

Die zivilisierten Rassen - Übersicht

Rassenbezeichnung: Menschen

Herrschaftsform: Erbmonarchie

Religion: Passionsglaube

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Eifersüchtig, Kühn, Machtgierig

Ansehen: Verschrobene Internationale Händler; Adelsführung; Kriegerrecht

Alter: 80 Jahre

Größe: 160-190 cm

Hautfarbe: europäisch

Haarfarbe: braun, blond, rot, schwarz

Augenfarbe: blau, grün, braun, grau

Körperliche Merkmale: semimuskulöse Statur; sehr individualistisch; kräftige urbane Hautfarbe.

Rassenbezeichnung: Elfen

Herrschaftsform: Oligarchie

Religion: Reinheits-Glaube

Sprache: Elf

rassenspezifische Attribute: Arrogant, Beherzt, Würdevoll

Ansehen: Friedensbringer; selbstverliebte Konservativsten

Alter: 125 Jahre

Größe: 170-195 cm

Hautfarbe: europäisch-blass

Haarfarbe: blond, weiß

Augenfarbe: blau, grün

Körperliche Merkmale: feingliedriger Körperaufbau; blasser Hautfarbe; helle Haarfarben und nie Bärte.

Rassenbezeichnung: Orks

Herrschaftsform: Despotismus

Religion: „Blutglaube“

Sprache: Ork

rassenspezifische Attribute: Blutdürstig, Intuitiv, Trunksüchtig

Ansehen: Kriegstreiber; Ehrenkrieger

Alter: 90 Jahre

Größe: 175-210 cm

Hautfarbe: grün, braun, schwarz

Haarfarbe: schwarz, dunkelbraun

Augenfarbe: rot, schwarz, blau, grün, braun, grau

Körperliche Merkmale: Unterbiss mit zwei hervorragenden Hauern; lange Haare und Bärte; meist Narben.

Rassenbezeichnung: Talverrk

Herrschaftsform: Hierokratie

Religion: Glaube an Tal Racha

Sprache: Baremsch

rassenspezifische Attribute: Fanatisch, Introvertiert, Kältherzig

Ansehen: Wüstennomaden; hinterhältige Mörder

Alter: 55 Jahre

Größe: 140-175 cm

Hautfarbe: Blau-, grün-, brauntöne

Haarfarbe: orange, violett, blau, grün, gelb

Augenfarbe: blau, grün, gelb, violett

Körperliche Merkmale: bunter prächtiger Kamm; langer Schwanz; feingliederiger Körperaufbau.

Rassenbezeichnung: Windlinge

Herrschaftsform: Hierokratie

Religion: Schamanenkult

Sprache: Lingi

rassenspezifische Attribute: Abergläubig, Aufmerksam, Extrovertiert

Ansehen: Naturvolk; Straßendiebe

Alter: 35 Jahre

Größe: 30-45 cm

Hautfarbe: europäisch

Haarfarbe: alle Naturtöne

Augenfarbe: grau, braun, grün, schwarz

Körperliche Merkmale: zwei insektenartige Flügel; schwächliche Statur; verschobene Körperproportionen

Rassenbezeichnung: Obsidiander

Herrschaftsform: Theokratie

Religion: Lebenssteinglaube / Glaube an Tek'Wandell

Sprache: Fluorit

rassenspezifische Attribute: Idealistisch, Leichtgläubig, Schulmeisterlich

Ansehen: religiöse, friedliche Riesen

Alter: 135 Jahre

Größe: 210-295 cm

Hautfarbe: grau, blau, schwarz, braun, grün

Haarfarbe: nicht vorhanden

Augenfarbe: alle

Körperliche Merkmale: markante Gesichtszüge; Körperschatten; langer Kristall in der Stirn.

Rassenbezeichnung: Zwerge

Herrschaftsform: Gütermonarchie / Handelsgesellschaft

Religion: keine

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Einzelgängerisch, Gierig, Militant

Ansehen: paranoide Händler; hochangesehene Handwerker

Alter: 95 Jahre

Größe: 125-155cm

Hautfarbe: europäisch

Haarfarbe: weiß, grau, rot, braun

Augenfarbe: blau, grün, grau, blau

Körperliche Merkmale: lange Bärte; wohlgenährt; meist große Knollennasen.

Rassenbezeichnung: Zerber

Herrschaftsform: Unterworfen (zugehörig zu den Lingilanden)

Religion: Gebgestalten-Glauben

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Amoralisch, Rachsüchtig, Freilebig

Ansehen: verlogene Rumtreiber; talentierte Artisten

Alter: 72 Jahre

Größe: 155-175 cm

Hautfarbe: südländisch

Haarfarbe: schwarz, dunkelbraun

Augenfarbe: braun

Körperliche Merkmale: dunkle Hautfarbe; sehniger Körperaufbau; oft dunkle Ringe um die Augen

Rassenbezeichnung: Trolle

Herrschaftsform: keine

Religion: keine

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Gütig, Irrational, Faul

Ansehen: gutmütige Angestellte; zerrüttetes Volk

Alter: 105 Jahre

Größe: 230-285 cm

Hautfarbe: braun

Haarfarbe: braun, schwarz

Augenfarbe: braun, grau, orange

Körperliche Merkmale: ein paar in jegliche Richtung gebogene Hörner; Unterbiss mit Hauern; immer Bartwuchs.

Rassenbezeichnung: Sopross

Herrschaftsform: keine

Religion: Abart des Gebgestalten-Glaubens

Sprache: Soprosch

rassenspezifische Attribute: Distanziert, Herablassend, Zynisch

Ansehen: der perfekte Jäger; ehrenhafte Söldner

Alter: 85 Jahre

Größe: 150-180 cm

Hautfarbe: bläulich schwarz, violett-schwarz

Haarfarbe: schwarz, grau

Augenfarbe: orange, violett, rot, gelb, türkis

Körperliche Merkmale: verhüllte Mundpartie; echsenartige Haut mit menschlicher Statur; lang gezogener Kopf mit neun Haarbündeln.

Rassenbezeichnung: Waldlinge

Herrschaftsform: Hierarchische Rudelordnungen

Religion: Schamanenkult

Sprache: Meist Tierähnlich, aber auch oft Lingi

rassenspezifische Attribute: Neugierig, Tierhaft, Sadistisch

Ansehen: brutale Tiere; verleitete Gläubige

Alter: 42 Jahre

Größe: 50-90 cm

Hautfarbe: weiß

Haarfarbe: alle Naturtöne

Augenfarbe: schwarz, rot, orange, grau

Körperliche Merkmale: verschobene Körperproportionen; angespitzte Zähne; spitz zusammenlaufende, hoch stehende Haare.

Rassenbezeichnung: Dornenelfen

Herrschaftsform: keine

Religion: Passionsglaube

Sprache: Elf

rassenspezifische Attribute: Kreativ, Intellektuell, Manipulativ

Ansehen: verstoßenen Straßenbewohner; intrigante Sklaventreiber

Alter: 110 Jahre

Größe: 170-180 cm

Hautfarbe: europäisch-blass

Haarfarbe: braun, schwarz

Augenfarbe: blau, grün, gelb, grau, rot

Körperliche Merkmale: mit 4cm langen Dornen vereinzelt bewachsen; dunkle Haare und vereinzelt Bartwuchs; semimuskulöse Körperpartien.

Rassenbezeichnung: Mouruna

Herrschaftsform: keine

Religion: keine

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Ängstlich, Geizig, Wollüstig

Ansehen: hinterhältige Erpresser; uralte Händler

Alter: 108 Jahre

Größe: 110-145 cm

Hautfarbe: keine

Haarfarbe: braun, rotbraun, beige, hellbraun

Augenfarbe: Alle

Körperliche Merkmale: bewegen sich auf vier Beinen fort; mit Fell bedeckt; große Zähne, starke Arme und kleine Hinterbeine mit einem langen Schwanz; gewundenes Hörnerpaar auf dem Kopf.

Rassenbezeichnung: Halb-Benaos

Herrschaftsform: keine

Religion: Passionsglaube

Sprache: Gam-Stämmig

rassenspezifische Attribute: Leidenschaftlich, Wollüstig, Amoralisch.

Ansehen: Sprunghafte Krieger; erhabene Launen der Natur.

Alter: 72 Jahre

Größe: 160-180 cm

Hautfarbe: einfarbig, getigert, gepunktet

Haarfarbe: normales Haar: Braun, Schwarz, Rot. Fell: Beige, Rötlich-Braun, Dunkel-Magenta, Schwarz.

Augenfarbe: grün, blau, weiß, grau, gelb

Körperliche Merkmale: große Katzenohren; Katzenschwanz; menschliche Statur; Fellbedeckte Körperpartien

Menschen:

Die Menschen sind ein zerstrittenes Volk, voller Widersprüche, welches es trotz aller Gegensätze geschafft hat, zu einem geeinten Staate zu werden.

Das Menschenreich ist in vier Königreiche unterteilt, welche allesamt völlig unterschiedliche Eindrücke aufzeigen können. Diese Königreiche sind Thorval, ein Staate mit militärischer Hierarchie und einem Halbelfen an der Spitze, der, mit wohlwollen des elfischen Reiches, den Bund anführt; Therran, welcher einst das fünfte Königreich erobert hatte, und durch seine wilden Ritter und den Kontrast des Reichen Adels und der armen Bauern charakterisiert wird, sowie durch die Intrigen ihrer führenden Familien; Domänorak und sein magischer Turm, mit seinen strengen Kodexen und Nelvaive, die Handelsmetropole von ganz Cystaron, mit ihren reich verzierten Handelsplätzen.

Diese ganzen verschiedenen Aspekte sieht man auch am Menschen selber. Es gibt viele verschiedene Kleidungsstile, und während es die einen Männer genießen, sich einen Bart wachsen zu lassen, so genießen die anderen ihren Schnurbart, oder ihr rasiertes Gesicht. Von Pientorra aus, laufen auch in eher unregelmäßigen Abständen immer neue Moden aus, welche von vielen Adligen und reichen Kaufleuten aufgegriffen werden, während andere lieber unauffällig gekleidet sind.

Die Regierung wird nicht von allen gemocht, somit gibt es auch verschiedene Organisationen, die mehr oder weniger friedlich ihre Vorstellungen durchzusetzen versuchen. Einige der größten, laufen unter dem Namen des Vestrial- einen Passionsgott ihres Glaubens ab. Ebenfalls die Religion spiegelt ihre Vielseitigkeit wieder.

