


Kapitel I
Verlorene
Völker Niel'Anors

Niel'Anor ist eine große Welt, die einen Lebensraum für eine Vielzahl von Kreaturen und Kulturen bietet, die womöglich noch gar nicht entdeckt worden sind.

Nicht jedes dieser Völker spielt die gleiche Rolle im Weltgeschehen oder ist gleichermaßen bekannt. Einige von ihnen existieren im Verborgenen. Andere sind sehr jung und oder bewohnen einen stark begrenzten Raum, der nicht frei zugänglich oder in ausreichendem Maße erforscht worden ist.

Dieses Kapitel befasst sich mit einigen von ihnen. Es stellt Geschöpfe vor, die man auf Niel'Anor längst verloren glaubt, aussterbende Wesen, die um ihr Überleben kämpfen müssen oder Völker, die nur selten die Grenzen ihrer Heimat überschreiten.

Spieler finden an dieser Stelle neue Möglichkeiten für Charaktere. Dazu sei allerdings gesagt, dass der Erzähler entscheiden muss, ob er diese Völker in seiner Kampagne zulassen möchte.

Das Auftauchen von manchen könnte durchaus weitreichende Folgen für das Geschehen in der Welt oder die Existenz des kompletten Volkes haben und so sollte man stets vorher abwägen, ob ein solches einen Platz in der Kampagne finden kann.

Natürlich lassen sich aus dem Hintergrund dieser Kreaturen interessante Szenarien ent-

wickeln. Vielleicht soll die Geschichte erzählt werden, wie die Tel'amari sich ihren Platz auf Niel'Anor zurückerobern und das Exil endlich verlassen. Möglicherweise geht es um das Aussterben der Fae und ihre Rettung, die Rückkehr zu den glanzvollen Tagen ihrer Herrschaft über die ganze Welt.

Die Verlorenen Völker laden dazu ein, epische Abenteuer zu erleben und die Welt aus einem anderen Blickwinkel zu erkunden. Es bietet sich an, eine ganze Spielergruppe aus diesen Wesen bestehen zu lassen, die für ein gemeinsames Ziel kämpfen oder eine Bedrohung ihrer Heimat abwenden müssen.

Auch einzelne Charaktere sind natürlich möglich und können eine neue Tiefe ins Spiel bringen. Die Verlorenen Völker sind keineswegs dazu gedacht, als gewöhnliche Spielercharaktere mit einem exotischen Äußeren oder enormen Fähigkeiten zu enden. Ein gewisses Drama umgibt sie, ein Hauch des Geheimnisvollen und eine Spur alter Macht, die anderen Völkern versagt bleibt.

Aus diesem Grund müssen Vorteilspunkte eingesetzt werden, um einen Spielercharakter zu entwickeln, der einem solchen Volk angehören soll. Die jeweiligen Kosten finden sich am Ende jeden Eintrags und werden von den Vorteilspunkten abgezogen, die jedem Charakter bei der Erschaffung zur Verfügung stehen.



Ashir

Bruderzwist

Askalar und Emular waren Brüder. Doch sie empfanden wenig Zuneigung füreinander. Schon immer hatten sie miteinander konkurriert, unermüdlich darum gerungen, den anderen auszustechen und über ihn zu triumphieren. Es war eine schwelende Rivalität zwischen ihnen, die niemals völlig erlosch.

Als schließlich die schöne Shirashai in ihrer beider Leben trat, entbrannte ihr ewiger Wettstreit von Neuem und ließ sie um die Gunst der Göttin der Nacht kämpfen. Beide wetteiferten darum, ihr jeden Wunsch von den Augen abzulesen und ihre Aufmerksamkeit zu erringen. Jeder wollte der Sieger sein, der letztlich die Trophäe mit sich nach Hause nahm.

Emular überschüttete sie mit Gold und Juwelen. Er legte ihr die Welt zu Füßen und gab ihr alles, was sie verlangte. Der Gott des Geldes verwöhnte Shirashai mit den edelsten Speisen. Er schenkte ihr feine Gewänder, die aus Gold- und Silberfäden gewoben waren, und ließ ihre Haut mit duftenden Ölen einreiben, die so kostbar und selten waren, dass sie schon längst vom Antlitz Niel'Anors verschwunden waren.

Askalar schlug einen anderen Weg ein. Er bewies ihr seinen Wagemut, beeindruckte sie mit Taten, die selbst für einen Gott beinahe unmöglich schienen. Einmal, als Kharad, der Gott der Schmiedekunst, schlief, raubte er ihm die diamantenen Perlen, die er in seinen Bart geflochten trug, um sie Shirashai zu Füßen zu legen. Ein anderes Mal begab er sich tief unter die Wellen der Ozeane, um Alarias Muschelstab zu stehlen und ihn der dunklen Göttin zu überreichen. Doch was auch immer Askalar tat, sein Bruder schien ihm stets einen Schritt voraus. Seine Taten und Kunststücke allein reichten nicht aus, um Shirashais Herz zu gewinnen. Stets blieb es Emular, den sie favorisierte.

Lange sann er darüber nach, wie er Emular würde übertrumpfen können und es dauerte viele Tage, bis sich ihm schließlich ein Weg offenbarte. Wenn Askalar seinen Bruder ausstechen wollte, so musste er in Erfahrung bringen, was dieser als nächstes tun würde. Und dann musste er sein Vorhaben vereiteln, Shirashais Zorn auf seinen Bruder entfachen, indem er seine Bemühungen in ihr Gegenteil verkehrte. Nur dann würde es ihm gelingen, ihn in seine Schranken zu weisen und selbst an Emulars Stelle zu treten.

Aber Askalar wusste nur zu gut, wie misstrauisch Emular war. Er würde keinem Fremden sein Vertrauen schenken. Und natürlich würde er niemals vor Askalar selbst offenbaren, wie er die Göttin der Nacht zu umschmeicheln wünschte. Also musste es der Gott der Diebe vollbringen, eine Kreatur in seine Nähe zu schmuggeln, die er für einen seiner engsten Diener hielt. Eine Kreatur, die Askalars Wünsche in die Tat umsetzen konnte und die es vollbrachte, Emulars Pläne auf eine Weise zu manipulieren, dass sie letztlich fehlgeschlagen mussten. Und so schuf Askalar ein Wesen, das die Gestalt eines anderen imitieren konnte und so perfekt darin war, das Verhalten eines Fremden zu verstehen und nachzuahmen, dass es jeden zu täuschen vermochte. Selbst einen Gott würde es hinter das Licht führen können, wenn man es ihm befahl.

Ashir, dies war der Name, den er seiner Schöpfung gab. Träger der tausend Masken. Und in der Tat gelang es ihm, ein solches Geschöpf in Emulars Palast zu senden, wo es mit seiner Arbeit begann, um den Willen seines Herren zu erfüllen.

Der Tag von Askalars Triumph war endlich zum Greifen nah gekommen und ein verstohlenes Lächeln huschte über seine Lippen, als er beobachtete, wie sich sein Plan zu entfalten begann.



über Ashir

Sie sind die Geschöpfe des Gottes Askalar, wahrlich die Träger der tausend Masken, ohne ein eigenes Gesicht zu besitzen. Ashir sind unheimliche Wesen. Niemand auf Niel'Anor weiß mit Gewissheit um ihre Existenz, doch es gibt immer wieder Geschichten über Doppelgänger, die in die Haut eines anderen Wesens schlüpfen, um dieses in Vollendung zu imitieren.

Der Gedanke eines solchen Austauschs weckt Furcht in den tapfersten Herzen und lässt selbst an den loyalsten Freunden Zweifel wach werden. Doch noch nie ist es gelungen, Beweise für eine solche Tat zu erbringen. Denn oft sind diese Wesen schon längst verschwunden, bevor sich der Gedanke an sie gänzlich gebildet hat.

So sind Ashir eines der größten Geheimnisse dieser Welt. Perfekte Spione und Schauspieler, die in jede Rolle zu schlüpfen vermögen. Alles an ihnen ist veränderlich, denn sie sind an keine Gestalt gebunden.

Bevor man sie entdecken kann, haben sie schon längst ihr Äußeres, sogar ihr Geschlecht verändert, eine sichere Tarnung gefunden, die sie vor misstrauisch gewordenen Augen verbirgt.

Und so haben Ashir über die Jahrhunderte Könige und Herrscher ersetzt, den Platz wichtiger Persönlichkeiten eingenommen und den Lauf der Welt nach den Wünschen derjenigen verändert, in deren Dienst sie sich begeben haben.

Es ist wahrlich ein Segen, dass ihre Zahl so gering ist und sie nur zu einem begrenzten Anteil in die Geschehnisse Niel'Anors einzugreifen vermögen. Und es ist sogar ein noch größerer Segen, dass sie das Geheimnis um ihre Existenz hüten wie einen kostbaren Schatz, das Wissen darum niemals in fremde Hände gelangen lassen. Denn

ein Ashir erwählt sich seinen Herren selbst und gibt sich niemals als das zu erkennen, was er wirklich ist.

Erscheinungsbild

Ashir sind wie ein unbeschriebenes Blatt Papier, wie eine weiße Leinwand, bevor sie von Farbe berührt wird.

Ihre Gestalt ist menschenähnlich, wenn auch überaus dünn und langgliedrig. Ihre Haut wirkt auf merkwürdige Weise farblos. Sie ist hell und ebenmäßig, wird von keinem Mal, keiner Pore und keiner Unebenheit in ihrer Makellosigkeit gestört.

Sie besitzen kein Körperhaar, keine Gesichtshaarung, sind vollkommen nackt bis auf den Kopf, der von feinem, ebenfalls farblosem Haar bewachsen ist. Selbst ihr Kopfhaar weist keinerlei Struktur auf. Es ist glatt und glanzlos, meist eher fein als kräftig.

Die wahrhaftige Fremdartigkeit eines solchen Wesens offenbart sich jedoch an einer anderen Stelle. Es sind ihre Gesichter, die sie von allen anderen Völkern Niel'Anors unterscheiden. Vollkommen unbewegt, wie erstarrt, mit kaum definierbaren Gesichtszügen.

Sie wirken, als ob eine Maske das darunter liegende Gesicht bedeckt, fühlen sich bei einer Berührung so glatt an, als ob sie zu keinem lebenden Wesen gehören. Es gibt nur eine Stelle darin, die nicht einer einheitlichen Masse gleicht. Es sind ihre Augen, der einzig lebendig wirkende Bereich im Antlitz eines Ashir, der einen Blick auf seine Seele gewährt.

Ihre Farbe wirkt inmitten des ewigen Weiß beinahe grell, zu lebhaft und leuchtend. Es gibt kaum ein anderes Wesen auf Niel'Anor, das in der Farbe der Augen eine solche Vielfalt aufweist. Die Möglichkeiten sind schier grenzenlos und gehen

über das gewöhnliche Farbspektrum hinaus. Sie sind das einzige Zeichen der Individualität, das es an einem Ashir zu entdecken gibt, gleich einem Fingerabdruck, der unverwechselbar ist.

Tatsächlich bieten auch ihre Stimmen in ihrer ursprünglichen Form keinerlei Wiedererkennungswert. Sie sind monoton und leicht zu vergessen, variieren kaum in der Tonlage. Wenn sie nicht in einem fremden Körper stecken, gibt es für sie zudem keine Möglichkeit, einen tatsächlichen Ton herauszubringen. Ihre Lippen sind verschlossen und erlauben es ihnen allein, auf geistigem Wege zu kommunizieren, diese seltsam gleichförmige Stimme in einem fremden Kopf erklingen zu lassen, als ob sie laute Worte aussprechen würden.

Dabei besteht auch keine Möglichkeit zur Nahrungsaufnahme. Ashir können ohne Nahrung überleben, ohne Einschränkungen zu erleiden. Normalerweise nehmen sie nur in einer fremden Gestalt etwas zu sich und sind auch nur dann dazu gezwungen, tatsächlich Speisen und Getränke zu konsumieren.

Alles an der wahren Gestalt eines Ashir ist unauffällig. Die Art ihrer Bewegung, ihre Gestik - nichts davon ist auf irgendeine Weise ausschweifend oder übertrieben. Alles an ihrem Verhalten ist sorgfältig kontrolliert. Selbst ihre Kleidung fällt nicht auf. Allerdings verbringen sie so wenig Zeit in ihrem eigenen Körper, dass dies ohnehin nicht von Bedeutung ist.

Erst wenn ein Ashir die Gestalt eines anderen Wesens überstreift, ändert sich dies grundlegend. Dabei sind ihnen keine Grenzen gesetzt, solange diese humanoid ist. Ihre Gestalt verändert sich fließend. Ihr Körper passt sich an die neuen Formen an, Knochenbau und Hautfarbe verändern sich. Die Haare wachsen oder verkürzen sich, Stimme und Bewegungsart gleichen sich vollkommen an.



Es ist ein verstörender Anblick, der einige Minuten andauert und sicherlich als abstoßend empfunden werden könnte, gäbe es dabei einen Beobachter. Zudem erfordert er Kontakt zu dem Wesen, das nachgeahmt werden soll.

Dessen eigene Züge verschwinden, wenn ein Ashir seine Beschaffenheit förmlich in sich aufsaugt und sie zu seiner eigenen macht. Beinahe scheinen die Opfer zu schmelzen und lassen nur eine formlose, missgestaltete Masse zurück, die nicht mehr zu identifizieren ist.

Dabei fordert dies noch nicht den Tod des Ziels, wenngleich die Qualen schrecklich sind.

Ashir töten es allerdings in ausnahmslos allen Fällen nach diesem Prozess, um ihre Spuren zu verwischen und häufig fordern dies ihre Aufträge ohnehin. Denn zwar werden die Züge vollkommen unkenntlich, die Seele bleibt jedoch erhalten. Bedenkt man, dass sich Ashir meist auf einer politischen Bühne bewegen, dürfen keine Zeugen oder Ankläger bleiben.

Es ist der vollkommene Diebstahl einer Identität, doch er ereignet sich auf einer rein äußerlich wahrnehmbaren Ebene.

Heimat

Nur wenige Ashir leben auf Niel'Anor. Es gibt keine Siedlungen, keine Städte, die diesen Kreaturen als Heimat dienen. In der Tat würden sie einander noch nicht einmal erkennen, es sei denn, es geschähe zu einer Zeit, in der sie keinen fremden Körper tragen. Da sie sich dann aber niemals vor einem fremden Auge zu erkennen geben, ist eine solche Begegnung unwahrscheinlich.

Meist kann man Ashir in der Nähe der Machtzentren dieser Welt finden, wo sie ihre Dienste an denjenigen verkaufen, der ihnen einen interessanten Auftrag verschafft. Natürlich leben sie für die Dauer eines solchen im Heim desjenigen, dessen Identität sie gestohlen haben.

Da die meisten von ihnen über beachtliche finanzielle Mittel gebieten, ist es ihnen natürlich möglich, auch über eigenen Besitz zu verfügen. Oft leben sie dort unter der Identität, die sie sich als ihre eigene erwählt haben. Doch dies ist niemals von Dauer und erfordert es, dass der Ashir in dieser Zeit auf einen Gestaltwandel verzichtet. Ist ein Körper einmal abgestreift, kann er nicht noch einmal getragen werden.

Familie

Ein Ashir wird nicht geboren. Er durchlebt keine Kindheit. Diese Wesen erwachen eines Tages einfach und besitzen ein volles Bewusstsein, in dem bereits das Wissen verankert ist, das sie für ihr

Dasein benötigen. Natürlich fehlt es ihnen nach ihrer direkten Schöpfung an Erfahrungen, die sie wie jedes andere Geschöpf erst im Laufe ihres Lebens sammeln.

Warum Askalar von Zeit zu Zeit ein solches Wesen erschafft, ist ungewiss. Vielleicht ist es einer Laune des Gottes zu verdanken, vielleicht gibt er ihnen einen Auftrag mit auf ihren Lebensweg, den nur sie allein kennen. Vielleicht genießt er es auch, das Chaos zu beobachten, das seine Kreaturen auf Niel'Anor verursachen.

Fakt ist, dass manchmal Jahrhunderte vergehen, bis ein weiterer Ashir erweckt wird. Ihre Zahl ist gering, ihre Existenz ein ungelöstes Rätsel.

Es sind geschlechtslose Wesen, weder männlich noch weiblich, und sie zeigen demgemäß keinerlei Geschlechtsmerkmale. Entsprechend können sie sich nicht fortpflanzen. Dies gilt auch dann, wenn sie sich in einem anderen Körper befinden. Zwar verändert sich ihr Äußeres, doch in ihrem Inneren bleiben sie unverändert und sind folglich unfruchtbar. Trotzdem sind ihre Körper vollkommen einsatzfähig und verfügen über Empfindungen, wenn man sie berührt. Ein Ashir kann zudem geschlechtliche Präferenzen aufweisen. Sowohl im Bezug auf die eigene Gestalt als auch bei der Wahl etwaiger Lebenspartner.

Wesen

Ashir mögen keine individuellen Körper besitzen, doch Gleiches gilt keineswegs für ihre Persönlichkeit. Ihre Gedanken und Gefühlswelt lässt sich kaum in eine Schablone pressen.

Gemein ist ihnen allerdings eine Vielzahl von Talenten. Die Auffassungsgabe eines Ashir ist enorm, seine Intelligenz sehr stark ausgeprägt, ebenso wie seine Geduld. Er kann Monate damit zubringen, ein Ziel genauestens zu studieren und sich seine Verhaltensweisen einzuprägen, um sie schließlich an sich selbst zu perfektionieren.

Sie sind geübt darin, sich in das direkte Umfeld eines Opfers einzuschleichen, um Details seines

Lebens in sich aufzunehmen. Es ist nahezu möglich, einem Ashir auf die Schliche zu kommen. Zu perfekt ist seine Imitation, zu lückenlos sein Wissen. Diese Wesen lernen schnell und begehen selten einen Fehler.

Beinahe nie ist die reine Anhäufung von Vermögen ein Anreiz für sie, einen Auftrag anzunehmen. Sie suchen die Herausforderung und zeigen sich von schwierigen oder besonders interessanten Fällen fasziniert. Sie sind Spione, Informanten und Manipulatoren, die normalerweise nicht aus eigenem Antrieb handeln.

Mit ihren Auftraggebern handeln sie genaue Verträge aus, die ihr Betätigungsfeld definieren, folgen dabei einer Art Kodex, der sie dazu verpflichtet, nicht eigenmächtig in den Lauf der Dinge einzugreifen. Ashir sind als Diener geschaffen worden, sie sind nicht dazu geboren, aus diesem Muster auszubrechen und ihren eigenen Weg einzuschlagen.

Gerne schlüpfen sie in die Rolle mächtiger Persönlichkeiten. Dabei meiden sie allerdings die Darstellung magiebegabter Wesen, da sie selbst keinerlei Talent für die Magie besitzen. Kein magischer Strom fließt durch ihre Adern. Ihre einzige Kunst ist die des Gestaltwandels.

Wenn Ashir ihre Dienste anbieten, tun sie dies niemals in ihrer wahren Gestalt. Sie treten als begabte Schauspieler und Assassinen auf, die ein großes, unerreichtes Talent für die Verkleidung besitzen, geben vor, Magie für ihre äußerliche Wandlung einzusetzen.

Häufig pflegen sie Kontakte in den kriminellen Schichten ihrer Umgebung und besorgen sich auf diesem Wege ihre Aufträge. Trotzdem bleiben sie geheimnisumwittert und halten sich von allzu engen Beziehungen zu ihrer Umwelt fern. Gemeinhin haben sie sich oft einen exzellenten Ruf erarbeitet und lassen sich für ihre Dienste fürstlich entlohnen. Ein Ashir ist teuer. Folglich sind seine Betätigungsfelder selten in unwichtigen Bereichen zu finden.

Ein Ashir findet Befriedigung darin, ein anderes Wesen überzeugend zu verkörpern. Allerdings verdammt ihn dieses Leben zur Einsamkeit. Nur selten gibt es für Ashir eine Gelegenheit, in Form ihres wahren Ichs zu leben und niemals dürfen sie ihr Geheimnis vor anderen offenbaren.

Oft verlieren sie einen Teil ihres Selbst in all diesen Rollen, doch trotzdem gelingt es ihnen nicht, für lange Zeit eine Identität fern eines Auftrages aufrecht zu erhalten.

Etwas in ihnen drängt sie dazu, neue Erfahrungen zu suchen und sich in ein neues Leben einzufinden. Denn dies ist der Sinn und Zweck ihres Daseins. Ohne diesen gibt es keinen Grund für ihre Existenz. Es ist, als ob die Haut eines anderen Wesens nach einer Weile unangenehm zu werden beginnt, weil sie nicht zu dem Ashir gehört, der sie gestohlen hat.

Mit der Zeit wirken Ashir, die oft ihre Gestalt wechseln, verwirrt, wenn sie sich außerhalb eines Auftrages befinden. Ihre Identität löst sich immer weiter auf, während die Grenzen zwischen ihrem Selbst und all den gestohlenen Leben verschwimmen und ineinander übergreifen. Dann ist die Konzentration auf eine neue Rolle alles, was sie davon abhält, in den Wahnsinn abzugleiten.

Eine zusätzliche Schwierigkeit liegt darin, dass Ashir ihr eigenes Spiegelbild nicht zu sehen vermögen. Anstelle ihres Gesichts sehen sie nichts als eine verschwommene Masse, erkennen allein ihre Kleidung, aber nichts, was wirklich Teil ihres Selbst ist.

Beziehung zur Umwelt

Ashir sind von anderen Wesen fasziniert. Es drängt sie danach, ihr Verhalten zu ergründen und zu analysieren, ihre Beweggründe zu verstehen.

Sie fühlen sich von anderen Kreaturen angezogen, sind aber gleichzeitig gezwungen, Distanz zu ihnen zu wahren. Selten kommen sie anderen nah, ist ihre Gestalt doch ohnehin nicht von Dauer.

Sie sind wie Besucher in einem anderen Leben, nehmen für eine Weile Anteil daran, ohne bleiben zu können. Tiefe emotionale Bindungen sind dabei nicht hilfreich und so beschränken sie ihre Beziehungen darauf, ihr Umfeld mit Interesse zu studieren wie ein Wissenschaftler, der eine fremde Spezies untersucht.

Nicht immer sind sie damit erfolgreich. Es kommt vor, dass ein Ashir den Kreaturen um sich herum zu nahe kommt und in der Folge versucht, sich diese Kontakte auf irgendeine Weise zu bewahren, obgleich sich sein Äußeres wandelt. Selten sind die Dinge einfach, wenn Gefühle auf eine solche Form des Daseins treffen, wie sie die Ashir ihr Eigen nennen.

Religion

Ashir sind ihrem Schöpfer, Askalar, treu ergeben. Schließlich sind sie seine Kreaturen und können sich keiner anderen Gottheit zugehörig fühlen. Trotzdem kann es geschehen, dass sie einen Groll gegen ihren Vater entwickeln, der sie zu dieser Daseinsform verdammt hat, die ihnen ein eigenes Leben und das Anrecht auf Glück verwehrt. Diese Ashir wenden sich von ihm ab und gehen ihre eigenen Wege, verzichten oftmals ganz auf göttlichen Beistand.

Rituale spielen kaum eine Rolle für die Ashir. Religiöse Handlungen beschränken sich auf ein Minimum. Askalar ist ohnehin keineswegs eine Gottheit, die man anruft, um Hilfe in emotionalen Belangen zu erhalten.



Sprache

Ashir bedienen sich keiner eigenen Sprache, wenn man von ihrer Möglichkeit absieht, auf geistigem Wege zu kommunizieren. Normalerweise übernehmen sie die Sprache ihres Lebensraumes und

oftmals erlernen sie im Laufe ihres Lebens viele Sprachen, um die Identität eines Wesens genauestens kopieren zu können. Nicht selten studieren sie im Vorfeld eines Auftrages eine Sprache eigens dafür, um diesen erfüllen zu können.

Spielwerte

Ashir sind in ihrer eigenen Gestalt zwischen 1,75 und 1,95 m groß.

Aufgrund der besonderen Umstände ihrer Existenz müssen sie kein bestimmtes Alter erreichen, um als Erwachsene zu gelten. Allerdings ist es auch für sie nötig, Erfahrungen zu sammeln und sie sind direkt nach ihrer Erschaffung keineswegs dazu in der Lage, sich auf die gleiche Weise zurechtzufinden wie ein Ashir, der schon einige Jahre auf dieser Welt verbracht hat. Entsprechend würde man einen Angehörigen dieses Volkes mit ca. 20 Jahren als ausreichend gereift betrachten.

Aufgrund ihrer enormen geistigen Fähigkeiten erhalten Ashir einen Bonus von +1 auf ihre Intelligenz.

