicht seinen Nächsten meucheln, um aufzusteigen.“

Zikaru: „Zikaru sind einfach widerlich. Ich mag diese... Kreaturen... schon nicht anschauen. Sehen aus wie ein Skelett auf Urlaub, grinsen einen mit ihren Totenschädeln an und dann auch noch diese Stacheln. Solche Drohgebärden führen doch zu nichts. Nur Reden bringt einen weiter! Aber dazu sind diese stupiden Monster nicht fähig. Mir wäre es am liebsten, wenn man sie alle ausrotten würde!“

Zwerge: „Eine Rasse von wirklichen Künstlern. Ihre Schmiedekunst ist unübertroffen und sie bauen fantastische unterirdische

Soziales Verhalten

Ceglags leben fest in ihrer Hierarchie und verschwenden keinerlei Gedanken daran, dass jemand anderes vielleicht einen höheren Rang verdient hätte oder zu hoch in der Leiter steht. Wenn der Hohe Rat eine Bestimmung festlegt, ist dieses Urteil unantastbar.

Städte. Auch wenn ich mich dort immer eingeschlossen fühle, muss ich ihnen doch meine Bewunderung aussprechen. Aber vielleicht sollten sie manchmal nicht ganz so selbstsicher sein, sondern auch mal ihre Fehler erkennen."



Die Menschen

Allgemeines

Auch auf Samyra reicht das Spektrum der Hautfarben der Menschen von sehr hell bis zu einem tiefbraun, je nach Herkunftsland. Die Augenfarben reichen von Blau über Grau und Grün bis hin zu Braun.

Menschen leben überall auf Samyra in Städten, Dörfern oder kleineren Siedlungen und machen die größte Bevölkerungsmasse aus.

Sie erreichen Alter von bis zu hundert Jahren, werden allerdings im Durchschnitt nur ungefähr siebzig. Ihre Geschlechtsreife erreichen sie mit fünfzehn oder sechzehn Jahren.

ten Dschungelgebiet. Auch für dieses Treffen gibt es keine genaue Jahreszahl.

Aus den Aufzeichnungen der Ceglags kann entnommen werden, dass ein erster Kontakt zwischen den beiden Rassen im Jahre 11.842 vU. stattfand, während die schon seit Ewigkeiten auf Samyra lebenden Aftaleeni erst 9.857 vU. entdeckt wurden.

Die Menschen waren zu dieser Zeit eher neugierig als aggressiv, was zwar einige von ihnen beim Kontakt mit Raubtieren und schlimmeren Kreaturen mit ihrem Leben bezahlen mussten, was aber auch dazu führte, dass das Aufeinandertreffen der verschiedenen Rassen friedlich ablief.

Das Leben der Menschen

Das Leben der Menschen ist sehr vielfältig und hängt im Wesentlichen vom Land ab, in dem sie wohnen. Da diese Rasse maßgeblich dazu beiträgt, wie die Struktur und die Regierungsform der Länder ist, sind die Stände und der technische Fortschritt vor allem von ihr abhängig.

Menschen leben in der Regel in festen Ehen zusammen, die ein Leben lang halten, oder sind völlig unabhängig.

Kinder, die gezeugt werden, werden von der Mutter neun Monate lang ausgetragen, ehe sie zur Welt kommen. Die ersten fünfzehn Jahre verbringt ein menschliches Kind bei seinen Eltern, die es erziehen und auf das Leben vorbereiten, indem sie ihm grundlegendes Wissen beibringen. In einigen gesellschaftlich höher entwickelten Ländern gehen die Kinder auch regelmäßig zur Schule.

Nach Ablauf der ersten fünfzehn Lebensjahre ist das Kind im geschlechtsfähigen Alter. In der Regel wird es nun das Elternhaus verlassen, um eine Ausbildung auszuüben, die es drei bis fünf Jahre Zeit kostet. Es gibt keine Einschränkung, welche Laufbahn der nun junge Erwachsene einschlagen kann. Ob er einen bodenständigen Beruf als Handwerker oder Dienstleister annimmt, oder ob er sich zum Kämpfer oder Zauberer ausbilden lässt, ist ihm völlig freigestellt.

Viele Menschen entschließen sich, keine geregelte Ausbildung zu durchlaufen, sondern ihr Glück in der weiten Welt zu suchen. Einige Angehörige dieser Rasse lassen sich auch nieder und machen sich in ihrem Beruf selbstständig oder arbeiten im Geschäft ihrer Eltern, um es nach deren Ableben einmal zu übernehmen.

Kurze Geschichte der Menschen

Nachdem die Welt viele Jahrtausende bestand, stellten die Aspekte fest, dass sich zwar intelligentes Leben entwickelt hatte, die Völker sich aber nicht der großen Landmasse bedienten, die zur Verfügung stand. Also beschlossen sie, eine Rasse zu schaffen, die die Welt besiedeln sollte: die Menschen. Sie gaben dieser Rasse nicht nur Intelligenz, sondern auch den Drang, die Welt zu erkunden und sich an neuen Orten niederzulassen.

Da die Menschen nicht schon zu Beginn ihre Geschichte niederschrieben, kann man heute nicht mehr genau sagen, wann es die Ersten von ihnen gab. Man schätzt allerdings, dass es ungefähr um 40.000 vU. gewesen sein muss.

Mit großer Geschwindigkeit breitete sich die neue Rasse auf der Welt aus und siedelte sich an immer mehr Orten an. Mit ihnen wuchs nicht nur die Bevölkerungsdichte, sondern auch der Bedarf an Nahrungsmitteln. Die Menschen waren somit die erste Rasse der Welt, die sich nicht nur mit den naturgegebenen Mitteln begnügte, sondern selber gezielt Landwirtschaft und Viehzucht betrieb.

Durch die weiten Erkundungsreisen waren die Menschen die Ersten, die Kontakt zu anderen Völkern aufnahmen. Um das Jahr 30.000 vU. kam es zum ersten Kontakt mit den Zwergen bei der Besiedlung eines riesigen Gebirgszuges, der heute im Toten Land liegt und in Vergessenheit geraten ist. Ungefähr 15.000 Jahre später entdeckten menschliche Siedler eine Kolonie der Nigros in einem dicht-

Stirbt ein Mensch, ist es wiederum von seinem Heimatland abhängig, wie die Bestattung durchgeführt wird. Am gängigsten ist die Erdbestattung, aber auch Feuer- oder Seebestattungen und die Mumifizierung ist ihnen bekannt. Die meisten Städte und Dörfer haben einen abseits liegenden Friedhof, wo Verstorbene begraben werden und man Gedenksteine oder -tafeln an den Gräbern aufstellt.

Ernährung

Menschen ernähren sich von diversen Dingen, die teilweise stark vom Kulturkreis abhängen. Normalerweise gehören Fleisch, Fisch, Gemüse, Obst und Getreide in jede ausgeglichene Ernährung. Es gibt aber auch besondere Essgewohnheiten. So gilt die im Gebirge Hult Ha Yaks lebende riesige Schneckenart als äußerst schmackhaft (vgl. Länderbeschreibung Hult Ha Yak), in einigen Kulturen gelten Insekten als besondere Delikatesse.

Die Zubereitungen der Speisen unterscheiden sich je nach Vorlieben in den verschiedenen Ländern. Braten, Kochen, Trocknen und Einlegen sind nur einige der Beispiele, wie Essen in den unterschiedlichen Kulturen zubereitet wird.

Bei den Getränken gibt es ebenfalls eine große Vielfalt. Von normalem Wasser über Obst- und Gemüsesäfte bis hin zu Tees und anderen Heißgetränken findet man quasi alle Trinkgewohnheiten unter den Menschen. Auch die Alkoholika variieren: Biere mit verschiedenen Alkoholgehalten, Weine aus diversen Trauben und verschiedene Schnäpse und Liköre findet man in nahezu allen Ländern.

Es gibt auch einige Menschen, die sich den Ernährungsgewohnheiten der anderen Rassen angepasst haben. Insbesondere in gehobenen Kreisen gilt es als besonders exquisit, einmal „außerrassisch“ zu essen und sich Delikatessen anderer Völker aufischen zu lassen.

Im Allgemeinen wird das Leben der Menschen von Neid gezeichnet, den sie auf die Angehörigen ihrer Rasse, die mehr als sie selbst besitzen, verspüren. Je weiter man in den Ständen aufsteigt, desto mehr findet man Verachtung für niedriger gestellte Personen und den Genuss der Macht, den solch eine Position mit sich bringt.

Völlig zwischen den Stühlen sitzen die Menschen, die auf Abenteuer ausziehen. Hier kann man eigentlich alle Formen der Charaktere finden. Oftmals lässt sich die Einstellung solcher Personen mit denen der anderen intelligenten Rassen vergleichen, es gibt aber auch Menschen, die weniger extrem oder deutlich radikaler sind.

Soziales Verhalten

Bei den Menschen ist das soziale Verhalten sehr geprägt durch ihre charakterliche Einstellung und ihr Umfeld. In der Regel sind sie allerdings nur selten gegeneinander gewalttätig, selbst wenn sie sich jede Zinnmünze neiden.

In den Siedlungen findet man einen unterschweligen Nachbarschaftskrieg, der allerdings normalerweise sofort vergessen ist, wenn man etwas anderes hat, gegen das man sich richten kann. Dann findet man einen erstaunlichen Zusammenhalt zwischen den Menschen. Gleiches gilt für Notsituationen, in denen sie eine weitreichende Hilfsbereitschaft gegen sonst verhasste Personen zeigen.

Das Verhalten anderen Rassen gegenüber ist sehr unterschiedlich und wird wiederum vor allem durch das Umfeld geprägt, in dem die Menschen aufwachsen und vor allem, was für eine Grundeinstellung sie selber haben.

Je näher sie an der einer anderen Rasse liegt, desto besser versteht man sich.



Der Glaube der Menschen

Der Glaube der Menschen auf Samyra ist sehr vielfältig und wird maßgeblich durch das Land bestimmt, in dem sie aufgewachsen sind. Eine genauere Beschreibung dieser Glaubensrichtungen, die allgemein als Staatsglaube der einzelnen Länder anerkannt sind, findet man in den einzelnen Länderbeschreibungen.

Doch unter den Menschen gibt es auch diverse Sekten und Anhänger dunkler Gottheiten, die versuchen, die Welt ins Chaos zu stürzen. In keiner anderen Rasse findet man so viele Personen, die sich vom offiziellen Glauben abgewandt haben. Auf diese kleinen Splittergruppen soll hier aber nicht weiter eingegangen werden.

Allgemeine Charakterzüge

Auch hier findet man sehr unterschiedliche Typen, je nach Herkunftsland, Familie und dem Stand, in dem sie aufgewachsen sind.

Die Nigros

Allgemeines

Die Rasse der Nigros ist deutlich kleiner als ein durchschnittlicher Mensch und erreicht in der Regel nur Größen von bis zu einem Meter. Sie sind von zierlichem Körperbau und in ihrem Gesicht finden sich zwei große, lichtempfindliche Augen, mit denen sie sogar in vollkommener Dunkelheit perfekt sehen können. Sie sind außerordentlich geschickt und wendig.

Aufgrund ihrer angeborenen Geschicklichkeit sind Nigros die begehrtesten Handwerker Samyras.

Nigros gleichen in Haar- und Augenfarbe den Menschen, allerdings ist ihre Haut meistens relativ hell mit nur geringen Abstufungen innerhalb der Rasse.

Ihr Steiß hat sich zu einem Schwanz verlängert, der äußerst beweglich und mit kurzem, braunem Haar bewachsen ist. Er hat eine starke Muskelstruktur, und die Nigros können ihn nutzen, um sich mit ihm an Gegenständen festzuklammern, indem sie ihn darum wickeln. Ist er nicht gerade in Benutzung, bewegt er sich, durch einen unterbewussten Reflex getrieben, andauernd hin und her.

Diese Rasse erreicht deutlich höhere Alter als die Menschen. Sie werden bis zu 250 Jahre alt.