Doch Geld- und Machtgier liegen nicht in allen Menschen. Einige wollen nur ihrem Gott oder ihrem König dienen. Es gibt viele Händler, viele Entdecker und Abenteurer.

Wieder andere haben ihr Leben der Forschung verschrieben. Forschung ist ein Aspekt der Menschheit, die immer mehr Einfluss nimmt, und früher einmal stark zur Konkurrenz für den Glauben wurde, sowie für die Magie.

Die Dampfmaschine ist eine der größten Erfindungen der Menschheit, welche die Eisenbahn mit sich brachte, die nun auf einer Linie die Menschenkönigreiche näher miteinander verbindet.

Einige andere Erfindungen, wie das Schießpulver, brachten auch neue Waffen mit sich, welches die Forscherstadt Teronast dazu trieb, sich von Therran loszusagen. Teronast ist die erste Stadt, mit einem stehenden Gewehrschützenheer.

Von hohem Ansehen sind die Menschen allerdings für etwas anderes: Für ihre fliegende Handelsflotte.

In Traso-Masu, der Hauptstadt allen magischen Lebens, werden einfache Hölzer mit einem geheimen Pulver und einiger Magie zum fliegen gebracht, welches dann ermöglicht, fliegende Schiffe zu bauen, welche die Gefahrenreiche Zentralzone der tiefen, dunklen Wälder, wie die blutenden Wurzeln oder Barducs Klingenberg, überfliegen können.

Einige von ihnen wurden von Dieben und Piraten überfallen, und so entstand der neue Zweig der Luftpiraten, welche einige der Handelsschiffe überfallen.

Die Schmiedekunst der Thorvalier ist fast unübertroffen. Ihre Templer sind eine der gefürchtesten Krieger ihrer Art.

"Ich bin das Licht, dass die Dunkelheit durchdringt" ist ihr Glaubensspruch wenn sie ihren Dienst antreten und auf den Erhalt des Königreiches schwören. Sie sind meist mit großen Schildern und Schwertern ausgerüstet und bewachen Solan, die Hauptstadt, mit großem Eifer und Tatendrang.

Magie ist ebenfalls in großen Teilen der Menschenkönigreiche angesehen, obwohl andere sich auch vor Magie fürchten.

Das Militär ist den Menschen sehr wichtig, und sie geben jährlich Unmengen von Abgaben, um ihre stehenden Heere zu verpflegen. Im besonderen Maße gilt das natürlich für das Großkönigreich Thorval und das therranische Reich. Bei den Thorvaliern sind somit auch die Städte hierarchisch gegliedert und unterstehen einigen militärischen Verwaltern, den Prätores. Diese herrschen über die Aeile, welche wiederum über Questoren herrschen. Das Wort eines Prätors wird nur durch das Wort eines Königs gebrochen. Kleinere Gebiete, werden nur von Stadthaltern betrieben, so wie es in den nördlichen Bauernlanden des therranischen Reiches oft der Fall ist. Den Nelvaivern ist das Militär nicht so wichtig – sie profitieren eher von den übrigen Königreichen und würden im Kriegseinsatz eher Material und Geld stellen.

Auch auf den neuen Kontinenten hat man Menschen-Stämme gefunden, welche sich aber durch ihre Kulturen so unterscheiden, dass man sie rein körperlich den Menschen zuordnet, geistig aber nicht mit ihnen übereinstimmen.

"Traue nie einem Menschen weiter als du spucken kannst! Außer er schlägt dir ein Geschäft vor."
aus Ost-Angmar

Men Ulls- Zwergenschmied

Elfen:

Die Elfen sind eine Rasse von dünnen, hoch gewachsenen, menschenähnlichen Kreaturen, mit großen, spitzen Ohren. Ihre Haare sind meist lang und glatt, und die Männer unter ihnen haben keinerlei Bartwuchs. Ihre Kleider sind meist einfach und praktisch im Schnitt, jedoch mit verschiedenen Zeichen reich verziert. Insgesamt glaubt man aber nicht an den Nutzen von schönen Kleidern und Schmuck, da man selbst auch ohne dies schon von großem Wert ist.

Die Elfen sind das älteste Volk welches in den zentralen Teilen von Cystaron herrscht. Die Anzahl ihrer Städte war erst sehr begrenzt, doch im Laufe der Zeit vermehrten sie sich. Ihre Regierungsform basiert auf einer Gruppe von elf weiblichen Ratsmitgliedern, welche die alleinige Macht über die Elfen haben. Diese setzen sie mit keinen großen Armeen durch, denn die Armee der Elfen ist nur sehr gering und besteht aus einigen ihrer Adligen mit Gefolgsleuten. Die Elfen selbst lieben ihren Hohen Rat, und wenn es zu einem Krieg kommen sollte, so folgen sie ihren Rufen und greifen selbst zu den Waffen- Bürgerliche wie Bauern. Es gibt keine Armut in dem Reich der Elfen, da selbst Landwirte für ihre Arbeit genug Lohn bekommen, und ebenfalls zur reinen Gemeinschaft der Elfen gehören.

Der Ursprung der Elfen liegt weit im Norden, entfernt von den zivilisierten Reichen, wie wir sie heute kennen. Ihr Ursprung ist tief in den Wäldern, von Sigas Weisheit getränkt, dort, im Legendären Reich der Waldelfen. Von dort aus, wanderten die Elfen gegen Süden um das Land dort zu erforschen. Auf der Langen Reise, mussten sie ihr Verhalten anpassen um zu überleben.

Als sie wieder gegen Norden zogen und auf ihre Urväter trafen, wurde sie aus dem dortigen Reiche verbannt, so glaubt man, weil sie ihre früheren Ideale verkauft hatten und unrein geworden waren.

Die Elfen zogen wieder gegen Süden und gründeten dort ihr neues Reich. Es gibt kaum Überlieferungen von dieser Zeit, da die meisten Aufzeichnungen in der Zeit der Plage vernichtet worden sind. Man glaubt trotzdem die Elfen wären im Besitz einiger Aufzeichnungen, jedoch behalten sie diesen Wunden Punkt ihrer Geschichte unter Verschluss.

Die Elfen sind darauf bedacht, dass sie selbst die reinsten Geschöpfe der Welt wären, unbeeinflusst, von den Plagen des alltäglichen Lebens und von falschem Irrglauben. Religionen gibt es nicht bei den Elfen. Sie glauben an sich selbst und an die Unverdorbenheit der Dinge am Anfang aller Zeit.

Sie mögen es ihre Überlegenheit zu demonstrieren, indem sie sich von der Außenwelt zum Teil abschneiden. Ihre Hauptstadt Ammontall wurde seit einigen Jahrhunderten nicht mehr von einem einzigen unreinen Fuß betreten. „Unrein“ ist allerdings eine weitläufige Betrachtung der Dinge.

Die Elfen bezeichnen nicht nur die anderen Rassen, mit Ausnahme der Windlinge, als unrein und verdorben, sondern ebenfalls Elfen, die durch Magie zu Dornenelfen wurden, Halbelfen, sowie elfische Anhänger anderer Religionen und die Elfen, die sich mit den dunklen Disziplinen beschäftigen.

Ihre älteste Stadt Rhuan, ging damals beim Ausbruch der Dämonen verloren, und auf der toten Stadt, bauten sie ihre Magierstadt Daju-Myll, welche einst als eine der wunderschönsten Städte von Cystaron bezeichnet wurde.

Elfen sind geborene Architekten und Bildhauer. Außerdem sind sie sehr geschickt unterwegs in der Natur und bezeichnen Tiere als eine "reine Quelle", die nicht verdorben werden kann.

Die Forschung ist bei den Elfen schon eher beliebt, wenn auch mit Vorbehalten, auf ihre Auswirkungen. Sowie der Handel, der zwar betrieben wird, jedoch man stark darauf achtet, sich nicht zu sehr auf etwas zu verlassen. Elfen können schlecht mit Geld umgehen. Berntalgold ist trotzdem nicht sehr beliebt. Es wird wegen seiner Form und Schönheit gemocht, jedoch bevorzugen die Elfen noch immer den Tauschhandel, der nach ihrer Meinung die einzige Möglichkeit ist, sich nicht von seiner eigenen Arbeit zu differenzieren.

Die elfischen Städte sind sehr fortschrittlich und präzise angelegt worden, und ihre Verteidigungsanlagen berufen sich meist nur auf eine Reihe prachtvoll errichteter Türme, welche in voller Schönheit mit Bernstein behauen, die meisten Städte von ihnen charakterisieren.

Anfangs waren sie nie mit Boten über das Meer unterwegs doch aufgrund des großen Zerfalles der Reiche, wurden diese benötigt. Magie und Philosophie sind bei Elfen beide hoch angesehen, und viele des ausgestreckten Adels der Elfen (den Maio) sind Magier.

Die Elfen sind durch ihre Vergangenheit zu einem entscheidenden Einflusspunkt in den Regierungen anderer Großkönigreiche geworden. Sie respektieren zwar die festgelegten Grenzen zu den Reichen, jedoch lassen sie sich von diesen nicht abhalten, allgemeingültige Probleme zu lösen.

"Was bist du? Ein Mensch? Interessant... ich habe noch nie einen so reichen Barbaren gesehen. Sicher ein Dieb- schmutziges Volk, diese Menschen" Anosopatheallen ker ay Seneasema - angehöriger der Maio (Elfenadel)

Orks:

Die Orks sind ein blutrünstiges Kriegervolk, für das die eigene Ehre das Größte ist.

Ihre Statur ist daher ebenfalls sehr muskulös, und ihre grobe Haut ist oft mit Narben von früheren Kämpfen gezeichnet. Die Orks pflegen es oft Bärte zu tragen, die ihr Gesicht mit Haaren bedecken, da sie glauben dies würde ihr Auftreten noch verstärken. Einige andere wiederum, lassen ihr Gesicht gut sichtbar, damit jeder ihre narbige Haut sehen kann.

Orks haben einen mal mehr, mal weniger stark ausgeprägten Unterbiss, mit zwei Hauern. Ihre Stirn ist oftmals etwas länger, ihre Ohren angespitzt und ihr gesamter Anblick wirkt leicht verunstaltet.