Wie oft ein Ashir seine Gestalt wandeln kann, ist davon abhängig, wie hoch sein Konstitutionswert ist. Bei einer Konstitution von 1 könnte er nur alle 6 Tage einen neuen Körper bilden, bei einer Konstitution von 6 bräuchte er nur jeweils einen einzigen Tag dafür, bei einem durchschnittlichen Wert von 3 wären es 4 Tage.

Wie lange er die fremde Gestalt beibehalten kann, richtet sich nach dem Wert seiner Willenskraft. So kann er für jeweils 3 Monate pro Punkt seines Willenskraftattributes das fremde Äußere aufrechterhalten, muss sich dann jedoch einen anderen Körper suchen.

Um einen Ashir als Spielercharakter zu wählen, müssen bei der Charaktererschaffung 2 Vorteilspunkte ausgegeben werden.

Corvae

Tiaris Betrug

Tiari lebte wie eine Königin. Die Gunst der Göttin der Nacht hatte ihr ein Leben ermöglicht, das an ein Märchen erinnerte. Es fehlte ihr an nichts. Sie besaß einen Palast und eine Schar von Dienern, die ihr jeden Wunsch von den Augen ablasen. Ein ganzer Hofstaat beugte sich ihrem Willen und tanzte wie Marionetten an den Fäden, die sie zog.

Natürlich hatte sie sich diese Privilegien hart erarbeitet. Sie war eine Hexe und Spionin, die Shirashai diente und ihren Willen in die Tat umsetzte, die lebte, um die Macht der Königin der Nacht wieder erstarken zu lassen. Sie war eine Kurtisane, die die bedeutendsten Männer umgarnte und bezauberte. Die mit ihrer Schönheit und Anmut jeden um den Finger wickelte, der ihren Zwecken dienlich war.

Tiaris Intelligenz war legendär. Sie verkehrte an allen Höfen Beleriars, spann Intrigen gleich einem Spinnennetz und wurde niemals vergessen, wenn es eine Festlichkeit zu besuchen galt. Es war wie ein berauscher Traum, der ihr Ruhm und Ansehen beschert hatte.

Tiari hatte viele ins Verderben gestürzt. Doch niemals hätte sie geahnt, dass man sie selbst zu Fall bringen könnte. Denn obgleich sie ihre Pläne kühl und überlegt in die Tat umsetzte, skrupellos und zielstrebig war, besaß sie Gefühle. Sie war ein lebender, atmender Mensch, in dessen Brust ein närrisches, verräterisches Herz pochte.

Und so geschah es, dass sich Tiari verliebte. Es war ein schmucker, junger Schattenelf, der ihr Leben aus den Fugen brachte, als er eines Tages ihren Palast betrat, um ihre eine Botschaft von ihrer beider Herrin zu überbringen. Anorin war sein Name, ein Günstling der dunklen Königin wie sie selbst. Und auch er konnte den Blick nicht von Tiari abwenden, als er ihr Audienzzimmer betrat und ihrer Schönheit gewahr wurde.

Tiari saß auf dem Thron, der für sie erbaut worden war. Das weiße Haar umfloss die zarten, bloßen Schultern, auf denen stets ihr Vertrauter, ein schwarzer Rabe, saß. Überirdisch wirkte sie, wie eine Erscheinung, die in Licht gebadet war, und die Zeit schien stillzustehen.

Von diesem Augenblick an war es um beide Diener der Göttin geschehen. Die Liebe machte sie blind für die Folgen ihres Tuns und so schwelgten sie in den Wogen ihrer Leidenschaft, vergaßen die Welt um sich herum, wie es Liebenden nur allzu oft geschah.

Doch es sollte nicht lange dauern, bis die Göttin der Nacht herausfand, was hinter ihrem Rücken gespielt wurde. Denn Anorin war ihr Liebhaber gewesen und Shirashai teilte niemals, was ihr gehörte.

So erschien sie eines Tages in Tiaris Palast. Ein schrecklicher Anblick in der endlosen Wut, die ihre schönen Züge verzerrte. Ihre Stimme war so kalt wie Eis, als sie die Lippen teilte und ihre machtvollen Worte bis in jeden Winkel von Tiaris Heim erschollen.

"Ich habe dich erschaffen, Tiari. Alles, was du bist, verdankst du mir allein. Und doch dankst du es mir, indem du mich hintergehst. Nun denn, so höre meine Strafe. Von heute an wird dich kein Mann mehr begehren. Niemals wieder wirst du deine große Liebe berühren oder mit ihr vereint sein. Doch gräme dich nicht, denn dein Leben wird niemals enden. Ebenso wie dein Schmerz nie vergehen wird. Dies ist mein letztes Geschenk an dich, meine treue Dienerin."

Und als die Göttin geendet hatte, kam eine tiefe, undurchdringliche Dunkelheit über den Palast und alle, die darin lebten. Entsetzte Schreie erklangen aus allen Winkeln, bis sich endlich Stille über das Bauwerk legte.

Als das Licht zurückkehrte, gab es keine Menschen mehr in Tiaris Heim. Stattdessen erhoben sich Kreaturen, wie man sie auf Niel'Anor noch niemals zuvor gesehen hatte, auf dünnen Vogelbeinen. Tiari und ihr Hofstaat waren nicht mehr länger menschlich. Halb hatte der Fluch der Göttin sie in den Körper eines Vogels gesperrt, der Tiaris Raben glich.

Und die neugeborene Königin des Volkes stand in ihrer Mitte. Helles Gefieder zierte ihren zerbrechlichen Körper, weiß schimmernd wie der Schnee, an den ihr Haar stets jeden erinnert hatte. Ein Flecken des Lichts, der sie von ihrem dunklen Gefolge abhob.

Allein Anorin hatte sich nicht erhoben. Denn Shirashai hatte ihm noch nicht einmal mehr die letzte Spur der Menschlichkeit gelassen. Ein weiterer schwarzer Rabe saß an Tiaris Seite. Ohne Erinnerung an die Frau, die er geliebt hatte oder seine wahre Gestalt. Nicht mehr als ein gewöhnliches Tier.

Ein verzweifelter Schrei befreite sich aus Tiaris Kehle und erschütterte ihren Palast, als der Schmerz ihren Verstand zerbrach.



über Corvae

Welche Kreatur könnte seltsamer sein als ein Corvae? Sie sind das wohl jüngste Volk Beleriars. Kaum 200 Jahre sind vergangen, seitdem Shirashais Fluch sie erschaffen hat. Dies zeigt sich auch in ihrer kleinen Zahl. Das Volk der Corvae, auch Rabenvolk oder Rabenkinder genannt, zählt nur wenige Hundert Individuen. Zu wenig Zeit ist gewesen, um zu einem starken Volksstamm heranzuwachsen.

An vielen Orten bedenkt man sie mit schiefen Blicken und viele langlebige Wesen erinnern sich sogar noch an die schöne Tiari und ihr märchenhaftes Schloss. Es ist sicher, dass das Erscheinen eines solchen Wesens stets mit Getuschel einhergeht. Denn beinahe jedes Kind auf Beleriars kennt die Geschichte von der weißen Rabenfrau, die man die Rabenkönigin nennt.

Eine Abstammung wie die der Corvae sorgt selten für vorurteilsfreie Begegnungen und zieht negative Reaktionen nach sich. Man nennt sie Unglücksboten, Diebe und Schwindler, richtet den Blick misstrauisch und voller Unbehagen auf die dunklen Zinnen des einst prachtvollen Bauwerkes, das man heute Tiaris Rabenhorst nennt. Ein

Corvae ist selten ein gern gesehener Gast, genießt kein Vertrauen und wenig Ansehen.

Shirashais Brut nennt man sie. Ausgeburten der Nacht oder das verfluchte Volk. Nicht wenige greifen zu heiligen Symbolen und schlagen Zeichen, um das Unheil abzuwehren, wenn sie ihnen begegnen. Und doch geht eine Faszination von ihnen aus, die schwer zu erklären ist und die Neugier erweckt. Ein Corvae erregt jederzeit Aufsehen. Im Positiven wie im Negativen.

Erscheinungsbild

Das Volk der Corvae bietet einen im höchsten Maße kuriosen Anblick. Der Oberkörper eines Menschen verbindet sich mit den Beinen eines Vogels. Lange, feingliedrige Arme sind an den Außenseiten mit Federn bewachsen und dienen als Flügel, die jedoch zu schwach sind, um längere Distanzen zu überbrücken. Ein Corvae kann über kurze Strecken durch die Lüfte gleiten und sich von erhöhten Punkten in die Tiefe stürzen, ohne Schaden zu erleiden. Von einer tatsächlichen Flugfähigkeit kann jedoch kaum die Rede sein.

Ein gefiederter Schwanz wächst aus ihrem Rücken. Es ist ein beweglicher Fortsatz, der unweigerlich Blicke auf sich zieht und der ganze Stolz

eines Corvae ist. Lange, schmale Fingernenden in gefährlichen Krallen, denen man lieber nicht zu nahe kommt.

Der Körperbau wirkt feinknochig, fast ein wenig zu dünn. Die Knochen eines Corvae sind hohl und brechen leicht. Sie sorgen für ein geringes Körpergewicht, das es ihnen erlaubt, sich überhaupt in die Lüfte zu erheben. Weder Männer noch Frauen sind mit ausgeprägten Muskeln oder üppigen Rundungen gesegnet.

Ihre Bewegungen wirken oftmals unbeholfen. Dies liegt weniger an mangelndem Geschick als eher an den gekrümmten Beinen, die in großen Vogelfüßen enden. Eine elegante Fortbewegung ist damit kaum möglich. Corvae hüpfen eher, als wirklich zu laufen.

Oft zucken sie auf eine nervös anmutende Weise, die deutlich an Vögel erinnert. Dies lässt sie erscheinen, als ob sie ständig auf der Hut sind oder etwas zu verbergen haben. Sicherlich trägt diese Eigenheit zu ihrem zwielichtigen Ruf bei.

Sähe man allein den Oberkörper, könnte man einen Corvae durchaus mit einem sehr knochigen Menschen verwechseln. Allerdings wirken auch ihre Gesichtszüge nicht allzu menschlich. Es sind schmale Gesichter, in denen große Augen sitzen. Bei Frauen ist dies stärker ausgeprägt als bei Männern, die allgemein ein wenig kräftiger gebaut sind.

Nasen sind länglich, dünn und spitz geformt, während die Lippenform variiert, ebenso oft voll und groß, wie auch zart und klein ausfällt.

Die Augen eines Corvae sind meist sehr dunkel. Man hat Mühe, Pupille oder Farbe zu erkennen. Nur in wenigen Fällen taucht ein helleres Bernsteinbraun auf.



Haar und Gefieder sind ebenfalls dunkel. Ein schwarzer Grundton kann einen bläulichen, violetten oder grünlichen Schimmer zeigen. Manchmal mischen sich weiße Strähnen oder Federn in das Schwarz.

Gemeinhin ist das Haar glatt und seidig. Am Haaransatz zeigen sich bei vielen Corvae zarte Federn, die sich dem restlichen Gefieder anpassen. Beide Geschlechter tragen es gern lang, wobei die Haartracht auch von Stand und Tätigkeit abhängig sein kann.

Corvae besitzen eine helle Hautfarbe, die mit ihrem dunklen Gefieder kontrastiert. Selten ist sie

sonnengebräunt, viel zu empfindlich, um lange der Sonne ausgesetzt zu werden.

Corvae Stimmen werden so gut wie nie als angenehm empfunden. Sie sind rau und kratzig, keinesfalls zum Singen geschaffen. Entsprechend beschränkt man sich auf instrumentale Melodien, insofern das Instrument mit Krallenhänden überhaupt genutzt werden kann, ohne Misstöne zu erzeugen. Musikalität ist bei den Corvae nicht verbreitet und ihre Musik wirkt auf fremde Ohren disharmonisch und schrill.

Auch ihre Kleidung erscheint gewöhnungsbedürftig. Meist ist sie ein wenig schäbig und abgetragen. Lange, samtene Gehröcke und fleckige Kniehosen, Spitzenmanschetten oder Kragen sind bei Männern, die an Tiaris Hof leben, ein gewöhnlicher Anblick. Frauen wählen häufig lange Röcke, die im hinteren Bereich unter den Federschwanz gezogen werden, damit dieser dekorativ darüber zu sehen bleibt.

Gehören sie den Schaustellern an, so tragen beide Geschlechter bunte Kleidungsstücke mit ansprechender Stickerei, Westen und Blusen oder Hemden. In jedem Fall sind die Ärmel eines Corvae Gewandes im hinteren Bereich offen und werden dort mit Knöpfen geschlossen, um den Federn freien Raum zu bieten.

Schmuck ist beliebt und wird verschwenderisch getragen. Oft besitzt er keinen großen Wert und besteht aus billigem Metall und Glassteinen.

Heimat

Das Volk der Corvae ist weder vielzählig noch hat es jemals die Oberwelt Niel'Anors sehen dürfen. Sie sind Geschöpfe Belerians, die alle dem Gemäuer entstammen, das als Rabenhorst bekannt ist.

Dort werden sie als Untertanen der Rabenkönigin Tiari geboren und wachsen meist auch in ihrem Palast heran. Der wuchernde Bau gleicht heute einer Stadt, die sich innerhalb seiner Mauern befindet. Beinahe jede Familie bewohnt

dort einige Zimmer und nennt die verwinkelten Gänge ihr festes Zuhause.

Um Geld in die immer leeren Kassen der Königin zu bringen, reisen viele Corvae über das Land, bieten ihre Dienste an oder verdingen sich in irgendeiner Form als darstellende Künstler.

Familie

Corvae betrachten ihr Volk gewissermaßen als eine große Familie, die aus verschiedenen Zweigen besteht. Viele von ihnen besitzen an irgendeiner Stelle ihres Stammbaumes gemeinsame Vorfahren. Diese mögen insgesamt gesehen kaum ins Gewicht fallen, doch eine solche Verwandtschaft reicht aus, um sich gegen andere Linien zu verbünden, die nicht dem gleichen Stamm angehörig sind.

Der Zusammenhalt ist stark, aber trotzdem sind Corvae keine treuen Seelen. Sie sind leichtlebig und suchen das Abenteuer fernab von festen Verbindungen, wann immer sich eine Gelegenheit bietet.

Viele Familien sind bunt zusammengewürfelt. Kinder stammen nicht unbedingt immer von der gleichen Paarung ab und es gibt einen fruchtbaren Boden für Spannungen innerhalb dieses Bundes, die allerdings allein in seinem Schoß ausgetragen werden. Sie beeinträchtigen die Einheit nach außen keineswegs.

Jeder Zweig strebt danach, in Königin Tiaris Gunst zu steigen. Dies ist gleichbedeutend mit größeren Gemächern und einem angenehmen Leben aus der Kasse Rabenhorsts. Die Günstlinge der Königin brauchen sich um profane Dinge wie Versorgung und Arbeit keine Sorgen zu machen. Glücklicherweise hat jeder die Möglichkeit, das Auge der Königin auf sich zu ziehen. Entweder durch die Menge des Goldes, die er nach Hause bringt, oder auch durch das Ausstechen jener, die in der Rangfolge über ihm angesiedelt sind.

Entsprechend sind kleine Winkelzüge, das Verbreiten von unschmeichelhaften Gerüchten und das unschädlich machen von Rivalen an der

Tagesordnung. Jede Familie möchte der Königin so nahe wie möglich stehen, um Einfluss auf den Ablauf in Rabenhorst zu nehmen.

Wesen

Man nennt sie Diebe, Halunken und Betrüger. Und tatsächlich ist diese Einschätzung nicht völlig dem reinen Vorurteil zu verdanken. Die ständige Erweiterung von Rabenhorst, um den Corvae ein Heim zu bieten, verschlingt Geld. Und da Königin Tiari so verschwenderisch ist und selbiges mit vollen Händen ausgibt, ist es an ihren Untertanen, dieses Problem zu lösen. Einige tun das mit Betrügereien oder nutzen ihre körperlichen Vorzüge, um Einbrüche zu begehen.

Corvae besitzen ein Geschick, das man ihren seltsamen Gestalten kaum zutrauen möchte. Noch dazu sind sie hochintelligent, verschlagen und verspüren wenig Begeisterung für harte Arbeit.

Dummerweise ist es nur jenen, die in Tiaris Gunst stehen, möglich, allein auf ihre Kosten zu leben. Wer also nicht als Diener enden möchte und den Schmutz der anderen entsorgen will, muss auf irgendeine Weise seine Golddukatens verdienen.

Wer Rabenhorst sein Zuhause nennt, verpflichtet sich dazu, einen Teil seiner Einnahmen an die Schatzmeister zu übergeben und Tiari zu gehorchen. Trotzdem gehen nur wenige Corvae ihren eigenen Weg und verlassen diesen Ort. Rabenhorst ist ihr Heim. Sie kennen es nicht anders und wollen nirgends anders leben, wo sie ohnehin nicht willkommen sind. Ein Aufstieg innerhalb der Hierarchie Rabenhorsts ist möglich. Wesentlich schwieriger ist es, einen solchen auf der restlichen Insel zu erleben.

Corvae sind exzellente Schauspieler. Viele ziehen in Theatergruppen über das Land und können sich sicher sein, dass man ihre Darbietungen trotz ihres Rufes genießt. Als Schauspieler sind sie beliebt und können zu Wohlstand und einem gewissen Ansehen gelangen.

Ihr Charme macht es ihnen leicht, einen solchen Lebensweg einzuschlagen. Sie sind Schmeichler und begabte Lügner, die diese Talente ohne Gewissensbisse einsetzen.

Ihr Geschäftssinn ist sehr ausgeprägt und als Händler sind sie zielstrebig und nicht von ihrem Ziel abzubringen. Einige nutzen die mystische Aura, die ihnen Shirashais Fluch verliehen hat, um sich als Wahrsager zu betätigen. Wieder andere verkaufen okkulten Tand, zweifelhafte Heilmittel und hilfreiche Mittelchen.

Die Welt der Corvae ist eine Welt des Scheins. Sie ist so falsch wie der Schmuck, den sie tragen. Aber sie wissen, wie man das Beste daraus macht. Die Rabenkinder sind echte Lebenskünstler. Sie verfügen über das Talent, aus jeder aussichtslosen Lage etwas zu zaubern, das ihnen zum Vorteil gereicht. Ihre Zungen sind flink, ihre Ränke geschickt eingefädelt. Sie winden sich aus Problemen heraus, ohne sich anstrengen zu müssen, können absolut aufrichtig wirken, auch wenn sie die dicksten Lügen auftischen. Schnell ist aus dem Ankläger der Sündenbock gemacht und ein Corvae in der Menge untergetaucht, wo man ihn nicht mehr ausmachen kann.

Sie sind begabte Redner, keine Krieger, die sich in das nächste Duell stürzen. Sie besitzen wenig Talent für den Umgang mit einer Klinge und meiden normalerweise den Kampf. Ihre Körper sind zu zerbrechlich, verfügen über zu wenig Muskelkraft, um für ein Leben als Fechter geeignet zu sein. Ein Messer, das unvermutet aus dem Verborgenen schießt und blitzartig zustoßen kann, ist ihre bevorzugte Art des Waffeneinsatzes.

Trotzdem tragen Corvae überaus gern Rapier oder Degen an ihrer Seite. Diese sind zwar eher von dekorativem Nutzen und kommen nahezu nie zum Einsatz, doch zum Einschüchtern eines potenziellen Angreifers erfüllen sie ihren Zweck in jedem Fall.

Corvae sind in einer Sache so gut wie kaum jemand sonst – sie können ihre Fähigkeiten und

Stärken überaus realistisch einschätzen. Sie neigen nicht dazu, sich zu überschätzen. Auch wenn ihre stolze, oft selbstherrliche Haltung etwas anderes andeuten mag.

Beziehung zur Umwelt

Die Beziehung der restlichen Völker Niel'Anors zu den Corvae ist zwiegespalten. Einerseits hält man sich von ihnen fern, andererseits tritt Neugier in den Vordergrund. Ein verfluchtes Volk regt die Fantasie an und lädt dazu ein, eine gewisse Faszination zu empfinden.

Jeder kennt Geschichten über Tiari, die verrückte Königin und so existiert ein Interesse daran, ihre Untertanen aus der Nähe zu erleben. Schließlich gelangt kaum jemand in die Hallen Rabenhorsts, der nicht diesem Volk angehört. Es ist nur natürlich, dass Außenstehende erfahren möchten, ob ein wahrer Kern in der brodelnden Gerüchteküche zu finden ist.

Corvae sind so selten, dass sie Aufsehen erregen müssen. Und sie wissen um diese Wirkung und nutzen sie zu ihrem Vorteil. Sie sind lebende Legenden, Wesen, die den Fluch einer Göttin tragen. Es ist durchaus eine aufregende Angelegenheit, einem von ihnen leibhaftig zu begegnen.

In vielen Fällen sind sie die Attraktion auf der Gesellschaft eines Adligen, auch wenn jeder der Gäste danach flugs seine Schmuckstücke kontrolliert. Es ist für die Corvae ein angenehmer Weg, ihre Golddukaten zu verdienen, und so entsprechen sie einer solchen Einladung gern, sind zugänglich und gesellig, ebenso der Mittelpunkt wie sie auch ihre geheimnisvolle Aura nähren und Distanz wahren.

Religion

Religion ist für die Corvae etwas sehr Persönliches. Es gibt keine Verallgemeinerung, die für alle gültig sein kann. Ihr Stellenwert ist jedoch nicht allzu groß und so spielt sie eine eher untergeordnete Rolle.

Shirashai erfreut sich keiner großen Beliebtheit, da sie die Königin verflucht hat und ihre Anbetung in den Hallen Rabenhorsts verboten ist. Doch die Corvae haben ihr neues Dasein mittlerweile akzeptiert und empfinden keinen wirklichen Groll gegen sie.

Auch hier herrschen natürlich unterschiedliche Ansichten, doch da Corvae eine ähnliche Lebensspanne besitzen wie Menschen, hat kennt die aktuelle Generation keine andere Lebensform und keinen anderen Körper. Sie meidet Shirashai eher aus Respekt für die Rabenkönigin. Und gewiss auch, um einer harten Strafe zu entgehen. Tiari kann überaus gnadenlos und unerbittlich sein, wenn man sie verärgert.

Sprache

Corvirai ist im Grunde nichts anderes als ein Dialekt des Belerianai, der sich über die Jahre verselbstständigt hat. Die Worte klingen seltsam lang gezogen und verzerrt. Die Satzstellung ist eigenwillig und mutet verdreht an.

Diese Sprache besitzt keine eigene Schrift. Für die Corvae hat dafür keine Notwendigkeit bestanden. Sie nutzen das normale Schriftbild des Belerianai, das den Gemeinsprachen Niel'Anors zugehörig ist.

Spielwerte

Corvae sind nicht sonderlich hochgewachsen. Mit einer Größe, die bei Frauen zwischen 1,60 und 1,70 m erreichen kann, bei Männern zwischen 1,60 und 1,80 m liegt, sind sie nicht größer als der Durchschnitt der Völker Niel'Anors.

Auch ihr Alter ist keineswegs dazu angetan, aus der Masse herauszustechen. Schon mit 17 wird ein Corvae als Erwachsener angesehen und mit einer Lebenserwartung von ca. 160 Jahren sind sie nur knapp über den Menschen angesiedelt, von denen sie gewissermaßen abstammen.

Ihre Ausstrahlung macht diese Durchschnittlichkeit allerdings wieder wett und lässt ihr Gegenüber etwaige körperliche Mängel vergessen –

ein Corvae erhält einen Bonus von +1 auf dieses Attribut.

Wann immer sie Lügen erzählen, jemanden täuschen möchten oder ihren Charme spielen lassen, erhalten sie einen Bonus von +4 auf ihre Erfolgsprobe.

Es fällt Corvae unglaublich leicht, andere Wesen mit Worten zu beeindrucken oder ihnen etwas vorzuspielen. Auch ihre Schauspiel-fähigkeit wird natürlich mit diesem Bonus belegt. Ihre Fähigkeiten, andere Wesen in die Irre zu führen, sind beeindruckend und suchen Ihresgleichen.

Ihre Krallen wirken an Händen und Füßen wie natürliche Waffen. Sie verursachen einen Schaden von 1W6, wenn sie im Kampf anstelle einer Waffe eingesetzt werden.

Zudem beherrschen Corvae die Fähigkeit des Gleitens auf dem Wind. Sie können sich aus großer Höhe herabstürzen, ohne Schaden zu erleiden und sich für eine Weile in der Luft halten. Allerdings ist es ihnen nicht möglich, sich einfach in die Lüfte zu schwingen und tatsächlich zu fliegen. Ihre Schwingen sind zu schwach, um ihr Gewicht ohne Hilfsmittel emporzutragen.

Es kostet 1 Vorteilspunkt, wenn man einen Corvae im Spiel verkörpern möchte.