Kurze Geschichte der Nigros

Die Nigros stammen ursprünglich von einer kleinen, sehr scheuen Affenart ab, die auch heute noch im dichten Dschungel Inridas zu finden ist. Im Laufe der ersten Jahrtausende der Welt sind Teile der Population immer intelligenter und geschickter geworden. Dank ihrer Fähigkeit, Werkzeuge zu benutzen, fingen diese Abkömmlinge schon früh an, sich kleinere Unterschlupfe zu bauen und sich an einem Platz anzusiedeln. Mit der steigenden Intelligenz kam es auch zur Nutzung immer komplexerer Werkzeuge und zur Kommunikation mittels einer primitiven Sprache, die als Vorläufer des heutigen *Nagori* gilt.

Als es etwa um 15.000 vU. zum ersten Kontakt mit menschlichen Entdeckern kam, war von dem ehemaligen Affendasein der Nigros nichts mehr zu erkennen. Sie lebten in kleinen, einfachen Siedlungen und hatten ihre eigene Sprache, sowie eine erstaunliche Kunstfertigkeit beim Herstellen von Gebrauchsgegenständen.

Auch wenn sich die ersten Begegnungen aufgrund der Scheu der Nigros, die sie im Laufe der Entwicklung nicht abgelegt hatten, schwierig gestalteten, lernten die Menschen und insbesondere die Zwerge die Künste der Nigros schnell zu schätzen, so dass es letztlich kein Problem für

die kleinwüchsigen Wesen darstellte, ihren Platz in der Gesellschaft zu erlangen.

Während der Dunklen Zeit flüchteten die Nigros vor dem Ansturm der Dämonen in die zwergischen Bergwerke, wo sie sich am sichersten fühlten. Nachdem der Krieg vorbei war, hatten sie Gefallen an der unterirdischen Lebensweise gefunden und viele von ihnen blieben auch weiterhin dort.

Das Leben der Nigros

Die Nigros sind eine der Rassen, die nicht nur in ihren eigenen unterirdischen Siedlungen wohnen, sondern auch zusammen mit anderen in den Städten und Dörfern der Welt. Man unterscheidet deswegen zwischen den *Dunkelnigros*, die in den Nigro-Städten leben, und den *Lichtnigros*, die an der Oberfläche wohnen. Auch wenn diese Begriffe es assoziieren könnten, hat diese Trennung nichts mit der Gesinnung der Wesen zu tun.

Alle Städte der **Dunkelnigros** sind kreisförmig angelegt. Um eine Haupthöhle herum, die sogenannte *Sammelhöhle*, siedeln sich die *Wohnhöhlen* an, in denen die Nigros in ihren Großfamilien mit allen Angehörigen gemeinsam wohnen. Bis auf die grundlegenden Dinge, die man zum Leben braucht, werden alle weiteren irdischen Besitztümer der Familien in der Sammelhöhle vom jeweiligen König aufbewahrt. Dieses System sorgt dafür, dass alle Bewohner dieser Städte gleich viel besitzen und alles Andere dem Gemeinwohl zur Verfügung gestellt wird. Benötigt eine Familie einmal etwas, das in der Sammelhöhle vorhanden ist, kann sie es sich, so lange Bedarf besteht, leihen.

Da der König nicht um Erlaubnis fragen muss und daher ein deutlich luxuriöses Leben führt, wird er jedes Jahr neu gewählt. Während dieser Zeit darf der König aber nicht nur im Luxus schwelgen, sondern muss sich auch den ganz normalen Regierungsgeschäften widmen und entsprechende Entscheidungen in Notsituationen treffen. Dass ein und derselbe Nigro zweimal hintereinander König wird, ist bei der Wahl nicht möglich. So kommt jeder einmal in den Genuss der Macht und des Luxus. Diese Regelung sorgt dafür, dass sich die Nigros das Königsdasein nicht neiden, denn sie wissen, dass irgendwann ihre Zeit gekommen ist, in der sie die gesammelten Güter nutzen dürfen.

Es gibt dennoch Nigros, die sich nicht damit zufrieden geben, vor allem die, die einmal das Leben als König genossen haben. Häufig kommt es deshalb nach Ablauf des einen Jahres zur Auswanderung dieser Nigros, in der Regel sogar der gesamten Familie. Diese Nigros ziehen dann in die Städte und Dörfer an der Oberfläche oder, wenn sie sich nicht von ihrem unterirdischen Leben trennen wollen, zu den Zwergen. Sie werden dann zu den Lichtnigros.

Lichtnigros siedeln sich in den Städten der Menschen oder Zwerge an und machen sich in der Regel in ihrem erlernten

Beruf selbstständig. Sie sind gern gesehene Handwerker, deren Dienste man immer wieder in Anspruch nimmt. Es gibt aber auch genügend Lichtnigros, die sich keinen festen Wohnsitz suchen, sondern als Abenteurer in der Welt umherziehen und sich erst gegen Ende ihres langen Lebens niederlassen. Normalerweise sind dieses Nigros, die ihre Heimatstadt ohne ihre Großfamilie verlassen haben.

So unterschiedlich diese beiden Nigrotypen auch sind, sie verstehen sich trotz allem sehr gut. Unter den Dunkel-

nigros hegt niemand einen Groll auf Angehörige, die die Städte verlassen, um ihr Glück anderswo zu suchen. Letztlich ist das Abwandern einiger Mitglieder oder auch Familien die einzige Möglichkeit, eine Überbevölkerung der im Platz doch sehr stark eingeschränkten unterirdischen Städte zu umgehen.

Suchen sich Nigros einmal einen Partner, sind sie diesem bis an das Lebensende treu. Diese Paare hängen sehr stark aneinander und machen normalerweise keinen Schritt mehr ohne den jeweiligen Partner.

Kommt es zur Schwangerschaft, gebärt die Frau nach nur zweimonatiger Schwangerschaft fünfzehn bis zwanzig winzige Kinder, die nur etwa fünf Zentimeter groß sind. Von diesen Kindern überleben allerdings nur fünf oder sechs die ersten paar Wochen. Sie wachsen heran und werden von ihren Eltern bzw. der Großfamilie erzogen. Nach zwanzig Jahren sind sie dann alt genug, um einen Beruf ergreifen zu können. In der Regel werden sie bei ihrem Vater oder ihrer Mutter in die Lehre gehen und einen handwerklichen Beruf erlernen, um später einmal

das zu übernehmen, was die Eltern aufgebaut haben. Es gibt aber natürlich auch hier Ausnahmen.

Einige Nigros entscheiden sich schon zu diesem Zeitpunkt, zu Lichtnigros zu werden und die Ausbildung zu einem Kämpfer oder Zauberer auf sich zu nehmen.

Stirbt ein Dunkelnigro, wird sein Körper verbrannt und die Asche in einer feierlichen Zeremonie an der Oberfläche in alle Winde verstreut. Auch wenn diese Art der Bestattung eher aus der Not geboren wurde, weil in den unterirdischen Städten einfach kein Platz für einen Friedhof oder eine an-

dere Grabanlage ist, so passt sie doch zur unruhigen Persönlichkeit der Nigros. Dem Glauben nach kann der Verstorbene durch das Verstreuen der Asche weiterhin aktiv bleiben und immer neue Dinge sehen.

Lichtnigros passen sich hingegen in der Regel an die gängigen Bestattungsriten des Landes, in dem sie wohnen, an.

Ernährung

Nigros haben einen enorm hohen Zuckerverbrauch und ernähren sich daher fast ausschließlich von süßen Speisen. Insbesondere Obst in jeder erdenklichen Zubereitung steht ganz oben auf ihrem Speiseplan. Doch auch Kuchen und Plätzchen sind ein normales Nahrungsmittel der kleinwüchsigen Wesen. Fleisch und Fisch wird von den Nigros gegessen, allerdings werden diese Lebensmittel stark kandiert und mit süßen Soßen serviert. Als besondere Delikatesse gilt die seltene *Blindenolle*, die Wurzel einer unterirdisch wachsenden Pflanze, die einen sehr hohen Zuckeranteil hat und für nahezu alle anderen Lebewesen aufgrund der enormen Süße quasi ungenießbar ist.

Bei den Getränken greifen die Nigros ebenfalls auf zuckerhaltige Flüssigkeiten zurück. Wasser trinken sie zwar auch, finden es aber nicht besonders schmackhaft. Lieber nehmen sie Fruchtsäfte oder stark gesüßte Früchtetees zu sich. Alkoholika wie normales Bier, Wein oder auch Schnäpse schmecken Nigros nur sehr selten. Diese Getränke werden von ihnen gerne mit Zucker „veredelt“ oder mit Fruchtsäften gemischt. Zu besonderen Anlässen bedienen sie sich mit Vorliebe einer Art Likör aus den Früchten der ebenfalls unterirdisch wachsenden *Felslemone*, der so zuckerhaltig ist, dass er extrem zähflüssig ist.

Der Glaube der Nigros

Der Hauptgott der Nigros, **Niggino** (Handel, Schwerpunkt Handwerk), ist die Verkörperung alldessen, was die Nigros ausmacht: Er ist listig, neugierig und „leicht“ sich gerne Dinge. Er ist deswegen aus der Sicht der anderen Rassen der Gott der Diebe und Gauner. Es gibt sogar Nichtnigros, die sich diesem Gott verschrieben haben.

Beim Glauben an Niggino ist nicht viel zu beachten. Es gibt eigentlich keine Regeln oder Grundsätze, die die Anhänger dieses Glaubens befolgen müssen. Solange man Niggino in Ruhe lässt, wird man auch von ihm nicht gestört. Bittet man ihn allerdings um etwas, wird es in der Regel gewährt, allerdings nicht, ohne dass er sich in nicht allzu ferner Zukunft eine Gegenleistung dafür einholt. Da diese Gegenleistungen teilweise fast unmögliche Aufgaben darstellen, verzichten die meisten Nigros darauf, Niggino um irgendetwas zu bitten, sondern halten sich diese Option für wirkliche Notfälle vor.

Niggino wird – wenn überhaupt – in der Regel als Dieb oder Gaukler dargestellt.

Eine eher unbedeutende Rolle im Glauben der Nigros spielen die Götter **Miraca** (Leben), ihr Halbbruder **Ylan** (Herr-

Nigro

Grundwerte

Aktion:

- Akrobatik +2
- Athletik -1
- Beobachten +2
- Diebeskunst +3
- Heilung +2
- Heimlichkeiten +2
- Mechanismen +3
- Selbstbeherrschung -3
- Überleben -1

Wissen:

- Handwerk +2
- Kreativität +2

Magie:

- Aspektmagie +1
- Schulmagie +2

Kampf:

- Abwehren +2
- Ausweichen +2
- Blocken +1
- Magieresistenz +1
- Waffengruppe 1 -2
- Waffengruppe 2 +2
- Waffengruppe 3 +3

Gesundheit:

- Lebensenergie: 9
- Körperliche Energie: 14
- Mentale Energie: 20
- Ausdauer: 16

Typische Aspekte:

- Handel / Handwerk
- Leben / Erde

Seltene Aspekte:

- Gemeinschaft / Wasser
- Tod / Eis

schaft) und dessen Schwester **Niala** (Weisheit).

Priester gibt es in der Gesellschaft der Nigros nicht. Vermutlich ist das auch einer der Hauptgründe, warum diese Rasse keinen strengen Glauben verfolgt.

Allgemeine Charakterzüge

Nigros sind extrem lebensfroh, sie lachen gerne, tollen herum, machen Scherze oder spielen Anderen Streiche. Sie reden gerne und viel, aber nur ungern über irgendwelche Probleme.

Nigros kennen aufgrund ihrer gesellschaftlichen Form keinen Neid, allerdings auch nicht den Unterschied zwischen Mein und Dein. Viele Nigros nehmen sich die Dinge einfach, die sie brauchen, mit der guten Absicht, sie irgendwann wieder zurückzubringen.

Weiterhin wird das Leben der Nigros von Neugier geprägt. Sie können nicht stillsitzen, sondern müssen immer etwas Neues entdecken und etwas haben, mit dem sie sich beschäftigen können. Haben sie dann endlich etwas gefunden, wird ihnen relativ schnell langweilig damit und sie suchen sich etwas Anderes. Ein Nigro braucht Abwechslung in seinem Leben. Bei Nigros, die sich niedergelassen haben, äußert sich das in der Regel darin, dass sie zahlreiche Aufträge gleichzeitig bearbeiten, um sich einem anderen zu widmen, wenn die momentane Arbeit langweilig wird.