Ihre Städte sind eine Ansammlung von Gewalt, obwohl es auf fast alle Verbrechen die Todesstrafe gibt. Architektur ist für die meisten Orks nur eine Sache für Schwächlinge, die das Leben im Sattel nicht vertragen. Kunst wird meist gänzlich verachtet, mit Ausnahme der Bilderhauerei, welche sich mit dem Darstellen großer Helden beschäftigt.

Die Verteidigungsanlagen der orkischen Städte bestehen oftmals fast nur aus spitzen Holzspeeren die im Boden stecken. Einige andere Städte nutzen die alten zerfallenden Mauerreste anderer Rassen.

Städte sind bei Orks trotzdem eher die Seltenheit, weil sie es bevorzugen in beweglichen Lagern mit ihren Pferden zu leben. Das gesamte Orkreich ist in Stämme unterteilt, zu denen die Orks meist große Loyalität haben. Diese Horden unterliegen alle dem einen Krieger, der sie alle unterworfen hat, und dem sie auch nur dienen, weil sie ansonsten sterben würden.

Dem Führer der Heerführer.

Dieser Krieger leitet den Kriegerstaat mit der Begründung, dass er der Krieger mit der meisten Ehre ist, oder, wie es in den alten Blutreligionsüberlieferungen geschrieben steht, er ist der "Orska dak Sandas".

Dieser hat weniger die Aufgabe des Herrschens, sondern er kontrolliert eher, dass die erbeutete Nahrung so aufgeteilt wird, dass niemand verhungert, und vereint die Horden, sodass diese sich nicht gegenseitig bekriegen.

Viele Orks lieben das Plündern, und reiten als Raubritter durch die Lande, oder überfällt Reisende.

Der Großteil allerdings, kämpft nur, wenn sie glauben ihre Ehre sei in Gefahr, was auf fast jede Situation zutreffen kann.

Orks sind fast überall anzutreffen, da sie mit ihren Reitern die Lande weit über die Grenzen bereisen, jedoch ohne den Auftrag des Führers der Heerführer, welcher nur einen abfälligen Titel von den meisten Orks bekommt, und zwar: „Diplomat“.

Diplomaten und ihre Familien sind für die Orks zwar normalerweise unehrenhaft und feige, jedoch leider auch notwendig, wie sie in der Vergangenheit lernen mussten.

Magier allerdings, sind sehr selten, da sie nicht mit dem Kriegerkodex zu vereinbaren sind, den die meisten Orks heldenhaft verteidigen.

Priester sind bei Orks gut angesehen, wahrscheinlich deshalb, weil es fast keinen sichtlichen Unterschied zwischen einem normalen Vagabunden und einem von diesen ist.

Orks suchen die Nähe anderer Orks. Wie Menschen lieben sie soziale Gefüge, in denen sie sich bedeuten können. „Was bringt uns eine Ehre, wenn wir keinen haben, der uns dafür seine Ehre zeigt?“, heißt ein alter Spruch.

Sie zeigen meist keine Gnade gegenüber anderen, obwohl es vorkommt, dass sie für Bekannte Leid empfinden.

Die Orks sehen keinen Nutzen in viel Reichtum. Eine gute Bewaffnung reicht für einen ehrenhaften Krieger.

Die Mentalität der Orks ist in ihrer niedrigen technologischen Stufe, die sie allerdings nicht für den Krieg gebrauchen, und ihrer brutalen Vergangenheit am besten aufgelistet. Es war nicht selten, dass Orks zum Auslöser einiger Kriege wurden.

Ihre gute Immunabwehr half ihnen in den Zeiten der Plage sich besser zu organisieren und gab ihnen die Macht, die Aufzeichnungen der Vergangenheit fast gänzlich zu vernichten.

Die meisten Völker verachten die Orks, da sie kein Gespür für deren Ausdruck ihres Lebens haben. Doch die Verachtung ist von den Trollen am höchsten, da es die Orks waren, welche die alten Städte der Trolle vollkommen vernichteten und das Volk über ganz Cystaron verstreuten.

"Du meinst ich stinke? geeh? Du solltest aufpassen was du sagst, bevor ich dich aufschlitze und deinen Kopf an meinen Sattel binde um allen zu zeigen, dass man sich nie mit einem Ork anlegen sollte!" *Kokul Osrak, Heerführer des südlichen Horasi-Stammes*

Talverrk:

Die Talverrk sind eine echsenartige Rasse die aus den tiefen der Wüste stammen. Ihre eher schwächling wirkenden Körper sind von kleinerer Statur und ihre Echsenhaut weist mehrere Färbungen auf. Das Augenscheinlichste an Talverrk ist jedoch ihr farbenprächtiger Kamm, welcher durch einen kleineren Fortsatz an ihrem Kopf befestigt ist, und welcher in der Sonne leuchtet. Dieser verleitet schon viele dazu, die Talverrk mit ihren kleinen Augen, lang gezogenen Mäulern und Krallen für eine friedliche Rasse zu halten.

Sie sind ebenso geschickte wie hinterhältige Krieger, die auch gerne Mal ihren eigenen Schwanz als Peitsche benutzt. Selbst Kriege werden mit Hinterhalten, Fallen und Flüchen geführt.

Die Talverrk haben eine Reihe von Assasinen, die sie selbst "Die wahren Sopross der Wüste" nennen, aufgrund des Ansehens, den die Sopross im Norden als die perfekten Jäger genießen. Sie sind Einzelgänger, obwohl sie einige Städte in den Wüsten aufgebaut haben, um die große Oase herum.

Sie glauben an „Tal Rascha“ - eine riesige Echse, die einst, so heißt es, alle Talverrk in einem Wurf gelegt hat. Talverrk glauben allerdings, Tal Rascha wäre ein rachsüchtiges, brutales Monster, dass irgendwann alles Leben vernichten wird- das zeigt gut die Mentalität der sehr gläubigen Talverrk.

Als früher Händler diese Rasse in der Wüste entdeckten, wurden sie von den Talverrk brutal getötet, da sie sie für Spione gehalten haben. Da die Talverrk normalerweise den Handel wegen ihres starken Misstrauens verabscheuen, wurden sie nur langsam in die Weltgemeinschaft eingegliedert. Als sie dann die Orkinvasoren in einer einzigen großen Wüstenschlacht, angeführt von ihrem Helden Teroh, vernichtend geschlagen wurden, und die Talverrk viel des Territoriums außerhalb der Wüste angeeignet haben, erklärten sie die Elfen zu einer rechtmäßigen Großmacht.

Teroh zog binnen Norden nach den Schlachten, wurde aber irgendwann, so glaubt man, von dem Horasi Stamm der Orks getötet. Sein Leichnam ist noch nicht gefunden, doch sein Grab soll von seinen Begleitern zu einem kleinen Tempel ausgebaut worden sein, der reichlich verziert und geschmückt ist.

Das Regierungssystem ist besonders wegen ihrer schwierigen Sprache und ihrer Verschlossenheit zu Fremden noch weitgehend unbekannt für den Rest der Welt- man glaubt allerdings wegen ihrer Gläubigkeit eine Theokratie vorzufinden. Die Talverrk gliedern sich in Kasten auf. Das Kasten System ist ebenfalls noch weitgehend unverstanden, jedoch weiß man, dass es mit dem grade der Ausbildung zu einem Blutkämpfer zu tun hat, welches mit der Religion verknüpft ist.

Talverrk sprechen normalerweise aber nicht über ihre Religion, sodass man früher auch annahm, dass sie keine haben.

Die Sprache der Talverrk- das Baremsch, ist sehr schwer zu erlernen, und für nicht eingeweihte sehr verwirrend, da sich in dieser Sprache die meisten Wörter wie ‚Blut‘, ‚Tod‘ und ‚Regen‘ einen sehr hellen und gutmütigen Klang haben, und Wörter wie ‚Friede‘, ‚Leben‘ und ‚Sonne‘ für unsere Vorstellungen eine Gefahr widerspiegeln.

Die meisten Leute hüten sich das Reich der Talverrk zu betreten, weil es oftmals ungefährlicher erscheint, als das Orkreich zu durchqueren. In der Nacht oder im Winter sind die Talverrk meist etwas langsamer, da die Kälte ihnen stark zu schaffen macht, sodass die Reisenden in der Nacht dann doch das Talverrk Gebiet bevorzugen.

Talverrk brauchen keine Gesellschaft von Artgenossen oder gar Tieren. Sie sind alleine genau so glücklich, als würden sie in einer Stadt leben. Die Städte sind nur darum entstanden, damit man näher an der Oase ist, und die Sandstürme einen nicht überrollen können. Einzelne Talverrk werden oftmals als Söldner, bzw. Assasine angeheuert, da sie durch ihre hinterhältige Kampftechnik gut morden gelernt haben.

Forschung lehnen die Talverrk völlig ab, doch Magie bewundern sie.

Nur wenige von ihnen können die Magie wirklich erlernen, doch diejenigen, die es schaffen, sind meist hoch angesehen.

Die Geschichte der Talverrk ist recht kurz, doch mangelt es ihr nicht an Blut. Aggressiv sind die Talverrk normalerweise nicht, doch wenn sie gereizt oder gar angegriffen werden, folgen sie ihren unermesslichen Drängen nach Rache und Vergeltung.

"Es waren viele von ihnen. Sie kamen aus dem Nichts, als hätte sie die Wüste ausgespuckt. Meine Männer flogen plötzlich von ihren Pferden und der Sand schoss uns in die Augen. Es war ein Scharmützel. Es waren die Talverrk"

Nachricht von Senos ay Kalda, Aufklärungstruppleiter der Menschen nachdem man ihn in der Wüste fand.

Obsidiander:

Die Obsidiander sind ein Volk, welches fast völlig aus Steinen besteht. Ihre gesamte Haut besteht aus Steinen, und sie haben ebenfalls kein Wachstum, sondern sie werden in ihrer enormen Größe bereits geboren. Sie haben eine graue Hautfarbe, ab und an mit leicht schwarzem, grünem, braunem oder blauem Anteil. Ihre monströsen, zähen und starken Körper strahlen Kraft aus. Trotzdem sind die Obsidiander ein friedliches, nicht kriegesisches Volk. Sie glauben an die Reinheit allen Lebens und den ewigen Kreislauf der Natur. Das Zentrum ihres starken und leidenschaftlichen Glaubens ist jedoch ihr Lebensstein, welcher jeder Obsidiander in der Stirn trägt.