Cygnai

Das Opfer

Prinz Dheon war unsterblich verliebt und schon bald sollte er den Bund der Ehe schließen. Doch es war nicht seine Braut, Prinzessin Haleira, für die sein Herz schlug. Der Prinz war in Liebe zu einem wunderschönen Mädchen aus ihrem Gefolge entbrannt, das ihm bei Tag und bei Nacht nicht mehr aus dem Kopf gehen wollte.

Enea hatte den Prinzen mit ihrem Liebreiz verzaubert. Ihre helle Haut, das glänzende Haar, das leuchtete wie die Sonne und die seegrünen Augen gingen ihm nicht mehr aus dem Kopf. Und auch Eneas Herz begann lauter zu schlagen, wann immer Dheon sich in ihrer Nähe befand.

Der Prinz wollte sich ein Leben ohne die schöne Hofdame nicht mehr vorstellen und auch Enea vermochte es nicht, von Dheon zu lassen. Doch als er schließlich seinen Vater aufsuchte, um ihn darum zu bitten, das Verlöbnis zu lösen, verweigerte ihm der König seinen sehnlichsten Wunsch. Dheon würde Haleira heiraten und somit ihr Reich mit dem seinen vereinen.

Immer wieder versuchte der Prinz, seinen Vater umzustimmen. Doch es blieb vergebens. Der König ließ sich nicht erweichen und auch Eneas Tränen änderten seine Meinung nicht.

Bald schon war der Tag der Hochzeit gekommen und Enea und Dheon wussten, dass ihre Liebe an diesem Tage sterben musste. Aber als sie sich zum letzten Mal in den Rosengärten des Palastes trafen, um Abschied zu nehmen, erkannten sie, dass sie niemals voneinander lassen konnten.

Es gab nur einen Weg, wie sie ihrem Schicksal entrinnen konnten. Der Prinz und das schöne Mädchen mussten fliehen und ihr altes Leben hinter sich lassen, wenn sie eine gemeinsame Zukunft erleben wollten.

Und so floh das verzweifelte Paar, kurz bevor Dheon sein Ehegelöbnis sprechen sollte, in aller Heimlichkeit aus dem Palast. Aber der König nahm den Verrat seines Sohnes nicht hin. Er tobte und schrie, sandte seine Soldaten aus, um den treulosen Sohn zurückzubringen, auf dass ihm das Reich von Prinzessin Haleira nicht aus den Fingern glitt.

Ganz gleich, wohin Dheon und Enea gingen, die Männer seines Vaters waren niemals weit. Nie fanden die Liebenden eine Zuflucht, in der sie lange verweilen durften, denn stets waren ihnen ihre Häscher auf den Fersen. Enea, die von zarter Gesundheit war, erreichte bald das Ende ihrer Kräfte. Immer stärker zeigte sich, dass ihre Flucht aussichtslos war und dass sie es nicht mehr länger durchhalten würde.

Eines Nachts, als das Mädchen erschöpft am Ufer eines Sees eingeschlafen war, fiel Dheon auf die Knie und sandte ein eindringliches Gebet an Lilliande, die Göttin der Liebe, sie beide zu erlösen. Alles wollte der Prinz aufgeben, wenn er dafür seine Lebenszeit mit Enea verbringen durfte. Und Lilliande, die von der tiefen Liebe zwischen den beiden Kindern gerührt war, gewährte Dheon die Erfüllung seines Wunsches.

Als die Männer seines Vaters den ruhigen See erreichten, fanden sie die Kleider des Prinzen und des Mädchens. Aber von ihnen selbst fehlte jede Spur. Der See lag verlassen da und Stille erfüllte die Welt, während zwei wunderschöne Schwäne im Mondlicht vereint über das ruhige, dunkle Wasser glitten.



über Cygnai

Cygnai, das sagenhafte Schwanenvolk, dessen Anmut und Grazie weit über die Grenzen seines Heimatlandes bekannt sind. Wer einmal die himmelsgleiche Heimat dieses Volkes betreten hat, wird ihren Anblick niemals wieder vergessen und ihn in seinen Träumen immer wiedersehen.

Die Cygnai sind an den Höfen Niel'Anors gern gesehene Gäste und bringen einen Hauch des Außergewöhnlichen in jede Gesellschaft. Insbesondere ihre Tänzer sind es, denen kein anderes Wesen gleichzukommen vermag und deren atemberaubende Darbietungen überall die Bewohner dieser Welt in ihren Bann ziehen.

Ihre Eleganz und ihr Gespür für Formen und Farben sind legendär. Wo auch immer sich ein Cygnai bewegt, bestimmt er das Geschehen und scharft Bewunderer um seine Person. Das Schwanenvolk hat überragende Künstler hervorgebracht, deren Werke man auf ganz Niel'Anor finden kann und denen überall ein hoher Wert beigemessen wird. Ihre Fähigkeiten sind enorm und haben Wunder geschaffen, die ihresgleichen suchen.

Und trotzdem gibt es einen Schatten, der auf den Cygnai liegt, denn nicht jeder von ihnen steht auf der Sonnenseite des Lebens. Ein tiefer Spalt zieht sich durch das Volk und teilt es in jene von edlem Geblüt und jene, die von niederer Geburt sind und ihnen zu Diensten sein müssen. Sie besitzen keinen Anteil an den Dingen, für die das Schwanenvolk gerühmt wird und erhalten keinen Zugang zu den Künsten.

Nach außen wird diese Differenz von der Pracht und Schönheit der Cygnai unkenntlich gemacht. Erst ein genauerer Blick offenbart, was unter der Oberfläche verborgen liegt.

Erscheinungsbild

Betrachtet man einen Cygnai, so ist es zuerst die Mühelosigkeit seiner Bewegungen, die angeborene Eleganz, die ins Auge sticht. Ihr Gang ist

schwebend und wirkt schwerelos, jede Geste fließend und von einer natürlichen Anmut erfüllt.

Flügel, die viel zu klein bemessen sind, um das Fliegen zu erlauben, wachsen aus ihrem Rücken. Sie stärken ihren Gleichgewichtssinn und tragen dazu bei, dass Cygnai selten die Balance verlieren.

Die schlanken Körper sind biegsam und geschmeidig. Cygnai sind nicht über die Maßen muskulös und es gibt scheinbar keine Schwere in ihnen. Ihre Zerbrechlichkeit weiß zu faszinieren und wird von der weißen Porzellanhaut betont, die ihnen zu eigen ist. Trotzdem sind die Frauen wohlgeformt und keinesfalls knabenhaft, die Männer drahtig, wenn auch fast zu schön, um markant zu wirken.

An der Attraktivität des Schwanenvolkes kann es keinen Zweifel geben. Die lieblichen Gesichter mit den großen Augen, den gerundeten, zierlichen Nasen und vollen Lippen werden allgemein als anziehend empfunden.

Ein weicher Flaum zieht sich über Wangen und Hals, geht an der Stirn in den Haaransatz über. Winzige Federn blitzen daraus hervor, bedecken die Außenseiten der Arme und Schultern, den Nacken und die Oberschenkel.

Ihre Farbe gleicht der Haarfarbe des Cygnai. Bei den Edlen bedeutet dies, dass das Haar strahlend weiß oder tiefschwarz schimmert. Das einfache Volk dagegen zeichnet sich durch eine graue Färbung aus, die der Adel verächtlich als schmutzig oder staubig bezeichnet.

Das Kopfhair ist sanft gewellt. Weibliche Cygnai winden es zu komplizierten Frisuren, Männer tragen es kurz oder binden es zu einem einfachen Pferdeschwanz. Sie betonen ihre Züge gern mit einem formschönen Bart, der ihre Lippen umgibt.

Frauen des einfachen Volkes müssen das Haar stets zu einem schmucklosen, seitlichen Zopf flechten, wogegen es den Männern aus den unteren Schichten nicht erlaubt ist, das Haar lang wachsen zu lassen.



Das Schwanenvolk wird ohne Augenbrauen geboren. Zarte Federn rahmen an ihrer Stelle die Augen und lassen die Cygnai stets wirken, als trügen sie eine Maske. Sie unterstreichen die hellen Augen, die in allen Schattierungen von Blau oder Grün getönt sein können, seltener in einem zarten Fliederton.

Das Schwanenvolk kleidet sich in edle Stoffe. Samt und Seide sind ein alltäglicher Anblick und werden zu den tief dekollierten Kleidern mit den weiten Röcken der Frauen oder den engen Bein Kleidern der Männer verarbeitet, die mit langen Gehröcken kombiniert werden. Man liebt

dramatisch schwingende Umhänge und kecke, gefiederte Hüte oder aufwendigen Kopfschmuck.

Funkelnde Juwelen gehören für den Adel zu seiner gewöhnlichen Ausstattung, ebenso wie leuchtende Farben. Allein eine jungfräuliche Cygnai darf sich in weiße Roben hüllen, um ihre Reinheit auch äußerlich kenntlich zu machen und den interessierten Bewerbern zu vermitteln, dass sie eine geeignete Heiratskandidatin ist.

Eine Ausnahme bilden jene, die von niederer Geburt sind. Obgleich man bemüht ist, auch Untergebene angemessen zu kleiden, dürfen sie keine hellen Farben tragen. Deprimierende, gedeckte Töne sind dieser Schicht vorbehalten, ebenso wie das bedeutungslose, unkleidsame Grau.

Trotzdem ist selbst die einfachste Art der Kleidung von tadellosem Schnitt und sitzt gut. Cygnai ist niemals daran gelegen, sich der Schande eines schäbigen Äußeren auszusetzen, selbst wenn sie kaum über finanzielle Mittel verfügen.

Cygnai befeißigen sich eines kultivierten Ausdrucks und besitzen angenehme, klangvolle Stimmen, denen etwas Munteres,

Fröhliches innewohnt. Belauscht man eine Zusammenkunft der Cygnai auf einer Festlichkeit, fühlt man sich unweigerlich an Vogelgezwitscher erinnert.

Heimat

Lhear, die Heimat der Cygnai, ist ein ungewöhnlicher Ort. Einzelne Inseln bilden die Gesamtheit dieses Reiches, dessen schimmernde Städte bei ihren Besuchern für Staunen sorgen. Die frei auf der Wasserfläche treibenden, weißen Gebäude sind ein Wunder der Baukunst und bezeugen die beeindruckenden Fähigkeiten der Cygnai.

Es ist ein beinahe himmelsgleicher Flecken, der von weitläufigen Hallen, fragilen Brücken und langen Säulengängen dominiert wird. Nichts in Lhear wirkt schwer oder dunkel. Die Cygnai bevorzugen Helligkeit, Freiheit und luftige Weite. Sie verabscheuen beengte Verhältnisse und Schmutz.

Allerdings kann man Cygnai in den meisten größeren Städten finden und entdeckt sie stets in der Nähe jener, die über Macht und Einfluss gebieten. Sie sind für ein Leben an den Höfen geschaffen und genießen ein solches Umfeld, in dem ihnen Bewunderung sicher ist.

Familie

Cygnai weisen einen sehr ausgeprägten Hang zur Romantik auf. Heimliche Treffen im Mondschein, poetische Liebeserklärungen und heldenhafte Taten im Namen der Liebe sind ihre Welt und sie zelebrieren diese Dinge mit Genuss.

Die Art, wie eine Liebesgeschichte zu verlaufen hat, folgt einer sehr detaillierten Vorstellung und man unterwirft sich den Idealen, die traditionell vorgegeben sind. Für Cygnai ist Respektlosigkeit in Liebesdingen schändlich. Die Art der Brautwerbung unterliegt festen Regeln, von der ersten Annäherung über passende Geschenke bis hin zur Zeit, die bis zum Aussprechen eines Antrages zu verstreichen hat.

Zudem unterhält man bittersüße, verbotene Liebschaften, die nicht unbedingt erfüllt oder gegenseitig sein müssen. Cygnai lieben die Dramatik, die diesen Geschichten innewohnt und die Opfer, die dafür gebracht werden müssen.

Bevor sie einen Lebenspartner finden, mit dem sie ihr Dasein verbringen möchten, sind Cygnai leichtlebig und geben sich allerlei amourösen Verwicklungen hin. Entscheiden sie sich jedoch für einen Gefährten, so ist ihre Treue bedingungslos und ihr Bund wird niemals aus freiem Willen gebrochen, ganz gleich, wie widrig die Umstände sein mögen. Das Schwanenvolk scheut weder Widrigkeiten noch Entbehrungen, wenn es um die Liebe

geht. Entsprechend gibt es einen festen Familienzusammenhalt und die meisten Kinder der Cygnai wachsen behütet auf.

Die einzige Beschränkung in der Liebe liegt darin, die feste Grenze zwischen den Ständen zu übertreten. Es ist Cygnai verboten, sich mit dem einfachen Volk einzulassen, das aufgrund seiner unansehnlichen Farbe als minderwertig gilt. Noch schlimmer wäre es, mit einem solchen Individuum Kinder in die Welt zu setzen, die man als noch wertloser ansehen würde als einen Cygnai von niederer Herkunft.

Das Schwanenvolk empfindet diese Trennung als von den Göttern vorgegeben. Wer zu den Grauen gehört, hat in seinem letzten Leben nicht zu deren Gefallen gelebt und muss dafür büßen, indem er der dienenden Schicht angehört. Führt er nun aber ein gefälliges Leben, so wird er in seiner nächsten Inkarnation von hoher Geburt sein und dafür belohnt werden.

Wesen

Man kennt die Cygnai als begnadete Künstler, deren Werke auf der ganzen Welt berühmt sind. Ihre Hände haben unglaubliche Schönheit geschaffen und Lhear, ihr Heimatland, ist der beste Beweis für ihre Fähigkeiten.

Ob in der Malerei, der Bildhauerei, der Architektur oder in der Mode, die Errungenschaften der Cygnai sind bedeutend und das Talent dafür wird ihnen in die Wiege gelegt. Es kostet sie keine Mühe, den Umgang mit ihrem Medium zu erlernen. Es ist eine natürliche Begabung, die sich auf eines dieser Gebiete konzentriert.

Sie besitzen keine Leidenschaft für trockene Wissenschaft oder für technische Errungenschaften. Das Schwanenvolk benötigt etwas, das seine Fantasie anregt und es zu fesseln weiß. Sie sind Feuer und Flamme für alles, was ihre Kreativität in Gang setzt und Bilder in ihrem Geist entstehen lässt, die sie auf irgendeine Weise verarbeiten können.

Die feingeistigen Cygnai sind ein Volk, das sehr stark auf visuelle Reize reagiert. Ihr Sinn für Ästhetik ist ausgeprägt und sie können es schwer ertragen, mit Schmutz und Hässlichkeit konfrontiert zu werden. Das Dunkle, Abstoßende liegt ihnen nicht. Sie sind fröhlich, leichtlebig und es ist einfach, sie zu deprimieren, wenn sie mit solcherlei in Berührung gebracht werden.

Es ist nicht schwer, einen Cygnai zu verletzen. Sie sind überaus empfindsam und können durch eine Beleidigung schnell die Fassung verlieren. Zudem neigen sie zu Konkurrenzdenken und teilen Aufmerksamkeit nicht gern. Cygnai stehen mit Vorliebe im Mittelpunkt des Geschehens und sonnen sich in Bewunderung. Es treibt sie zu Höchstleistungen an, denn diese wird oft nur jenem zuteil, der zu brillieren vermag.

Noch dazu sind sie eifersüchtig und dulden keine Eindringlinge in ihrem Revier. Ein solcher lässt ihre dunkelsten Wesenszüge zum Vorschein kommen und verwandelt einen scheinbar harmlosen, naiven Cygnai in einen gefährlichen Kontrahenten.

Neben dem künstlerischen Talent ist das Schwanenvolk dem Tanz sehr stark verbunden. Wenn ein Cygnai tanzt, fesselt er die Aufmerksamkeit aller Zuschauer auf eine beinahe hypnotische Weise. Außerdem sind ihre Körper so geschmeidig, dass ihnen akrobatische Kunststücke nicht schwerfallen. Ein Cygnai ist niemals ungeschickt oder schwerfällig, solange er sich einer guten Gesundheit erfreut.

Tatsächlich sind sowohl Männer als auch Frauen mit dem Umgang von Fechtwaffen vertraut und geben sich gerne der Kunst des Duells um die Ehre hin, wenn diese in Zweifel gezogen wird. Tapferkeit und Ehrenhaftigkeit sind Ideale, die sie anstreben. Sie nehmen keine Beleidigung hin, ohne Satisfaktion zu fordern und dulden keine Zweifel an ihrer Person.

Es mag seltsam anmuten, dass auch Frauen in solchen Fällen zu den Waffen greifen, obgleich das

Volk ansonsten einer eher traditionellen Lebensweise zugeneigt ist. Allerdings glauben Cygnai fest an das Recht jedes Individuums, seine Ehre selbst zu verteidigen, ohne dafür die Hilfe einer dritten Person in Anspruch zu nehmen. Duelle zwischen den Geschlechtern sind jedoch nicht erlaubt, da sie als unausgewogen angesehen werden.

Cygnai, die nicht zu den Grauen gehören, lieben es, sich in einem höfischen Umfeld zu bewegen. Ihre Welt liegt in hellen, luftigen Ballsälen und einer schönen Umgebung, in der man sich guter Manieren bedient. Sie hassen es, bedeutungslos zu sein oder ignoriert zu werden.

Den Grauen ist es verboten, sich in den Künsten zu üben und somit vielleicht selbst in das Zentrum des Interesses zu rücken. Dabei sind weder ihre Fähigkeiten geringer noch unterscheidet sich ihre Gefühlswelt von der aller anderen Cygnai. Doch man verpflichtet sie aufgrund ihres Makels zu einem Leben in Bescheidenheit und einfachen Verhältnissen, unterdrückt ihre Neigungen allein auf der Basis einer religiösen Vorstellung.

Beziehung zur Umwelt

Cygnai sind beliebt und bewundert. Man begegnet ihnen zwar nicht mit dem Respekt, den man den Mächtigen entgegenbringt, dafür allerdings mit Faszination.

Sie sind ein Volk, dessen Gesellschaft man in höheren Kreisen schätzt. Ihr Witz und ihre Schlagfertigkeit sind Eigenschaften, die sie unterhaltsam machen und die ihre Anziehungskraft verstärken. Allerdings bringt ihnen dies nicht nur Freunde ein. Wer der scharfen Zunge eines Cygnai zum Opfer gefallen ist, hegt oft eine tiefe Abneigung gegen ihn, die gefährliche Züge annehmen kann.

Ihr Ehrgeiz treibt Cygnai dazu, zu den Besten auf ihrem Gebiet gehören zu wollen. Sind ihre Fähigkeiten nicht ausreichend, so zieht es sie oft in die Ferne, um an einer anderen Stelle ihr Glück zu finden und zu Ruhm zu gelangen.

Schließlich streben sie nach einem Leben in den höchsten Kreisen, das in ihrer Heimat nur jenen mit der größten Begabung vorbehalten ist. Mittelmaß ebnet niemals den Weg an den Hof des Königspaares und somit den Aufstieg in die Reihen jener, vor denen man respektvoll den Kopf neigt.

Cygnai gehören nicht zu den Völkern, mit denen schlecht auszukommen ist. Doch man hält sie schnell für oberflächlich, für zu wenig ernst und zu sehr mit den schönen Seiten des Lebens beschäftigt.

Ihr tadelloses, nach der neusten Mode gestaltetes Äußeres gibt genügend Anlass für ein solches Urteil. Aber wahre Kunst entsteht aus einer tief sinnigen Seele und diese ist auch den Cygnai zu eigen. Sie verstecken sie jedoch weitaus besser als es viele andere Völker tun und sehen keine Notwendigkeit für eine bittere Miene, die allein dazu dient, ihre Wichtigkeit in Szene zu setzen.

Religion

Cygnai neigen selten dazu, eine geistliche Laufbahn einzuschlagen. Es ist kein Weg, der ihnen verführerisch erscheint, geht er doch mit zu vielen Einschränkungen und Entbehrungen einher.

Trotzdem suchen sie zuweilen göttlichen Beistand, den sie bei Eriadne oder bei Lilliande und Yanariel finden.

Eriadne als Göttin der Künste ist für viele Cygnai eine natürliche Wahl. Ihr romantisches Naturell lässt sie sich allerdings ebenso stark zu den Göttinnen der Liebe und der Schönheit hingezogen fühlen.

Andere Götter sind selten von Interesse, wobei es natürlich Ausnahmen gibt. Allerdings befassen sich Cygnai durchaus mit der Religion, die immer wieder für Motive sorgt. Es ist die Mythologie, die sie häufig studieren und mit der sie bestens vertraut sind.

Nahezu jeder Angehörige des Schwanenvolkes verfügt über ein profundes Wissen über

Religionen und ihre Symbolik. Schließlich werden sie oft für die Ausstattung eines Tempels verpflichtet, die solche Kenntnisse voraussetzt.

Sprache

Die Sprache des Schwanenvolkes wird als Cygnaris bezeichnet und besitzt einen melodischen, singenden Klang. Die Worte sind weich und klangvoll. Es haftet ihnen eine geschliffene Eleganz an, die in jedem Satz mitschwingt.

Die zugehörige Schrift ist schwungvoll und strebt in kunstvollen Schnörkeln in die Höhe. Oft wird sie aufgrund ihrer Attraktivität in der Kalligrafie eingesetzt und ist auf ganz Niel'Anor bekannt.

Spielwerte

Cygnai erreichen eine recht durchschnittliche Körpergröße. Männer werden zwischen 1,65 und 1,85 m groß, Frauen dagegen erreichen eine Größe, die zwischen 1,55 und 1,75 m liegt.

In ihrer Kultur wird man mit 18 Jahren als erwachsen angesehen. Ihr Höchstalter liegt bei 250 Jahren.

Das Schwanenvolk kann unterschiedlich geprägt sein. Für einige liegen ihre Talente im körperlichen Bereich, andere besitzen ein überwältigendes Charisma. So hat ein Spieler die Wahl – ein Cygnai erhält entweder einen Bonus von +1 auf das Attribut Gewandtheit oder auf seine Ausstrahlung. Wer dagegen die künstlerischen Fähigkeiten des Schwanenvolkes betonen möchte, kann stattdessen den Bonus von +1 auf seine Fingerfertigkeit legen.

Dies beeinflusst auch ihre erstaunlichste Fähigkeit. Cygnai beherrschen die Kunst der Faszination. Jene, die auf körperlichen Gebieten begabt sind, vermögen es, ihre Zuschauer mit ihrem Tanz zu fesseln. Wer seinen Widerstandswurf nicht erfolgreich absolviert, fällt unter ihren Bann und kann für eine Dauer von 2 Minuten pro Punkt ihrer Gewandtheit nichts anderes tun, als

vollkommen fasziniert ihre Darbietung zu beobachten.

Diejenigen, die eher durch ihr Auftreten oder ihre Kunst brillieren, erreichen Ähnliches, wenn sie diese Fähigkeit einsetzen. Sie werden zum Mittelpunkt des Geschehens, wenn sie ihren Wortwitz oder ihre künstlerischen Errungenschaften präsentieren. Allerdings setzen sie dazu natürlich ihre Ausstrahlung anstelle ihrer Gewandtheit ein.

Die Kunst der Faszination erstreckt sich im Normalfall auf alle Wesen, die sich entweder in Sichtweite oder in Hörweite des Cygnai befinden und deswegen in seinen Bann gezogen werden können. Stehen sie unter seinem Einfluss, so vergessen sie förmlich die Welt um sich herum und richten ihre gesamte Aufmerksamkeit allein auf den Anwender dieser Fähigkeit.

Auch danach zeigt sich eine gewisse Wirkung. Wer von dem angeborenen Zauber eines Cygnai ergriffen worden ist, ist ihm danach zugetan und wird sich von ihm beeindruckt zeigen. Dies ist allerdings kein Effekt, der sich in Werten messen lässt. Geht der Cygnai unklug vor oder beleidigt er sein Umfeld auf irgendeine Weise, macht er den guten Eindruck nur allzu schnell wieder zunichte.

Setzen zwei Cygnai ihre Kunst zur gleichen Zeit ein, so wird derjenige mehr Beachtung erfahren, der über einen höheren

Wert in dem entsprechenden Attribut verfügt und den Bann des anderen somit aufheben.

Um einen Cygnai als Spielercharakter zu wählen, müssen 2 Vorteilspunkte bezahlt werden.



Dheoran

E'lor, der Träumer

Eriadne und Shirashai waren nicht die einzigen Kinder von Arydnea und Berenëus. Lange, bevor die Göttinnen des Lichtes und des Schattens geboren wurden, schenkte Arydnea einem Sohn das Leben.

E'lor, so war sein Name, und er war der ganze Stolz seiner Eltern. Doch anders als seine Schwestern hegte er nicht den Wunsch, ein Gott zu sein und über eine Welt zu gebieten. E'lor war keine Macht, die danach strebte, etwas zu erschaffen oder Verehrung zu erfahren. Er war ein Beobachter. Er liebte Geschichten und Legenden, erfreute sich daran, über Stunden einer Erzählung zu lauschen und zu sehen, wie sie dank seiner Kräfte vor den Augen aller Gestalt annahm. Träumer, so nannten sie ihn. Und E'lor ließ sich diesen Namen gerne gefallen.