Soziales Verhalten

Nigros sind untereinander freundlich und zuvorkommend, was in Anbetracht der Tatsache, dass jeder dem anderen gleichgestellt ist und kein Neid existiert, nicht weiter verwunderlich ist.

Allerdings gibt es teilweise innerhalb der Rasse Konflikte, die vor allem auf persönlichem Missfallen basieren. Aber Nigros wären keine Nigros, wenn sie sich deswegen bekämpfen würden. Die Kontrahenten gehen sich einfach aus dem Weg, und wenn es zu schlimm zwischen ihnen wird, siedelt entweder einer der beiden aus oder der König muss ein Urteil fällen.

Aftaleeni: „Hm... fischig, aber nett. Sie sind so friedlich und harmonisch. Ich komme gut mit ihnen aus, auch wenn sie sehr ruhig und nicht gerade impulsiv sind, aber es kann ja nicht jeder ein Nigro sein.“

Brutas: „Ah... Brutus... Nigro nicht glücklich, schlechte Medizin. Nee, die sind mir doch deutlich zu groß. Und da sie auch noch wenig Hirn in ihrem verbeulten Schädel haben, achten sie nicht einmal darauf, wo sie hintreten. Mir ist schon einmal einer auf den Schwanz getreten! Unverschämtheit so etwas! Der Nächste erwischt mich vermutlich endgültig. Nein, die sollte man irgendwohin verbannen, wo sie niemandem schaden können!“

Ceglags: „Die Flattermänner sollten sich nicht so viele Gedanken machen, dann hätten sie auch Spaß im Leben. Aber nein,

die Welt ist ja so schlecht und uns geht's ja auch so dreckig. Ich könnte gut auf ihre dauernde Schlechtmalerei verzichten. Nicht ein optimistisches Wort, nicht einen Scherz hört man von ihnen. Schreckliche Gesellen...“

Menschen: „Menschen sind in Ordnung. Manche ein wenig merkwürdig, die regen sich immer so auf, wenn man sich einmal etwas leiht. Kann ich gar nicht nachvollziehen. Ich bringe es ja auf jeden Fall wieder zurück. Aber ansonsten sind Menschen wirklich nett. Ich komme gut mit ihnen klar, auch wenn ich das Gefühl habe, dass sie mich wie ein Kind behandeln, aber was soll's!“

Riikaatii: „Ja, die Katzen. Ich mag sie. Sie sind ein wenig verspielt wie die Nigros, das macht sie sehr sympathisch, auch wenn ich finde, dass sie ein wenig zu eitel sind. Sie legen so viel Wert auf ihr Äußeres, lecken den ganzen Tag an sich herum und pflegen ihr Fell. Aber ich mag ihre Gesellschaft und vor allem ihr Schnurren. Ein sehr angenehmer, beruhigender Ton. Vor kurzem ist mir aufgefallen, dass ich ganz still gesessen habe, als ein Riikaatii neben mir angefangen hat zu schnurren! Erstaunlich, nicht wahr?“

Verasti: „Verasti sind eindeutig ein absoluter Fehlgriff der Evolution. Die sollten bestimmt nie auf dieser Welt leben, aber nicht einmal von der Evolution lassen sich diese Schlangen einschüchtern. Das ist alles Gesindel, geprägt von Neid und Verachtung, Mörder, ohne jegliche Skrupel. Ausgerottet gehören die. Das ist wirklich der absolute Schandfleck in unserer Gesellschaft!“

Zikaru: „Merkwürdiges Volk, die Zikaru. Sie sind so unberechenbar. Einmal ganz freundlich und dann im nächsten Augenblick schon wieder voller Aggression. Man weiß nie, ob man nicht



irgendwann einfach so als Schaschlik auf ihren Stacheln landet. Ich mache lieber einen großen Bogen um diese Wesen mit ihren riesigen Klauen. Da muss man ja schon Angst bekommen, wenn man ihnen nur die Hand schüttelt."

Zwerge: „Zwerge sind ein nettes Völkchen. Ein wenig mürrisch

für meinen Geschmack, aber sie nehmen uns Nigros immer gerne in ihren Städten auf und man kann fabelhaft mit ihnen zusammenarbeiten. Ich erinnere mich gerne an die großen Stücke der Schmiedekunst, die als Zusammenarbeit von Zwergen und Nigros geschmiedet wurden. Wunderbare Werke!"

Die Riikaatii

Allgemeines

Die Riikaatii sind Katzenwesen, kurz zusammengefasst sind sie aufrecht laufende Katzen.

Sie sind am gesamten Körper mit kurzem bis längerem Fell bewachsen, das die verschiedensten Farbtöne annehmen kann. Man findet hierbei alle Abstufungen von Schwarz über Braun und Rot bis hin zu Weiß. Viele Riikaatii haben eine Streifenmusterung oder andersfarbige Flecken im Fell oder an Pfoten, Bauch oder Schwanz.

Ihr Kopf ist der Kopf einer Katze, in dessen Gesicht ein paar Augen mit ovalen Pupillen sitzen. Die Iris der Augen kann diverse Farben annehmen. Die einzige Farbe, die eigentlich nie auftritt, ist Rot.



Der Körper der Riikaatii ist schlank und sehr beweglich. Sie sind sehr reaktionsschnell und können äußerst schnell auf Einflüsse ihrer Umgebung eingehen. Sie sind etwas größer als ein durchschnittlicher Mensch und erreichen Größen von ungefähr zwei Metern.

Ihre Hände und Füße haben mehr Ähnlichkeit mit den Pfoten der Katzen als mit menschlichen Händen. Insbesondere können die Riikaatii in entsprechenden Situationen wie Katzen an jedem Finger und Zeh Krallen hervorbringen, mit denen sie zum Beispiel Gegner verwunden oder besonders gut klettern können.

Wie die Nigros haben auch die Riikaatii einen Schwanz. Dieser kann allerdings nicht zum Festklammern benutzt, sondern lediglich per Muskelkraft bewegt werden. Die Katzenwesen benutzen ihren Schwanz in der Regel nur, um Drohgebärden durchzuführen, indem sie Ohren und Schwanz aufstellen und ihre spitzen Zähne entblößen.

Es gibt bei den Riikaatii keine äußerlichen Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Wesen, einzig sie selbst können dieses ohne Probleme an bestimmten Mustern im Fell, an den Verhaltensweisen und am Geruch erkennen.

Riikaatii werden ungefähr so alt wie Menschen, aber sie werden gegen Ende ihres Lebens nicht so stark durch das Alter beeinträchtigt.

Wie fast alle Katzen, so sind auch Riikaatii extrem wasserscheu. Man wird sie nur mit Mühe dazu bringen können, zu schwimmen oder sich zu baden. Körperpflege betreiben sie vor allem, indem sie sich – ebenfalls wie Katzen – mit ihrer Zunge ablecken.

Riikaatii sind nicht im Stande, Magie zu wirken. Es ist den Wissenschaftlern bis heute ein Rätsel, warum, denn die Rasse hat alle körperlichen und geistigen Veranlagungen, die man dafür theoretisch bräuchte. Trotzdem ist es den Katzenwesen selbst mit der größten Mühe und Vorbereitung nicht möglich, Mana zu formen.

Kurze Geschichte der Riikaatii

Schon recht kurz nach der Dunklen Zeit führte das Mana zu Veränderungen an einigen Nachkommen domestizier-

ter Katzen. Diese entwickelten sich nicht auf normalem Wege, sondern bildeten im Laufe ihres Wachstums Arme aus ihren Vorderbeinen und Hinterbeine, die zum aufrechten Laufen geeignet waren. Zudem besaßen sie eine mit den Menschen vergleichbare Intelligenz und begannen die Sprache ihrer Besitzer zu sprechen. Zunächst war diese Entwicklung ein Schock für die Halter der Katzen, und nicht selten wurden die Kinder in einem Anflug von Panik erschlagen oder vertrieben.

Es gab aber auch zahlreiche Menschen, die die Nachkommen wie ihre eigenen Kinder großzogen und ihnen ein geborgenes Zuhause boten. Obwohl sie sehr skeptisch von ihren Mitmenschen beäugt wurden, gewöhnte man sich relativ schnell an den Anblick der neuen Einwohner von Städten und Dörfern.

Die vertriebenen Kinder irrten allerdings durch die Welt, auf der Suche nach einem Zuhause und eventuellen Artgenossen. Nach und nach fanden sich mehrere dieser Wesen zusammen und gingen einem zwar nomadischen aber recht geregelten Leben nach. Aus dem Zusammentreffen dieser Katzenwesen und dem damit zwangsläufig verbundenen Vermischen mehrerer menschlicher Sprachen entwickelte sich das heutige *Purami*.

Da es für die in den Städten und Dörfern wohnenden Wesen keine Möglichkeit gab sich fortzupflanzen (dafür waren sie einfach zu selten), entwickelte sich die heutige Rasse der Riikaatii vorwiegend aus den verstoßenen Kindern, die in der Lage waren, Nachwuchs zu zeugen. Nach einigen Jahrzehnten hatte sich die Rasse so weit verbreitet, dass sie ein immer gewohnteres Bild in den Siedlungen waren. Somit wurden die Katzenwesen nach und nach in die Gesellschaft eingegliedert.

Das Leben der Riikaatii

Riikaatii leben entweder allein oder mit einem Partner zusammen. Eigene Städte oder Dörfer dieser Rasse gibt es aufgrund der geringen Anzahl nicht, sie wohnen zusammen mit den anderen Rassen in den großen und kleineren Siedlungen der Welt.

Sie passen sich weitestgehend dem jeweiligen System an, in dem sie leben, sei es nun bei den Menschen, Zwergen oder wo auch immer sie gerade sind.

Feste Bindungen gehen Riikaatii nicht ein. Sie haben immer mehrere Partner, zwischen denen sie beliebig wechseln. Gefällt es ihnen bei dem momentanen Gefährten nicht, sucht man sich aus seinen anderen einen neuen. Auch wenn es merkwürdig anmuten mag, aber die Riikaatii sind sich in dieser Hinsicht treu. Hat man erst einmal eine gewisse Anzahl von möglichen Partnern, dann bleibt man bei diesen und sucht sich keine neuen mehr, sondern wechselt nur zwischen diesen.

Sollte es zur Schwangerschaft kommen, trägt die Frau das Kind zwölf Monate in sich und gebärt es dann. Normalerweise kommt es hierbei zu Mehrlingsgeburten, vier bis fünf Kinder sind keine Seltenheit. Nach der Geburt ähneln neugeborene Riikaatii noch stark den Katzen. Die Hinterbeine sind noch nicht für das aufrechte Laufen ausgeprägt,

die Vorderbeine noch keine Arme. Im Laufe der ersten fünf Lebensjahre entwickelt sich das Kind dann zu einem normalen Riikaatii mit den entsprechenden Proportionen.

Nach weiteren fünf Jahren, die das Kind in der Regel bei seiner Mutter verbringt, ist es ausgewachsen und so weit erzogen, dass es eine Ausbildung beginnen kann. Wie auch bei den anderen Rassen, so kann es auch bei den Riikaatii dazu kommen, dass die jungen Erwachsenen auf eine fundierte Lehre verzichten und stattdessen auf Abenteuer ausziehen.

Sollte der Riikaatii aber eine Ausbildung wählen, wird er sich entweder für eine kämpferische Laufbahn entscheiden oder aber einen künstlerischen Beruf wählen.

Heutzutage kommt es kaum noch zu einer direkten Katzengeburt, also dem Entstehen eines Riikaatii aus dem Wurf einer normalen Katze. Die wenigen, denen doch so eine Geburt zuteilwird, werden von den restlichen Riikaatii hoch angesehen und als *Rraiimrr* („Die Ursprünglichen“) bezeichnet. Sie genießen in der Gemeinschaft der Riikaatii eine besondere Stellung, und jeder andere erkennt sie intuitiv an Geruch und Fellzeichnung. Sie werden als Auserwählte betrachtet, und nicht selten findet man Bewahrer bei diesen Wesen.