Dieser fast dreißig Zentimeter lange Kristall in dem markanten, schattenreichen Gesicht der Obsidiander, kann alle Farben aufweisen, und ist mit dem Leben der Obsidiander gekoppelt. Wenn das Sakrileg begonnen wird, dass man den Stein entfernt, so zerfallen die Obsidiander langsam und qualvoll, und jeder andere Obsidiander hat das Recht ihn ohne Sünde zu begehnen zu töten.

Diese Lebenssteine machen die Steinriesen überhaupt erst lebendig, und es gibt sie nur an einem Ort: Ihrer heiligen Geburtsstädte Talmar. Kein Obsidiander weiß mehr, wie es dazu kam, da die heiligen Führer ihnen das Wissen ihrer Geburt raubten, und diese verhüllen das Geheimnis ihrer Geburt mit größtmöglicher Sorgfalt.

Die Obsidiander treten offen gegenüber anderen auf. Sie sind oft hilfsbereit, ruhig und friedlich, und finden gefallen an körperlichen Arbeiten.

Es gibt keine Krieger im Reich der Obsidiander, doch wenn ihr geistiger Führer den heiligen Krieg ausruft, welches wirklich einen guten Grund braucht, so stehen sie alle zusammen um die Welt zu retten, so wie sie sie kennen. In der Geschichte kam dies bisher einmal vor, jedoch ist dieses Engagement der Obsidiander dann nicht zu unterschätzen, was ebenfalls dadurch zu bestätigen ist, dass ihr früheres Reich augenscheinlich gigantische Ausmaße annahm.

Man weiß nicht was der Auslöser dafür war, weshalb sich die Obsidiander plötzlich aus ihren alten Städten zurückzogen und nach Talmar zurückkehrten. Die verlassenen Städte der Obsidiander sind ein beliebter Ort für Abenteurer und Schatzsucher.

Die alten Obsidianischen Städte, sind zwar nicht mit übermaßen an Reichtümern gefüllt, jedoch meist sehr prachtvoll mit Bildhauerei ausgefüllt, für welche Sammler in Nelvaive oder Chivra oft mehr bezahlen, als nur Gold und Diamanten.

Ihre hohe Lebenserwartung und ihre frühe Reife, würden sie zu den perfekten Forschern oder Magiern machen, doch normalerweise lehnen sie diesbezüglich alles ab. Forschung und Magie sind beides keine ursprünglichen Gaben der Natur.

Obsidiander genießen einen guten Ruf und dienen auch als neutraler Treffpunkt diplomatischer Treffen. Die Elfen trauen ihnen, da diese mit ihnen in die Schlacht gegen die Orks zogen, genau wie es die Menschen aus diesem Grunde tun. Noch dazu verteidigen die Obsidiander Handelsschiffe oftmals mit ihren Türmen, gegen die gefährlichen Luftpiraten.

Es wird geplant in ferner Zukunft einen Platz einzurichten, wo dann die Menschen, die Elfen und die Obsidiander ihre Reiche wieder durch einen ewigen Frieden aneinander binden können. Doch dies sind nur alles Pläne, und spiegeln auch nicht die Mentalität der einzelnen Rassen wieder.

Trotz ihrer guten Anlagen, alles zu werden was sie sich wünschen, haben die Obsidiander in ihrer Vergangenheit oftmals herbe Rückschläge erlitten. Die Zivilisation der Trolle fiel fast direkt vor ihren Augen und brannte unter den Fackeln der Orks nieder, ohne dass sie einschreiten konnten.

Noch ein schwarzer Fleck in der Geschichte der Obsidiander ist, als sie die Orks an ihrem Südwall aufhalten mussten, es jedoch nur schafften, indem sich die Obsidiander in der Verteidigung ihre Lebenssteine herausrissen, welche zu einem explosiven Geschoss wurden, durch eine nach dem abbrechen entstehende chemische Reaktion.

Obsidiander sind streng nach ihrem Glauben erzogen, und es gibt einige Gebiete, die man nicht ohne weiteres betreten darf. Sie fürchten, dass der allgemeine Geist aller Dinge wütend würde, wenn sie die heiligen Landschaften der Bergeshöhen und die tiefen Quellen des Wassers betreten.

Die Obsidiander besiedeln langsam wieder ihr ehemaliges Reich, jedoch gehen sie dabei mit Ruhe und Gelassenheit vor, welches ihre lange Lebensdauer mit sich bringt.

Obsidiander altern nicht. Wenn sie sterben, dann erlischt einfach der Lebensstein und wird zu Stein, und sie selbst werden einfach unbeweglich, oder manchmal, zerblättern sie einfach langsam.

"Seinen Geist befreien, seinen Weg finden, seinen Mitleidern helfen und ewig in Frieden leben"

Obsidiandischer Glaubensspruch

Windlinge:

Die Windlinge sind ein kleines Naturvolk von beflügelten Menschenähnlichen Winzlingen. Sie sind 30-45cm groß und haben ein Paar insektenähnliche Flügel auf dem Rücken und fliegen in 1m Höhe maximal. Ihre Haarfarbe ähnelt dabei sehr den in der Natur vorkommenden Farbtönen. Die Haare sind meist sehr lang und mit Perlen und anderem Schmuck versehen. Die Körperproportionen unterscheiden sich dadurch von denen des Menschen, dass ihr Kopf überproportional groß ist, und ihre Arme und Beine etwas kürzer. Die Kleidung der Windlinge ist meist recht unauffällig und beruht sich auf knielange- Röcken oder Schlaghosen. Schuhe sind nicht so üblich, da die Windlinge sich fliegend fortbewegen.

Die Windlinge stammen von der Mondsichelinsel aus ihrer einzigen Stadt Nakilep. Diese Stadt ähnelt der Natur so sehr, dass Reisende oftmals erst nach einigen hundert Metern merken, dass sie sich in einer Stadt befinden. Ihre Architektur ist somit eine Mischung aus Holzschnitzereien und einfachen Steinbearbeitungen. Oftmals wird auch vergängliches Blattwerk zum Bau benutzt. Lianen und größere Äste vervollständigen das Bild.

Die schlechten Verteidigungslinien von Nakilep, die zwar zum Teil durch die versteckte Lage ausgeglichen wird, die einzig aus einigen Fallen bestehen, sowie aus einigen berittenen Echsenreitern, war leider letztlich der Grund, dass die Windlinge anfangs von den Menschen überrannt werden konnten, die die Insel entdeckt haben.

Als Sklaven wurden sie über ganz Cysteron verteilt: Die Orks bissen ihnen mit Freude den Kopf ab; für die Menschen galt es als Schicksal ein Windling zu halten; und Tausende Windlinge schufteten sich in den Wüsten der Talverrk zu Grunde. Einzig die Elfen und Obsidiander waren strikt gegen die Sklaverei.

Nach der Sklavenbefreiung durch die Elfen bezogen die befreiten Windlinge die Slums der Städte und wurden zu Dieben, Spionen und ähnlichem. Diese Berufe gelten heute bei den Windlingen als ehrenwerte Berufe.

Die meisten Windlinge die noch auf der Mondsichelinsel sind, sammeln dort Früchte für ihren Lebensunterhalt oder forsten die Natur auf.

Einige befreite Windlinge haben sich in die Wälder zurückgezogen und wurden nie wieder gesehen.

Außerdem wurden einige kleinere Inseln, unter anderem die Zerberinseln, die aber zum größten Teil immer noch autonome Herrschaft haben, von den Windlingen besiedelt.

Ansonsten kämpfen sie immer noch um die Anerkennung der anderen Völker, denn nur die Elfen sehen sie als eins der großen Völker an, gehen sogar soweit, sie als einziges Volk, neben sich selbst, nicht als Barbaren zu bezeichnen. In den meisten orkischen Städten werden noch immer Windlingssklaven verkauft und dementsprechend auch verspeist. Aber von den anderen Völkern werden sie zumindest als freie Lebewesen geachtet. Man munkelt, dass im Königreich Therran, im dortigen nördlichen Bauernland, Windlinge als unbezahlte Arbeiter gehalten werden.

Für Forschung haben die Windlinge nicht viel übrig, weil es für sie noch etwas Neues, Unbekanntes ist. Sie glauben eher noch an die Magie, die sich auch in ihrem Schamanenkult widerspiegelt. Dieser Schamanenkult ist durch Bannzauber und Naturmagie geprägt.

Die einzige Kunst die sie achten ist die Holzschnitzerei.

Wenn es ein Windling zum Schamanen geschafft hat, wird er meistens von vielen Artgenossen verehrt und nimmt außerdem die Rolle eines Staatsoberhauptes. Denn die Windlinge besitzen eine Regierung, die von Nakilep aus regiert und die verschiedenen Sippen kontrolliert, um so ein friedliches Leben zwischen den Windlingen zu garantieren.

Die Windlinge sind zwar noch ein relativ junges Volk, haben sich nach ihrer Entdeckung und Befreiung von der Sklaverei aber schnell an die neuen Umstände gewöhnt. Sie sind ein lernwilliges Naturvolk, welches eine viel versprechende Zukunft vor sich hat.

"Jiiiiiiiiiiiiiiiih" *Windlingsdieb auf der Flucht vor aufgebrachten Blutork des AckerClans!*

Trolle:

Die Trolle sind ein Volk von Friedliebenden, jedoch muskulösen, Wesen. Sie sind in der Regel 230- 285 cm groß, und ihre Köpfe werden von zwei langen, gewundenen Hörnern dominiert. Ihre Haut ist von rauer Natur, und sie besitzen einen ausgeprägten Überbiss. Sie besitzen keinerlei Gespür für äußerliche Schönheit, was sich auch dadurch widerspiegelt, dass die meisten Gesichter von langen Bärten entstellt sind. Die Hautfarbe ist meistens braun, und teilweise mit Warzen besprenkelt.

Die Trolle besitzen keinerlei Städte, da diese in früheren Zeiten von den Orks völlig verwüstet und niedergebrannt wurden. Die Architektur der Trolle geriet deshalb in Vergessenheit. Ein archäologischer Fund einiger menschlichen Abenteurer in den nördlichen Brachen brachte jedoch einige alte Ruinen von den Trollen zu Tag, welche von unaussprechlichen Architekturen und kulturellen Errungenschaften berichteten.