Als schließlich seinen Schwestern die Welt Niel'Anor geschenkt wurde, so wünschten sich Arydnea und Berenëus, dass auch ihr Sohn Anteil daran haben und über diese neue Schöpfung herrschen sollte. Doch E'lor lehnte ab. Es lag nicht in seiner Natur, in den Lauf der Dinge einzugreifen und sie nach seinem Willen zu gestalten.

Als aber viele Jahre ins Land gezogen waren, lange, nachdem das erste Leben auf Niel'Anor erwacht war, erregte etwas auf dieser Welt seine Aufmerksamkeit. Er sah, wie die Kreaturen dieser Welt lebten und liebten, wie ihre Taten Einfluss auf das Schicksal aller nahmen. Er erblickte Heldentaten und schändliche Verbrechen, beobachtete, wie Reiche entstanden und wieder zerfielen.

Beinahe war es wie in den Geschichten, die er so sehr liebte. Doch diese Geschichten waren lebendig und bedurften keiner Magie, um vor seinen Augen sichtbar zu werden. Sie entsprangen keiner Fantasie, sondern wurden von dem Leben selbst geschrieben.

E'lor war fasziniert. Schon bald wanderte er durch die Lande Niel'Anors und begann damit, aufzuzeichnen, was er sah, um es für die Ewigkeit zu bewahren.

Endlich hatte er seine Aufgabe gefunden. Denn fortan würde er die vollständige Geschichte dieser Welt niederschreiben. Ein gewaltiges Werk sollte daraus entstehen, das alle Zeiten überdauern konnte, selbst die Lebenszeit eines Gottes würde nicht so lange währen wie das, was er erschaffen wollte.

Denn wenn die Welt zerfiel und nichts als Staub von ihr blieb, so würde ihre Geschichte Bestand haben. All den Wesen, all den Helden, von denen sonst niemand jemals erfahren würde, wollte er ein ewiges Denkmal setzen, auf dass sie niemals in Vergessenheit gerieten.

Doch schon bald bemerkte E'lor, dass die Aufgabe, die er sich erwählt hatte, selbst für ein Wesen von göttlicher Macht kaum zu bewältigen war. Zu viel geschah auf dieser Welt, die immer weiter wuchs. Und immer schwerer wurde es, alle Geschehnisse zu erfassen und keines davon zu versäumen. Niel'Anor war zu groß geworden, das Leben zu vielfältig, um all seine Bestandteile vollständig festzuhalten.

E'lor würde Hilfe brauchen, wenn sein Werk vollständig sein sollte. Also nutzte er zum ersten und einzigen Mal die schöpferische Kraft, die in ihm wohnte und er erschuf ein Geschöpf, das eigens dazu auserwählt war, um ihm zu dienen.

Diese Kreatur sollte sein Auge sein, dort sehen, wohin sein Blick nicht reichte, dorthin gehen, wohin er nicht gelangen konnte. Keine Einzelheit sollte ihm mehr entgehen, keine noch so kleine Tat in seiner Chronik fehlen. Sein Volk, das aus diesem Wesen entstehen würde, sollte dieses großartige Werk mit ihm teilen, die ganze Welt in seinem Namen bereisen und doch nirgends lange verharren.

Ja, sein Volk würde kein Heim besitzen und doch überall zuhause sein. Denn die ganze Welt war seine Heimat. Keine Grenzen würden seine Freiheit einschränken, wenn es über Niel'Anor zog, um nach E'lors Willen zu leben.



über Dheoran

Man nennt sie Wanderer oder das fahrende Volk. Auch Geschichtensammler oder Chronisten sind häufige Bezeichnungen für dieses Volk, das auf der Suche nach neuen Geschichten die ganze Welt bereist. Sie überbringen Neuigkeiten und sind ein sprudelnder Quell des Wissens. Überall sind sie gern gesehene Gäste, denn man sagt, dass es Glück bringt, einem Dheoran seine Gastfreundschaft zu erweisen. Vermag man es dann noch, ihm eine Geschichte mit wahren Wurzeln zu erzählen, die er noch nicht kennt, so kann man sich nicht allein seiner Dankbarkeit, sondern auch eines Geschenks sicher sein, das eines Tages von großem Nutzen sein wird.

Doch wehe dem, der einen Dheoran betrügt. Dann ist es gut möglich, dass der Betrüger von einem mächtigen Fluch getroffen wird, der ihn selbst und seine Familie womöglich über Generationen heimsucht.

Sie sind ein geheimnisvolles Volk, dem eine beinahe mystische Aura anhaftet. Trotzdem sind ihre bunten Wagen überall willkommen, sobald sie in Sichtweite geraten. Dann herrscht großer Trubel, wenn alle Bewohner eines Dorfes herbeistürmen, um zu sehen, was E'lors Kinder mit sich bringen.

Die Lager der Dheoran sind stets gut besucht und bieten einige Abwechslung. Akrobaten und Musiker treten auf und Erzählungen aus aller Welt werden an den Abenden an ihren Lagerfeuern geteilt. Es ist kaum ein Wunder, dass ihr Erscheinen stets mit Freude einhergeht.

Erscheinungsbild

Ein erster Blick offenbart viele Gemeinsamkeiten zwischen den Dheoran und dem Menschevolk. Ein wenig kleiner vielleicht als der Durchschnitt und von stämmigerer Statur, zeigen sie zunächst kaum Unterschiede.

Männer sind muskulös, doch man würde ihre Statur wohl nicht als mächtig bezeichnen. Frauen sind mit üppigen Kurven gesegnet und zeigen eine tänzerische, leichtfüßige Art, sich zu bewegen. Mit den Jahren werden die Formen der Dheoran oft weicher und rundlicher. Sie mögen das gute Leben, das dann auch in ihrem Äußeren sichtbar wird.

Ihre Haut ist meist dunkel, von der Sonne zu einem Bronzeton getönt, der sehr attraktiv wirkt. An vielen Stellen wird sie von verschlungenen Symbolen geziert, die manchmal ein Muster ergeben, manchmal auch willkürlich verteilt scheinen. Diese Symbole verändern sich von Zeit zu Zeit, verschwinden, um an anderer Stelle wieder aufzutauchen.

Die Gesichtszüge sind ausdrucksstark. Dichte Brauen rahmen glutvolle Mandelaugen. Volle Lippen wirken einladend und hohe Wangenknochen betonen die breite Herzform der Gesichter.

Ein Dheoran lächelt häufig und entblößt dabei ebene, weiße Zähne. Beinahe ist man ob dieses Lächelns versucht, über den unheimlich wirkenden Aspekt hinwegzusehen, der E'lors Volk prägt und sie von den Menschen unterscheidet. Denn ihre Augen weisen keine sichtbaren Pupillen

auf. Die Iris zeigt keine Spur von Schwarz in ihrer Mitte, nur die reine, dunkle Farbe, die im ersten Augenblick über die fehlende Pupille hinwegtäuscht. Es lädt dazu ein, den Dheoran geheimnisvolle Kräfte nachzusagen. Nicht umsonst erzählt man, dass diese Augen mehr sehen als ein gewöhnliches Auge und genau zu erkennen vermögen, ob ein Wesen lügt oder die Wahrheit spricht.

Dheoran besitzen normalerweise braune Augen, die von einem hellen Goldbraun bis hin zu Schwarzbraun gehen können, doch es gibt auch einige Individuen, die eine indigofarbene oder violette Iris ihr Eigen nennen.

Trotz dieser Eigenheit ist das Wesen eines Dheoran so einnehmend und charismatisch, dass man diesen verstörenden Anblick schnell wieder vergisst und bald darüber hinwegsieht.

Das fahrende Volk verfügt über lockiges oder krauses Haar, das ebenfalls dunkel gefärbt ist. Häufig schwarz oder dunkelbraun, kann es auch ein seltenes Kupferbraun aufweisen. Beide Geschlechter halten es sehr häufig mit bunten Tüchern aus dem Gesicht und tragen es niemals zu kurz.

Ohnehin liebt man es bei diesem Volk bunt und leuchtend. Vielfarbige Muster zieren die weit schwingenden Röcke der Frauen oder die Westen, die Männer über ihren Hemden tragen.



Abgerundet wird dies durch eine Vorliebe für Goldschmuck. Ketten, Armreifen oder große Ohringe sind oft zu sehen.

Noch dazu schmücken weibliche Dheoran ihre Fesseln und Handgelenke mit hell klingenden Glöckchen, die jede Bewegung mit ihrem Klang untermalen.

Dheoran verfügen über dunkle, tiefe Stimmen, die verführerisch wirken und eine Gänsehaut verursachen, sobald sie eines ihrer melancholischen Lieder anstimmen.

Heimat

Die Heimat eines Dheoran ist nicht an einen festen Ort gebunden. Sie befindet sich dort, wo auch immer der Wind sie hintreiben mag.

Dheoran sind überall und nirgendwo zuhause. Sie leben in ihren bunt bemalten Pferdewagen, die ihnen genügend Komfort und ein Dach über dem Kopf bieten.

Ihre Küche liegt unter dem freien Himmel, an ihrem Lagerfeuer, in dessen Nähe sie in heißen Sommernächten unter dem unendlichen Sternenzelt schlafen.

Ständig sind sie unterwegs. Manche bevorzugen eine feste Route, auf der sie immer wieder verkehren. Andere zieht es an unbekannte Flecken, die sie noch nie zuvor gesehen haben.

Man kann dem Volk der Dheoran auf ganz Niel'Anor begegnen, sieht ihre Wagen oft über das Land ziehen, um die eine oder andere Ortschaft auf ihrem Weg anzusteuern.

Familie

Eine Dheoran Familie hält jederzeit fest zusammen und muss sich nicht über eine Blutsverwandtschaft definieren. Zu einer Familie gehören all jene, die gemeinsam über das Land ziehen und zu der gleichen Wagengruppe gehören. Nicht selten schließen sich Schausteller an eine Dheoran Familie an und werden, wenn sie über einen längeren Zeitraum bleiben, als Teil der Familie betrachtet.

Paare und ihre Kinder leben normalerweise gemeinsam in einem Wagen. Dies ändert sich erst dann, wenn die Kinder erwachsen werden und eigene Lebenspartner finden, mit denen sie einen neuen Wagen beziehen. Ein solcher stellt normalerweise das Hochzeitsgeschenk für das Brautpaar dar.

Eine Wagengruppe der Dheoran umfasst normalerweise mehrere Generationen. Manchmal schließen sich die Kinder allerdings auch einer anderen Wagengruppe an. Für gewöhnlich geschieht dies im Falle einer Eheschließung, die tagelang von den beteiligten Familien gefeiert wird. Meist ist es die Braut, die dann an das neue Feuer wechselt und ihre Familie verlässt.

Das Feuer teilen ist gewissermaßen ein Synonym für die Familienzusammengehörigkeit. Spricht man von einem Familiennamen, so beläuft sich dieser auf die Wendung "vom Feuer des", wobei danach der Name des Familienoberhauptes eingesetzt wird.

Das Oberhaupt einer Familie ist der Chronist, eine Position, die oft der Älteste besetzt. Der Chronist trifft Entscheidungen für die ganze Familie und fungiert als eine Art Priester, der sich um die religiösen Belange kümmert und Ehen bestätigt.

Zudem ist der Chronist derjenige, der neue Geschichten schriftlich festhält und auch die Chronik der Familie führt. Er ist der erste Diener E'lors in seinem Familienverbund und dafür verantwortlich, dass die Schriften an ihren Bestimmungsort gelangen. Dies ist das Haus E'lors in Akarynd, eine Art Tempel zu seinen Ehren, in dem alle Niederschriften des Dheoran Volkes verwahrt werden. Chronisten sind meist männlich, doch es gibt Ausnahmen, bei denen eine Frau in der Familie das Sagen hat.

Wesen

Dheoran sind freiheitsliebend und lebenslustig. Sie lieben ihre Lebensform und verbringen ihre Nächte mit Musik, Tanz und schmackhaften Speisen. Am Abend werden am Lagerfeuer Geschichten erzählt. Geigen spielen herzerreißende Melodien, zu denen schwermütige Balladen gesungen werden. Und wenn diese verklungen sind, tanzt man zu den aufpeitschenden Schlägen der Trommeln. Dann wirbeln die weiten Röcke der Frauen gleich einem Feuerwerk aus tausend Farben.

Am Feuer eines Dheoran Lagers ist jeder Gast willkommen, solange er keine böse Absicht hegt. Selbst die ärmsten Dheoran teilen dann, was sie zu geben haben. Es verlangt sie nicht nach Reichtum, nicht nach Macht oder Gewinn. Dheoran sind zufrieden mit dem, was das Leben ihnen schenkt.

Sie sind keines Wesens Herr und dienen E'lor allein.

Das fahrende Volk ist leidenschaftlich und stolz. Es duldet keine Beleidigung und zeigt eine Tendenz zur Rachsucht. Nicht umsonst ranken sich viele Erzählungen Niel'Anors um den Fluch eines Dheoran, dem man Unrecht getan hat.

Sie streiten gern und laut. Es ist nicht ratsam, einer wütenden Dheoran Frau in die Quere zu kommen oder selbst die Ursache für ihren Ärger zu sein. Doch auch sonst geht es bei diesem Volk selten still und leise zu. Sie reden mit den Händen, gestikulieren, um jedes Wort zu unterstreichen und zu bekräftigen.

Dheoran sind ein niemals versiegender Quell der Information. Sie sind neugierig, hören vieles und geben diese Informationen an jene weiter, die sie benötigen. Dabei kostet ein solcher Dienst nur dann etwas, wenn die Motive des Fragenden zweifelhaft sind.

Gerne überbringen sie gegen eine kleine Gegenleistung Nachrichten oder befördern für eine Weile einen zahlenden Gast. Die meisten Dheoran Familien verdienen ihren Lebensunterhalt mit solcherlei, verdingen sich als Schausteller oder nennen einen Wagen mit seltenen und skurrilen Handelswaren ihr Eigen.

Viele Dheoran sind begabte Akrobaten und Musiker und können mit ihren Talenten für Kurzweil sorgen. Und natürlich spielt die Kunst des Erzählens eine große Rolle, denn wenn der Chronist an das Lagerfeuer tritt und damit beginnt, seine Geschichten zu erzählen, gibt es niemanden, der nicht verstummt und ihm gebannt lauscht.

Wann immer die Dheoran an einem Ort haltmachen und er für den Abend geendet hat, darf jeder Gast sein Glück auf die Probe stellen und ihm selbst eine Geschichte erzählen. Ist diese dem Volk der Dheoran unbekannt, so wird der Chronist ein Geschenk für ihn bereithalten. War es eine wertvolle Geschichte, so könnte dies gar

eine der magischen Runen sein, die ihrem Träger Glück bringen sollen.

Fast jeder Dheoran besitzt Kenntnisse in der Kunst der Runenmagie, die dem Volk von E'lor gegeben worden ist. Es ist eine geheimnisvolle, mächtige Art der Magie, die des Blutes ihres Trägers bedarf, um ihre Macht zu entfalten.

Die Dheoran leben für die Aufgabe, die ihnen von E'lor gestellt worden ist und sie erfüllen diese mit einem unerwarteten Ernst. Dieser kommt ihnen noch bei einer anderen Funktion zugute, denn ein Versprechen, das man sich im Angesicht eines Chronisten gibt, gilt auf ganz Niel'Anor als bindend. Ebenso wie ein von ihm bezeugter Vertrag. Ein Chronist darf nicht lügen und so kann sein Wort niemals angezweifelt werden.

Ohnehin gelten Dheoran als ehrlich und ehrenhaft. Sie besitzen zudem eine ausgeprägte Menschenkenntnis, die es ihnen erlaubt, die Absichten anderer Wesen schnell zu durchschauen.

Trotz ihrer vorherrschenden Fröhlichkeit neigen sie zeitweise zu Schwermut, in die sie so lange versinken, bis ein freudiger Anlass sie daraus hervorholt.

Beziehung zur Umwelt

Dheoran sind aufgrund ihrer Geselligkeit beliebt und sie werden aus vielerlei Gründen geschätzt. Allerdings schwingt darin stets eine Spur gesunden Respektes mit. Denn sie mögen größtenteils wie gewöhnliche Menschen wirken, doch ihre Fähigkeiten machen deutlich, dass dies ein Trugschluss ist. Man ist bemüht, nicht ihr Missfallen zu erregen, denn obgleich sie eigentlich Geschichtensammler sind, ist das Volk E'lors selbst zu einer Legende und zum Gegenstand vieler Erzählungen geworden.

Dheoran begegnen ihrer Umwelt offen und vorurteilsfrei. Doch sie verabscheuen Diebe, Lügner und Betrüger zutiefst. Hierin liegt sicherlich einer der Gründe dafür, dass sich so viele Geschichten mit ihnen befassen und von Dheoran

berichten, die sich für eine erlittene Schmach oder ein Unrecht gerächt haben. Die berühmten Flüche der Dheoran sind mitnichten ein reines Gerücht und sie können dabei überaus kreativ sein.

Ein Dheoran wird schnell zum Mittelpunkt des Geschehens. Dafür sorgen ebenso sein heiteres Naturell wie auch die Freude am Feiern und die musische Begabung.

Religion

E'lors Volk dient E'lor. Dies ist eine schlichte Tatsache. Und sie tun dies nicht durch Gebete oder Opfer, sondern mithilfe der Arbeit, die sie für ihn verrichten. Jede neue Geschichte verheißt E'lors Gunst und bringt sein Wohlwollen. Es bedarf keiner Tempel für ihn, die er ohnehin ablehnen würde.

Das Zentrum dieser Religion ist stets der Chronist, der zwar nicht über die Macht eines Priesters verfügt, aber in E'lors Namen handelt. Seine Aufgabe ist es, in jedem Jahr die gesammelten Schriften seiner Familie persönlich nach Akarynd zu bringen, damit sie dort sicher verwahrt werden können. Zudem bestimmt er seinen Nachfolger gemeinhin selbst, sucht dafür jenes Familienmitglied aus, das die größte Eignung besitzt.

Es gibt selten Dheoran, die sich von ihrem Schöpfer abwenden. Sie respektieren die Götter Niel'Anors und insbesondere E'lors Familie. Doch damit erschöpft sich für sie der Bedarf an religiösen Handlungen.

Sprache

Die Sprache ist das wichtigste Gut der Dheoran. Sie benutzen das E'helir, die Sprache, die sie E'lor gelehrt hat. Doch viele Dheoran beherrschen zusätzlich eine Vielzahl von anderen Sprachen und sind sehr daran interessiert. Einige Brocken schnappen sie beinahe überall auf, wo sie sich für eine längere Zeit bewegen.

Die Schrift des E'helir ist die Basis ihres Lebenswerkes und die Quelle der ihnen inne-

wohnenden Magie. Sie schmückt ihre Körper ebenso wie ihre Wagen und wird mit Sorgfalt ausgeführt. Denn jeder Dheoran weiß um die Kraft des E'helir, die sich nur dann entfalten kann, wenn die Zeichen akkurat ausgeführt werden.

Spielwerte

Männliche Dheoran erreichen eine Größe zwischen 1,65 und 1,80 m. Die Körpergröße der Frauen ist zwischen 1,55 und 1,70 m anzusiedeln.

E'lors Kinder sind langlebig. Mit 21 Jahren erreichen sie das Erwachsenenalter und sie können bis zu 350 Jahren alt werden.

Es ist keine Frage, dass sie einen Bonus von +1 auf ihre Ausstrahlung erhalten.

Jeder Dheoran trägt die Anlagen der Runenmagie in sich und muss für diese keine Vorteilspunkte aufwenden. Wenn er allerdings den Weg einer anderen Magie einschlagen möchte, erlischt dieser Vorteil, da er dann ohne das Talent des Runen Zeichnens geboren worden ist.

Ihre Fähigkeit, Flüche auszusprechen, ist legendär. Dabei gilt, dass der Stärkegrad eines Fluches und somit auch die Schwierigkeit der Gegenprobe von der Willenskraft des Dheoran abhängig ist. Mit einer Willenskraft von 1 ist wenig mehr möglich, als dem Ziel temporär hässliche Warzen oder eine schlaflose Nacht angedeihen zu lassen. Mit einer Willenskraft von 6 könnte der Fluch eines Dheoran jedoch solch weitreichende Folgen haben, daß er sich über Generationen erstreckt und z.B. Pech in der Liebe verheißt.

Es liegt im Ermessen des Erzählers, was er im Einzelnen als angemessen betrachtet. Der Fluch eines Spielercharakters sollte niemals zu stark ausfallen und zudem sind dieser Fähigkeit Grenzen gesetzt. Je nach Willenskraftwert kann ein Fluch in einem Jahr je einmal pro Punkt eingesetzt werden. Er erlischt schließlich mit dem Tod desjenigen, der ihn ausgesprochen hat.

Es kostet 2 Vorteilspunkte, wenn man einen Dheoran im Spiel verkörpern möchte.

Drak'khir

Drachenkinder

Arkandos von Midia kannte keine Skrupel. Seine Gier nach Macht war unersättlich und grenzenlos. Niemals zuvor hatte es einen Magier auf Niel'Anor gegeben, dessen Experimente so grausam und scheußlich waren, der so viele furchtbare Dinge in Gang gesetzt hatte, wie dieser Mann. Und sein Traum lag klar und deutlich vor seinen Augen. Er wollte die Herrschaft über das blühende Reich Phyrea an sich reißen. Und wenn er dies vollbracht hatte, würde er seine Eroberungen weiter vorantreiben, bis sich ganz Niel'Anor in seiner Hand befand.

Arkandos wusste, dass er zum Herrschen geboren war. Als Spross des wahnsinnigen Königs von Phyrea, der von seinen Untertanen gestürzt worden war, dürstete es ihn danach, dieses Unrecht wieder ungeschehen zu machen und sich zu nehmen, was ihm zustand.

Doch Arkandos wusste ebenfalls, dass er dieses Ziel niemals allein würde erreichen können. Die Schar seiner Anhänger war groß. Es waren jene, die dem Königshaus die Treue gehalten hatten und ihn als ihren wahren Herrscher anerkannten. Aber niemals würden die Adeligen mit ihren menschlichen Soldaten genügen. Er brauchte eine Armee. Eine mächtige, unbesiegbare Armee, mit der er Niel'Anor das Fürchten lehren würde.

Lange Jahre verbrachte er damit, Pläne zu schmieden. Er forschte unermüdlich, feilte an seinen magischen Kräften, bis er schließlich fand, wonach er gesucht hatte. Denn wenn er eine unbesiegbare Streitmacht erschaffen wollte, dann musste diese aus den mächtigsten Kreaturen bestehen, die die Welt jemals gesehen hatte.

Sein gieriger Blick fiel auf eines der ältesten, mächtigsten Völker der Welt. Es war das Volk der Drachen.

Doch all seine Versuche, die magischen Geschöpfe seinem Willen zu unterwerfen, scheiterten. Es wollte ihm nicht gelingen, diese Wesen, die die reine Essenz der Magie in sich trugen, zu versklaven. Zu stark waren sie, nicht dazu bereit, vor einem Menschen zu kriechen. Denn sie waren nicht geboren, um zu dienen.

Wieder zogen die Jahre ins Land und Arkandos suchte nach neuen Wegen, wie er an sein Ziel gelangen konnte. Und aus seiner Verzweiflung wuchs schließlich ein perfider Plan.

Mithilfe seiner Getreuen stahl er den kostbarsten Schatz des Drachenvolkes – die Eier, aus denen neues Leben erwachen sollte. Er brachte die Kinder der Drachen in seine Gewalt, um aus ihnen zu erschaffen, was man ihm nicht freiwillig gewähren wollte.

Und so begann der dunkle Magier erneut mit seinen Experimenten, verlängerte sein Leben auf künstliche Weise, denn ihm war bewusst, dass die Lebenszeit eines Menschen nicht genügen würde, um sein Werk zu vollenden.

Endlich kam der Tag, an dem seine Arbeit Früchte trug. Unzählige Leben hatte er genommen, Drachen und Menschen geopfert, bis es ihm gelungen war, die Kreatur zu erschaffen, die seine Träume wahr machen sollte. Geboren aus einem Menschen und einem Drachenkind. Stärker als jedes andere Volk Niel'Anors. Eine furchtbare Kraft, die nur ihm allein zu Diensten sein würde.

Denn diese Geschöpfe besaßen kein Herz. Die Quelle ihres Lebens lag in den Kristall, den er an seiner Stelle in die Brust seines Volkes eingesetzt hatte. Er würde sicherstellen, dass ihm seine Armee bedingungslos

gehorchte, solange er sie am Leben erhielt und das sanfte Licht der Magie in dem klaren Stein pulsierte. Der Magier hatte sichergestellt, dass ein Instinkt beinahe übermächtig in diesen Kreaturen verwurzelt war. Es war ihr Überlebenstrieb, der ihre Treue sicherte, solange ihr Leben in seiner Hand lag.