Ein Riikaatii merkt, wenn sich sein Leben auf natürliche Weise dem Ende nähert. Er wird sich in dieser Situation von seinen Partnern und anderen Personen, die ihm nahe stehen, verabschieden und sich irgendwo in die Natur zurückziehen, um zu sterben. Aus diesem Grunde ist den eigentlichen Riikaatii die Praxis einer Bestattung nicht bekannt. Diejenigen von ihnen, die in Städten und Dörfern unter Menschen leben, passen sich teilweise auch an die Bräuche ihrer Heimat an, ziehen es aber meistens weiterhin vor, zum Sterben in die Natur hinauszuziehen.

Riikaatii

Grundwerte

Aktion:

Akrobatik +2
Athletik +1
Beobachten +1
Diebeskunst +2
Gesellschaft +1
Heimlichkeiten +2
Lenken +2
Mechanismen +2
Selbstbeherrschung -2
Überleben +1

Wissen:

Handwerk +2
Kreativität +2
Natur +1
Rechnen +2
Sprache +2
Welt und Länder +2

Magie:

Aspektmagie -2
Elementarmagie -2
Schulmagie -2

Kampf:

Abwehren +2
Ausweichen +2
Blocken +2
Magieresistenz -2
Waffengruppe 2 +2
Widerstand +2

Gesundheit:

Lebensenergie: 11
Körperliche Energie: 17
Mentale Energie: 16
Ausdauer: 28

Typische Aspekte:

Gemeinschaft / Wasser
Handel / Handwerk

Seltene Aspekte:

Druidisch
Herrschaft / Feuer
Krieg / Sturm
Tod / Eis

Ernährung

Wie ihre tierischen Vorfahren, so sind auch die Riikaatii reine Fleischfresser. Sie vertragen zwar auch Obst und Gemüse problemlos, allerdings schmeckt es ihnen nicht und es kostet sie enorme Überwindung, es zu essen. Sie sind aber so weit zivilisiert, dass sie Fleisch und Fisch nicht mehr nur roh verzehren, sondern auch den Geschmack zubereiteter Speisen zu schätzen wissen. Bei der Wahl ihrer Nahrung sind sie nicht besonders anspruchsvoll und würden wohl nahezu jegliche Art von tierischem Fleisch oder Fisch essen, wenn sie Hunger haben.

Riikaatii trinken eigentlich nur Wasser, Tees (allerdings keine Früchtetees) oder Milch in kleinen Mengen (größere Mengen können zu Durchfall oder Verstopfung führen). Sämtliche anderen Getränke sind für die Katzenwesen entweder nicht genießbar oder führen zu starken Magenproblemen, das gilt insbesondere für Alkoholika.

Der Glaube der Riikaatii

Die Riikaatii haben keinen eigenen Glauben, was vermutlich damit zu tun hat, dass sie zum einen nur eine sehr, sehr geringe Anzahl sind und zum anderen in der Regel mit Menschen zusammenleben und sich deren Glauben angeeignet haben. Die meisten Angehörigen dieser Rasse sind allerdings lieber frei und ungebunden von Glaubenseinstellungen und verzichten deswegen vollkommen auf die Anbetung irgendwelcher Götter.

Allgemeine Charakterzüge

Riikaatii sind ein wenig extravagant. Sie kleiden sich gerne ausgefallen und anders als die anderen. Sie lieben es, sich mit diversen Dingen zu schmücken, seien es nun Schmuck oder andere Accessoires.

Sie legen sehr viel Wert auf ihr Äußeres und pflegen und putzen sich bei jeder sich ergebenden Gelegenheit.

Auch wenn sich die Riikaatii ihrer Umgebung gut anpassen, sind sie in ihrem Inneren doch sehr unabhängig und lieben es, dieses zu zeigen. Sie lassen sich nichts befehlen und versuchen möglichst ihren eigenen Willen durchzusetzen.

Doch sie sind nicht so hart und stark, wie sie sich nach außen geben. Sie haben, vermutlich als Überbleibsel ihrer Katzenherkunft, ein hohes Bedürfnis nach Streicheleinheiten. Wenn ihnen danach ist, dann schmiegen sie sich an den Nächstbesten an und schnurren so lange, bis er sich dazu überreden lässt, den Riikaatii so lange zu streicheln und zu kraulen, wie es ihm gefällt.

Riikaatii setzen ihr Schnurren allgemein sehr gerne ein, um etwas zu erreichen, da es nur wenig Bewohner Samyras gibt, die ihm widerstehen können.

Soziales Verhalten

Riikaatii sind allgemein sehr umgänglich, sowohl untereinander als auch zu anderen Rassen. Sie haben gelernt, sich ihrem sozialen Umfeld anzupassen und harmonisieren deshalb mit fast allen Bewohnern der Welt.

Aftaleeni: „Auch wenn mir bewusst ist, dass die Aftaleeni uns nicht mögen, empfinde ich ihnen gegenüber nicht dasselbe. Gut, aufgrund ihrer Einstellung ist eine Beziehung zwischen uns eher schwierig, aber ich denke, wenn ein Aftaleeni erst einmal seine Einstellung geändert hat, dann würde ich vermutlich sehr gut mit ihm auskommen können.“

Brutas: „Bah, dreckiges Pack. Sie sind sehr sympathisch, trotz ihres barbarischen Auftretens, aber immer dieser Dreck! Das ist wirklich widerwärtig. Warum gibt es keine sauberen Brutas? Merken die gar nicht, dass sie wie die Pest stinken? Wenn das nicht so wäre, würde ich mich viel häufiger mit ihnen treffen!“

Ceglags: „Tja, was soll ich zu den Ceglags sagen? Vögel gehören in einen Käfig und sollten etwas Schönes singen und nicht den ganzen Tag über das Schlechte in der Welt reden. Das will doch im Grunde keiner hören! Was mich am meisten stört, ist, dass sie uns irgendwie anheimmeln. Wir wären wie ein Orakel, was für ein Blödsinn!“

Menschen: „Menschen sind gute Freunde. Sie akzeptieren uns so, wie wir sind, akzeptieren unsere Lebensweise und machen einem nur selten Vorwürfe. Mit denen komme ich wirklich gut zurecht. Es sollten alle so sein wie sie, dann hätten wir Riikaatii es viel leichter im Leben.“

Nigros: „Nigros sind faszinierend. Tollen herum wie kleine Kinder, aber in ihrem Inneren sind sie so reif und weise. Sie haben eine durchdachte gesellschaftliche Struktur aufgebaut, so etwas könnte man sich eigentlich nur für die ganze Welt wünschen. Dann gäbe es viel weniger Kriege und Hass. Ich mag die kleinen Kerle einfach. Außerdem sind sie große Klasse beim Kraulen!“

Verasti: „Obwohl ich es nur ungern zugebe, weil viele Rassen nicht mit den Schlangen zurechtkommen, aber ich komme eigentlich ganz gut mit den Verasti aus. Gut, man weiß nie wirklich, woran man ist, aber bisher ist mir noch keiner in den Rücken gefallen. Solange das so bleibt, werde ich auch nichts gegen sie haben.“

Zikaru: „Eine rätselhafte Rasse. So unberechenbar und wild, aber trotzdem nachdenklich und überlegt. Es ist, als ob man zwei verschiedene Wesen vor sich hat. Im einen Augenblick sind sie fröhlich und scherzen herum, im anderen lassen sie ihre Stacheln herausschießen und sind die miesesten Kerle, denen ich je begegnet bin.“

Zwerge: „Was soll ich groß sagen? Es gilt das Gleiche wie für die Menschen: Gute Freunde. Auch wenn sie häufig mürrisch sind, weiß ich doch, dass das nie ernst gemeint ist, sondern einfach zum Wesen der Zwerge dazugehört. Sind einfach liebenswerte kleine Kerle mit kleinen Macken. Aber wer hat die nicht?“

Die Verasti

Allgemeines

Verasti werden auf ganz Samyra auch als Schlangenmenschen bezeichnet. Und in der Tat weisen sie einige Merkmale von Schlangen auf.

Sie haben vollständig gelbe, schmale Augen ohne Lider und einen geschmeidigen, schlanken Körper, der komplett mit einer schuppigen Haut überzogen ist, deren Färbung sehr stark variiert. Man findet hierbei Farben, die von kräftigen Rot- und Gelbtönen bis hin zu einem gedämpften Grün oder Braun reichen. Viele Verasti haben außerdem noch diverse Muster in ihrer Haut, überwiegend Linien oder Flecken, die stark an die Muster von Schlangen erinnern. Sie weisen keine Körperbehaarung auf, haben dafür aber ein üppiges Kopfhair.

In ihrem Mund haben sie eine schlanke, an der Spitze gespaltene Zunge, und bei vielen Angehörigen dieser Rasse hat sich ein Paar Giftzähne gebildet, mit denen sie im Kampf gerne zubeißen und so ihr Opfer vergiften. Die Art des Giftes ist hierbei stark unterschiedlich und reicht von einer normalen Schadenwirkung bis hin zu lähmendem Gift.

Diese Rasse wird im Durchschnitt fast 500 Jahre alt.

Kurze Geschichte der Verasti

Die Verasti stammen ursprünglich von den Aftaleeni ab und haben sich aus deren verstoßenen, veränderten Nachkommen entwickelt. Während und nach der Dunklen Zeit kam es bei den Aftaleeni häufiger zur Geburt veränderter Nachkommen, die nicht in das Bild der friedliebenden Rasse passten. Diese Kinder waren aggressiv, verschlagen und verlogen. Da es den Aftaleeni ein Ekel war, diese Kinder einfach zu töten, wurden sie die ersten Jahre aufgezogen und dann verstoßen. Es wurde angenommen, dass diese Kinder nicht überleben würden, aber sie stellten sich als sehr widerstandsfähig heraus und schlossen sich in kleinen Gruppen zusammen, die an abgelegenen Stellen der Welt eigene Siedlungen bildeten. Insbesondere die ersten Verasti („Verstoßene“), wie sie sich letztlich selbst tauften, schotteten sich vollständig von der Außenwelt ab und entfernten sich immer weiter von den Idealen ihrer aftaleenischen Vorfahren.

Eigentlich war der ursprüngliche Plan, die Kräfte zu sammeln und auszubauen, um dann zu einem geeigneten Zeitpunkt gegen die Welt zurückzuschlagen. Allerdings verfloß der Hass im Laufe der Jahrhunderte, denn es wurde für die neue Rasse immer offensichtlicher, dass sie irgendwann auf die Mithilfe der anderen Völker angewiesen sein würde.

Als 891 n.U. der Krieg gegen die Primitiven ausbrach, sahen die Verasti ihre Chance, wieder in die Gesellschaft eingegliedert zu werden. So tauchten sie wieder aus der Vergessenheit auf, um den Menschen und ihren Verbündeten eine Allianz anzubieten und an ihrer Seite gegen die Angreifer zu kämpfen. Insbesondere die Aftaleeni waren natürlich anfänglich sehr misstrauisch, konnten aber schließlich auch umgestimmt werden. Dass sich die Schlangenmenschen als wertvolle Verbündete herausstellten, sorgte dafür, dass sie ihren Platz in der Welt fanden.

Anfangs hatten sie trotzdem keinen guten Stand, denn die anderen Rassen konnten die gesellschaftliche Struktur und den Glauben der Verasti nicht nachvollziehen. Viele sahen auch eine Gefahr auf sie zukommen und unterstellten den Verasti, dass sie sich irgendwann gegen ihre neuen Freunde stellen würden. Die Verasti allerdings wussten genau, dass sie sich in Gesellschaft anderer Völker anders verhalten mussten als ihresgleichen gegenüber. Da viele der Schlangenmenschen es sehr anstrengend finden, sich verstellen zu müssen und immer mit dem Misstrauen zu leben, gibt es auch heute kaum Verasti, die außerhalb ihrer eigenen Städte leben.

Das Leben der Verasti

Verasti haben eine sehr eigenwillige gesellschaftliche Struktur. Es regiert das Recht des Stärkeren.