Die heutigen verbliebenen Trolle lassen allerdings von diesem hohen Wissenstand nicht mehr viel merken. Die meisten von ihnen leben und arbeiten über ganz Cysteron verteilt und sind nur für niedrigere Arbeiten, welche meist nur körperliche Kraft erfordern, zu gebrauchen.

Ihr Glauben ging leider mit ihrer Kultur unter. Alte Überlieferungen sind auf Grund der fast krankhaften Penibilität bei der Ausrottung, heute nicht mehr existent. Damit ist auch der große Hass zu erklären, welchen die Trolle gegenüber den Orks aufbringen.

Ansonsten sind sie eher friedlich, gutmütig und hilfsbereit, was aus ihrem imposanten, muskulösen Äußeren nicht unbedingt schließen lässt.

Sie sind außerdem recht tolerant gegenüber den meisten anderen Völkern, welches aber nicht unbedingt stellvertretend für die anderen ist. Diese sehen in ihnen leider meist nicht mehr als die einfachen Geschöpfe, die man nur kontrollieren muss, ohne auf ihre tiefgründigen Charaktere einzugehen.

Die Trolle üben sich oft in der Schmiedekunst, sowie in anderen handwerklichen Bereichen, erbringen leider jedoch meist nur durchschnittliche Qualität. Außerdem werden sie wegen ihrer Größe und dem Angsteinflößenden Auftreten gerne als Wachen, Barkeeper und ähnlichem eingestellt, verstehen sich aber auch prächtig auf die Luftpiraterie. Diese Trolle, sind jedoch meist mehr ausgestoßene aus der Trollgemeinschaft, aber beherrschen sie den Luftraum um die Bergfestung herum mehr als jede andere Rasse sonst. Vorzüglich verstehen sich jedoch einige unter ihnen in der Kunst des Bierbrauens, welche einige von ihnen zu großem Ruhm brachten.

Forschung betreiben die Trolle, aufgrund ihrer fehlenden Integrität ins Weltgeschehen nur sehr selten. Sie haben keinerlei Abneigungen gegen die neuen Technologien und sind ebenfalls bereit sie zu gebrauchen, selbst wenn die Aneignung oftmals schwer fällt.

Von ihnen selbst heraus kommt der Enthusiasmus leider meist nicht, sondern müssen sie von anderen Rassen an die Technologie herangeführt werden.

Die meisten Trolle haben des Weiteren kaum Kenntnis von Magie, und haben eine ängstliche Abneigung gegen magisches. Sie sind so gut wie unempfänglich dafür und es gibt deshalb nur sehr selten überragende Trollmagier. Falls eine magische Sparte überhaupt erlernt wird, dann ist dies die der Illusionen.

Im Ganzen ist die Entwicklung der Trolle bedauerlicherweise nicht von großen Erfolgen geprägt, sondern ihre Großartige Kultur ging vollkommen verloren und die Trolle driften immer weiter in die Sparte der Vagabunden ab. Von ihren stolzen Städten und ihren prächtigen Bauten erzählen nur noch vergilbte Papiere und alte Steinmeisselungen in den großen Bibliotheken in Daju-Myll und in Teronast.

“Wir Trolle verloren einst unsere Kultur. Doch wie ihr seht, sind wir wieder ganz oben! Die Luftschiffe sind unser neues Reich und wir streifen umher, und diese Orks können uns nicht im geringsten Schaden! Sehen aus wie Ameisen, diese Orks!“
Rofus, Anführer der Luftpiraten der Bergfestung Mel Solem.

Zwerge:

Die Zwerge sind ein kleinwüchsiges Volk, das traditionell lange rote oder braune Bärte trägt. Ihre Körper sind meist recht stämmig und wohl ernährt, jedoch deswegen nicht ohne Muskeln. Sie lieben das Leben unter Tage und besitzen daher nicht die besten Augen. In weit verschachtelten Mienen graben sie nach Erzen und schmieden daraus Waffen und Rüstungen, welche sie als geschickte Händler gewinnbringend verkaufen.

Die Zwerge sind aufteilbar in 2 Arten von Zwergen. Die Zuujin-Zwerge und die Angmar-Zwerge, obwohl man sein kurzem ebenfalls eine neue Torvor-Kultur am erschaffen ist:

Entstanden sind diese beiden Sparten, als die Orks in den Norden zogen um die Zwerge zu vernichten. Die meisten Mienen und Dörfer gingen unter, und nur in Zuujin konnte ihnen Widerstand geleistet werden, sowie konnten sich die Siedlungen von Angmar, um den magischen Turm Angmar verbergen, durch eine große Illusion.

Die Zuujin Zwerge leben in ihrer tiefen Miene namens Zuujin, welche auch ihre einzige Stadt darstellt, die durch riesige, fast 18 Meter hohe Tore sowie Bannflüche vor Feinden geschützt wird, welche sowieso keine Chance gegen das gut ausgebildete, perfekt ausgerüstete und kampferprobte, sowohl auch teure, Söldnerheer aus Talverrk, Menschen und Orks hätten. Der einzige Weg für Händler hinein sind einige kleinere Tore, in den Haupttoren, welche aber streng überwacht werden und völlig mit den Haupttoren verschmelzen können. Die Zuujin-Zwerge sind ein unübertroffen geldgieriges Volk. Sie sind leicht paranoid und schützen sich in den Mienen vor "Dieben". Ein "Dieb" für sie ist jeder, der nicht aus ihrer Familie stammt, doch auch diese sind meist zerstritten. Die Zuujin-Zwerge sind die Reichsten der Zwerge. Der Reichste von diesen wird automatisch der Herrscher, der Steuern einkassieren darf und die Söldner bezahlen muss.

Zuujin selbst ist ein recht finsterner Ort, obwohl es einige Statuen aus Stein gemeißelt gibt, sowie Wandverzierungen. Nirgends findet man so schöne Steinbearbeitungen wie in Zuujin.

Die Angmar-Zwerge sind ein Zwergenvolk, das nur kleinere Mienen im Norden von Zuujin besitzt. Dort sind sie verteilt auf kleineren Siedlungen. Die Angmar-Zwerge sind die besten Schmiede des Landes. Ihre Handwerks- und Schmiedekunst ist selbst bei Elfen hoch angesehen. Die Zwerge aus Angmar, sind fast allesamt Händler. Ihre Söldnerarmee wird von allen gleich gestellt und besteht ausschließlich aus Menschen, da diese bei den Händlern besser ankommen als Orks oder Sopross oder sonstige Rassen. Die Siedlungen von Angmar sind eine Schlüsselstelle des Handels. Die Luftschiffe der Menschen fahren in einem großen Bogen immer von Pientorra bis nach Angmar und wieder zurück.

Das Leben der Zwerge hält sich streng an vorher festgelegte Regeln, die schon seit Jahrhunderten nicht mehr geändert wurden, und die regierenden Zwerge müssen nur für die Einhaltung sorgen. Dafür steht ihnen ein riesiger Wachtruppenapparat, welcher innerhalb der einzelnen Minen agiert, zur Verfügung. So kommt es nur selten zu Straftaten in den Minen.

Für die Zwerge gibt es nur eine Religion: Geld. Denn dies bedeutet uneingeschränktes Ansehen. Dies zeigt sich auch darin, dass ein Zwerg der bestohlen wurde, keinen Wert mehr in der Gesellschaft hat, der Dieb dafür nun umso mehr.

Auch anstelle von Magie steht bei ihnen Geld, dass ist die einzige Magie die sie kennen. Mit Geld kann man all das was Magie kann kaufen, deshalb lohnt es sich für die Zwergen nicht diese zu erlernen. Es gibt zwar einige sehr wenige Magier, doch sind diese in der Regel auch nur angesehen, wenn sie Reich sind. Eine Fügung des Schicksals sorgte allerdings zum Teil dafür, dass es einige reiche Magier gab, die die Tore von Zuujin mit Bannflüchen versiegelten.

In Bezug auf Wissenschaft sind sie jedoch sehr aufgeschlossen. Sie suchen immer nach neuen Möglichkeiten ihre Abläufe zu modernisieren um so mehr Geld einzunehmen. Außerdem sind neue Technologien meist sehr lukrativ.

Die Zwerge kommen eigentlich mit jedem Volk sehr gut aus, solange diese genug Geld haben. Wenn ein Zwerg merkt, dass du pleite bist, so wird er dich in der Regel fallen lassen, auch wenn du sein bester Freund warst, und umgekehrt, werden sie dich oft herzlich aufnehmen, wenn du genug Geld besitzt, auch wenn du sie vorher umbringen wolltest, nur um dich nachher dann wieder fallen zu lassen.

Fast alle anderen Völker, die viel mit Handel und Geld zu tun haben, versuchen sich mit den Zwergen gut zu verstehen, weil dieses viele Vorteile bringt. Mit Elfen verstehen sie sich aber meistens überhaupt nicht, was auf Gegenseitigkeiten beruht. Die Zwerge denken von den Elfen sie seien arrogant und wären der Meinung sie könnten aufgrund ihres Wissens und ihrer Macht alles machen was sie wollten, und die Elfen denken über die Zwerge, bezogen auf das Geld, dasselbe.

Zwerge sind zwar schon ein altes Volk, haben sich aber im Laufe der Zeit kaum verändert. Für sie ist heute wie seit Anbeginn der Zeit Geld das wichtigste, und wird es vermutlich auch immer bleiben.

"Ja, ja! Schon gut! Gib mir einfach 1500 Halblinge dafür mein Freund... Das ist zu viel??? Zu viel???? Für diese Prachtstück?? Ich würde sagen es ist fast perfekt! Wie kannst du es meinen, deine Güter über meine zu stellen? - Ich wusste du kommst zur Vernunft! Danke für die 1800 Halblinge, mein Freund." Meo (ter sol) Sun, Zwergenkaufmann in einem Zwischenstopp in Pientorra.

Zerber:

Die Zerber sind eine Rasse, die aus den Menschen hervorgegangen ist. Zerber sind Menschen, die schon lange vor den Zeiten der Plage das Festland verlassen haben, um auf den Inselreichen ihr Glück zu suchen. Dabei sammelten sich besonders viele von ihnen auf der so genannten „Zerber-Insel“.