Jahrhunderte vergingen, bis Arkandos seine Armee herangezüchtet hatte. Eine dunkle, furchtbare Streitmacht, die Angst und Schrecken verbreiten würde und die ihn bald zum König machen sollte. Arkandos Ziel war endlich zum Greifen nah gekommen.



über Drak'khir

Die Geschichte lehrt, dass das Volk, das Arkandos von Midia geschaffen hatte, verging, als der wahnsinnige Magierkönig zum Fall gebracht wurde. Man nannte sie Phyre'esir, den Schrecken von Phyrea, und es war in der Tat eine erschütternde Macht, über die diese Kreaturen geboten.

Dafür geboren, jedes Wort ihres Meisters in die Tat umzusetzen, waren sie unerbittliche Krieger, die ohne Gewissen taten, was von ihnen verlangt wurde. Sie kämpften Seite an Seite mit den Dämonen, die Arkandos über Niel'Anor gebracht hatte, und legten Phyrea in Schutt und Asche.

Doch als die Armee nach 50 Jahren endlich zerschlagen wurde und Arkandos starb, geschah etwas, womit niemand gerechnet hatte. Denn die Phyre'esir wurden von seinem Einfluss befreit und ihr eigener Wille erwachte.

Jene, die zu fliehen vermochten, begründeten ein neues Volk. Denn anders, als Arkandos es jemals hätte vorhersehen können, wich das Leben nicht aus seiner Schöpfung. In den Jahren ihrer Existenz war der Kristall mit ihren Körpern verwachsen und pulsierte nun aus eigener Kraft.

Die Essenz der Magie, die den Drachen das Leben geschenkt hatte, erfüllte nun die Kreaturen, die ihr Erbe in sich trugen. Die Magie hatte eine neue Spezies erschaffen, die aus sich selbst heraus lebensfähig war. Sie hatte sich niemals den Wünschen des Magiers gebeugt.

Und diese Spezies erwählte sich selbst den Namen Drak'khir, Erben der Drachen, Drachenkinder.

Die Drak'khir zogen sich von der Welt zurück, wohl wissend, dass man ihnen nichts als Furcht und Ablehnung entgegenbringen würde. Die Legende um die Phyre'esir lebt bis heute in den Köpfen all jener weiter, die Phyrea einst ihr Zuhause genannt haben und hat sich auf ganz Niel'Anor verbreitet. Niemand würde einer solchen Kreatur, einer solchen Ausgeburt des Bösen, Vertrauen schenken und ihr ohne Scheu und Hass entgegentreten.

Erscheinungsbild

Besäße Macht eine körperliche Form, so entspräche diese dem Anblick eines Drak'khir. Das Erbe der Drachen ist unverkennbar und zeigt sich in jedem Detail seiner Gestalt.

Männer verfügen über imposante Muskeln und Statuengleiche Körper, die nicht dazu gemacht sind, Fett anzusetzen. Frauenkörper sind fein definiert, wenngleich sie nicht die gleichen Muskelberge besitzen. Ihre Muskulatur ist eher sehnig als massiv. Eine beachtliche Körpergröße tut bei beiden Geschlechtern ihr übriges, um auf den ersten Blick beeindruckend zu wirken.

Doch obgleich diese körperliche Masse für Schwerfälligkeit spricht, sind Drak'khir überraschend agil und wendig, bewegen sich mit einer angeborenen, flüssigen Geschmeidigkeit.

Eine einschüchternde Aura umgibt diese Wesen. Kräftige, donnernde Stimmen sind schon weithin hörbar. Sie sind nicht melodisch oder sanft und fordern Aufmerksamkeit ein.

Intensive Augen mit geschlitzten Pupillen beobachten ihre Umgebung genau. Ein Zwinkern ist

selten, der starre Blick wirkt beunruhigend und manchmal sogar leblos.

Ihre Farbe ist leuchtend und erinnert an Edelsteine. Die Möglichkeiten sind vielfältig, Tiefes Blau oder Violett, strahlendes Gelb, Orange oder Grün, sogar Schwarz, in dem man keine Pupille erkennen kann, sind häufig zu sehen.

Die mandelförmigen, schrägen Augen sitzen in kantigen Gesichtern mit flachen, breiten Nasen, schmalen Lippen und ausgeprägten Wangenknochen.

Ein kräftiger Haarwuchs bildet den Rahmen für diese Züge. Oftmals ist dieser wellig, manchmal sogar stark gelockt. Die Farben variieren. Helles Platinblond oder Weiß, Goldtöne oder Kupfer sind ebenso häufig zu finden wie dunkle Bronzetöne oder Schwarz.

Ein ähnliches Phänomen zeigt sich bei der Hautfarbe, die in allerlei hellen und dunklen Schattierungen zutage tritt. Es gibt Drak'khir mit weißer, durchscheinend wirkender Haut, während andere einen Ebenholzton zeigen.

Allerdings ist reine Haut am Körper eines solchen Wesens rar. Eine großflächige Schicht ovaler Schuppen bedeckt den größeren Teil und gewährt einen natürlichen Schutz. Sie zieht sich über die Außenseite von Armen und Beinen, Schultern und Brust, ziert Stirn, Wangen und Nasenrücken, Handrücken und Füße. Diese Stellen wirken rau und hart, kontrastieren mit der weichen empfindsamen Haut.

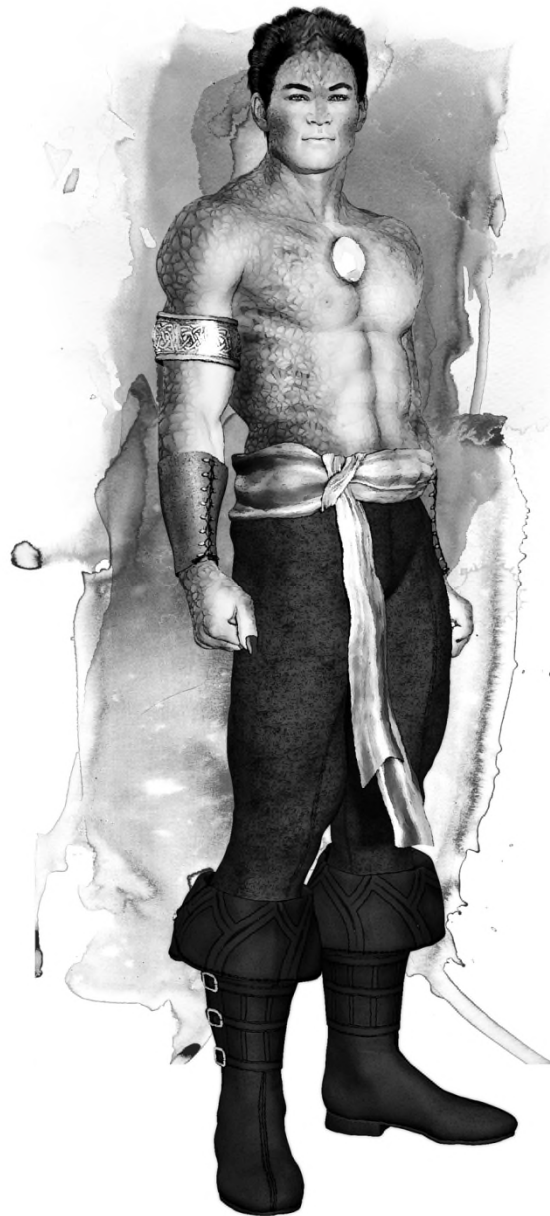
Die Schuppen schillern in vielerlei Tönungen. Manche wie Edelmetalle, andere in allen Farben des Regenbogens. Auch pures Schwarz oder Weiß treten häufig in Erscheinung.

Knochige Auswüchse wachsen aus den Köpfen der Drak'khir und teilen ihr Haar in der Mitte. Sie sind nicht immer gleich stark ausgeprägt und bei Männern deutlich stärker

sichtbar als bei Frauen. Sie erstrecken sich bis über die Schultern hinaus und sitzen direkt auf der Wirbelsäule.

In spitzen Eckzähnen, die übermäßig lang wirken, und den dunklen, krallenartigen Nägeln, die an den kräftigen Fingern sitzen, erkennt man das Blut des Drachenvolkes ohne jeden Zweifel. Drak'khir sind ein exotisch anmutendes, fremdartiges Volk, das man nicht mit einem Menschen verwechseln könnte.

Die meisten Angehörigen dieses Volkes kleiden sich in mit Ornamenten verziertes Leder und bevorzugen praktische Kleidung, tragen hohe Stiefel,



die bis an die Knie reichen. Wie ihre Ahnen besitzen sie eine Schwäche für Schmuck. Trotzdem darf man ihre Wurzeln nicht vergessen. Zum Dasein eines Kriegers geboren und an Entbehrungen gewöhnt, neigen Drak'khir nicht zur Übertreibung und halten stets ein gewisses Maß. Für viele ist eine edle Waffe Schmuck genug.

Entsprechend sucht man auch komplexe Haartrachten vergebens. Männer tragen das Haar kurz oder binden es zurück. Frauen zeigen ähnliche Tendenzen. Manche flechten ihr Haar zu mehreren, kleinen Zöpfen, andere wählen ebenfalls eine kurze Frisur. Doch damit ist der Eitelkeit oft Genüge getan. Nur wenn sie unter Freunden oder ihresgleichen sind und sich entspannen können, erblickt man weniger zweckmäßige Kleidung und prachtvolle Brokatstoffe.

Heimat

Große Städte der Drachenkinder kennt man auf Niel'Anor nicht. Ihr Leben im Verborgenen erlaubt es nicht, auf der Oberfläche der Welt in großen Ansammlungen aufzutreten.

Viele haben sich in die Gebirge Niel'Anors zurückgezogen, die ihnen ein ungestörtes Leben gewähren. Auch verlassene Drachenhöhlen beherbergen so manche Siedlung. Der größte Teil der Drak'khir fühlt sich zu einem Leben im Inneren der Erde hingezogen und eifert damit den Kreaturen nach, denen sie sich zugehörig fühlen. Die Stadt Araysia bietet folglich vielen Drak'khir eine Heimat auf Beleriar. Die verwinkelten Drachenhöhlen ziehen sie beinahe magisch an.

Man findet einige unterirdisch gelegene Städte, wengleich sie kaum jemals eine nennenswerte Größe erreichen. Zu klein ist die Zahl der existierenden Drak'khir.

Selten zeigen sie sich in der Öffentlichkeit und wenn, dann tun sie dies niemals, ohne ihre Gestalt auf irgendeine Weise zu verbergen. Auch Einzelgänger sind anzutreffen, während sie einsam die Welt bereisen und nach Aufgaben suchen.

Letztlich drängt es jeden Drak'khir zu einem Leben, das Gefahren bereithält. Ein bequemes Dasein voller Müßiggang und Langeweile ist nicht ihr bevorzugter Lebensweg.

Familie

Drak'khir sind ein auf künstlichem Wege geschaffenes Volk, das sich eigentlich nicht auf natürliche Weise fortpflanzen dürfte. Allerdings hat die Magie, die bereits Drachen und Elementgeister erschaffen hat, dafür Sorge getragen, dass das Überleben dieser Spezies gewährleistet werden konnte.

Erstaunlich ist dabei jedoch die Art und Weise, wie ein Drachenkid geboren wird. Denn tatsächlich gebiert eine Frau dieses Volkes kein lebensfähiges Kind, sondern ein Ei, das der kleineren Version eines Dracheneis gleicht.

Dieses ruht für viele Monate im Bauch der Mutter, bis es ihren Leib verlässt und schließlich für weitere acht Monate reift. Erst dann schlüpft der kleine Drak'khir aus seiner Schale.

Kurios ist dabei sicherlich die Tatsache, dass ein Drachenkid die Ansätze eines Flügelpaares zwischen den Schulterblättern zeigt. Diese Knospen bilden sich jedoch in den ersten Lebensmonaten zurück und bleiben später nur als leichte, knöcherne Erhebungen sichtbar, die ausgesprochen empfindlich sind.

Romantik ist nicht unbedingt eine stark ausgeprägte Eigenschaft der Drak'khir. Sie sind zwar keineswegs emotionslos, aber sehr direkt im Umgang mit Liebe und Erotik und sprechen diese Dinge ohne Scheu an.

Ein Drak'khir zeigt sein Gefallen offen. Er verbirgt nichts und hält wenig von geziertem Gebaren und versteckten Andeutungen. Er erobert, ohne zu zögern und ist dabei ausgesprochen zielstrebig. Ist ein passender Lebenspartner gefunden, so sind diese Wesen im Allgemeinen treu bis in den Tod. Dies ist unter anderem dem schlichten Umstand zu verdanken, dass Drak'khir überaus eifersüchtig

und besitzergreifend sind. Sie teilen nicht und greifen schnell zu den Waffen, wenn sie einen Konkurrenten wittern. Spektakuläre Duelle aus Eifersucht sind an der Tagesordnung und gehen meist blutig aus.

Es ist ein Teil ihrer Kultur, auf diese Weise um einen noch unentschlossenen, potenziellen Partner zu werben. Speziell das männliche Geschlecht demonstriert gern seine Stärke, um einer Frau zu imponieren und sich als passenden Gefährten anzupreisen. Schwäche gilt nicht als gute Basis für gesunde, starke Nachkommen und ist folglich nicht attraktiv.

Die Abstammung ist durchaus von Bedeutung. Eine gute Blutlinie, die ihren Wert bewiesen hat, ist hoch angesehen und zum Herrschen bestimmt. Dabei gibt es stets Rivalitäten um eine solche Position und Herausforder, die sich emporarbeiten möchten. Ein solches Verhalten gilt als normal und das Streben nach mehr Einfluss in der Gesellschaft der Drachenkinder ist sogar wünschenswert. Es wird als Abweichung von der Norm empfunden, wenn ein Drak'khir keinen Ehrgeiz besitzt, die eigene Person und somit auch die Familie voranzubringen.

Der Einfluss der Elemente der Magie spielt eine große Rolle in allen Belangen. Drak'khir besitzen eine Abneigung gegen jene, die das entgegengesetzte Element in sich tragen. So wie das Drachenvolk, spüren auch sie ein Element oder eine Verbindung von Elementen in ihrem Blut und fühlen sich diesen zugehörig. Meistens tritt dieses auch in ihrem Aussehen zutage und kennzeichnet sie sichtbar.

Normalerweise meiden Drak'khir entgegengesetzter Elemente einander. Allerdings gibt es auch das umgekehrte Phänomen entgegengesetzter Elemente, die sich gegenseitig anziehen. Dies sind oftmals sehr explosive, leidenschaftliche Verbindungen, die besonders begabte, wenngleich zerrissene und manchmal geistig instabile, Nachkommen produzieren.

Wesen

Drak'khir wurden zu einem Dasein als Krieger geschaffen und dies hat einen großen Teil ihres Wesens geprägt. Innerhalb des Volkes gibt es eine sehr strenge Hierarchie, in der jeder seinen eigenen Platz einnimmt. Sie leben nach einem Ehrenkodex, den sie von Kindesbeinen an verinnerlichen müssen und der als bindend angesehen wird.

Die Notwendigkeit dieser Maßnahme mag sich auf den ersten Blick nicht erschließen, doch man darf nicht außer Acht lassen, dass die Drak'khir Abkömmlinge des Drachenvolkes sind. Einige ihrer Wesenszüge sind durchaus mit Vorsicht zu genießen. So besitzen sie ein aufbrausendes Temperament und geraten schnell in eine zerstörerische Wut, die keine Grenzen kennt. Sie streben nach Macht und dulden keine Eindringlinge in das Gebiet, das sie zu ihrem Revier erwählt haben.

Drak'khir sind selbstbewusst, besitzergreifend und können tiefen Groll empfinden, der schnell in Hass umschlägt. Im Kampf sind sie kühl und berechnend, ihre Emotionen sind jedoch nicht immer rational und es fehlt ihnen darin an Beherrschung.

Diese Eigenschaften machen Gesetze nötig, wenn sich das Volk nicht selbst auslöschen soll. Es ist ihnen verboten, ihresgleichen zu töten. Allein das Gesetz darf eine Todesstrafe verhängen. Sie dürfen einander bekämpfen und verletzen, das Eigentum des anderen vernichten, doch wenn sie sich absichtlich töten würden, wäre es ein Schritt in ihren Untergang. Also stellt dies die schlimmste Straftat innerhalb des Volkes dar.

Zudem fürchten sie das Erbe des Arkandos von Midia, der sie zu gewissenlosen, brutalen Bestien gemacht hat. Tief in ihnen schlummert dieses wilde Tier noch immer und so sehen es die Drak'khir, die sich der Taten ihrer Ahnen bewusst sind, als ihre Pflicht an, die lauernde Bestie im Zaum zu halten.

Von jenem Augenblick an, in dem ihr eigener Wille in ihnen erwacht ist und sie die Folgen ihrer Taten erkennen mussten, war es den Ältesten bewusst, dass sie niemals wieder zu einer solchen Quelle der Zerstörung werden durften. Ihre Taten lasteten schwer auf dem Gewissen der ersten dieses Volkes und so sind ihre eisernen Gesetze, die von den Ältesten geschrieben wurden, beinahe so alt wie sie selbst.

Drak'khir unterwerfen sich dem Wort derjenigen, die über ihnen stehen, aber sie tun dies aus freiem Willen. Nichts fürchten sie mehr als den Missbrauch durch eine Gewalt, die über ihren Körper und ihren Geist zu gebieten vermag. Jeder Drak'khir trägt tief in sich die Furcht, zu einem Werkzeug gemacht zu werden, die Angst, die Kontrolle über sich zu verlieren. Sie fürchten eine Schwäche in ihrem Inneren, die ihr einstiger Herr unmerklich in ihnen verankert hat und die freien Zugriff auf ihre Seele gewährt.

Tatsächlich führt dies zu dem Widerspruch, dass sie gleichzeitig loyale Diener sind, doch jede Art von Sklaverei mit Inbrunst hassen. Drak'khir dienen aber nur denjenigen, die sie als würdig erachten. Sie dulden keine Tyrannei und unterwerfen sich nur jenen, in denen sie die größere Stärke und Weisheit zu erkennen glauben. Dies bedeutet jedoch nicht, dass dieser Zustand für alle Ewigkeit Gültigkeit besitzt. Es gibt immer wieder Drak'khir, die den Aufstieg suchen und vielleicht sogar eines Tages ihren Herren offen herausfordern.

Stärke in jeglicher Form ist unglaublich wichtig für dieses Volk. Sie sind zu Kriegern geboren und erlernen den Umgang mit einer Waffe schon früh. Wettkämpfe prägen ihr Dasein und Einfluss und Wichtigkeit erlangt, wer sie sich verdient hat. Nur wenige entscheiden sich für ein Dasein als Gelehrte. Dafür gibt es genügend Drak'khir mit einem ausgeprägten magischen Talent, das sie gerne zur Unterstützung ihrer kriegerischen Fähigkeiten einsetzen.

Es gibt brillante militärische Taktiker, aber wenige Künstler. Eine musische Begabung ist selten. Häufiger finden sich begabte Waffenschmiede, die einem Künstler gleichkommen können, denn der Umgang mit Stahl liegt ihnen im Blut.

Natürlich bedeutet dies nicht, dass Künstler nicht geschätzt werden. Ihre Seltenheit macht sie kostbar und so erkennt man ihr Talent auf ihrem Gebiet an, wenngleich man sie vielleicht für schwach hält.

Das Leben eines Drak'khir ist nicht auf das Dasein eines Kriegers beschränkt. Sie lieben Unterhaltung ebenso wie jedes andere Volk Niel'Anors und können sich von den angenehmen Seiten des Lebens fasziniert zeigen.

Zudem besteht natürlich eine gewisse Notwendigkeit für Tätigkeiten, die nichts mit dem Kriegshandwerk zu tun haben. Niedere Häuser haben sich um Arbeiten zu kümmern, die für das tägliche Leben unerlässlich sind. Sie kümmern sich darum, dass es der herrschenden Schicht nicht an Annehmlichkeiten fehlt.

Einige der höheren Familien haben es sich zur Gewohnheit gemacht, jüngere Kinder von den Waffen fernzuhalten und sie stattdessen auf einen geistigen Lebensweg zu senden. Trotzdem spielen kriegerische Handlungen eine große Rolle. Adelshäuser ringen um die Macht und tun dies selten ohne Waffengewalt. Siedlungen bekriegen sich gegenseitig und ihre Herrscher dürstet es nach Eroberungen.

Dabei vernichtet man die gegnerische Streitkraft jedoch nicht, indem man sie tötet. Es geht darum, den anderen kampfunfähig zu machen, bis sich am Ende die Befehlshaber gegenüberstehen müssen und miteinander in einem Zweikampf austragen, wer der Gewinner sein wird. Erst dann darf der Sieger den Unterlegenen töten, seinen Kopf fordern, um sicherzustellen, dass sich seine Streitmacht unterwerfen wird. Es ist ein Weg, die Energie dieses Volkes zu bezähmen, beinahe gleicht es einem Wettstreit mit ernststen Folgen.

Der Kodex befiehlt, sich nur mit jenen zu messen, die über die gleiche Stärke verfügen. Er verbietet es, die Kämpfe über die eigenen Grenzen zu verlagern und anderen Völkern den Krieg zu bringen. Aber er lässt es zu, dass sich die Drak'khir in einem gewissen Rahmen mit ihresgleichen auseinandersetzen.

Was widersinnig erscheint, trägt eine gewisse Logik in sich. Die Drachenkinder sind nicht zahlreich genug, um sich in Kämpfe und Eroberungsversuche zu verstricken. Es würde sie trotz aller Kampfeskraft über kurz oder lang auslöschen.

Es ist eine seltsam gesittete, fest geregelte Form der Kriegsführung, die das Eingreifen aller herrschenden Häuser fordert, wenn sich einer aus ihren Reihen zu einem Tyrannen entwickelt, der beginnt, das Gesetz zu missachten.

Beziehung zur Umwelt

Wie die Außenwelt auf einen Drak'khir reagieren würde, ist fraglich und richtet sich sicherlich danach, wo man ein solches Wesen antrifft. Auf Ashar'vian wären Furcht und Ablehnung sehr wahrscheinlich, denn hier kennt man genügend Geschichten über diese Kreaturen, die sie keineswegs in einem guten Licht erscheinen lassen. Auf den anderen Kontinenten würde man ihnen vielleicht eher mit Neugier begegnen.

Man darf niemals vergessen, dass die meisten Wesen, die einem Drak'khir von Angesicht zu Angesicht gegenübergestanden haben, nicht mehr unter den Lebenden weilen. Es ist also fraglich, ob man sie überhaupt als Angehörige dieses Volkes identifizieren könnte. Legenden wachsen über die Jahre und haben auch aus den Drak'khir etwas entstehen lassen, das kaum Ähnlichkeit mit der Realität aufweist. Wahrscheinlicher ist, dass man sie für eine Form von Dämonen halten würde und nicht für die schrecklichen Phyre'esir, die Phyre vernichtet haben.

Nur wenige Drak'khir verspüren den Wunsch, dies auf die Probe zu stellen. Lieber bleiben sie

unter sich, empfinden die anderen Völker ohnehin als unterlegen und schwach, nicht ihrer Aufmerksamkeit würdig.

Und warum sollten sich die Abkömmlinge des großen Drachenvolkes mit diesen schwachen Kreaturen einlassen? Es fehlt ihnen an nichts. Die Schätze der Erde befinden sich in ihrem Lebensraum und sind reichlich vorhanden. Es gibt nichts, was sie an der Oberfläche Niel'Anors interessiert.

Für die Drak'khir ist es eine oberflächliche Welt voller Schein und Intrigen, für die sie nichts übrig haben. Allein die Reiche des Zwergenvolkes, die einen ähnlichen Raum bewohnen, könnten sie reizen. Wenn der Kodex es nicht verbieten würde, schwächere Wesen zu bekriegen.

Religion

Drak'khir sind nicht religiös. Dies hat nichts mit Verneinung oder fehlendem Glauben zu tun. Sie fühlen sich schlicht keiner Gottheit zugehörig, denn ihrer Auffassung gemäß tragen sie selbst die Göttlichkeit in sich.

Dies ist noch nicht einmal sonderlich weit hergeholt, denn es entspricht durchaus den Tatsachen. Schließlich sind Drachen und Elementgeister aus der Energie erschaffen worden, die bei der Geburt der Götter durch Niel'Anor geströmt ist. Und dieser Funken der göttlichen Energie hat letztlich auch den Drak'khir das Leben geschenkt.

Trotzdem ist es nicht unmöglich, dass ein Angehöriger dieses Volkes göttlichen Beistand sucht oder sich zu einer Religion hingezogen fühlt. Denn jeder Drak'khir ist einstmals auch ein Mensch gewesen, wenngleich sie dieser Teil ihrer Abstammung nicht mit Stolz erfüllt.