Sie leben fast ausschließlich in ihren eigenen Städten, die in Häuser unterteilt sind. Diese Einteilung bezieht sich allerdings nicht auf die Gebäude, sondern vielmehr auf die Rangfolge in ihrer Gesellschaft. Die Häuser setzen sich aus verschiedenen Familien zusammen. Es ist auch nicht zwingend notwendig, dass ein Verasti in seinem Geburtshaus bleibt. Er kann sich frei entscheiden, zu welchem Haus er wechseln möchte, muss sich allerdings in diesem Haus erst einmal bewähren.

Um in der Rangfolge der Häuser aufzusteigen, muss man das nächsthöhere Haus vollständig auslösen. Das führt dazu, dass sich die Verasti fast permanent in einem kalten Krieg befinden. Es herrscht eine rege Intrigenpolitik, denn es gibt allerlei Allianzen zwischen den einzelnen Häusern, die Übergriffe in der Regel zunächst unterbinden. Hat man nach einigem Intrigieren das Haus genügend geschwächt und die Allianzen zerbrechen lassen, kann man schließlich mit dem Angriff beginnen.

Auch innerhalb der Häuser gibt es eine strenge Hierarchie. Will man in dieser aufsteigen, muss man – ähnlich wie im großen Stile – den Inhaber des nächst höheren Postens besitzigen. Ob dieses mit Waffengewalt oder durch Intrige und Verschwörung geschieht, ist völlig nebensächlich.



Verasti kennen keine feste Bindung an einen Partner. Glauben der Führer oder die Führerin eines Hauses, dass es von Nöten ist, Verstärkung zu zeugen oder mit einem *Kindes-pakt*, wie es bei den Verasti genannt wird, eine Allianz zu besiegeln, wird die beste Frau ausgewählt, um ein Kind zu zeugen.

Diese trägt nach einer Befruchtung das Kind zwei Jahre aus und bringt es schließlich zur Welt. Diesem Kind ist schon von Beginn an eine Stellung innerhalb des Hauses vorbestimmt. Es wird entsprechend dieser Prädestination an die entsprechenden Zieheltern gegeben, wo es von klein auf für seine spätere Position erzogen wird.

Während der Entwicklungszeit des Kindes wächst es in unregelmäßigen Abständen in Schüben auf seine endgültige Größe. Immer wenn es einen neuen Wachstumsschub bekommt, häutet es sich, wenn es zu groß für seine momentane Größe geworden ist.

Nach Ablauf der ersten vierzig Jahre gilt das Kind als erwachsen und wird voll in seiner Position genutzt.

Es ist einem Verasti nur schwer möglich, aus diesem strengen Umfeld zu entfliehen. Er kann sich entweder freiwillig von allen Häusern lossagen, was ihm den Stand eines Geächteten einbringt, oder er zeigt deutlich, dass er in der Gesellschaft der Verasti keinen Anspruch auf irgendwelche Posten erhebt. Er gehört in letzterem Falle weiterhin dem Haus an, hat aber darin keinerlei Rechte mehr. Ändert er später seine Meinung, kann er sich wieder als würdig erweisen, in ein Haus aufgenommen zu werden. Diesen Weg wählen die meisten Verasti, um vom Geburtshaus zu einem anderen zu wechseln.

Wenn einen Verasti der Tod ereilt, wird von den Priestern Lirads sein Herz entnommen und in einem mit konservierender Flüssigkeit gefüllten Glas in der *Halle des Andenkens* zur Schau gestellt. In diesem Raum befinden sich zahlreiche Regale, die über und über mit Herzgefäßen gefüllt sind. Je höher das Ansehen des Verastis bei Lirad war (also je gläubiger er war), desto höher steht sein Gefäß im Regal. Das Einstellen des Glases wird in das Regal von einer feierlichen Zeremonie begleitet.

Der Rest des Körpers wird recht lieblos behandelt und einfach verbrannt oder irgendwo in der Erde vergraben. Eine Gedenktafel oder einen anderen Hinweis, dass an der Stelle ein Leichnam liegt, gibt es nicht.

Ernährung

Die grundlegende Ernährung der Verasti gleicht der der Menschen. Allerdings haben die Schlangenmenschen die Fähigkeit, nahezu alle oral eingenommenen Gifte vollständig und ohne Entfaltung ihrer Wirkung abzubauen, und diese Möglichkeit nutzen sie recht ausgiebig. So gehört einer der giftigsten Pilze Samyras, der *grüngetupfte Gelbstengel*, zu den häufigsten Zutaten einer ordentlichen Mahlzeit. Ein Salat aus frischem Fingerhut wird oftmals als Beilage gereicht, veraischer Kirschkuchen wird mit Tollkirschen hergestellt und knusprig gebratener Skorpionschwanz ist ein beliebter Leckerbissen für zwischendurch.

Bei besonders starken Giften werden die Verasti durch die Ausschüttung der benötigten Abbaustoffe in einen rauschartigen Zustand versetzt, der mit dem Konsum von viel Alkohol oder Rauschkraut gleichzusetzen ist.

Wasser ist das wichtigste Getränk der Verasti für den Alltag. Man trinkt aber auch gerne Fruchtsäfte oder Tees, wobei diese in der Regel von anderen Rassen als sehr bitter empfunden werden.

Das gleiche gilt für rassentypische Alkoholika, die nicht nur teilweise giftige Bestandteile enthalten, sondern auch extrem bitter sind. Zu besonderen Anlässen trinkt man kleine Mengen eines Getränks, das auf den Namen „*Gewürzte Schlange*“ getauft wurde und im Grunde genommen Bier ist, das mit verschiedenen Schlangengiften versetzt wurde. Für andere Rassen ist dieses Gemisch schon in kleinen Mengen tödlich (weshalb es auch außerhalb der Verastistädte komplett verboten ist), bei Verasti sorgt es trotz des sehr niedrigen Alkoholgehalts aufgrund der großen Menge Abbaustoffe, die die Gifte im Körper erzeugen, für einen relativ schnellen Rauschzustand.

Der Glaube der Verasti

Die Religion der Verasti wird maßgeblich von ihrer Göttin **Lirad** bestimmt, die eine Kombination aus den Aspekten Chaos und Tod darstellt. Sie verkörpert alle Merkmale der veraischen Gesellschaft: Sie ist verschlagen, intrigant und skrupellos. Vom Chaos-Aspekt verkörpert sie nicht das Zerstören der bekannten Weltordnung, sondern vielmehr das Hinterlistige und Böartige. Der Todes-Aspekt in ihr verkörpert eher, keine Angst vor dem Tod zu haben und immer mit ihm zu rechnen, als Tote zu ehren oder zu achten.

Verasti

Grundwerte

Aktion:

Akrobatik +2
Athletik -1
Beobachten +2
Diebeskunst +1
Gesellschaft +1
Heimlichkeiten +2
Mechanismen +1
Selbstbeherrschung +2
Überleben -1
Verhandeln +2

Wissen:

Kreativität +1
Magie +1
Rechnen +1
Schrift +1
Sprache +1

Magie:

Aspektmagie +1
Schulmagie +1

Kampf:

Abwehren +1
Ausweichen +1
Blocken +1
Magieresistenz +2
Waffengruppe 2 +1
Waffengruppe 3 +1

Gesundheit:

Lebensenergie: 9
Körperliche Energie: 14
Mentale Energie: 24
Ausdauer: 20

Typische Aspekte:

Tod / Eis

Seltene Aspekte:

Gemeinschaft / Wasser
Herrschaft / Feuer
Weisheit / Magie

Lirad ist in den Augen anderer Rassen eine bössartige Gottheit. Sie verlangt viel von ihren Anhängern, und ein Abwenden von den Glaubensgrundsätzen wird in der Regel sofort von den ihr geweihten Priestern streng bestraft. Auch ist sie die einzige anerkannte Gottheit, die Blutopfer fordert, um besänftigt zu werden.

Die Verasti sind das einzige Volk, das nur eine Gottheit verehrt und dieses in der Regel mit einer strengen Frömmigkeit, um vor ihrem Zorn sicher zu sein. Der Glaube beruht weniger auf Überzeugung oder Anbetung, sondern vielmehr auf Respekt und Furcht.

Lirad wird in der Regel als eine vage menschenähnliche Frau dargestellt, die ausgemergelte Gliedmaße hat. Ihre Hände und Füße sind entsetzlich entstellte Klauen, das Haar besteht aus zahlreichen Schlangen. Sie hat rund um ihren Kopf Augen, mit denen sie in alle Richtungen blicken kann und ihr somit nichts entgeht.

Einmal im Jahr wird ihr ein menschenähnliches, intelligentes Opfer dargebracht, dem in einer grausamen Zeremonie, bei der sich die Anwesenden mit Drogen in zweifelhafte Bewusstseinszustände versetzen, das

Herz bei lebendigem Leibe aus der Brust gerissen wird. Zuvor werden dem Opfer zahlreiche religiöse Symbole in die Haut geschnitten, die es Lirad weihen. Damit das Opfer während der ganzen Zeremonie nicht das Bewusstsein verliert, wird ihm ein Gift eingeflößt, das es die gesamte Zeit bei vollem Bewusstsein hält.

Priester der Lirad sind frei von jeglichen Skrupeln oder Mitleid und dienen voll und ganz ihrer Herrin. Ähnlich wie bei einem Scharfrichter verdecken sie bei jedem Auftritt in der Öffentlichkeit ihre Gesichter mit schwarzen Masken.

Verasti sind so gläubig, dass Bewahrer, die von einem anderen Aspekt als Tod oder Chaos berührt wurden, oftmals aus den Städten vertrieben werden. Viele davon trifft diese Entscheidung so stark, dass sie mit allen Mitteln versuchen, wieder die Gunst Lirads zu erlangen, die sie ihrer Meinung nach verloren haben (sonst wären sie ja von ihr berührt worden). Diese Verasti sind die, die die Rasse in

Verruf bringen, denn sie versuchen mit aller Macht und oftmals sehr aufwändig und spektakulär, ihre Verbundenheit zu Lirad zu zeigen. Sie sind die Verasti, die sich mit Dämonen verbünden, in Kulte eintreten, Lebewesen wahllos töten, Intrigen spinnen etc.

Allgemeine Charakterzüge

Verasti sind allgemein verschlagen und falsch. Sie versuchen ihre Ziele mit allen Mitteln zu erreichen, welche diese sind, ist ihnen dabei ziemlich gleichgültig. Von Kind auf sind sie mit dem Lügen aufgewachsen. Die Trennung zwischen Wahrheit und Unaufrichtigkeit kennen sie nicht. Solange ihnen etwas zuträglich ist, setzen sie es hemmungslos für ihre Zwecke ein.

Sie besitzen jedoch ein sehr einschmeichelndes Wesen, sind teilweise sogar regelrecht schleimerisch, allerdings niemals ohne Hintergedanken. Was immer ein Verasti macht, er hat immer ein Ziel vor Augen, das es zu erreichen gilt. Wesen gegenüber, denen sie sich überlegen fühlen, sind sie häufig arrogant und hochtrabend. Solche Kreaturen gelten für sie nicht als vollwertige Lebewesen. Dafür machen sie quasi alles, was ihnen von Personen aufgetragen wird, die sie als stärker empfinden.

Verasti wissen aber auch, dass ihr Ansehen bei den anderen Rassen auf wackeligen Beinen steht. So versuchen sie sich normalerweise deren Verhalten anzupassen und nicht zu viel von den typischen Gepflogenheiten der Verasti durchdringen zu lassen. Nichtsdestotrotz sehen sie natürlich auch hier nur das Ziel vor Augen, denn sie wissen genau, dass sie es sich nicht erlauben können, den Ruf ihrer Rasse zu beschädigen.

Soziales Verhalten

Bei den Verasti regiert nach außen hin der Stärkste, letztlich haben aber nur die besten Intriganten das Ruder in der Hand.

Sie trauen niemandem innerhalb ihrer Gesellschaft, sind teilweise sogar regelrecht paranoid und sehen in jedem anderen Verasti einen potentiellen Feind oder jemanden, der ihnen den momentanen Posten neidet.