Da es dort auf den Inseln weniger Proteine und anderes gab, wovon die Menschen auf dem Festland profitierten, wurden die Zerber kleiner und schwächer. Das Leben auf den Inseln hat sie jedoch geschickter gemacht: Während ihre Verwandten auf dem Lande große Felder anlegten, mussten sie sich ihre Nahrung durch Fischerei, und das abernten von Früchten auf hohen Bäumen verdienen. Sie haben eine südländisch gebrannte Haut, die sogar bis ins schwarze herankommen kann.

Ihre Insel ist zwar ihre Heimat, jedoch nicht großartig besiedelt. Für große Städte fehlen einfach das Holz und andere Materialien. Die Dörfer der Zerber bestehen meist aus Fellen und anderen verdorrten Holzplanken. Das einzige Steineme Gebäude, ist von den Windlingen errichtet wurden, bzw. errichtet werden lassen. Es ist ein runder Bau, und mit vielen Säulen umrundet. Dort ist der Sitz des Wächterrates.

Diesen könnte man als Regierung Definieren, wenn er nicht in Wirklichkeit nur dafür da ist, die Regeln der Windlinge auszuführen. Dieser Rat arbeitet nur so, indem er die Regeln der Windlinge empfängt, und dann diese um jeden Preis ausführen muss. Der Wächterrat nutzt ihre Stellung dabei allerdings noch aus, und beutet die Bevölkerung regelrecht aus.

Der größte Teil der Zerber lebt heutzutage allerdings wieder auf dem Festland und zieht meist in kleinen Theatergruppen durch das Land. Oftmals verlassen die Gruppen der Zerber auch die Richtlinien der Gesetze und begehen Diebstähle und ähnliches. Die Zerber sind daher nicht sehr beliebt, sondern werden eher als Störenfriede angesehen.

Zerber haben einen Voodoo-Kult, der ihre Religion ersetzt hat. Genauer über diese Religion ist nicht wirklich bekannt, und die meisten Forscher weigern sich, solche Sachen erforschen zu sollen, da sie dies unter ihrer Würde halten. Der Glaube besteht aus einem großen Teil aus Flüchen und stellt keine Götter, sondern nur das festgeschriebene Schicksal aller Wesen vor.

Der Sinn des Forschens ist den Zerbem nicht gegeben. Kaum jemand interessiert sich für die Wissenschaft, und wenn, dann auch nur sehr oberflächlich. Den Zerbem ist der Lebensgenuss wichtiger, als zu versuchen ihre Umgebung einzufangen und somit zu entzaubern.

Die Kunst steht bei ihnen hoch im Kurs. Theatergruppen und Wanderzirkusse werden meist von Zerbem geleitet. Schauspieler sind bei Zerbem meist hoch angesehen. Auch Schnitzereien aus Holz oder Knochen sind oftmals sehr fortschrittlich. Malerei, Musik und Bildhauerei stehen leider viel tiefer auf der Beliebtheitsliste der Zerber. Trotz alledem lieben sie es, ihre Gedanken und Gefühle und Fantasien durch alle möglichen Künstlerischen Sparten auszudrücken.

Viele davon, werden in den menschlichen Königreichen verkauft. Trotz des Ansehens die ihre Kunstwerke genießen, werden sie nicht als ebenbürtig betrachtet.

Zerber sind selten anzutreffen, doch wahrscheinlich nicht selten genug wie sich einige wünschen würden. Sie haben eine gute Beziehung zu Tieren. Einige meinen Abfällig, dass auf jeden Zerber ein Tier folgt. Das Vertrauen zu ihren Tieren wurde den Zerbem schon frühe gegeben, da sie lernen mussten sich einhundertprozentig auf ihre Tiere verlassen zu können.

Magie ist bei den Zerbem zum Teil verbreitet. Durch ihren Voodoo-Glauben wurden viele von ihnen Schamanen oder Hypnotiseure. Die meisten magischen Sparten werden von den Zerbem allerdings dazu verwendet, anderen Leuten Geld aus der Tasche zu ziehen. Daher vertrauen die meisten Leute selbst den Magiern der Zerber nicht.

Sie sind vielseitig, doch meist hinterhältig, verschlagen und versuchen Leute durch ihre Art zu sprechen davon zu überzeugen, dass das was sie sagen richtig ist, und sie so zu unlukrativen Geschäften zu überreden.

"Dreckiges Pack! Wenn ich Praetor wäre, würde ich diese Hunde gleich aus unserer Stadt werfen! Alles nur Diebe, diese Zerber! Merk dir eins, mein Freund! Über Zerber kann man nur eins sagen- man kann ihnen nicht trauen"
Aeil Poletaris zu seinem Freund dem Hesperator Melenates vor den Stadtmauern von Solan.

Waldlinge:

Die Waldlinge sind ein Waldvolk, welches bis zu 90 cm groß wird und eine sehr blasse Haut besitzt. Ihr Haar wächst in mehrten spitzen Haarbüscheln und ist meistens schwarz. Sie besitzen spitze Zähne, die sie noch zusätzlich anspitzen, und sind von aggressiver Natur. Sie agieren meistens im Schatten der Nacht und verstecken sich Tagsüber in den Kronen der Bäume. Treffen sie im Wald auf Reisende oder Abenteurer, werden diese in Fallen gelockt, oder im Rudel gejagt.

Die Waldlinge sind das jüngste der Völker und ihr Ursprung ist noch nicht hundertprozentig nachgewiesen. Vermutet wird, dass sie sich aus den ersten Windlingen gebildet haben, die vor den Sklaventreibern in den Wald geflüchtet sind. Zwar haben sie keine Flügel mehr, sind von der Statur aber stärker. Diese Vermutung wird auch dadurch verstärkt, dass die Waldlinge einen ausgeprägten Schamanenkult und eine ähnliche Religion wie die Windlinge besitzen.

Da die Waldlinge keinen Staat haben und nur in vielen, untereinander konkurrierenden Sippen leben, kam es noch zu keiner, aufgezeichneten Stadtgründung von Seiten der Waldlinge. Innerhalb den Sippen, regiert jeweils ein Schamane, dem die Mitglieder ohne Widerworte folgen.

Fand man früher Waldlinge nur in Wäldern rund um die Sklavenhochburgen in Terran, so sind mittlerweile in allen größeren Wäldern, mit Ausnahmen dem Berntal- und Bartuc-Klingen-Wald, Waldlingssippen gefunden worden. Meistens konnten die Entdecker jedoch nicht davon berichten, weil sie von den Waldlingen hinterrücks getötet wurden. Daher weiß man heute nicht, wo noch überall die Waldlinge ihr Zuhause gefunden haben.

Waldlinge sind gegenüber Fortschritt und Zivilisation abgeneigt und kommen deshalb nur selten aus ihrem angestammten Wald heraus und treten noch seltener mit anderen Völkern in Kontakt. Einzig die Sopross werden von den Waldlingen für ihre Stärke und körperliche Überlegenheit verehrt.

Wenn sich aber doch mal ein Waldling in die Zivilisation verirrt, was so gut wie nie vorkommt, meistens weil er verstoßen wurde, was in fast allen Fällen immer bedeutet, dass er von den Anhängern seiner Sippe getötet wird, und überlebt hat, dann ist er gegenüber anderen Lebewesen äußerst misstrauisch und lässt sich nur selten auf längere Gespräche ein, was auch daran liegt, dass Waldlinge nur sehr schlecht andere Sprachen lernen können. Untereinander verständigen sie sich durch Tierlaute und einsilbiger Sprache.

Eigentlich alle Völker sind den Waldlingen gegenüber negativ eingestellt und vermeiden Reisen durch Wälder wo Sippen vermutet werden.

Für Magie haben die Waldlinge nicht sehr viel übrig, solange es sich nicht um schwarze oder Naturmagie handelt. Die Magie ist jedoch den Schamanen vorbehalten, welche sich mit Voodoo-, Bann- und Naturzauber, sowie diversen Flüchen befassen.

Ihre Religion basiert auf dem Grundgedanken der Windlingsreligion, was für viele der endgültige Beweis des Ursprungs der Waldlinge aus den Windlingen ist. Waldlinge glauben nicht wie die Windlinge an Maiya sondern an den Gegenspieler Merlos und stärken ihn durch ihren Hass. Aus diesem Glauben kommt auch das Ritual, in dem sich die Waldlinge zum Zeichen ihres Alters, mit Beginn der Pubertät ihre Zähne spitz pfeilen. Der dabei freiwerdende Schmerz soll Merlos als weitere Stärkung dienen.

Von Kunst ist nicht sehr viel überliefert weil es noch nie jemand lange genug überlebt hat bei Waldlingen zu überleben. Aber es wird von riesigen Lehm und Holzstatuen berichtet, sowie von Zeichnungen aus dem Blut ihrer Feinde.

Waldlinge sind ein aggressives Volk, dessen Erforschung man aus Gründen der eigenen Sicherheit besser sein lässt, oder nur mit äußerster Vorsicht durchführt, obwohl sie zu einem der interessantesten Völker gehören.

"Unrein! Verdorben und unrein! Mehr habe ich zu diesen nicht zu sagen. Die Menschen haben dieses wunderbare reine Volk eindeutig verdorben. Man müsste ein ewiges Klagelied anstimmen"

Voightenall ker ay Hanavese, unterstes Mitglied des Hohen Rates von Elderthall über Waldlinge.

Sopross:

Sopross, oder auch Soproide genannt, sind eine Rasse die eine menschenähnliche Statur haben, doch eine echsenartige Haut. Diese Haut ist meist dunkelviolett oder dunkelblau. Ihre Kopfform ist in die Länge gezogen, und am Ende ihres Kopfes befinden sich 9-12 dicke Haarbündel, mit fast 3cm Durchmesser. Diese hängen traditionell lang an ihrem Hinterkopf herunter. Sie können in der Nacht fast besser sehen wie am Tag und haben leuchtende, große Augen ohne Pupillen. Diese sind meist rot oder orange, doch auch türkis oder rosa ist bekannt. Ihre Mundpartie ist immer von vielen Stoffen verhüllt, da diese für die Sopross etwas sehr intimes ist, welches sie niemals jemandem zeigen. Bei der Geburt bekommen sie sofort ein Tuch um diese Gegend gespannt, und seid dem sehen nur noch sie selbst diese Stelle ihres Gesichtes. Ihre Ohren und ihre Nasen bestehen nur aus kleinen Ritzen, doch trotz alle dem haben sie einen ausgezeichneten Gehör- und Geruchssinn.