Anstelle der Religion steht meist die Verehrung der Vorfahren. Insbesondere dann, wenn noch der Drache ermittelt werden kann, der den Stamm einer Linie der Drak'khir dargestellt hat. Die Aufzeichnungen des Arkandos von Midia waren gründlich und geben bei all ihrer Abscheulichkeit auch über diesen Bereich Auskunft. Sie sind einer

der größten Schätze des Drachenvolkes und wer darin seine Abstammung finden kann, trägt oft den Namen des Drachen als Teil seines Familiennamens.

Sprache

Drak'khal, die Sprache der Drak'khir, ist aus dem Phyreis entstanden, der Sprache, die Arkandos von Midia sein Volk gelehrt hat. Über die Jahrhunderte ist daraus eine eigenständige Sprache gewachsen, die einen harten, schnarrenden Klang besitzt.

Das Schriftbild des Drak'khal besteht aus eckigen, scharfkantigen Runen, die oft Waffen zieren oder in Stein geritzt werden. Der Kodex der Drachenkinder, den man in Stahl geschrieben hat, ist ein beeindruckendes Beispiel für die Nutzung dieser Schrift auf beständigen, harten Materialien. Dies stellt ein recht häufiges Einsatzgebiet dar, denn es drängt die Drak'khir oftmals danach, Dinge für die Ewigkeit festzuhalten.

Spielwerte

Drak'khir Frauen erreichen eine beachtliche Körpergröße, die zwischen 1,70 und 1,90 m angesiedelt ist. Männer übertreffen dies noch mit einer Größe zwischen 1,90 und 2,10 m.

Das Blut der Drachen gibt ihnen eine erhöhte Lebenserwartung. Drak'khir können bis zu 300 Jahre alt werden, gelten mit 18 Jahren als reif genug, um als Erwachsene angesehen zu werden.

Ihre körperliche Statur gewährt ihnen einen Bonus von +1 auf ihre Muskelkraft.

Zudem können ihre Schuppen auf natürliche Weise den erlittenen Schaden reduzieren - jeder bei einem Drak'khir verursachte Schaden, wird um 4 Punkte reduziert.

Ihre Krallen und sogar ihre Zähne sind furchterregende Waffen. Setzt eine Drak'khir die

Krallen ein, so verursachen sie einen Schaden von IW6 pro Punkt ihrer Muskelkraft. Auch die Zähne schlagen mit immerhin IW6 Schadenspunkten zu.

Jeder Drak'khir erwählt sich im Laufe seines Lebens eine bevorzugte Waffe, die als Verlängerung seiner Arme angesehen wird. Kämpft er mit dieser, so erhöht sich der Schaden bei jedem damit ausgeführten Schlag um einen Wert von 6 Schadenspunkten.

Um im Spiel einen Drak'khir zu verkörpern, müssen 2 Vorteilsunkte eingesetzt werden.





Fae

Schatten und Licht

Einst, als die Welt erst neu geboren war und Arydnea und Berenëus das Schicksal der neuen Schöpfung in die Hände ihrer Töchter legten, herrschte Einigkeit zwischen Licht und Schatten.

Eriadne und Shirashai waren einander so nah, wie es nur zwischen Schwestern möglich ist. Ihre Seelen waren eins. Es bedurfte keiner Worte zwischen ihnen, denn ihr Band war so stark, dass sie stets wussten, was die andere fühlte.

Es gab niemals Zwietracht, nie fiel ein böses Wort. Die Göttinnen waren unzertrennlich, voller Freude und Aufregung über das Geschenk, das ihnen gegeben worden war. Bald schon machten sie sich daran, gemeinsam das erste Leben zu schaffen, das auf Niel'Anor erwachen sollte.

Für lange Zeit überlegten sie, welche Kreaturen ihre Welt bewohnen sollten und als ihre Entscheidung gefallen war, verbanden sich die Kraft des Lichtes und die Macht der Schatten, um ein neues Geschöpf zu erwecken, in dessen Augen das Licht der Sonne und der Sterne leuchtete.

Fae. So nannten sie das unschuldige Wesen. Und es verband die besten Eigenschaften der Göttinnen in sich. Shirashais Anmut war ihm gegeben und Eriadnes Sanftmut. Ihrer beider Klugheit und Schönheit. Und sie trugen das Leben in die noch unbevölkerte Welt, die ihnen zu eigen sein sollte.

Lange war es den Schwestern genug, ihre Schöpfung dabei zu beobachten, wie sie wuchs und gedieh, ihre Welt mit Licht und Lachen erfüllte und ihr Dasein erschien ihnen perfekt. Doch eines Tages geschah es, dass die Kinder der Sterngeborenen in Dol'Shanor erschienen, um fortan die Herrschaft über Niel'Anor mit den Göttinnen des Lichtes und des Schattens zu teilen.

Aber Shirashai gefiel es nicht, dass andere Götter neben ihnen über diese Welt herrschen sollten, die ihnen doch von ihren Eltern gegeben worden war. Eriadne allerdings erkannte ihr Recht an, denn schließlich waren es die Sterngeborenen gewesen, die Niel'Anor errichtet hatten und so konnten sie ihnen diesen Wunsch nicht verweigern.

Zum ersten Mal fielen böse Worte zwischen Eriadne und Shirashai und ein dünner Riss erschien in dem Band, das sie stets vereint hatte. Trotzdem waren sie es bald leid, der anderen zu grollen und sie versuchten, den Streit zu vergessen. Für eine Weile gelang es ihnen auch tatsächlich und sie fanden wieder zueinander.

Doch dann betrat Narion zum ersten Mal die Hallen Dol'Shanors und weckte unbekannte Gefühle in den jungen Göttinnen. Das Verlangen hielt Einzug in ihre Herzen, eine neue Empfindung, die letztlich die Kluft zwischen ihnen vergrößern sollte.

Auch Narion fand Gefallen an den schönen Schwestern. Doch während er Shirashais Gesellschaft schätzte und genoss, war es Eriadne, die Leidenschaft in ihm entfachte. Ihre Gegensätzlichkeit verwandelte sich in Anziehung, aus der das tiefe Gefühl der Liebe erblühte.

Aber Shirashai vermochte es nicht, sich über das Glück ihrer Schwester zu freuen. Eifersucht quälte sie und verdunkelte ihr Herz. Die stolze Göttin konnte es nicht verwinden, dass der Gott des Feuers ihre Zuneigung nicht erwiderte und sich für ihre Schwester entschieden hatte. Und auch diese schien Shirashai vergessen zu haben, suchte nur noch selten ihre Nähe.

Während Narion und Eriadne zu einer untrennbaren Einheit zusammenwuchsen, pflanzte sich ein schmerzender Stachel des Hasses in Shirashais Brust, der sie nicht mehr zur Ruhe kommen ließ und sie langsam vergiftete.

Die Göttin der Nacht sehnte sich nach Rache. Sie wollte ihre Schwester fallen sehen, so wie sie von ihr fallen gelassen worden war. Eriadne, der man mehr Liebe und Achtung entgegenbrachte und deren Rat man suchte, die so hell leuchtete, während sie selbst in der Dunkelheit unsichtbar blieb.

Doch eines Tages, das schwor sie sich, würde sie über die Göttin des Lichtes triumphieren und dann sollte diese erkennen, wie es war, ein Schatten zu sein. Und als Shirashai diese Worte sprach, splitterte das Band zwischen den Schwestern wie Glas, das zu Boden fiel und zersprang in tausend Scherben.



über Fae

Das Volk der Fae wurde geschaffen, um über Niel'Anor zu herrschen. Die ganze Welt sollte ihnen gehören und nach ihrem Willen gestaltet werden.

Und tatsächlich waren sie es, die für lange Zeit den Lauf der Dinge bestimmten. Noch heute weiß man von der Großartigkeit ihrer Städte zu erzählen, von den Wundern, die sie Niel'Anor geschenkt haben und dem Frieden, der unter ihrer Herrschaft blühen durfte.

Doch dann kam eine rätselhafte Krankheit über das Feenvolk, die so lange wütete, bis ihr Reich zerfiel und in Trümmern lag. Sie löschte erbarmungslos den größten Teil dieses mächtigen Volkes aus, bis seine Zahl so klein geworden war, dass die Überlebenden dazu gezwungen waren, sich aus der Welt zurückzuziehen.

Heute erblickt man nur noch Geisterstädte und Ruinen, wo einst das größte Reich zu finden war, das jemals auf Niel'Anor bestanden hat. Nie haben sich die Fae von dieser schrecklichen Katastrophe erholt und so leben sie heute in den Überresten ihrer Heimat, in Städten, die nur noch zur Hälfte bewohnt werden können.

Noch immer sind dies wundersame Orte, die einem Traum entsprungen scheinen. Doch kein Fremder darf ihre Grenzen passieren und nur selten verlassen die Fae ihren Lebensraum, um sich unter die Sterblichen zu mischen.

Erscheinungsbild

Man sagt, dass der Anblick eines Fae so überwältigend ist, dass man sich von ihm abwenden muss, weil seine Schönheit sonst nicht zu ertragen ist. Natürlich hat der Rückzug der Fae in dieser Hinsicht zu einer blühenden Legendenbildung geführt, die auch dadurch genährt wird, dass die wenigsten Wesen jemals einen Angehörigen dieses Volkes zu Gesicht bekommen haben. Selbst unter den Elfen lebt niemand mehr, der sich noch an die Herrschaft der Fae zu erinnern vermag. Zu weit liegt die Zeit ihres Verschwindens in der Vergangenheit.

Dennoch sind Fae beeindruckende Kreaturen, deren Aura erhaben und einschüchternd ist. Es beginnt bereits bei ihrer körperlichen Größe, die sie viele Völker Niel'Anors überragen lässt. Ihre Beine sind lang, ihre Körper so schlank, dass sie zerbrechlich wirken. Ihre Rundungen sind nicht stark ausgeprägt und eindrucksvolle Muskelpakete sucht man vergebens.

Schmale Gliedmaßen und grazile Finger verstärken den Eindruck der Fragilität zudem um ein Vielfaches. Noch dazu ist die Art ihrer Bewegung anmutig, ohne Hast oder Unsicherheit.

Ihr Auftreten ist von Selbstvertrauen erfüllt, ihre Ausstrahlung majestätisch. Sie fordern allein durch ihre Erscheinung Respekt ein, werden von einem Leuchten umgeben, das sie wie höhere Wesen erscheinen lässt.

Man nennt dieses Phänomen das Licht Eriadnes, wobei es sich weniger um einen wahrhaftigen Schein im Sinne eines Lichtes als eher um ein Glühen ihrer Haut handelt, das von innen herausdringt. Diese ist hell und von einem goldenen oder silbernen Schimmer berührt, der sie wie in Kerzen- oder Mondlicht getaucht wirken lässt.

Die Gesichtszüge passen sich in ihrer Zartheit der körperlichen Form an. Oval geformt und schmal, mit geschwungenen, sanft getönten Lippen und zierlichen Nasen ist ihnen eine ätherische Schönheit gegeben, die von den großen, strahlenden Augen vollkommen gemacht wird.



Ihre Augenfarbe ist in den meisten Fällen von einem intensiven Blau oder See grün, seltener von einem rauchigen Grau, Türkis oder Violett.

Seidiges Haar umfließt ihre Gesichter. Es ist gleichermaßen oft glatt wie auch wellig, aber niemals stark gelockt. Männer und Frauen bevorzugen es, langes Haar zu tragen, gelegentlich lassen sie es bis in Höhe der Kniekehlen wachsen.

Um die langen Flechten zu bändigen, lieben weibliche Fae geflochtene Frisuren, schmücken sie mit Blüten, Bändern und Juwelen. Männer bevorzugen eine schlichtere Haartracht, nutzen Stirnreifen oder Lederbänder, um es aus der Stirn zu

halten. Traditionell wird sich in Kriegszeiten der Sitte des Kriegerzopfes als Zeichen der Kampfbereitschaft bedient, allerdings hat es

für die Fae seit langer Zeit keine Notwendigkeit mehr dafür gegeben.

Die Haarfarben der Fae beschränken sich auf silberne und goldene Tönungen oder ein tiefes Ebenholzscharz. Ihre Wimpern und die nach oben verlaufenden Brauen zeigen die gleiche Färbung, darüber hinaus ist ein Faekörper jedoch haarlos. Männer besitzen folglich auch keinen Bartwuchs. Tritt ein solcher auf, ist er ein sicheres Zeichen für unreines Blut.

Beide Geschlechter offenbaren gerne die spitz zulaufenden, länglichen Ohren eines Fae, betonen diese sogar noch durch Schmuck, der sie besser zur Geltung bringt.

Der ganze Stolz eines Fae ist aber an einer anderen Stelle zu finden. Es sind die durchscheinenden, schillernden Flügel, die aus ihrem Rücken wachsen und ihre Gestalt einrahmen. Farbe und Musterung sind bei jedem Fae individuell, wobei es innerhalb einer Familie gewisse Gemeinsamkeiten gibt, die ihren Stamm

auszeichnen.

Diese Flügel erlauben es ihnen, frei auf den Winden zu tanzen und entbinden sie von den Gesetzen der Schwerkraft. Es ist ein großes Unglück, wenn ein Fae ohne Flügel zur Welt kommt und sich ein Leben lang nach der Freiheit sehnen muss, die sie ihnen schenken.

Fae lieben prachtvolle Gewänder aus fließenden und durchscheinenden Stoffen oder Seide. Diese sind stets von einem eleganten Schnitt und niemals übermäßig verziert oder gemustert. Fae verabscheuen jegliche Art von Übertreibung, lieben Farben, allerdings auf eine pure Art und Weise.

Frauen tragen mit Vorliebe lange Kleider, die ihren Formen schmeicheln, während sich Männer in Gehröcke und hohe Stiefel von erlesener Qualität kleiden.

Auch Schmuckstücke sind dezent und bestechen durch eine schlichte Schönheit, nicht durch Prunk. Da sie ihre Schwingen für ihre größte Zier halten, bedarf es nur wenig anderer Mittel, um ihre Attraktivität in Szene zu setzen.

Fae sprechen mit sanften, ruhigen Stimmen, die nur dann laut und schneidend werden, wenn sie in Wut geraten oder ihre Emotionen aus ihnen herausbrechen. Ihr Lachen klingt perlend und rein, selbst wenn Spott darin mitschwingt.

Heimat

Fae konnten einst auf ganz Niel'Anor angetroffen werden und ihr Reich erstreckte sich über alle Kontinente. Heute sind davon nur wenige Städte geblieben, die noch bewohnt werden. Dafür sind Hinterlassenschaften der Fae an vielen Orten zu finden. Es sind Ruinen, Statuen unbekanntem Ursprungs oder andere Erinnerungen an die zerbrochene Welt des Feenvolkes.

Manche ihrer alten Städte bilden die Basis für die Heimat jener, die nach ihnen gekommen sind. Aus ihren Überbleibseln sind neue Reiche entstanden, in denen man sich der Fae kaum noch erinnern kann.

Die größte Konzentration des schwindenden Volkes findet sich in den Traumlanden, der im Norden Erianors gelegenen Urheimat der Fae. Dort erhebt sich noch immer die sagenumwobene Hauptstadt Dhear, die seinerzeit der Mittelpunkt des Faereiches gewesen ist und deren atemberaubende Pracht auf ganz Niel'Anor ihresgleichen sucht.

Trotzdem stehen auch in Dhear viele der Gebäude leer. Es gibt nicht mehr genügend Fae, um sie mit Leben zu erfüllen und immer wieder stirbt eine ihrer letzten Städte aus, wenn sich die Fae an einem anderen Ort zusammenziehen und ihre Heimat verlassen müssen.

Auch auf Beleriar gibt es noch eine Spur des Faereiches. Es ist die Stadt Vheala, verborgen in den Felsen eines kleinen Gebirges und von starker Magie geschützt, die dafür Sorge trägt, dass die letzten Fae an ihrem Rückzugsort in Ruhe existieren können.

Familie

Man nennt die Fae das schwindende Volk und tatsächlich ist ihre Existenz bedroht. Denn die geheimnisvolle Seuche, die so viele von ihnen ausgelöscht hat, hatte noch einen weiteren Nebeneffekt. Die Überlebenden sind seither zu einem großen Teil mit Unfruchtbarkeit geschlagen und nur wenige Fae, die dazu in der Lage sind, sich fortzupflanzen, sind geblieben. Nur ein Bruchteil von ihnen hat diese Katastrophe überlebt und war danach noch imstande dazu, Kinder zu zeugen. Warum diese Fae in Einzelfällen verschont geblieben sind, ist eines der Rätsel, die das Feenvolk bis heute nicht gelöst hat.

Dem Volk der Fae wird nur ungefähr alle hundert Jahre ein Kind geboren. Dies ist ein großes Ereignis, das für gewöhnlich alle Fae und die glücklichen Eltern nach Dhear an den Hof der Ewigen Königin zieht, um an den Feierlichkeiten teilzunehmen, die dieser erfreulichen Fügung folgen.

Es ist wie eine trotzig Reaktion gegen das grausame Schicksal, denn jedes Kind der Fae ist wie ein Triumph gegen das schleichende Aussterben des Volkes. Niemand versäumt es, dieses Wunder mit eigenen Augen zu sehen und ihm seinen Segen und seine Wünsche für die Zukunft zu überbringen.

Am Ende ruht auf den Schultern dieser Kinder die letzte Hoffnung auf den Fortbestand ihrer Art, denn sie sind die einzigen, die kein Zeichen des Verderbens tragen, das die Seuche über die Fae gebracht hat.

Fae sind Einzelgänger. Die Familie besteht und mit ihr auch eine Zusammengehörigkeit und ein gewisses Ansehen als Ganzes, doch sie hat kaum Einfluss auf das Dasein des Einzelnen. Für die Fae ist der Wert eines Individuums nicht an die Umstände seiner Geburt gebunden. Es ist an jedem, seinen eigenen Weg zu finden und in dieser Gesellschaft zu bestehen oder unterzugehen.

Sie gehen keine Ehen ein, entscheiden sich stattdessen, das Leben mit einem anderen zu teilen, brechen dieses Band jedoch, wenn sich die Liebe verliert. Es ist ihnen genug, einander Liebe und Treue zu versprechen, ohne dafür einen Segen zu benötigen. Es ist der freie Wille und die freie Wahl jedes Fae, aus einem solchen Schwur zu machen, was er für richtig hält. Manche Fae bleiben für immer zusammen, bei anderen schlägt die Liebe über die Jahrhunderte in Hass um und sie verbringen die Ewigkeit damit, sich für erlittenen Schmerz zu rächen.

Wesen

Die große Zeit der Fae ist vergangen. Ihr Reich liegt in Scherben. Geblieben ist nur der Schatten des früheren Glanzes, ein trauriger Rest des Volkes, das einstmals über Niel'Anor bestimmt hat.

Die Fae haben viel verloren. Und wo einst Freude geherrscht hat, liegt nun der leise Hauch der Melancholie in der Luft. Der tiefe Fall hat

Spuren hinterlassen. Fae sind unsterblich und so bleibt ihnen auch der Schmerz des Verlustes bis in alle Ewigkeit.

Ihre Gefühle sind tief, viel stärker als die Emotionen, die die anderen Wesen Niel'Anors in sich tragen. Sie sind zu bedingungsloser Liebe fähig, aber ebenso zu alles verschlingendem Hass.

Diese Empfindungen sind überlebensgroß und unauslöschlich in ihnen verankert. Es gibt Licht und Schatten in der Seele jedes Fae und es liegt an dem Einzelnen, welchen Weg er sich erwählt und was er über sein Leben bestimmen lässt.

Die einen geben sich der Dunkelheit hin, der Grausamkeit, die in ihnen allen lebt. Sie öffnen sich für Neid und Eifersucht, für Missgunst, Manipulation und Intrigen. Die anderen gehen den Weg des Lichts. Sie sind voller Sanftmut und Großzügigkeit, zu großen Opfern bereit, wenn es von ihnen verlangt wird. Sie folgen den Idealen einer Ritterlichkeit, die in der Welt beinahe ausgestorben ist.

Fae respektieren diese Wahl und urteilen nicht darüber, denn jeder von ihnen trägt die gleichen Anlagen in sich und weiß, dass sich ihr Gewicht im Laufe eines Lebens verschieben kann.

Man würde sie wohl altmodisch nennen. Fae scheinen in ihrer eigenen Zeit zu existieren, in einer Sphäre, die von der restlichen Welt gelöst ist. Sie begegnen einander mit altertümlich anmutenden Ritualen und Bräuchen, die seit Jahrhunderten gleich geblieben sind, einer Förmlichkeit, die erstaunlich ist.

Es ist der tiefe Respekt, den ein Fae Mann einer Frau entgegenbringt, um die er werben möchte, die Art, wie man das Haupt vor den Älteren neigt und ihren Worten gehorcht. Doch gleichzeitig sind sie von ihren Leidenschaften getrieben, zügellos und von dem Drang nach Freiheit beseelt.

Fae können aufbrausend sein wie ein Sturm und doch so ruhig und unergründlich wie ein tiefer See. Niemand vermag es, in ihre Seele zu

blicken und den Grund für ihr Handeln zu entschlüsseln. Sie wirken kühl und distanziert, scheinen über den Dingen zu stehen und verbergen ihre Gefühle gekonnt hinter einer ausdruckslosen Fassade, öffnen sich nur jenen, zu denen sie vollkommenes Vertrauen besitzen.

Es verlangt sie nicht nach Reichtum. Materieller Besitz ist ihnen gleichgültig, denn es gibt wenig, was Magie nicht zu erschaffen vermag. Doch Macht über ein anderes Wesen berauscht sie wie Wein.

Fae sind sprunghaft und launisch, widersprüchlich und nicht von Logik geleitet. Sie begegnen einander als ebenbürtig und verneigen sich allein vor der Ewigen Königin, der ersten Fae, die seit der Geburt des Volkes über sie wacht.

Ihre Gesellschaft fußt auf einer einfachen Basis. Der Älteste ist das Oberhaupt einer Familie und bestimmt über ihre Geschicke. Denn seine lange Lebenszeit und seine große Erfahrung verleihen ihm die Weisheit, die den Jüngeren fehlt.

Natürlich wird am Hofe der Königin um Macht und Einfluss gerungen, um die Vorherrschaft von Licht oder Schatten, die die Gesetze beeinflusst und somit auf das Leben aller Fae einwirkt. Jeder mag seine persönlichen Ziele verfolgen, ohne sich in die Karten blicken zu lassen und seine Beweggründe vollends zu offenbaren.

Politik findet dabei primär auf den großen Mitternachtsbällen statt, die im Wechsel von jeder Familie ausgerichtet werden und bei denen es ein beliebtes Spiel ist, neue Verbündete zu gewinnen, die das Gleichgewicht der Kräfte zu verschieben vermögen.

Doch nicht jeder Fae hegt Interesse an politischen Belangen und mischt sich in das große Spiel auf dem Tanzparkett ein. Es gibt genügend andere Dinge, die ihre Aufmerksamkeit fesseln können.

Jedem Angehörigen des Feenvolkes ist eine Neigung zu den magischen Künsten zu eigen, die viele wahre Magier hervorgebracht hat. Sie sind das einzige Volk, das den stetigen Strom der

Elemente in Vollkommenheit in sich spürt, ohne von dessen negativen Einflüssen betroffen zu werden.

Da Fae jede Fremdherrschaft ablehnen, werden auch ihre wahren Magier nicht katalogisiert. Fae glauben an ihr Geburtsrecht als das erste Volk Niel'Anors und unterwerfen sich niemandem. Ihre starke Magie schützt sie in einem Maße, das bislang jeglichen Eroberungsversuch vereitelt hat.

Und sie haben sich nicht in ihr Schicksal ergeben. Es gibt genügend mutige Fae, die dazu bereit sind, ihr Heimatland hinter sich zu lassen, um nach den Wurzeln des geheimnisvollen Fluches zu suchen, der ihr Volk in das Exil getrieben hat. Noch immer lebt die Hoffnung, die Fae eines Tages zu ihrer alten Größe zurückzuführen.

Beziehung zur Umwelt

Die Fae sollen herrschen und die anderen Völker ihnen Untertan sein. Bis heute hat dieser Grundsatz für sie nicht seine Gültigkeit verloren.

Fae sehen sich als unabhängig und nehmen keine Befehle entgegen. Es ist für sie eine Beleidigung, wenn jemand außerhalb der Ältesten ihres Volkes den Versuch wagt, ihnen zu befehlen.

Sie dienen nicht und erkennen keine andere Herrschaft an. Es schmerzt sie, an Bedeutung verloren zu haben und keinen Anteil mehr an der Welt zu besitzen, die sie geprägt haben, stattdessen ein Schattendasein zu führen und in Vergessenheit geraten zu sein.