Aftaleeni: „Pah, Aftaleeni sind doch einfach nur zu schwach, um sich von ihren Fesseln zu befreien, die sie sich selbst angelegt haben. Wo soll denn das hinführen, wenn man in der heutigen Welt keine Unwahrheiten sagt? Da müssen sie sich nicht wundern, wenn sie eines Tages aufwachen und ausgestorben sind!“

Brutas: „Starke Kämpfer, das muss man ihnen lassen. Gut, ein wenig mehr Hirn hätte ihnen auch nicht geschadet, aber nicht jeder kann die Kopfarbeit übernehmen. Man kann sie auf jeden Fall prima einsetzen, um einen Krieg zu gewinnen. Sie sind wie riesige Babys, denen man alles erzählen kann, und sie glauben es auch noch.“

Ceglags: „Interessante Kerle. Eine der wenigen Rassen, die den

Stand der Welt erfasst haben. Na ja, die unternehmen nichts dagegen, dass die Welt aus den Fugen gerät. Reden alleine bringt da nun mal nichts. Aber nicht jeder kann so tatkräftig handeln wie wir Verasti. Ich verstehe mich gut mit diesen Pessimisten. Auch wenn sie ein wenig zimperlich sind und keine Waffe in die Hand nehmen. Aber Verhandlungen können die führen, davor muss man sich ja richtig fürchten..."

Menschen: „Menschen sind so etwas wie die Hüter der Ordnung, und dafür sollte man sie bewundern. Sie haben die Fäden der Welt in der Hand, schon aufgrund ihrer wahnsinnigen Anzahl. Gut, es gibt auch einige stupide Gesellen unter ihnen, aber alles in allem gibt es unter ihnen mehr Gleichgesinnte als bei den anderen Rassen.“

Nigros: „Nigros sind einfach ein Witz. Was wollen die überhaupt in unserer Welt? Es wäre so schön ohne sie! Sie nerven nur rum und letztlich stellen sie sowieso nichts selber auf die Beine. Ziemlich armselig das Ganze. Ich denke, sie haben keinerlei Existenzberechtigung, nur leider hat das noch kein anderer erkannt. Sonst wären sie schon längst ausgerottet.“

Riikaatii: „Die Katzen sind die einzige Rasse, die uns wirklich akzeptiert. Ich frage mich nur, warum? Das mag vermutlich daran liegen, dass sie genau wie wir Verasti Außenseiter sind. Und sie sind wirklich bewundernswert. Sie sind so undurchschaubar und unnahbar. Sie würden gute Spione abgeben.“

Zikaru: „Zähe Biester, die es verstehen, sich zu verteidigen. Sie wirken immer so barbarisch nach außen, aber tief in ihnen sitzt ein Verasti, da bin ich mir sicher. Sie brausen auf, wenn sie sich angegriffen fühlen und entblößen ihre Stacheln. Das ist wirklich etwas, was den Verasti fehlt. Und auch hier weiß man nie, woran man ist, weil ihr Wesen so verflucht wechselhaft ist. Ich mag Zikaru, die würden sich perfekt mit den Verasti ergänzen!“

Zwerge: „Komische Käuze, die Zwerge. Hocken den ganzen Tag in ihren unterirdischen Festungen, kloppen auf Metall oder anderes ein und heraus kommt ein Gegenstand von so hoher Qualität, dass man vor Neid erblassen könnte. Spricht man sie freundlich an, grummeln sie nur etwas Unverständliches in ihren Bart. Führt man sie mit all seiner Aggression an, plaudern sie auf einmal aus dem Nähkästchen. Wirklich verwunderlich..."

Die Zikaru

Allgemeines

Die Rasse, die sich wohl am weitesten von ihrem menschlichen oder menschenähnlichen Aussehen entfernt hat, sind die Zikaru. Sie sind etwas größer als Menschen und insgesamt kräftiger gebaut. Sie gehen leicht vorgebeugt oder teilweise sogar auf allen vieren. Ihren Rücken zierte ein knöcherner Rückenbuckel und ihr Steiß hat sich zum Schwanz verlängert.

Am unmenschlichsten sind die Gesichter dieser Rasse: In tiefen Augenhöhlen liegen fast schwarze Augen, und nahezu alle Gesichtsmuskeln haben sich bis auf einige existentielle Ausnahmen völlig zurückgebildet, so dass sich die Haut straff über den Knochen spannt. Durch diese Veränderungen wirkt der Kopf der Zikaru, der in der Regel unbehaart ist, zusammen mit der fast weißen Haut beinahe wie ein Totenschädel. Auf diesem tragen sie Hörner, und ihre Hände haben sich zu mächtigen, krallenbewehrten Pranken verändert, die ihnen zwar einen großen Vorteil im unbewaffneten Kampf bieten, sie aber daran hindern, filigrane Arbeiten durchzuführen.

An ihren Schultern, Ellenbogen und Knien haben die Zikaru verborgene Stacheln, die teilweise bis zu dreißig Zentimeter lang werden können. Fühlen sie sich bedroht, können sie diese aus der Haut hervorstossen lassen und sich so ein bedrohliches und abstoßendes Aussehen verleihen. Diesen Mechanismus nutzen Zikaru in der Regel auch im Kampf, um ihrem Gegner alleine durch körperliche Nähe zu schaden.



Außerdem findet er Verwendung bei der Brautwerbung.

Bei dieser Rasse gibt es keinerlei äußere Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Angehörigen.

Zikaru werden ungefähr so alt wie Menschen, brauchen aber deutlich weniger Zeit, um ihre geschlechtliche Reife zu erreichen.

Kurze Geschichte der Zikaru

Während der Dunklen Zeit haben die Dämonen zahlreiche Gräueltaten angerichtet, unter anderem haben sie sich auch an humanoiden Frauen vergangen. Viele davon, insbesondere Menschen, wurden nach diesen Misshandlungen schwanger und brachten furchtbar entstellte Kinder zur Welt. Normalerweise wurde die Frau bei diesem Akt getötet, weil sie durch die Geburt der stacheligen Wesen schwere Verletzungen davontrug. Einige der Neugeborenen suchten sich auch den direkten Weg durch die Bauchdecke, um das Licht der Welt zu erblicken. Auch wenn sie zum großen Teil menschlich waren, war doch genügend dämonische Energie und Überlebenswille in ihnen, um ihre Mütter als erste Mahlzeit zu nutzen.

Die ersten Jahrzehnte gab es nur wenige Zikaru, wie sie später genannt wurden, aber da es immer öfter zur Geburt eines dieser Halb-Dämonen kam, weil sich immer mehr Dämonen an den Opfern des Krieges vergingen, kam es gegen Ende der Dunklen Zeit auch zum Treffen mit anderen Angehörigen ihrer Spezies. Da sie untereinander fortpflanzungsfähig sind, vermehrte sich die Population der Zikaru – wenn auch nur sehr langsam.

Insbesondere in den Jahrzehnten nach dem Eingreifen der Aspekte und schließlich dem Sieg über die Dämonen, hatte die Dämonenbrut einen sehr schweren Stand in der Welt. Oftmals wurden regelrechte Hetzjagden auf sie veranstaltet, wenn sie irgendwo auftauchten. Doch es gab auch Rassen, insbesondere die Aftaleeni, die sich ihnen auf friedliche Weise näherten, mit ihnen kommunizierten und herausfanden, dass ein sehr großer Teil von ihnen menschlich war. Sie riefen die anderen Völker zur Vernunft und obwohl die letzte Skepsis bis heute nicht verschwunden ist, wurden die Zikaru in den letzten Jahrhunderten doch größtenteils akzeptiert.

Das Leben der Zikaru

Zikaru sind Einzelgänger, die sich nicht fest binden und auch in der Regel keinen festen Wohnsitz haben. Sie leben überall auf Samyra ihr einsames Leben. Im Gegensatz zu den wirklichen Einsiedlern halten sich die Zikaru allerdings gerne in der Zivilisation und unter anderen Wesen auf, meiden jedoch andere Angehörige ihrer Rasse, die sie als potentielle Rivalen ansehen.

Einmal im Jahr machen sich die Männer allerdings auf die Suche nach einer Frau, mit der sie eine Nacht verbringen können. Da es nur wenige weibliche Zikaru gibt, entbrennt um diese eine starke Brautwerbung, bei der sich die Män-

ner gegenseitig bekämpfen. Häufig kommt es hierbei zu schweren Verletzungen, da es bei diesen Kämpfen oftmals recht heftig zugeht, und die Stacheln der Männer eine nicht unwesentliche Rolle in der Brautwerbung einnehmen. Hat sich schließlich einer der Männer durchgesetzt und als Stärkster bewiesen, darf er sich mit der Frau paaren.

Entspringt aus dieser Vereinigung ein Kind, wird es von der Mutter acht Wochen ausgetragen und schließlich zur Welt gebracht. Neugeborene Zikaru sind schon wenige Augenblicke nach ihrer Geburt in der Lage, zu laufen, denn die Mutter, die von der Entbindung nur wenig geschwächt ist, wird ihren Weg direkt nach der Niederkunft fortsetzen. Kann das Kind mit der Mutter mithalten, wächst es bei ihr auf und wird die ersten acht Jahre von ihr großgezogen. Nach Ablauf dieser Zeit ist es alt genug, um sich selbst in der Welt zurechtzufinden und wird von der Mutter verstossen.

Nur die wenigstens Zikaru entschließen sich, eine geregelte Ausbildung zu durchlaufen. Die meisten Angehörigen dieser Rasse wählen eine Laufbahn als Kämpfer oder Zauberer, wobei sie sich die meisten Dinge selber beibringen. Haben sie irgendwann genug von ihrem einsamen, wandernden Leben, endet ihre Karriere in der Regel in einer Armee oder einer vergleichbaren Einrichtung.

Ein Zikaru spürt instinktiv, wenn sein Leben sich auf natürliche Weise dem Ende nähert. Sobald dieser Zeitpunkt gekommen ist, wird er schnellstmöglich einen Tempel aufsuchen und ein speziell dafür entwickeltes Ritual über sich ergehen lassen. Im weitesten Sinne handelt es sich bei dieser Zeremonie um eine verstärkte Version des Zaubers *Böses bannen*, die nahezu allen gelernten Geweihten auf der Welt bekannt ist. Hierdurch wird der dämonische Teil des Zikarus verbannt und nur der menschliche bleibt zurück. Durch das Zerreißen der eigentlich unzertrennlichen Sym-

Zikaru

Grundwerte

Aktion:

Akrobatik +1
Athletik +3
Beobachten +2
Diebeskunst -2
Gesellschaft -1
Heilung -1
Heimlichkeiten +1
Mechanismen -2
Überleben +3

Wissen:

Magie +2
Natur +3
Sprache +2
Welt und Länder +2

Magie:

Elementarmagie +1
Schulmagie +1

Kampf:

Abwehren +2
Ausweichen +1
Blocken +2
Magieresistenz +2
Waffengruppe 1 +2
Waffengruppe 2 +1
Waffengruppe 3 -3
Widerstand +3

Gesundheit:

Lebensenergie: 13
Körperliche Energie: 19
Mentale Energie: 26
Ausdauer: 36

Typische Aspekte:

Herrschaft / Feuer
Krieg / Sturm
Tod / Eis

Seltene Aspekte:

Gemeinschaft / Wasser
Leben / Erde
Schamanisch

biose verliert der Zikaru letztlich seine Lebensfähigkeit und stirbt. Anschließend wird er nach den Sitten und Gebräuchen des Landes oder nach seinen zuvor geäußerten Wünschen beigesetzt.

Wird das Ritual nicht auf einen sterbenden Zikaru angewendet, weil er entweder nicht schnell genug zu einem Tempel gelangt oder einen gewaltsamen und plötzlichen Tod stirbt, verendet nur der menschliche Teil in ihm und der Dämon gewinnt die Oberhand. Er wird sich dadurch wieder in die Reihen der dunklen Horden eingliedern und seinen dämonischen Trieben freien Lauf lassen. Aus diesem Grunde wird ein intelligentes Wesen es auch tunlichst vermeiden, einen Zikaru im Kampf zu töten. Ebenso achten Zikaru während ihrer Balzkämpfe darauf, sich nicht gegenseitig zu erschlagen.