Ihre dunklen Körper verhüllen sie meist mit ebenso dunklem Stoff, was ihnen ein Furchteinflößendes Äußeres gibt. Die Sopross sind die Söldner des Landes. Von Geburt an werden sie auf Krieg und töten gedrillt. Sopross sind allerdings weder brutal, blutrünstig noch unbeherrscht. Sie sind eher introvertiert, still und tun für Geld fast alles, wenn es in angemessener Höhe vorliegt. Es gibt für sie zwar so gesehen nicht den Ehrenkodex, wie es ihn bei den Orks gibt, doch würden sie niemals einen bereits angenommenen Auftrag abbrechen, auch wenn sie dabei sterben würden. Das soll aber nicht heißen, dass Soproide fanatische Selbstmörder sind, sondern sie überlegen erst sehr genau welche Aufgabe sie annehmen und welche nicht.

Da Soproide keinen Schlaf brauchen, sondern ihre Energie durch ein paar Stunden Meditation wieder auflädt, sind sie perfekt für Verfolgungen und kommen sehr gut sehr schnell voran. Sie haben sehr gute Nachtsicht, und auch sonstige gute Wahrnehmungsfertigkeiten. Sie sind somit die perfekten Assasinen und Sölder, doch sie ziehen es vor alleine oder mit 2-3 anderen Sopross (meist Freunde oder Verwandte) zu "jagen". Sopross sind sehr loyal gegenüber ihren Mitreisenden und Geldgebern. Jedoch wenn sie das Geld haben, sind sie bereit sich von jemand anderem bezahlen zu lassen den früheren Geldgeber zu töten.

Die meisten Sopross leben in Chronoslas, der gesetzlosen Stadt im Wald der Elfen. Dieser Ort zählt zu den gefährlichsten Orten des Landes, da dort die Dunklen-Sopross leben, die mit Schwarzer Magie Eindringlinge vernichten wollen.

Die Stadt selbst ist ein merkwürdiges Konstrukt. Trotz der Größe der Stadt gibt es keinerlei Felder, sondern die darin lebenden haben sich entweder bereits Nahrung durch Kauf erworben, oder jagen in den anliegenden Wäldern.

Die Häuser selbst sind meist Lehmhäuser, oder Häuser aus schwarzem Gestein. Da es keinerlei richtige Ordnung in der Stadt gibt, wirkt sie mehr wie ein endloses Dorf. Ab und zu sind einige schwarze Türme der hohen adligen Schwarzmagier der Soproiden zu sehen. Wer diese Stadt betritt, steht unter keinem Gesetz mehr.

Die Soproide sind nicht blutrünstig, sondern kümmern sich eher um ihre eigenen Angelegenheiten. Wann die Wächter dann trotzdem Zuschlagen ist nicht bekannt.

Die Sopross haben keine Regierung. Jeder arbeitet im Familienverband und kümmert sich nicht um die anderen. Das heißt nicht, dass sie die anderen schlecht behandeln, sondern, sie versuchen den übrigen weder Leid noch Verderben zuzufügen.

Soproide sind meist sehr schweigsam, und haben keinen größeren Drang sich auszudrücken. Deshalb gibt es auch so gut wie keine Kunst bei den Soproiden. Zweckmäßig und Kühl erfüllen sie ihre Arbeit. Doch Herzlosigkeit kann man den Sopross nicht nachsagen. Forschergeist haben die Sopross nicht, da sie diese nur für hinderlich bei der Ausübung ihrer Arbeit sehen. Wenn sie jedoch ein paar kleine technologische Errungenschaften benötigen, so sträuben sie sich nicht, diese einzusetzen. Der Idealfall ist allerdings, dass sie alles ohne Technik schaffen, weil sie nicht gerne abhängig sind von etwas.

Sopross sind trotz alledem noch relativ gut angesehen. Man fürchtet sie zwar für das was sie tun, oder verachtet ihre Arbeit, jedoch verbindet man das nicht mit den Sopross selbst.

Da die Sopross keine Regierung, keine Forschung, keinen Handel und keine Stadt haben, gab es in ihrer Geschichte jedoch keinerlei Entwicklungen, weder zum Guten noch zum Schlechten.

Sopross sind wie der Schatten der Nacht, und waren es schon immer. Ihre vielen Riten und Bräuche sind alle recht unscheinbar und noch relativ unbekannt. Wer in ihrer Gesellschaft von Soproiden-Söldnern ist, der vergisst ganz, dass sie für Geld töten, sondern erlebt eine einzigartige Mentalität und einen eigenen fast schon weltfremden Lebenssinn.

"Eins habe ich in der ganzen Zeit gelehrt. Traue nie einem Sopross außer du hast ihn bezahlt, und auch dann, traue ihm nicht!"
- Resolutas Menetalay Seldos, reicher Adliger der Menschen und Großgrundbesitzer aus Pientorra.

Dornenelfen:

Die Dornenelfen sind keine eigenständige Großmacht von Cystaron, und es fehlt ihnen dafür ebenfalls an der Größe der Bevölkerung. Sie sehen aus wie Elfen, doch ihr Körper ist von etwa einem Dutzend Dornen bewachsen, welche ca. 4cm lang werden können, unendlich hart werden und nicht brechen können. Ihre Statur entspricht derer, der Elfen, jedoch meist etwas muskulöser. Ihre Haare sind meist schwarz, und so machen sie einen viel weltlicheren Eindruck im Gegensatz zu den normalen Elfen.

Die Dornenelfen werden meist von den anderen Elfen verstoßen. Sie sind Kinder von 2 magischen Elfen-Eltern, deren Magie so groß war, dass die Elfenkinder im Bauch der Mutter verändert wurden. Oftmals stirbt daher dann auch die Mutter bei der Geburt. Da die Magier der Elfen meist zu den Maio gehören, sind die Dornenelfen in der Regel reich.

Jedoch geben viele der Maio dann die Dornenelfen weg und sie wachsen auf der Strasse auf, als Troubadoure oder ähnliches, da die Elfen die Dornenelfen als „verdorben“ und „unrein“ bezeichnen.

Die Dornenelfen sind somit entweder im Verborgenen tätig und nehmen Machtpositionen ein, oder leben ärmlich auf der Strasse. Oftmals helfen die reicheren Dornenelfen den Ärmern ihrer Rasse jedoch.

Die Dornenelfen leben meist im Verborgenen, welches durch ihre normalerweise große Intelligenz unterstützt wird. Die Dornenelfen reagieren oft auf das Verstoßen-Werden dadurch, dass sie erstmals ein gutes Selbstbewusstsein an den Tag legen, und zweiten sich selbst für die nächste Stufe der Elfen sehen. Doch nagt es meist an ihnen, und so treibt es viele Dornenelfen auch, auf der Suche nach einem Sinn im Leben, zu dem Passionsglauben der Menschen.

Die meisten Dornenelfen sind Magier, oder zumindest magisch veranlagt, wobei die Schwarzmagie sich der größten Beliebtheit erfreut. Daher stammen auch einige Namen, die ihnen die Leute gaben, wie "Schwarzelfen" oder "Dunkelfelfen".

Oftmals reisen sie aber auch als Troubadoure durch das Land, welche dann aber durch ihre besonderen Veranlagungen ebenfalls magische Aspekte aufweisen.

Forschung wird trotzdem nicht verachtet. Man versucht eher durch eine Kombination von allem die größten Leistungen zu erbringen.

Dornenelfen spinnen oft Intrigen und häufen Reichtum an um noch geschickter ihre Netze zu spinnen. Man sagt, dass Chivera und Daju-Myll im Untergrund von adligen Dornenelfen beherrscht wird, besonders allerdings Chivera. Diese Stadt schließt sich nicht so sehr von der Außenwelt ab, wie man es von Elfen erwartet. Es ist die einzige Stadt der Elfen, in der Regelmäßig große Märkte stattfinden. Der Hang zum Handeln und zum Geld bringen die Elfen dann dazu, die Dornenelfen als „nur allzu menschlich“ zu bezeichnen.

Kunst ist bei den Dornenelfen allerdings meist zu unzweckmäßig. Sie umgeben sich gerne von Kunst, doch welche selbst zu erschaffen überlassen sie lieber anderen. Die wenigen von ihnen, die sich mit Kunst beschäftigen, können davon meist nicht leben.

Die einzige Kunstgattung, denen die Dornenelfen anhängen ist die Musik. Viele schöne Melodien wurden bereits von einigen von ihnen komponiert, doch meist werden sie dadurch nur bei den Menschen berühmt.

Die Dornenelfen haben ein gutes Verhältnis zu Menschen, da diese nicht wie die Elfen auf das Wesen gucken, sondern auf weltliches wie zum Beispiel den Reichtum, und so viel praktischer und Lebensnäher sind.

Dornenelfen haben keinerlei Bedürfnisse sich darzustellen, oder ihre Macht zu beweisen, solange sie nur genug davon haben. Viele behandeln wie Dornenelfen mit Argwohn, jedoch sind diese ihnen meist sympathischer als die Elfen.

Da Dornenelfen sich nicht wirklich fortpflanzen können, aufgrund der Dornen, bleibt ihre Anzahl allerdings kontinuierlich klein. Nur weil die magischen Familien niemals aussterben, sterben die Dornenelfen ebenfalls nicht aus. Ihr Alter ist allerdings geringer als das der Elfen, was diese als Beweis dafür ansehen, dass die Dornenelfen unrein sind.

Die Wahrnehmungsfähigkeiten sind bei den Dornenelfen schlechter ausgeprägt, als bei ihren Verwandten, sowie die Geschicklichkeit nimmt ab, dafür sind Dornenelfen jedoch relativ zäh und stark und haben eine bessere magische Ader.

"Na ja, mein Freund, wir Dornenelfen für uns verwenden nicht nur scharfe Formulierungen, wenn sie verstehen."

- Fajus Minanna Nalem ay Suldin, Baron der Chivera-Maio-Gestirne.