Viele von ihnen treibt es dazu, Sterbliche als ihre Spielfiguren zu betrachten und ihnen mit der eleganten Grausamkeit einer Katze zu begegnen, die gewissenlos mit einer Maus spielt. Sie behandeln sie mit Herablassung und Arroganz, Verachtung und Überheblichkeit. Doch dahinter verbergen sich Wut und Verzweiflung über ein Schicksal, das unerklärlich geblieben ist.

Insbesondere das Volk der Elfen ist ihnen ein Dorn im Auge. Für die Fae sind sie kaum mehr als

Emporkömmlinge, die ihren Platz eingenommen haben, ein Abklatsch des Glanzes, der sie einst umgeben hat.

In der Welt der Sterblichen sind Fae wenig mehr als ein blasses Bild, das sie aus Geschichten kennen. Einige davon erzählen von den strahlenden, gütigen Wesen aus grauer Vorzeit. Andere berichten über arme Seelen, denen von dunklen, rachsüchtigen Geistern übel mitgespielt worden ist. Und in jeder davon ist ein Körnchen Wahrheit über das schwindende Volk zu finden.

Religion

Wahrscheinlich ist es einzigartig auf ganz Niel'Anor und nahezu undenkbar, doch Fae verehren Shirashai und Eriadne gleichermaßen. So wie Licht und Schatten in ihrer Seele nebeneinander vorhanden sind, so sehen sie die Schwestern als zwei Teile eines Ganzen, die erst zusammen vollkommen sind.

Es gibt für sie keine Trennung dieser Mächte und keinen Widerspruch. Beide Göttinnen haben sie erschaffen und so richten sie ihre Gebete an jede von ihnen. Mancher mag der einen oder anderen den Vorzug geben, ohne dabei einer von ihnen den Respekt zu verweigern. Es ist die persönliche Wahl, die jeder für sich treffen muss.

Allerdings wählen nur wenige Fae den Weg eines Geistlichen und verschreiben sich einer der beiden Göttinnen mit Leib und Seele. Sie errichten Tempel, die beiden Gottheiten zur gleichen Zeit geweiht sind und dort verrichtet jeder seine Gebete, wie es ihm beliebt und richtig erscheint.

Fae halten nichts von einem Vermittler, der zwischen ihnen und ihrer Gottheit steht. Sie ziehen es vor, ihre Zwiesprache nach ihrem eigenen Geschmack zu gestalten.

Allerdings hat die Seuche Zweifel nach sich gezogen, die dazu geführt haben, dass sich viele Fae von ihren Göttern abgewandt haben. Die Frage, warum Eriadne und Shirashai ein solches Schicksal für ihr erwähltes Volk zugelassen haben,

bewegt viele von ihnen. Und da eine Antwort ausbleibt, suchen viele Fae ihr Heil nicht mehr im Glauben.

Sprache

Faer, die Sprache der Fae, ist klangvoll und schmeichelt dem Ohr. Etwas machtvolles, uraltes schwingt in den Worten mit und verleiht ihnen Gewicht.

Das zugehörige Schriftbild mutet archaisch an und erinnert an verschlungene Runen, die miteinander verschmelzen.

Spielwerte

Fae sind etwas größer als ein durchschnittlicher Mensch. Frauen erreichen eine Größe zwischen 1,65 und 1,85 m, Männer überragen sie mit einer Körpergröße, die zwischen 1,80 und 2 m angesiedelt ist.

Das Feenvolk ist unsterblich und ähnelt darin den Elfen. Entsprechend gelten sie erst als Erwachsene, wenn sie für ein Jahrhundert auf der Welt weilen. Ein Fae kann getötet werden, einer Krankheit erliegen oder seinem Leben absichtlich und aus eigener Kraft ein Ende setzen, wenn er müde geworden ist. Doch seine natürliche Lebensspanne ist unbegrenzt.

Ein Fae, der sein Dasein beenden möchte, tut dies gemeinhin mit einem sanften Trank aus Silberlilienensaft, der ihn ohne Leiden einschlafen lässt. Es ist eine traditionelle Vorgehensweise der Fae, in der nichts Unehrenhaftes gesehen wird.

Ihre Ausstrahlung ist legendär und so erhalten sie natürlich einen Bonus von +1 auf dieses Attribut. Anders als bei anderen Völkern kann dieser Bonus dazu genutzt werden, die Dreiergrenze aufzuheben und in diesem Attribut schon bei der Charaktererschaffung einen Wert von 4 Punkten zu erreichen.

Ihre Flügel verleihen ihnen die Fähigkeit, sich in die Luft zu erheben und zu fliegen. Zwar sind sie im Grunde zu zart und zu klein, um das Körpergewicht eines Fae zu tragen, doch die

Schwinger verfügen über eine ihnen inwohnende Magie, die es dennoch erlaubt, die Grenzen des Möglichen zu umgehen.

In jedem Fae wohnt die magische Kraft der Schöpfung. Diese kann zwar nicht dazu genutzt werden, wirklich etwas zu erschaffen, doch sie ermöglicht ungeheuer glaubhafte Illusionen, die nicht nur die Augen, sondern auch alle anderen Sinne zu täuschen vermögen.

Wie stark eine solche Illusion ist und welche Ausmaße sie erreichen kann, liegt in der Willenskraft eines Fae begründet. Sie kann eine Fläche von bis zu 10 m² pro Punkt der Willenskraft einnehmen und sehr detailliert wirken. So mancher Fae hat damit zauberhafte Landschaftsmerkmale erschaffen, wie z. B. einen verzauberten Bereich innerhalb eines Waldes, in dem riesige Schmetterlinge über einem See aus Licht schweben. Andere haben sich darauf verlegt, das mächtige Abbild eines einzelnen Wesens ins Leben zu rufen, das offenbar atmen, nach dem Willen und den Gedanken des Fae kommunizieren und sich bewegen kann. Allerdings kann eine Illusion keinen Schaden verursachen und tatsächlich kämpfen.

Es ist allerdings nicht möglich, dass eine Illusion scheinbar intelligent agiert, wenn sich der Fae von ihr entfernt hat. Soll sie auf eine gewisse Weise handeln, die nicht allein in der ständigen Wiederholung zuvor festgelegter Abläufe besteht, muss der Fae in der Nähe bleiben, um sie zu kontrollieren.

Soll eine Illusion durchschaut werden, so wird erneut der Willenskraftwert zurate gezogen. Der Schwierigkeitsgrad für die Gegenprobe liegt in der Höhe der Willenskraft des Erschaffers, die mit 3 multipliziert wird.

Die Illusionen halten für bis zu 4 Stunden pro Willenskraftpunkt an und vergehen dann wieder. Zwar gibt es Erzählungen von Fae, die so mächtig waren, dass ihre Illusionen permanent

bestehen geblieben sind, doch dies sind Mächte, die keinem Spielercharakter offenstehen.

Will ein Fae eine Laufbahn als wahrer Magier einschlagen, so bezahlt er dafür nur 6 Punkte und wird nicht von dem Verlust der Weisheit betroffen, den andere Wesen erleiden. Ein Fae ist eine im höchsten Maße magische Kreatur, die die Ströme der Elemente in ihrem Blut trägt, ohne davon in irgendeiner Weise negativ beeinflusst zu werden.

Um einen Fae im Spiel zu verkörpern, müssen 3 Vorteilspunkte bezahlt werden.





Ki

Dämonenkind

Wanderer. So nannte man Jian-Yu. Denn seitdem er alt genug geworden war, um seinen eigenen Weg einzuschlagen, wanderte er ruhelos über das Land. Noch nicht einmal er selbst wusste, warum es ihn von Ort zu Ort zog und warum er niemals Ruhe fand. Aber wann immer er irgendwo verharnte, drängte es ihn danach, weiterzuziehen und sich auf die Suche nach etwas zu machen, das er nicht zu ergründen vermochte.

Doch als er in einem Kirschblütenhain auf das schöne Mädchen Mei-Lin traf und sich unsterblich in sie verliebte, sollte sich sein Leben für alle Zeit verändern. Mei-Lin war anders als alle Mädchen, die er kannte. Scheu und unschuldig, aber voller Lebensfreude, zog sie ihn unwiderstehlich in ihren Bann.

Endlich war Jian-Yu bereit dazu, sesshaft zu werden und sein Wandersleben aufzugeben, denn er war am Ende seiner Suche angelangt. Bald schon nahm er Mei-Lin zu seiner Frau und zog mit ihr in ein kleines Dorf, das nahe des Ortes ihrer ersten Begegnung gelegen war.

Doch es gab etwas, das sie vor ihm verbarg. Denn das schöne Mädchen war kein Mensch. Sie war eine Dämonin, die in jeder Nacht verschwand, um die Gestalt einer Füchsin anzunehmen und der Königin des Dämonenvolkes zu dienen, indem sie ihr Seelen brachte. Allein die Seele Jian-Yus hatte sie verschont, denn niemals hätte sie ihn zu betrügen vermocht.

Jian-Yu ahnte nichts von dem Geheimnis, das seine Frau vor ihm geheim hielt. Und Mei-Lin offenbarte es ihm nicht, denn sie fürchtete sich davor, dass er sie verstoßen würde.

Für eine lange Zeit gelang es ihr, alle zu täuschen und die Wahrheit für sich zu behalten. Selbst ihre Herrin, die nicht an ihrem Gehorsam zweifelte, wusste nicht, wo sie ihre Tage verbrachte. Doch als das Dämonenmädchen Jian-Yus Kind unter dem Herzen trug, erkannte die Dämonenkönigin, dass sie hintergangen worden war.

Sie bestrafte Mei-Lin erbarmungslos. Aber diese ertrug alles, ohne dass ein Schrei über ihre Lippen drang. Der Gedanke an ihren Liebsten und das ungeborene Kind ließ sie keine Schmerzen spüren. Erst, als die Dämonenkönigin offenbarte, was ihre tatsächliche Strafe sein sollte, lähmte sie das Entsetzen. Denn ihre Herrin forderte das Kind für sich.

Mei-Lin versuchte, sich zu widersetzen, doch sie wusste, dass sie unterliegen würde. Zu groß war die Macht, die die Dämonenkönigin über sie besaß. Also bat das Mädchen um eine letzte Gunst. Noch einmal wollte sie zu Jian-Yu zurückkehren, um sich von ihm zu verabschieden. Dann würde sie der Königin die Seele des Kindes bringen und der Welt der Menschen für alle Zeit den Rücken kehren.

Die Königin willigte amüsiert ein, denn sie wusste, dass der Ruf der Geisterwelt zu stark sein würde und Mei-Lin in ihre eigene Welt zurückkehren musste. Niemals wäre sie stark genug, um ihr lange zu widerstehen. So gewährte sie ihr diese Gnade, um sich an dem Leid ihrer Dienerin zu weiden, da sie wusste, dass es ihren Schmerz verlängern würde.

So ging Mei-Lin ein letztes Mal zu ihrem geliebten Mann zurück. Doch es lag nicht in ihrer Absicht, sich von ihm zu verabschieden. Sie hatte die Königin betrogen.

Tag für Tag kämpfte sie gegen den Sog an, der sie in die Welt der Geister zurückziehen wollte und in jeder Nacht wurde sie schwächer. Keiner der Ärzte, die Jian-Yu rief, konnte etwas gegen die rätselhafte Krankheit ausrichten, die seine Frau befallen hatte. Und stetig schwand sie vor seinen Augen ein wenig mehr.

Aber Mei-Lin gab nicht auf, denn sie wusste, was auf dem Spiel stand.

Endlich war der Tag gekommen, an dem sie einem wunderschönen, kleinen Mädchen das Leben schenkte. Und Jian-Yus Freude war trotz der Sorge um seine Frau groß. Er ahnte nicht, dass er sie zum letzten Mal sehen würde, als er sich in der Nacht an ihrer Seite niederlegte.

Mei-Lin aber spürte, dass die Zeit des Abschieds gekommen war. Und so küsste sie den schlafenden Jian-Yu ein letztes Mal und legte ihm die gemeinsame Tochter in den Arm. Sie würde in die Geisterwelt zurückkehren und alle Strafen der Königin ertragen, denn sie wusste, dass ihre Tochter in Jian-Yus Obhut in Sicherheit war.

Ein Lächeln spielte um ihre Lippen, als sie leise die Tür hinter sich verschloss. Niemals würde die Seele ihrer Tochter der Königin der Dämonen gehören.



über Ki

Ki sind kein Volk im eigentlichen Sinne. Sie sind Abkömmlinge des Dämonenvolkes, das Huan-Wei, das Land der Kirschblüten, sein Heim nennt. Früchte einer verbotenen Verbindung zwischen Mensch und Dämon.

Ki sind Halbwesen. Sie sind nicht besonders häufig anzutreffen und gehören weder der Welt der Menschen noch der Welt der Dämonen an. Es sind Grenzgänger, die die Welt der Geister zu betreten vermögen, Wesen, die oftmals ein Leben in Einsamkeit wählen, da es für sie kein Zuhause gibt. Manchmal sieht man sie die Grenzen überschreiten. In einem Augenblick sind sie noch für das sterbliche Auge erkennbar, im nächsten durch ein Portal in das Dämonenreich verschwunden, so als seien sie einfach unsichtbar geworden.

Menschen empfinden sie als beunruhigend und halten sich von ihnen fern, ohne den Grund dafür zu verstehen. Dämonen trachten nach ihren kostbaren Seelen, nehmen große Mühen auf sich, um Ki in ihre Arme zu locken und sie sich einzuverleiben.

Manchmal verdingen sich Ki als Dämonenjäger, um diese Kreaturen aus der Welt der Menschen zu verjagen und die Sterblichen vor ihnen zu

schützen. Andere sind von der Welt der Geister fasziniert und sehnen sich danach, ein Teil von ihr zu sein, keine Wanderer zwischen den Welten, sondern Wesen, die fest an einen Ort gehören.

Ki tragen gespaltene Seelen in sich und dies prägt ihr Dasein in vielen Belangen. Es sind zu meist keine glücklichen Individuen, denn das dämonische Erbe erweist sich nur in wenigen Fällen als Gewinn.

Erscheinungsbild

Das Äußere eines Ki gleicht den Kindern des Drachen, von denen sie abstammen. Wenig weist auf den ersten flüchtigen Blick auf die besonderen Umstände ihrer Geburt hin.

Sie besitzen die Statur eines Menschen mit allen Unterschieden, die diesem Volk gemein sind. Ihr Haar ist meist glänzend schwarz und glatt. Nur in wenigen Fällen zeigt sich in einer weißen Färbung die nichtmenschliche Abstammung.

Ihre Gesichter wirken breit. Flache Nasen und zarte Lippen sind die Regel, starke Wangenknochen eine oftmals vorherrschende Eigenheit. Die Haut ist hell und tendiert zu einer leicht gelblichen Farbe. Zudem besitzen sie die typischen mandelförmigen Augen, die die Bevölkerung Huan-Wei kennzeichnen.

Hier findet sich ein erster Hinweis auf ihre übernatürliche Abstammung. Denn die Augenfarbe eines Ki unterscheidet sich von den meist dunklen Augen ihrer menschlichen Ahnen. Bei manchen glimmt ein rötlicher Schimmer darin, andere lassen eine besonders leuchtende Augenfarbe erkennen, die man auf natürlichem Wege nur selten erlangt. Sogar das Phänomen blind wirkender, weißer Augen ist bekannt. Öfter verursachen diese einen Moment des Schreckens bei einer ersten Begegnung, wenn sie sich wider Erwarten als sehend erweisen.

Die meisten Ki besitzen auf irgendeine Weise



eine äußerliche Besonderheit, die sie ihrem dämonischen Elternteil zu verdanken haben und die dessen wahre Gestalt auszeichnet. Die verkümmerten Flügelansätze und spitzen Zähne eines Fledermausdämonen, die pelzigen Ohren eines Fuchses oder Hasen, sogar die Schuppen einer Schlange - die Möglichkeiten sind vielfältig.

Diese Zeichen sind niemals allzu stark ausgeprägt, doch wer sie nicht zu verbergen vermag, wird schnell für einen Dämonen gehalten und findet sich bald auf der Flucht vor einem wütenden Mob.

Die meisten Ki sind sehr darauf bedacht, ihre Herkunft zu verbergen, um ein geringes Maß an Akzeptanz zu erlangen oder zumindest keine Panik auszulösen. Die Menschen Huan-Wei sind überaus abergläubisch und begegnen weder Dämonen noch ihrer Brut mit Freundschaft.

Das Erscheinungsbild eines Ki weist die wundervolle Vielfalt auf, die dem Menschevolk gegeben ist. Ob groß oder klein, dick oder dünn, schmal oder muskulös - es gibt kein festes Bild, das ein solches Wesen prägt. Viele von ihnen besitzen allerdings aufgrund ihres Betätigungsfeldes einen definierten, eher schlanken Körperbau und sind vergleichsweise klein.

Die Art ihrer Kleidung und ihrer Haartrachten ist normalerweise ihrem Lebensraum angepasst und unterscheidet sich nicht von dem Äußeren eines gewöhnlichen Menschen. Manche bevorzugen Schlichtheit, andere legen eine Vorliebe für teure Gewänder an den Tag. Manche tragen das Haar lang, andere bevorzugen einen kurzen Schnitt. Zöpfe sind bei beiden Geschlechtern beliebt und Männer rasieren sich häufig den Schädel oder belassen nur einen dünnen Zopf auf ihren Köpfen.

Heimat

Ki entstammen dem Land Huan-Wei, das man gemeinhin als das Land der Kirschblüten kennt. Die größte Ansammlung dieser Wesen findet man entsprechend innerhalb seiner Grenzen, wenn-

gleich ihre Zahl sehr klein ist. Tatsächlich gibt es nur eine Handvoll Ki, und da diese sich nur mit Menschen fortpflanzen können und ihr Erbe dabei immer weiter schwindet, ist nicht damit zu rechnen, dass sich an diesem Zustand etwas ändert.

Allerdings sind sie nicht an ihre Heimat gebunden. Viele Ki sind ebenso reisefreudig wie die restlichen Bewohner dieses Landes. Einige entfliehen sogar dem Ort ihrer Geburt und begeben sich auf Wanderschaft, weil sie glauben, an einer anderen Stelle ihr Glück finden zu können, wo ihr Umfeld nicht von Aberglauben und Vorurteilen beeinflusst wird.

Familie

Das Land der Kirschblüten verfügt über einen reichhaltigen Schatz an Legenden und Erzählungen, die von der Liebe zwischen Menschen und Dämonen berichten. Es besteht unbestreitbar eine Faszination und eine starke gegenseitige Anziehung, doch leider nehmen diese Geschichten selten ein glückliches Ende.

Ki sind das Ergebnis dieser Liebschaften und wachsen beinahe nie in einer glücklichen Familie heran. Meist existiert für sie nur der menschliche Elternteil und sie lernen den Dämonen niemals kennen.

Viele durchstreifen die Geisterwelt auf der Suche nach ihren verlorenen gegangenen Wurzeln und leiden ein Leben lang unter ihrem geteilten Blut. In der Folge sind sie bindungsscheu und meiden tiefe Gefühle oder feste Beziehungen. Sie offenbaren sich nicht, aus Angst vor Ablehnung, wenn sie sich als das zu erkennen geben, was sie wirklich sind.

Finden sie trotzdem Liebe, so neigen sie dazu, ihr Glück mit aller Macht festzuhalten und es gegen jede Bedrohung zu verteidigen. Allerdings gibt es auch genügend Ki, die genau das Gegenteil tun und ungewollt ihr eigenes Leben und das derjenigen, die ihnen nahe gekommen sind, zerstören.

Wesen

Ki sind zerrissene Kreaturen. Sie wandern ruhelos durch die Welt und sind nirgends zuhause. Der Ruf der Geisterwelt zieht sie immer wieder in die Nähe der Dämonen, wenngleich sie nur allzu genau wissen, dass dort große Gefahr auf sie lauert. Denn Dämonen spüren instinktiv, dass ihr Blut in den Adern der Ki fließt und es verlangt sie nach diesen geteilten Seelen, die große Macht verleihen.

Ein Dämon vermag es nicht, sich die Kräfte von seinesgleichen einzuverleiben. Doch die menschliche Seele, die ein Ki in sich trägt, besitzt einen Teil dieser Kraft und sie wird dadurch für sie erreichbar. Allerdings muss ein Ki, ebenso wie ein Mensch, seine Seele freiwillig aufgeben, denn Dämonen sind nicht dazu in der Lage, eine Seele einfach zu stehlen.

Also versuchen sie es mit Täuschung, Betrug, Verführung oder Versprechen, suchen die Nähe der Ki, wann immer sie einen in ihrer Nähe fühlen können. Viele Ki nutzen dies, um Jagd auf das Dämonenvolk zu machen. Sie versuchen, andere Wesen davor zu bewahren, ihr Schicksal zu teilen und zu einem heimatlosen Geschöpf zu werden, dessen Dasein nur wenig Glück bereithält.

Ki sind häufig ernsthaft und nicht wenige spüren Verbitterung über ihr Los. Ihre Aura verleiht ihnen in vielen Fällen einen schlechten Ruf, der ihnen anhaftet, wohin auch immer sie gehen.

Menschen spüren instinktiv ihr dämonisches Erbe, reagieren mit Angst und Abstand auf diese Kreaturen. Nur die wenigsten wagen es, offen auf einen Ki zuzugehen und die Warnungen ihres Verstandes in den Wind zu schlagen.

Ki, die ihre Berufung im Weg eines Dämonenjähgers finden, sind an Waffen und Kampfkünsten interessiert. Sie kennen Mittel und Wege, um einem solchen Wesen entgegenzutreten und den Sieg davonzutragen, schleppen eine Menge magischer Symbole und Schutzutensilien mit sich herum.

Selten bleiben sie lange an einem Ort, verschwinden wieder, wenn ihr Werk getan ist und die Bedrohung aus der Welt geschafft ist. Sie sind die einsamen Streiter gegen das Unheil, Helden wider Willen, die nicht abwarten, ob ihre Taten irgendwann stärker wiegen als der Makel, der ihnen anhaftet. Sie erwarten keine Freundlichkeit, da ihnen von Kindesbeinen an nur wenig davon entgegengebracht wird.

Allerdings gibt es auch jene Ki, die sich von Dämonen fasziniert zeigen und ihre Freundschaft suchen, die sich diesen Kreaturen näher fühlen als den Menschen. Sie können das Dämonenvolk spüren, wenn es sich in ihrer Nähe aufhält, und suchen es manchmal sogar aus eigenem Antrieb. Manche dieser Ki weisen eine Affinität zu den magischen Künsten auf, andere verschreiben sich der Hexenkunst, denn oft ist ein großes magisches Talent in ihnen verankert, das ihnen von ihrem dämonischen Elternteil geschenkt worden ist.

Und schließlich gibt es noch eine letzte Gruppe der Ki, die versucht, das Leben eines gewöhnlichen Menschen zu führen und das dämonische Erbe zu unterdrücken. Diese Versuche sind oft zum Scheitern verurteilt, da Dämonen immer wieder ihren Weg kreuzen und manchmal ihr ganzes Leben nachhaltig auf den Kopf stellen. Trotzdem versuchen sie eisern, den Ruf der Geisterwelt zu ignorieren und zu verstecken, was in ihnen schlummert.

Viele Ki suchen eine Zuflucht in der Perfektionierung ihrer Talente. Sie sind ehrgeizig und legen eine starke Verbissenheit an den Tag, die dem Willen entspringt, ihren Wert zu beweisen.

Beziehung zur Umwelt

Ki schließen nur schwer Freundschaften und sind lange Zeit vorsichtig, bis sie jemanden als ihren Freund bezeichnen. Sie vermeiden es, sich in tiefe Beziehungen zu verstricken und halten Kontakte oberflächlich.

Ihre Umwelt macht es ihnen leicht, Abstand zu halten. Zwar vermag sie es nicht, den Grund für das mulmige Gefühl zu benennen, das ein Ki in ihr verursacht, doch die Tatsache, dass ein solches vorhanden ist, ist für viele mehr als ausreichend, um sie zu meiden.

Bewegt sich ein Ki für längere Zeit im gleichen Kreis, machen oftmals Gerüchte und Andeutungen die Runde, die sich irgendwann verselbstständigen und ihn wieder in die Ferne treiben. Bereits in der Kindheit sind sie Außenseiter und Sonderlinge, die wenig Anschluss finden und ihre Zeit allein verbringen müssen. Gerne werden sie beschimpft und gemieden und erfahren nur von ihrem Elternteil Liebe. Es dauert lange, bis sie ein Selbstbewusstsein entwickeln und nur die wenigsten Ki gehen offen auf andere Wesen zu.

Doch gerade, weil man ihnen so wenig Freundlichkeit schenkt, ist sie für Ki umso kostbarer. Für wahre Freunde, die sie als das akzeptieren, was sie sind, würden sie alles tun.