Ernährung

Zikaru sind reine Fleischfresser, wobei es ihnen relativ gleich ist, von welchem Lebewesen das Fleisch stammt. Sie schrecken auch nicht davor zurück, intelligente Wesen zu verspeisen, wenn ihr Hunger groß genug ist. Sie würden dieses aber nur im absoluten Notfall machen und wenn wirklich keine andere Möglichkeit zum Überleben besteht. In der Regel beschränken sie sich auf Tiere, wobei diese ihnen am besten schmecken, wenn sie sie selbst erbeutet haben, weil sie es lieben, mit ihrem Essen kämpfen zu müssen. So wird ein Zikaru auch in einer Gaststätte immer ein rohes Stück Fleisch mit möglichst vielen Sehnen und Knochen bestellen, damit er wenigstens eine kleine Herausforderung hat, wenn er schon auf „fertiges“ Essen zurückgreifen muss. Beute (sei sie nun selbst erlegt oder auf einem Teller serviert) wird immer vollständig und im wörtlichen Sinne mit Haut und Haaren verspeist.

Die Halb-Dämonen benötigen keine Flüssigkeit zum Überleben, somit gibt es in ihrem Alltag keine normalen Getränke. In geselliger Runde (also in der Gesellschaft anderer Rassen) trinken Zikaru auch gerne einmal einen Krug Bier oder auch Weine und Hochprozentiges.

Der Glaube der Zikaru

Ähnlich wie bei den Riikaatii findet man auch in dieser Rasse keinen eigenen Glauben, obwohl es genügend Angehörige gibt, die eine Religion aufbauen könnten. Bei den Zikaru liegt der Grund der Religionslosigkeit eher darin, dass sie von Natur aus nicht zum Glauben veranlagt sind. Sie bilden sich ihre eigene Meinung und haben teilweise so spezielle Ansichten über bestimmte moralische Einstellungen, dass sich dieses nicht mit den Richtlinien der Religionen deckt, und sie somit lieber darauf verzichten. Die meisten Zikaru glauben an sich und ihre Kräfte, ohne sich dabei an ein höheres Wesen wenden zu müssen.

Ein weiterer Grund für das Fehlen einer Religion in dieser Rasse ist das einsame Leben der Zikaru. Ein Treffen zu Gottesdiensten jeglicher Art oder ein geselliges Zusammensein mit anderen Angehörigen der Spezies würde unweigerlich in einen Konkurrenzkampf ausarten. Um dieses zu vermei-

den, haben die Zikaru von jeher auf einen Glauben verzichtet.

Es gibt allerdings ein paar wenige Angehörige dieser Rasse, die sich dem Glauben eines Landes angeschlossen haben, wenn sie feststellten, dass es Aspekte in der Religion gab, die sich mit ihren persönlichen Einstellungen so stark deckten, dass sie nur wenig an sich ändern mussten, um ein frommer Anhänger des Glaubens zu werden.

Allgemeine Charakterzüge

Das Wesen der Zikaru ist sehr wechselhaft und unvorhersehbar. Im Grunde sind sie recht ruhige Wesen, aber sie fühlen sich leicht angegriffen und werden in solchen Fällen schnell aggressiv und aufbrausend.

Einem Zikaru gegenüber reicht es auch nicht, wenn man sorgsam das auswählt, was man sagt, denn es ist nicht möglich, vorherzusagen, wie er reagiert. Es ist ohne Weiteres möglich, dass man zweimal genau dasselbe sagt und der Zikaru einmal ruhig bleibt und das andere Mal völlig streitsüchtig reagiert.

Zikaru lassen sich allgemein sehr von ihren Gefühlen und Trieben steuern. Sie denken nur selten über die Folgen ihres Handelns nach, sondern lassen sich von ihren Instinkten und ihrer momentanen Stimmung leiten.

Aber Zikaru haben auch andere Seiten. Sie sind häufig ziemlich emotional und gefühlsbetont. Sie sind, wenn sie nicht gerade aufbrausen, oftmals sehr mitfühlend und um andere besorgt, sehr hilfsbereit, und die Zikarufrauen kümmern sich liebevoll um ihre Kinder.

Sie sind sich ihrer Stellung in der Gesellschaft durchaus bewusst und wissen, dass sie nicht einfach ihren dämonischen Trieben folgen dürfen, wenn sie ihre hart erkämpfte Anerkennung nicht verlieren wollen. Geht doch einmal der Dämon mit ihnen durch, bereuen sie fast immer ihre Taten (außer sie waren gegen einen Artgenossen gerichtet).

Soziales Verhalten

Zikaru kommen untereinander nur schlecht miteinander aus, da sie sich gegenseitig als ständige Rivalen betrachten. Deswegen machen sie einen großen Bogen um andere Angehörige ihrer Rasse, wenn sie nicht gerade auf Brautschau sind.

Anderen Rassen gegenüber verhalten sie sich dafür umso aufgeschlossener und begegnen ihnen, bis auf wenige Ausnahmen, freundlich.

Aftaleeni: „Aftaleeni sind wundersame Geschöpfe, aber ich schätze sie. Sie bleiben immer so ruhig, führen so ein friedliches Leben. Sie harmonieren vollkommen miteinander. Sie sind so anders als die Zikaru, aber im Grunde verstehe ich mich sehr gut mit ihnen. Und dass sie uns gegenüber ein wenig vorsichtig sind, ist ja irgendwo auch verständlich.“

Brutas: „Wirklich raue Gesellen, diese Riesen. Soviel Muskelkraft auf einmal. Aber sie sind trotzdem erstaunlich intelligent. Ich glaube, ihr barbarisches Auftreten ist einfach nur Schau. Im Grunde sind sie zwar stark und kriegerisch, aber nicht so ungehobelt, wie sie es nach außen zeigen.“

Ceglags: „Diese Flattermänner gehen mir auf die Nerven! Oh, ich könnte sie wirklich... Na ja, egal. Gut, sie sind ganz umgänglich, aber sie reden die ganze Zeit, zeigen immer nur die schlechten Dinge der Welt auf, und wenn sie glauben, dass ich nicht merke, dass sie mich verachten, dann haben sie sich aber wirklich getäuscht. Nein, mit diesen Wesen komme ich ganz und gar nicht zurecht.“

Menschen: „Menschen sind sehr tolerant und geben sich gerne mit mir ab. Auch wenn ich sie wohl immer wieder ein wenig ängstige, wenn ich einmal etwas lauter werde oder vielleicht sogar meine Stacheln zeige, sind sie im Grunde gute Freunde, die mich so akzeptieren, wie ich bin. Ich mag Menschen.“

Nigros: „Nigros sind niedliche kleine Persönchen. Ich mag sie, aber ich fühle auch, dass sie große Angst vor uns haben und diese durch Verachtung mir gegenüber zu verbergen versuchen. Wirklich schade, aber ich kann für mein Aussehen leider nichts, und

ändern wird es sich wohl auch nie. Also müssen wir beide, die Nigros und ich, damit leben...“

Riikaatii: „Ich komme mit den meisten Riikaatii sehr gut aus. Sie sind mir zwar in einigen Verhaltensweisen wahre Rätsel, aber ich glaube, das beruht auf Gegenseitigkeit. Sie versuchen durch eine Fassade aus Arroganz und Überheblichkeit ihr wahres Wesen zu verbergen. Doch sie sind trotz allem sehr umgänglich und freundlich.“

Verasti: „Verasti sind in Ordnung. Gut, ihre Methoden und ihr Verhalten zueinander sind ein wenig merkwürdig, aber andererseits bekämpfen wir Zikaru uns auch während der Balzkämpfe. Die Verasti machen das Ganze nur in einem größeren Stile. Alles in allem sind die Schlangen schon gute Kameraden, auch wenn man sich immer noch einmal absichern sollte, wenn sie etwas erzählen...“

Zwerge: „Für diese kleinen Gesellen gilt eigentlich das Gleiche wie für die Menschen. Gut, Zwerge sind ein wenig mürrischer, aber ich bin ja auch nicht immer die gute Laune in Person. Doch Zwerge können auch anders, feiern rauschende Feste mit Wein, Wein und Gesang. Da kann man sich so richtig wohlfühlen!“

Die Zwerge

Allgemeines

Zwerge werden bis zu anderthalb Meter groß und sind stämmig gebaut. Viele Zwerge zieren ein mächtiger Bart und eine üppige Haarpracht, die sie gewissenhaft pflegen. Gegen Zwerge gibt es eine ganze Reihe Vorurteile, die gewiss auf einen großen Prozentsatz der Rasse zutreffen, aber bestimmt nicht auf alle. Im Allgemeinen gelten Zwerge als mürrisch und stur. Viele behaupten, dass sie außerdem goldgierig seien und alles an sich reißen, was glänzt oder auch nur das Kleinste bisschen Wert besitzt.

Diese Rasse hat eine menschliche Haut-, Haar- und Augenfarbe, wobei die Haare und Augen im Durchschnitt dunkler als bei Menschen sind.

Zwerge werden etwa dreimal so alt wie Menschen und können Alter von bis zu 300 Jahren erreichen.

ge entsprungen sein. Wissenschaftler hingegen behaupten, dass die kleinwüchsige Rasse von den Aspekten direkt aus Stein geformt wurde. Welche der Theorien stimmt, ist nicht eindeutig zu belegen. Fakt ist jedoch, dass die Zwerge im Grunde schon immer auf der Welt lebten – eventuell waren sie sogar die ersten intelligenten Geschöpfe, die geschaffen wurden.

Schon immer war diese Rasse sehr erdverbunden und baute die natürlichen Ressourcen im Stein ab und verarbeitete sie. Durch den Abbau schufen sie sich riesige Wohnanlagen unter der Erde. Eine Tatsache, die für eine direkte Entstehung aus dem Stein spricht, ist der Umstand, dass menschliche Siedler um das Jahr 30.000 vU. von Zwergen überrascht wurden, die sich einen Weg aus dem Gebirge heraus gegraben hatten und in einer Siedlung der für sie fremden Rasse landeten. Sie waren zuvor nie an der Oberfläche gewesen und wie sich herausstellte, gab es auch keinen anderen Eingang zum Höhlensystem, das sie gegraben hatten. Somit mussten diese Wesen unter der Erde entstanden sein.

Auch wenn die Persönlichkeit der Zwerge teilweise etwas mürrisch anmutet, verstanden sich die Pioniergruppen nahezu auf Anhieb sehr gut. Somit verbindet die Menschen und die Zwerge die längste Freundschaft unter den Rassen. Mit diesem guten Start war es für die Bergeleute ein Leichtes, sich einen Platz in der Gesellschaft zu sichern.

Gestärkt wurde dieses Bündnis durch die zwei großen Kriege: die Dunkle Zeit und den Aufstand der Primitiven. Aber auch vorher gab es schon viele enge Zusammenarbeiten der

Kurze Geschichte der Zwerge

Woher die Zwerge ursprünglich stammen, ist bisher nicht geklärt. Der zwergischen Mythologie nach wurden sie geschaffen, als einem der Aspekte bei einem großen Trinkgelage ein Krug göttlichen Bieres umkippte und sich der Inhalt über das Albatros-Massiv ergoss. Aus der Vermischung dieses Lebensnektars und dem Stein sollen die ersten Zwer-

beiden Rassen, da die Zwerge viel von ihrem handwerklichen Wissen an die Menschen weitergaben und ihnen beim Aufbau von Siedlungen halfen. Schon recht früh gab es zahlreiche Zwerge, die sich in den neugegründeten Dörfern niederließen und so den Kontakt zum anderen Volk noch verstärkten und festigten.

Das Leben der Zwerge

Ursprünglich lebten die Zwerge ausschließlich unterirdisch, aber seitdem sie regen Handel mit den anderen Rassen führen, gehört zu jeder dieser unterirdischen Anlagen auch ein oberirdischer Teil. In vielen dieser Städte ist es anderen Völkern jedoch nicht erlaubt, die Teile unter der Erde zu betreten.

Zwerge leben vor allem vom Bergbau, in dem sie normale und Edelmetalle abbauen und in ihren Schmieden zu hochwertigen Gegenständen, seien es nun Gebrauchsgegenstände oder Waffen und Rüstungen, verarbeiten. Da es kaum hochwertigere Qualität auf Samyra zu kaufen gibt, blüht die Wirtschaft der Zwerge stark.