Mouruna:

Die Mouruna sind ein Volk von affenähnlichen, sich auf 4 Beinen fortbewegenden, dicken Händlern, welche bis zu 1,10m groß werden können. Durch ihren Schwanz werden sie sogar bis zu 1,80m lang. Ihr gesamter Körper ist mit einem bräunlich bis rötlichen Fell bedeckt, welches die Mouruna mit Stolz tragen. Sie bewegen sich zwar meistens auf 4 Beinen, können aber im Kampf blitzschnell auf zwei Beine Wechseln und mit den anderen Gliedmaßen ihre Waffen führen.

Mouruna sind durch ihr hohes Durchschnittsalter meistens sehr gebildet, dafür aber gegenüber anderen Wesen, die nicht ihrer Intelligenz entsprechen, sehr arrogant. Ihr großes Wissen qualifiziert sie für die Führung verschiedener Organisationen, oder als Kaufleute. Deshalb sind Mouruna oft sehr reich und sitzen in den verschiedensten Städten, Organisationen und ähnliches in hohen Positionen.

Mouruna besitzen aber keinen eigenen Staat, keine eigenen Städte und keine eigene Arme. Sie leben deshalb verteilt in den verschiedensten Städten und ziehen dort im Hintergrund, durch ihr Wissen und ihr Geld befähigt, die Fäden. Besonders die Stadt Teronast wird fast nur von ihnen geführt, was die Bevölkerung zum größten Teil aber nie erfährt.

Die Mouruna wurden zuerst im Hochwald bei Pernold und Wilx entdeckt. Wie sie dort lebten ist bis heute ein Geheimnis, weil man keine Ruinen und Aufzeichnungen dort fand, die darüber informieren könnten. Man vermutet, dass sie weiter in den Süden, Richtung Gewitterberg gezogen sind, als die Obsidiander ihr ehemaliges Reich im Norden ausbreiteten.

Die Mouruna waren durch ihre hoch entwickelten Gehirne schnell in der Lage, ihre neue Umgebung zu verstehen, und sich perfekt auf die neuen Begebenheiten einzustellen.

Die Mouruna haben keinen Glauben, außer den Glauben an die Wissenschaft. Diese bringen sie durch großzügige, aber nie ohne irgendeinen Eigennutzen, ständig voran. Nur durch ihr Engagement wurde aus Teronast die Stadt, die es heute ist, dem größten Zentrum der Wissenschaft. Sie errichteten viel Bibliotheken, Universitäten, und andere Bildungseinrichtungen, und so dient diese Stadt ebenfalls als Pilgerstädte für die bekanntesten und renommiertesten Forscher von ganz Cystaron.

Magie ist normalerweise keine übliche Kunst, die die Mouruna anstreben wollen: Einige wenige versuchen sich als Weissager um einige gutgläubige Wesen besser ausbeuten zu können, und ihre Macht besser ausüben zu können, jedoch vertrauen die Mouruna mehr den Technologien, beziehungsweise versuchen so wenig wie möglich selbst etwas zu tun. Sie bevorzugen loyale Mitarbeiter anstatt eigener Aktivität, obwohl ihre Stärke oft fast unübertroffen ist.

Trotz der teilweise verborgenen Anteilnahme an den Machtverhältnissen der zivilisierten Welt waren die Mouruna noch niemals in einen Krieg verwickelt. Dies liegt besonders an ihrer Frontenlosigkeit und ihre Ungebundenheit an einen festen Ort. Ein weiterer Grund ist, dass die Mouruna durch ihre Gelder überall Einfluss nehmen, und so jegliche Aggressionen bereits vor der Erscheinung abschwächen.

Mouruna lieben das Handeln und das Treiben von Märkten. Durch ihr hohes Lebensalter sind sie meist gebildet und wissen fast instinktmäßig wo ein gutes Geschäft sich verbirgt. Die anderen Rassen sehen sie meist nur als Mittel zum Zwecke ihrer Geld- und Machtgier. Dabei stellen sie sich meist so geschickt an, dass sie unglaubliche Reichtümer häufen, und so noch mehr Macht bekommen. Durch ihren Reichtum können sich die meisten von ihnen sich erlauben, sich mit adretten und geschmackvollen, oftmals aber auch sehr prunkvollen Stoffen einzuhüllen, und die Mouruna lieben es, sich mit teurem Schmuck und anderen Kostbarkeiten zu umgeben. Gutes Essen ist bei ihnen sogar kulturell wichtig, obwohl die Mouruna sonst eigentlich wenige eigene Bräuche haben, sondern sich ganz und gar an die Gegebenheiten anpassen.

Da die Mouruna ihren ganzen Reichtum an ihre Nachfolgen vererben, und es keine so große Zahl von Nachfolgern gibt, sind sie in der Regel reich, jedoch sehr selten überhaupt anzutreffen. Es gibt Abenteurer, welche die Eisklingengebirge besser kennen als das Gesicht eines Mouruna.

Das Wesen der Mouruna macht es meist erst schwer sie nicht zu mögen, und, wenn man sie dann besser kennt, ist es meist bereits zu spät, sich erlauben zu können, sie nicht zu mögen.

„Mouruna sind so ein Thema... Es ist nie leicht mit ihnen auszukommen aber es ist unmöglich ohne sie zu leben. Das habe ich natürlich nie gesagt.“ - Tumos ker Meun, Aeil der solanischen Thorval-Templer-Front.

Halb-Benaos

Die Halb-Benaos sind eine Rasse von Halb-Katzen, eine Mischung zwischen Mensch und Benaos, wobei die Mutter stets der Mensch ist. Die Augen, die Nase und der Mund sind menschlich, nur die Ohren sind die einer Katze, nur etwas größer. Die Wangen sind mit einem Dreiecksmuster von Fell bewachsen, ansonsten sind normale Menschenhaare vorhanden. Aus der menschlichen Statur ragt ein Katzenschwanz, die Hände und Füße sind mit Krallen bewachsen, und über den ganzen Körper sind Segmente mit Fell bedeckt. Diese Regionen sind meistens: Die Unterarme, die Schulterblätter, der Rücken, teilweise die Brust, die Schenkel und die Oberseite der Füße. Die kleineren Fellsegmente sind meistens in einer Dreiecksform und zeigen auf die Mitte des Körpers. Das Fell zeigt oft Muster, wie Streifen oder Punkte, kann jedoch auch einfarbig sein. Auch die vielen Farben selbst die das Fell und oder die Haare haben können, ergibt eine große Reihe von Kombinationsmöglichkeiten.

Halb-Benaos werden nicht sondern alt oder groß, sie überzeugen durch ihre Geschicklichkeit und ihr Charisma. Trotz ihres Ehrscheinungsbildes findet man sie oft abstoßend, da sie immer aus einer Vergewaltigung entstehen, von einem Benaos, einer Katzenkriegerrasse von größter Brutalität, mit einer menschlichen Frau. So ist auch der Charakter der Halb-Benaos meist ungestümm und aggressiv, stolz und herablassend.

Die Halb-Benaos haben keinen eigenen Staat, oder eine eigene Stadt. Sie sind eher selten, und es gibt auch kaum geregelte Nachfahren. Oft werden Halb-Benaos wieder mit anderen Menschen gekreuzt, sodass sich die Blutlinie vermischt. Jedoch können Halb-Benaos schon nach einer zweimonatigen Schwangerschaft gebären – ein Umstand, der die Anzahl der sehr seltenen Halb-Benaos überhaupt am Leben hält. Sie haben jedoch keinerlei Ansprüche auf die Machtverhältnisse, und leben eher für sich hin, und zeigen sich politisch völlig desinteressiert. Das einzige was sie normalerweise interessiert ist ihr eigenes Ich: Ihr Glück, ihr Spaß, ihr Vergnügen und ihre Liebe. Das zeigt den aufreibenden und schnelllebigen Lebensstil wohl am besten.

Ähnlich wie die Dornenelfen, haben auch die Halb-Benaos die Menschenreligion angenommen – dies liegt natürlich auch daran, dass sie so von ihren Müttern erzogen wurden – doch das Interesse an Religionen ist eher gering. Wenn das Interesse da ist, so verehren sie besonders Esysdos und Astendar.

Magie ist für die Halb-Benaos uninteressant. Seltene Vertreter gibt es schon, doch haben sie wenn überhaupt dann ein gesenktes Ansehen. Normalerweise interessieren sie sich für kriegerische Disziplinen – Söldner, Luftpiraten und ähnliches- dabei gehen sie jedoch mit einem geschickten wendigen Kampfstil vor. Schwertkampftechniken, die zwar nur selten von ihnen erfunden werden, werden von ihnen meist besser beherrscht als von irgendwem sonst.

Die Halb-Benaos streuen sich leicht gegen Technologie. Sie sind eher ungeschickt im Umgang mit neuen Erfindungen, und sehen oft etwas unbeholfen aus. Wissenschaft ist etwas, was man hinnimmt – man kann ja eh nichts dagegen tun. Wissenschaftler aus den Reihen der Halb-Benaos gibt es jedoch bisher keine.

Kulturell sind die Halb-Benaos abhängig von den anderen Völkern. Sie lieben normalerweise kleine Spielereien, reichlich verziert und völlig überflüssig. Theater liegt ihnen nicht sehr – auf jedenfall nicht das ansehen. Ihre Kultur ist der menschlichen sehr ähnlich, da es die gleichen Inhalte sind – der einzige Unterschied ist das Lebensgefühl und die Selbstsicht in dieser Kultur.

Obwohl die Halb-Benaos normalerweise aggressiv sind, wird dies oft mit Leidenschaftlichkeit erklärt. Das Wort „Temperament“ wird meist mit ihnen in Zusammenhang genannt. Kriege finden sie abscheulich, da sie nur zerstören; jedoch der Kampf ansich ist nichts Schlimmes. Ihre positiven Eigenschaften sind ihre Begeisterungsfähigkeit, ihre Leidenschaft und ihre Verspieltheit, sowie angeborene Neugier, was die Halb-Benaos meist zu warmen, wenn auch eigenbrüderischen Charakteren macht.

Halb-Benaos sind eine kleine Gruppe von Halb-Katzen, die trotz aller Skrupel gegen sie es trotzdem immer wieder schaffen die Herzen der Allgemeinheit zu erobern.

„Das deprimierende bei diesen Halb-Benaos ist, dass sie nachdem sie unsere besten Kämpfer im Ring niederwerfen, sie rausgehen und Schmetterlingen nachjagen.“ – Tumios Kalki Un, Ringleiter einer Taverne in Solan.