An der Spitze der zwergischen Gesellschaft steht die Königsfamilie, innerhalb derer der Titel von Generation zu Generation weitervererbt wird. Alle anderen Zwerge sind weitestgehend gleichgestellt, größere Standesunterschiede gibt es bei den Zwerge nicht, was vor allem auch daran liegt, dass Zwerge in der Regel zusammenarbeiten. Es gibt keine einzelnen Betriebe oder unabhängige Arbeiter. Normalerweise gibt es in den unterirdischen Teilen der Städte riesige Schmiedeanlagen, in denen alle Zwerge gemeinsam arbeiten. Hier betätigen sich oftmals allerdings auch andere Rassen wie zum Beispiel die Nigros, die die Erzeugnisse mit ihrer Kunstfertigkeit noch hochwertiger machen.

Zwerge leben fast immer in festen Partnerschaften zusammen. Ehen sind allerdings sehr untypisch, ebenso gibt es in der Regel keine Trennungen von Partnerschaften.

Wird nach der zweijährigen Schwangerschaft ein Zwergkind geboren, wächst es in der Partnerschaft auf und wird von beiden Elternteilen gleichermaßen erzogen und umsorgt.

Hat das Kind ein Alter von zehn Jahren erreicht, fängt es an, sich in der Schmiede oder in den Minen der Stadt, in der es lebt, nützlich zu machen. Nach fünf Jahren sollte es dann soweit sein und sich einen Schwerpunkt innerhalb des großen Betriebes ausgewählt haben, in dem es dann eine zehnjährige Ausbildung durchläuft.

Nach Bestehen der abschließenden Prüfung wird es schließlich sein weiteres Leben in diesem Teilgebiet arbeiten. Außerdem erreicht der Zwerg ungefähr zu diesem Zeitpunkt, mit fünfundzwanzig Jahren, seine geschlechtliche Reife und kann selbst eine Familie gründen.

In jeder Zwergenstadt gibt es eine gesonderte Halle, die *Halle der Legenden*, die prunkvoll geschmückt ist und in der zahlreiche lebensgroße Statuen von Zwerge stehen. Jede dieser Skulpturen steht auf einem Grab. Wenn ein Zwerg gestorben ist, wird er in einer feierlichen Zeremonie in dieser Halle, die bei Bedarf erweitert wird, begraben. Anschließend fertigt ein besonders begabter Steinmetz oder Schmied ein Abbild des Verstorbenen in hochwertigem Stein oder Metall an, das über dem Grab positioniert und mit einer Gedenkplakette versehen wird. Insbesondere in großen und alten Städten der Zwerge, wie beispielsweise Königsburg in Midland, hat diese Halle ein beachtliches Ausmaß, und man findet in ihr Statuen von Zwerge, die vor Jahrtausenden gestorben sind.

Ernährung

Zwerge ernähren sich im Grunde genommen genauso wie Menschen, allerdings ziehen sie sehr fetthaltige Speisen vor. Insbesondere Fleisch, das mit dicken Soßen serviert wird, steht auf ihrem Speiseplan. Obst und Gemüse essen sie zwar, aber es fungiert in der Regel nur als Beilage zu deftigen Braten oder fetthaltigem Fisch und wird oftmals nicht mitgegessen.

Für einen Zwerg ist es völlig normal, Bier zu trinken. Es ersetzt in dieser Rasse das Wasser, das andere Völker im Alltag trinken. In der zwergischen Gesellschaft wird selbst Kleinkindern schon Bier zum Trinken gegeben, sobald sie sich nicht mehr von der Muttermilch ernähren. Somit ist die Alkoholtoleranz dieser Rasse extrem hoch, und wenn ein Zwerg wirklich betrunken werden will, muss er zu deutlich hochprozentigeren Flüssigkeiten greifen. So gibt es auf den Festen dieser Rasse oder bei anderen besonderen Anlässen (neben dem normalen Bier) zahlreiche verschiedene Schnäpse, die aus Obst oder Gemüse hergestellt werden. Oftmals werden auch Gemische aus Bier und Schnaps gereicht. Zudem wird das sehr aufwendig herzustellende Zwergerbier, das einen Alkoholgehalt von über 25 Prozent aufweist, ausgeschenkt.

Zwerg Grundwerte

Aktion:

Akrobatik -2
Athletik +2
Diebeskunst +1
Gesellschaft +1
Heilung +1
Heimlichkeiten -1
Lenken +1
Mechanismen +2
Überleben +2

Wissen:

Handwerk +2
Kreativität +1
Magie +1
Rechnen +2

Magie:

Aspektmagie +2
Elementarmagie +1

Kampf:

Abwehren +1
Ausweichen +1
Blocken +2
Magieresistenz +4
Waffengruppe 1 -2
Waffengruppe 2 -1
Widerstand +2

Gesundheit:

Lebensenergie: 12
Körperliche Energie: 18
Mentale Energie: 20
Ausdauer: 32

Typische Aspekte:

Handel / Handwerk
Krieg / Sturm
Leben / Erde

Seltene Aspekte:

Gemeinschaft / Wasser
Herrschaft / Feuer
Tod / Eis

Der Glaube der Zwerge

Der Glaube der Zwerge wird von den zwei wichtigsten Gesichtspunkten ihres Lebens geprägt: dem Schmieden und dem Kampf. Ihre beiden gleichgestellten Hauptgötter sind **Thoral Hammerfaust** (Handel, Schwerpunkt Handwerk), der mächtige göttliche Schmied, und seine Frau **Josin Schlagmaid** (Krieg).

Nahezu alle Gemeinschaftsschmieden der Zwerge sind Thoral geweiht. Sie werden von seinem Abbild geschmückt, das einen muskelbepackten Zwergenmann mit einem riesigen Schmiedehammer darstellt, und der außer mit einer Schmiedeschürze und seinem langen Bart mit nichts bekleidet ist.

Josin hingegen wird in ihrer vollen Rüstung und mit Hammer oder Axt und einem Schild dargestellt. Auch sie ist sehr muskulös. Oftmals thront sie auf einem Pferd, das vollständig aus Feuer besteht, und das sie der Sage nach von ihrem Mann geschenkt bekommen haben soll.

Eher nebensächliche Götter sind **Dorus Lebensbringer** (Leben) und **Galin Untermann** (Tod). Diese beiden Götter werden nur wenig verehrt und es gibt auch keine entsprechenden Priester. Sollte einer der Aspekte einmal wichtig werden, übernehmen die Priester des Thoral oder der Josin die entsprechenden Aufgaben.

Priester gibt es in der zwergischen Gesellschaft vergleichsweise viele, wobei sie sich nahezu gleichmäßig den beiden Hauptgöttern zuordnen. Neben den Menschen sind die Zwerge außerdem die einzige Rasse, die Paladine (also geweihte Kämpfer) ausbildet.

Allgemeine Charakterzüge

Zwerge gelten nicht nur als mürrisch, sondern sind es auch. Sie grummeln häufig nur so vor sich hin und geben immer wieder irgendwelche brummigen Kommentare von sich, ohne diese aber immer ernst zu meinen.

Sie sind trotz ihres auf den ersten Blick nicht gerade umgänglichen Verhaltens offen allem Neuen und Ungewöhnlichen gegenüber und teilweise regelrecht neugierig.

Sie sind stolz auf ihre Künste, auf ihr Können und ihre Gesellschaft. Man darf mit Fug und Recht behaupten, dass Zwerge von allen Rassen wohl den größten Nationalstolz aufweisen. Sie lassen nichts auf die Zwerge kommen. Wirft man ihnen irgendwelche negativen Dinge vor, werden sie sich mit allen Mitteln dagegen verteidigen.

Außerdem lieben sie alle schönen und glitzernden Dinge, seien das nun besonders wertvolle Schmiedestücke, Edelsteine, Schmuck oder andere Gegenstände. Viele Zwerge haben es sich sogar angewöhnt, diese Dinge zu erhandeln oder selbst herzustellen und zu horten. Dieses hat keinen besonderen Hintergedanken, sie wollen sich damit nicht

für ärmere Zeiten rüsten oder Ähnliches, sie lieben es nur einfach, diese Dinge zu besitzen.

Soziales Verhalten

Zwerge untereinander sehen sich selbst als eine große Familie und verhalten sich auch so. Aufgrund ihres mürrischen Verhaltens kommt es immer wieder zu kleineren, nicht wirklich ernst gemeinten Streitereien. In der Regel versöhnt man sich kurz darauf wieder.

Trotz ihres mürrischen Auftretens lieben Zwerge es, Feste zu feiern und gesellig zusammenzusitzen. Dabei wird viel geredet, viel getrunken und auch schon einmal ausgelassen getanzt.

Aftaleeni: „Ruhig sind die. Mir schon ein wenig zu ruhig. Leben abgeschieden in ihrer Harmonie und sind so weit weg vom richtigen Leben. Gut, sie verstehen es, Feste zu feiern, aber mir sind auch diese ein wenig zu ruhig. Keine derben Witze oder ein ordentlicher Schluck Bier. Nur Gesang und Tanz ist ja auch nicht das Wahre. Ein wenig mehr Bodenständigkeit würde denen ganz gut tun. Aber im Allgemeinen sind die schon ganz in Ordnung.“

Brutas: „Unsere besten Kunden! An niemanden haben wir so viele Waffen und Rüstungen verkauft wie an die Brutas. Sie haben einen so hohen Bedarf an Kriegsmaterial, dass wir alleine davon leben könnten. Ach, vom Umgang mit denen? Na ja, sie sind ein wenig grob, sowohl vom sozialen Verhalten wie vom Denken, aber ansonsten eigentlich sehr umgänglich.“

Ceglags: „Puh... schwer zu sagen. Also intellektuell sind sie den



meisten anderen Rassen wirklich weit überlegen, aber mir fehlt es bei denen ein wenig an Lebensfreude. Das, was sie Feste nennen, ist doch einfach ein Witz. Den ganzen Tag nur herumsitzen und palavern kann doch nicht das Wahre sein. Gut, sie sind sehr umgänglich und freundlich, aber bei ihnen leben möchte ich nicht.“

Menschen: „Menschen sind so unterschiedlich. Einige setze ich lieber direkt wieder vor die Tür, anderen würde ich ohne Zögern mein Leben anvertrauen. Ich denke, man muss sie erst einmal richtig kennen lernen, bevor man sich sein Urteil bilden kann. Aber im Allgemeinen komm ich auch mit Menschen gut zurecht.“

Nigros: „Nigros sind wundervolle Handwerker. Gäbe es sie nicht, wären einige unserer Stücke niemals so perfekt geworden. Aber mir wäre es lieber, wenn sie auch einmal stillsitzen könnten und nicht immer reden müssten. Das kann einem ganz gut auf die Nerven gehen. Nun ja, und das ewige Ausleihen von Sachen ist auch etwas, was sie sich abgewöhnen sollten...“

Riikaatii: „Die Katzen sind einfach unübertroffen! Sie wissen genau, was sie wollen und setzen ihr Schnurren schamlos ein,

um es zu erreichen. Da kann nicht mal ich widerstehen, wenn sie erst einmal loslegen und sich an einen schmiegen und vor sich hin brummen. Aber sie können auch gefährlich werden. Sie sind im Kampf wendig und flink, das ist wirklich erstaunlich. Eine stolze Rasse, die ohne weiteres mit den Zwergen mithalten könnte!“

Verasti: „Ah, Mörder. Schlicht und einfach Verbrecher ohne Gewissen oder Ehrgefühl. Damit komme ich gar nicht klar. Gut, es ist erstaunlich, wie gut ihre Gesellschaft unter solchen Umständen funktioniert, aber mit ihrem Verhalten kann ich nichts anfangen. So verschlagen und falsch. Nein, da wird bestimmt keiner mein Freund!“

Zikaru: „Zikaru sind einfach missverstanden. Ich kann es gut nachvollziehen. Sie leben einfach ihr eigenes Leben und beziehen dafür Prügel. Das ist doch falsch! Sie können wirklich gute Freunde sein und ich würde ihnen mein Leben noch viel eher anvertrauen als jedem Menschen oder anderen Lebewesen, abgesehen von den Zwergen natürlich. Sie können nichts für ihre aufbrausende Art und das akzeptiere ich, denn ich weiß, dass sie auch ganz anders sein können!“