Bringt ihnen ein Fremder keine Vorsicht und keine Vorurteile entgegen, sondern geht vorurteilsfrei auf sie zu, reagieren viele Ki mit Erstaunen und einer gewissen Fassungslosigkeit. Natürlich lässt sie dies für Betrüger und die Einflüsterungen der Dämonen überaus anfällig werden.

Doch wohin ein Ki auch immer gehen mag, niemals offenbart er freiwillig, was er ist. Denn die Reaktion auf einen halben Dämonen fällt in der Regel kaum besser aus als jene, die einem echten entgegengebracht wird.

Religion

Ki übernehmen im Allgemeinen die religiösen Bräuche ihres menschlichen Elternteils. In Huan-Wei ist dies größtenteils die Verehrung der Ahnen und ihrer Geister, derer man in vielen Ritualen gedenkt.

Die Götter Niel'Anors sind den Kindern des Drachen fremd und erfahren keine Verehrung auf direktem Wege.

Sprache

Ki verwenden keine eigene Sprache. Sie verständigen sich in Huan-Wei, das man im Land der Kirschblüten spricht, und nutzen das zugehörige, komplexe Alphabet. Einige von ihnen lernen zudem das Ki-Sai, die Sprache des Dämonenvolkes.

Spielwerte

Weibliche Ki sind mit einer Körpergröße zwischen 1,45 und 1,65 m relativ klein. Männer werden mit 1,55 bis 1,75 m nur geringfügig größer.

Sie gelten mit 18 Jahren als erwachsen, können allerdings mit einem Höchstalter von 150 Jahren um einiges älter werden als ein gewöhnlicher Mensch.

Ihr stark ausgeprägter Willen gibt ihnen einen Bonus von +1 auf ihre Willenskraft.

Wo auch immer ein Ki sich bewegt, besteht eine Chance von 25%, dass er die Anwesenheit eines Dämonen spürt oder ein Portal in die Geisterwelt finden kann. Sucht er aktiv danach, erhöht sich diese Chance auf 50%.

Erkennen sie ein solches Portal, können sie es mühelos passieren, um in die andere Welt zu wechseln. Auf einen Beobachter würde dieser Vorgang wirken, als ob sie einfach aus heiterem Himmel spurlos verschwinden. Allerdings dürfen sie sich nicht zu weit von dem Portal entfernen, wenn sie es zu ihrer Rückkehr benutzen wollen oder müssen eine Markierung anbringen, um es identifizieren zu können.

Ein Ki, der über eine Karte bestehender Portale in die Geisterwelt verfügen kann, ist auf diese Art und Weise in der Lage, große Entfernungen in kurzer Zeit zu überbrücken und an einem Ort ein Portal zu betreten, um es an einem anderen wieder zu verlassen. Dies erfordert natürlich eine sehr



genaue Kenntnis der Geisterwelt und der jeweiligen Portalstandorte.

Ki gebieten über eine große innere Kraft, die es ihnen ermöglicht, eine Kraftwelle von sich zu schleudern. Diese ist unsichtbar und wirkt wie ein heftiger Stoß, der bis zu IW6 Schadenspunkte pro Punkt ihrer Willenskraft erreichen kann. Diese Fähigkeit kann einmal am Tag pro Punkt des Konstitutionswertes angewandt werden und besitzt eine Reichweite von bis zu 5 m.

Allerdings besitzen Ki eine schlechte Aura, die ihnen die Interaktion mit anderen Wesen erschwert. Jede ihrer sozialen Aktionen wird stets mit einem Abzug von -2 belegt.

Wer im Spiel einen Ki verkörpern möchte, muss dafür 2 Vorteilspunkte ausgeben.

Maigaar

Die Tränen des Mondes

Chandhavari liebte die Nacht. Sie erblühte im Mondschein wie eine kostbare Blume, die ihre Blätter erst dann öffnete, wenn sie von dem silbernen Licht berührt wurde. Nichts erschien ihr schöner als die Welt, die wie aus purem Silber gegossen still zu ihren Füßen lag. Und so stand sie stets an den weiten, offenen Fenstern ihres Palastes, um hinauszublicken und über die dunkle Welt zu wachen.

Chandhavari war allein, doch sie spürte es kaum. Die Gesellschaft der Sterne war ihr genug, und wenn sie zu ihnen sprach, fühlte sie keine Einsamkeit mehr. Sobald das erste Licht des Tages über die Welt hinwegglitt, begab sie sich zu Ruhe, um erst dann wieder zu erwachen, wenn es an der Zeit war, den Mond aufgehen zu lassen.

Doch eines Tages bemerkte sie den leichten Schimmer der Farben, der das Silber des Mondes zum Verblassen brachte, denn Chandhavari hatte sich verspätet und die Sonne begann bereits, ihre Runde über den Himmel zu ziehen. Neugierig wandte sie den Blick nach draußen und ihr Atem stockte, als sie zum ersten Mal Suraijans gewahr wurde, der Niel'Anor in das Licht des Tages tauchte. Und auch Suraijans Augen fielen auf das Antlitz Chandhavaris und eine tiefe Liebe erblühte in seinem Herzen, denn noch nie zuvor hatte er eine solche Schönheit gesehen.

Die Welt schien für einige lange Augenblicke stillzustehen. Doch viel zu schnell setzte sie ihren Lauf wieder fort und Chandhavari verging, so wie der Mond schwinden musste, wenn die Sonne die Herrschaft übernahm.

Von da an fand Chandhavari in den Nächten keine Ruhe mehr, den sie sehnte das Zwielflicht herbei, das die Hoffnung auf ein Wiedersehen mit Suraijan mit sich trug. Doch niemals war ihre gemeinsame Zeit von Dauer. Nur wenige Momente währte sie, wenn sich der Tag in die Nacht und die Nacht in den Tag wandelte. Denn so wie Chandhavari der Mond war, so war Suraijan die Sonne und so gab es für beide keine Möglichkeit, ihr Dasein miteinander zu teilen. Und mit jeder Dämmerung wuchs ihre Sehnsucht noch stärker an, bis sie so unermesslich schien wie die Weite des Universums.

Die kostbaren Augenblicke verflogen in Windeseile und wann immer sie sich trennen mussten, schien der Schmerz unerträglich. Bittere Tränen rannen aus Chandhavaris Augen und fielen auf die Erde nieder, wo sie sich mit dem Staub vermischten und eine Lache bildeten. Da richtete sich ihr Blick auf das Wasser und sie erblickte ihr Spiegelbild auf der glatten Fläche.

Staunen zierte Chandhavaris Antlitz, als sie zum ersten Mal ein Abbild ihres Selbst sah und plötzlich wusste sie, was sie zu tun hatte. Ihre Hände griffen nach dem weichen, lehmigen Boden und formten daraus ein Wesen, das ihr nachempfunden war. Und als sie es vollendet hatte, bildete sie ein Zweites, das die Züge Suraijans trug.

Schließlich hauchte sie den beiden Kreaturen den Atem des Lebens ein, und als Suraijan die Sonne am Horizont erscheinen ließ, zeigte sie ihm, was sie erschaffen hatte. Auch dieser berührte es mit seinem Licht, damit es am Tage existieren konnte und ihm sowohl das Licht des Mondes als auch das Licht der Sonne gehören würde.

Denn auch wenn sie einander nur im Zwielflicht berühren durften, so würden sie doch von nun stets das Abbild des anderen auf der Welt erblicken, das ihnen Trost spendete und die Einsamkeit linderte, bis sie einander wieder in den Armen halten durften.



über Maiyaar

Sie sind das herrschende Volk des Landes Mhadri, die Abbilder der Mondgöttin Chandhavari und des Sonnengottes Suraijan, geschaffen aus ihren Tränen und dem Staub ihrer Heimat. Sie sind ein Volk von Dichtern und Künstlern, das die schönen Seiten des Lebens genießt und sich einer hohen Kultur erfreut. So exotisch, dass man den Blick kaum von ihnen abzuwenden vermag und im restlichen Niel'Anor so selten, dass man sie fast ausschließlich aus Geschichten kennt.

Die Paläste ihrer Heimat, der betörende Blütenduft ihrer Gärten, aber auch ihre wagemutigen Krieger und schönen Frauen sind der Stoff, aus dem zahlreiche Legenden gewoben sind.

Man wisperst über das gewaltige Heer, die Soldaten, die auf bunt bemalten und geschmückten Elefanten in die Schlacht ziehen, weiß von den schönen Tänzerinnen zu erzählen, die mit Gold überschüttet werden, nur um ein einziges Mal am Hofe eines der Könige Niel'Anors zu tanzen.

Es bedarf noch nicht einmal mehr der Geschichte um ihre Abstammung, um in ihnen höhere Wesen zu sehen, denn wer eine Maiyaar Frau zu Gesicht bekommt, wenn sie ihren Schleier lüftet, hegt keinen Zweifel mehr daran, dass sie das Spiegelbild Chandhavaris darstellen muss.

Ihre Herkunft verleiht ihnen das Recht zu herrschen und in Mhadri wagt es niemand, dieses Privileg infrage zu stellen und den Zorn der Götter auf sich zu ziehen. Und so dient das Menschenvolk den Maiyaar seit Jahrhunderten und ist ihnen Untertan.

Denn selbst wenn sie den göttlichen Willen missachten wollten, so bliebe noch immer die Überlegenheit der Maiyaar Krieger bestehen.

Erscheinungsbild

Niemand würde jemals einen Maiyaar mit einem Menschen verwechseln. Allein die blau gefärbte Haut macht deutlich, wie fremdartig diese Wesen sind. Ein weiterer Blick, der die vier Arme offenbart, zerstreut auch die letzten Zweifel. Und nutzen sie die Gunst der tausend Augen, die ihnen Chandhavari verliehen hat, ist stummes Staunen die sichere Folge.

Jeder Maiyaar trägt einen prächtigen Schweif aus Pfauenfedern auf dem Rücken, der im geschlossenen Zustand wie eine Schleppe hinter ihnen herschleift. Ist er geöffnet, so rahmt er die Gestalt eines Maiyaar und entfaltet seine hypnotische Wirkung in voller Stärke.

Es ist nicht allein die Schönheit eines solchen Wesens, die betörend wirkt. Den Pfauenaugen ist eine mystische Kraft zu eigen, die einen Beobachter unweigerlich in ihren Bann zieht. Es gilt als eine der höchsten Strafen der Maiyaar, diesen Schweif abzuschneiden und fortan ebenso seiner Kräfte beraubt zu sein, wie auch die Schande offen zu zeigen.

Das Gesicht eines Maiyaar ist ebenmäßig und wird im Allgemeinen als schön empfunden. Hohe Wangenknochen und volle Lippen dominieren und wirken anziehend. Lange Nasen, die schmal und gerade sind, tun das Übrige, um ihm Attraktivität zu verleihen.

Der wahre Blickfang sind jedoch die großen, schräg gestellten Augen, die beide Geschlechter dunkel umranden, um ihre Form zu betonen. Ihre Farbe ist, anders als man es von einem südlichen Volk erwarten würde, hell und verleiht ihrem Blick etwas Stechendes, das bis auf den Grund der Seele zu sehen scheint. Oft sind sie von einem blassen

Gold- oder Silberton, können aber auch in das Grünliche oder Gelbliche tendieren.

Einem Maiyaar Körper mangelt es nicht an Rundungen. Frauen erfreuen sich einer sehr weiblichen Figur mit schmalen Taillen und vollen Brüsten. Männer zeigen eine ausgeprägte Muskulatur und lange Beine, sind oft hochgewachsen und schlank.

Diese Vorzüge schwinden jedoch auch bei den Maiyaar, wenn sie einem zu bequemen Leben frönen, das die Konturen aufweicht und die Schlankheit mit der Zeit schwinden lässt.

Das Volk der Mondgöttin bewegt sich mit einer fließenden, tänzerischen Anmut, die von langen, beweglichen Fingern noch weiter betont wird. Niemals scheinen sie stillzustehen, untermalen jedes Wort mit einer Geste.

Ihre Stimmen sind melodisch, dem Tonfall haftet etwas Singendes an, das auch in der Sprache zutage tritt.

Wohin eine Maiyaar Frau auch geht, trägt sie eine Melodie aus klimpernden Metallstücken mit sich, die jeden Schritt begleitet. Schmuck ist sehr beliebt und lässt eine Maiyaar am ganzen Körper glitzern, sobald sie von Licht berührt wird. Armreifen, Ohrringe und Nasenstecker unterstreichen ihre Schönheit, Ringe und Halsgeschmeide funkeln mit den kostbaren Stoffen ihrer Kleider um die Wette, die von metallischen Stickereien verziert werden. Verschlungene Muster, die mit permanenter Farbe aufgemalt werden, zieren ihre Haut und erzählen von ihrem Stand.

Schleier verbergen das Antlitz einer verheirateten Frau und nur unverheiratete Mädchen oder

Kurtisanen zeigen ihre Gesichter offen und setzen sich den Blicken ihrer Umwelt ungeschützt aus.

Auch Männer erfreuen sich kostbarer, vielfarbiger Stoffe, die ihre Hosen und Tuniken leuchten lassen. Treten sie in die Ehe ein, bedecken sie ihr Haupt mit einem gefiederten Turban.

Beide Geschlechter erfreuen sich eines kräftigen und oft lockigen Haarwuchses, den Frauen aufstecken oder in Zöpfen tragen. Männer bevorzugen einen kürzeren Schnitt, wenngleich dieser selten militärisch und streng anmutet.

Für gewöhnlich ist das Haar dunkel gefärbt,



oftmals Schwarz oder von einem tiefen Braun, das einen roten oder violetten Schimmer zeigt.

Heimat

Maiyaar bewohnen das Land Mhadri auf dem Kontinent Basharban, sind aber auch in dem benachbarten Khumai zu finden, das jedoch von Menschen beherrscht wird.

Mhadri wird als das Land der Blumen bezeichnet, verfügt über allerlei exotische Gewächse und undurchdringliche Dschungel, die ihm einen eigenen Zauber verleihen. Wenige Maiyaar verlassen ihre Heimat für längere Zeit aus freien Stücken, denn sie sind zu stark mit ihrem Land verwurzelt.

Am häufigsten sind es die Kurtisanen der Maiyaar, die mit ihrem Gefolge einen Teil der Welt bereisen, um ihre Künste zu zeigen.

Familie

Die Familie definiert einen großen Teil der Persönlichkeit eines Maiyaar. Sie entscheidet über Rang, Bildungsgrad und Tätigkeitsbereiche. Zwar stehen alle Maiyaar über einem Menschen, doch sie sind einander nicht ebenbürtig.

Die Gesellschaft der Maiyaar bewegt sich innerhalb fester Kreise, die für den Lebensweg entscheidend sind und die sich nicht überschneiden dürfen. Der Adel steht an der Spitze und wird allein von der Priesterschaft übertroffen. Künstler und Gelehrte folgen dem Adel, darunter Händlerfamilien. Kein Maiyaar befasst sich mit Handwerk oder lebt als Diener, außer er ist aus einem schwerwiegenden Grund von seiner Familie verstoßen worden.

Natürlich verkehren diese Kreise miteinander, doch dies bleibt auf einer oberflächlichen Ebene und Liebschaften oder gar Ehen sind außerhalb des eigenen Kreises undenkbar. Ein wenig erinnert dies an die Geschichte von Chandhavari und Suraijan. Die Kreise begegnen einander, berühren sich für kurze Zeit, doch die Trennung und die Rückkehr in die eigene Welt sind unumgänglich.

Ehen sind im Normalfall arrangiert. Sie werden von den Familienoberhäuptern beschlossen und einem solchen Beschluss ist Gehorsam zu leisten. In vielen Fällen sind Priester an solchen Vereinbarungen beteiligt und nehmen die Stellung derjenigen ein, die dem Bündnis den Segen der Götter verleihen und in ihrem Namen sprechen.

Trotzdem gibt es einen Weg, um aus den festen Zirkeln auszubrechen, denn die Kurtisanen der Maiyaar sind keinem davon zugehörig und verkehren dennoch in jedem davon.

Es ist eine Ehre für jede Familie, wenn eine Kurtisane eine ihrer Töchter zu ihrer Nachfolgerin erwählt und sie ihre Kunst lehrt. Mehr noch als das restliche Volk gelten die Kurtisanen als Töchter Chandhavaris. Ihre Klugheit wird ebenso geschätzt wie ihre Schönheit, ihr Rat ist so begehrt wie ihre Gesellschaft.

Sie gehen niemals eine Ehe ein, denn eine Kurtisane darf nicht einem Mann allein gehören. Sie sind dazu geboren, die Söhne Suraijans mit ihrem Anblick zu erfreuen und nehmen eine beinahe religiöse Stellung ein, sind sogar für das Gesetz unantastbar. Schließlich war es Chandhavari selbst, die sie ihre Künste gelehrt haben soll.

Es gibt nur ein Verbrechen, für das eine Kurtisane bestraft werden kann und dies ist, wenn sie sich an einen einzigen Mann verschenkt und Chandhavaris Willen mit Füßen tritt. Es ist ein Vergehen, das sie besser mit aller Macht vor den Augen der Welt verbergen sollte.

Wesen

Maiyaar sind Schöngeister. Sie erfreuen sich der Ausübung der schönen Künste, lieben Musik, Tanz und Poesie über alle Maßen. Wer in einer solchen Kunst brilliert, kann sich der Verehrung aller sicher sein.

Besonders die berühmten Kurtisanen erreichen in den Künsten eine unerreichte Perfektion. Ihre Darbietungen werden von jedem besucht, der Rang

und Namen besitzt und sie erfreuen sich vieler Verehrer, die sie mit Gold und Juwelen überschütten. Einige von ihnen beherrschen den Zaubergesang und übertreffen damit sogar ihresgleichen.

Beinahe jedes Mädchen erlernt schon in ihrer frühen Kindheit die Tänze der Maiyaar und sowohl Männer als auch Frauen werden im Umgang mit einem Instrument oder im Gesang geschult.

Es gilt als unschicklich, wenn Frauen Waffen führen, die über schmale, kleine Dolche zu ihrer Verteidigung hinausgehen. Dafür sind viele von ihnen mit Giften vertraut und können sich mit solchen Mitteln umso geschickter zur Wehr setzen. Nicht wenige von ihnen tragen Schmuckstücke, die über verborgene Giffächer verfügen.

Allerdings lernt jeder Mann, mit Ausnahme der in den Priesterkreis Geborenen, den Umgang mit einer Waffe. Maiyaar sind begabte Krieger, die allein aufgrund ihrer vier Arme furchterregende Gegner sind. Dies ist einer der Gründe, warum ihre Herrschaft über Mhadri so unumstößlich erscheint, wiegt ein einziger ihrer Krieger doch mit Leichtigkeit zwei Männer auf, wenn es zum Kampf kommt. Interessanterweise gilt Ähnliches für ihre Musiker, die das Spielen auf zwei Instrumenten zur gleichen Zeit beherrschen können.

Wahrscheinlich kann es als Glück angesehen werden, dass Maiyaar kein Interesse daran haben, Gebiete außerhalb ihrer Heimat für sich zu beanspruchen, da ihnen das Land von ihren Göttern gegeben worden ist.

Das Volk der Maiyaar liebt sportliche Wettkämpfe, die unter den Männern ausgetragen werden und deren Sieger zu großem Ruhm gelangen können. Eine gute körperliche Form gilt bei Männern als begehrenswert und kann bei der Brautwerbung überaus hilfreich sein.

Maiyaar sind aufgrund ihrer vielfältigen Gaben eitel und neigen zur Überheblichkeit. Sie kennen keine Armut, denn ihre Stellung geht stets mit einem gewissen Luxus einher, an den sie gewöhnt

sind. Sie leben in einer eigenen Welt, die wenig mit der Realität gemein hat, die andere Wesen durchleben. Oft wachsen sie in den Palästen ihrer Familie auf und sind von einer ergebenen Dienerschaft umgeben. Widerworte von Wesen, die unter ihnen stehen, hören sie beinahe niemals.

Da sie sich nicht um die profanen Belange des Lebens kümmern müssen, verfügen sie über genügend Zeit, um ihre Talente zu vervollkommen und jeder erwählt sich ein Gebiet, auf dem er danach strebt, Großes zu erreichen.

Höflichkeit und ein gewählter Ausdruck gehören zu den Dingen, die Maiyaar voneinander erwarten. Es gibt eine Vielzahl gesellschaftlicher Rituale und Konventionen, denen Folge geleistet werden muss.

Diese verführen allerdings die jüngeren Maiyaar zum Ausbruch. Nicht selten verliebt sich ein junger Heißsporn in eine Kurtisane oder bricht auf andere Weise die Regeln seines Volkes. Auch darüber hinaus bietet das Leben der Maiyaar vielerlei Stolperfallen, besonders dann, wenn die Liebe ins Spiel kommt und der Verstand in den Hintergrund tritt.

Denn trotz aller rituell anmutender Abläufe, trotz der Tatsache, dass man sich feinfühlig gibt und gerne schönen Worten lauscht, lebt die Leidenschaft in den Herzen dieses Volkes, und wenn diese die Herrschaft übernimmt, verlieren Gesetze und Konventionen ihre Bedeutung.

Nicht umsonst lieben die Maiyaar dramatische Geschichten und epische Lieder, die von Heldentum und unsterblicher Liebe erzählen. Denn genügend von diesen Werken besitzen wahre Wurzeln.

Beziehung zur Umwelt

Ein Maiyaar wird in dem Wissen geboren, anderen Völkern überlegen zu sein. Trotzdem gilt es als grob, dieses Wissen offen zu demonstrieren. Es ist eine Tugend, auch jenen von niederem Blut mit Freundlichkeit zu begegnen.

Trotzdem sind jene Maiyaar, die ihre Heimat noch niemals verlassen haben, in einem gewissen Maße weltfremd. Sie sind blind für Elend und Mühsal, da sie diese niemals kennengelernt haben.

Zudem erwarten sie von Fremden die gleiche Höflichkeit, die auch sie selbst an den Tag legen und es irritiert sie zutiefst, rücksichtslos behandelt zu werden. Sie besitzen moralische Grundsätze, die sie gewahrt sehen möchten, sind es gewöhnt, dass ihnen Respekt erwiesen wird, und zeigen diesen auch selbst.

Empfindlich reagieren sie, wenn ihre Frauen in irgendeiner Weise beleidigt werden oder man sich ihnen auf unsittliche Weise nähert. Für einen verheirateten Mann stellt dies einen Angriff auf seine Ehre dar, die er nicht dulden kann.

Für die restlichen Völker Niel'Anors sind Maiyaar meist eher eine Legende als wahrhaftig existente Wesen. Sie sind etwas, von dem man einmal gehört hat, das man jedoch noch nie gesehen hat. Ein aufsehenerregender Auftritt ist ihnen außerhalb ihres Heimatlandes sicher.

Religion

Für Maiyaar gibt es keine Götter außer Chandhavari und Suraijan. Die anderen Gottheiten Niel'Anors sind ihnen fern, werden in einer Welt verehrt, mit der sie kaum in Berührung kommen.

Natürlich wissen sie um ihre Existenz, schließlich werden diese zum Teil auch von ihrer Dienerschaft verehrt. Aber sie empfinden sie als den Mächten von Sonne und Mond unterlegen. Der Gedanke an eine Göttin des Lichts und eine Göttin des Schattens, für die die Welt erschaffen worden sein soll, steht für sie im Widerspruch zu ihrem Glauben, der Chandhavari und Suraijan als Schöpfer allen Lebens betrachtet.

Das religiöse Leben ist wichtig und vielfältig. Das Wort der Priester steht über dem eigenen Willen und es gibt das ganze Jahr hindurch Rituale und Feste oder Tänze der Tempeltänzer, mit denen man die Götter ehrt.

Jede Familie verfügt über einen Schrein im eigenen Haus, in dem Gebete verrichtet und Ehen geschlossen werden.

Der größte Teil der religiösen Handlungen findet an diesem Ort statt. Nur für offizielle Zeremonien und Opfergaben wird stattdessen ein Tempel aufgesucht.

Sprache

Maiyura ist der Name der Sprache, die von den Maiyaar gesprochen wird. Es ist eine melodiose Sprache, wie geschaffen, um in der Poesie Verwendung zu finden und überaus komplex. Viele Worte existieren, um ein und dieselbe Sache zu umschreiben, ihr aber eine etwas andere Bedeutung zu verleihen.

Das Schriftbild ist rundlich und fließend, so harmonisch anzusehen, wie das gesprochene Wort klingt.

Spielwerte

Weibliche Maiyaar sind in der Regel zwischen 1,50 und 1,75 m groß. Männer erreichen dagegen eine Körpergröße, die zwischen 1,70 und 1,90 m liegt.

Mit 20 Jahren sieht man einen Maiyaar traditionell als erwachsen an, wobei das erreichbare Höchstalter bei stolzen 350 Jahren anzusiedeln ist.

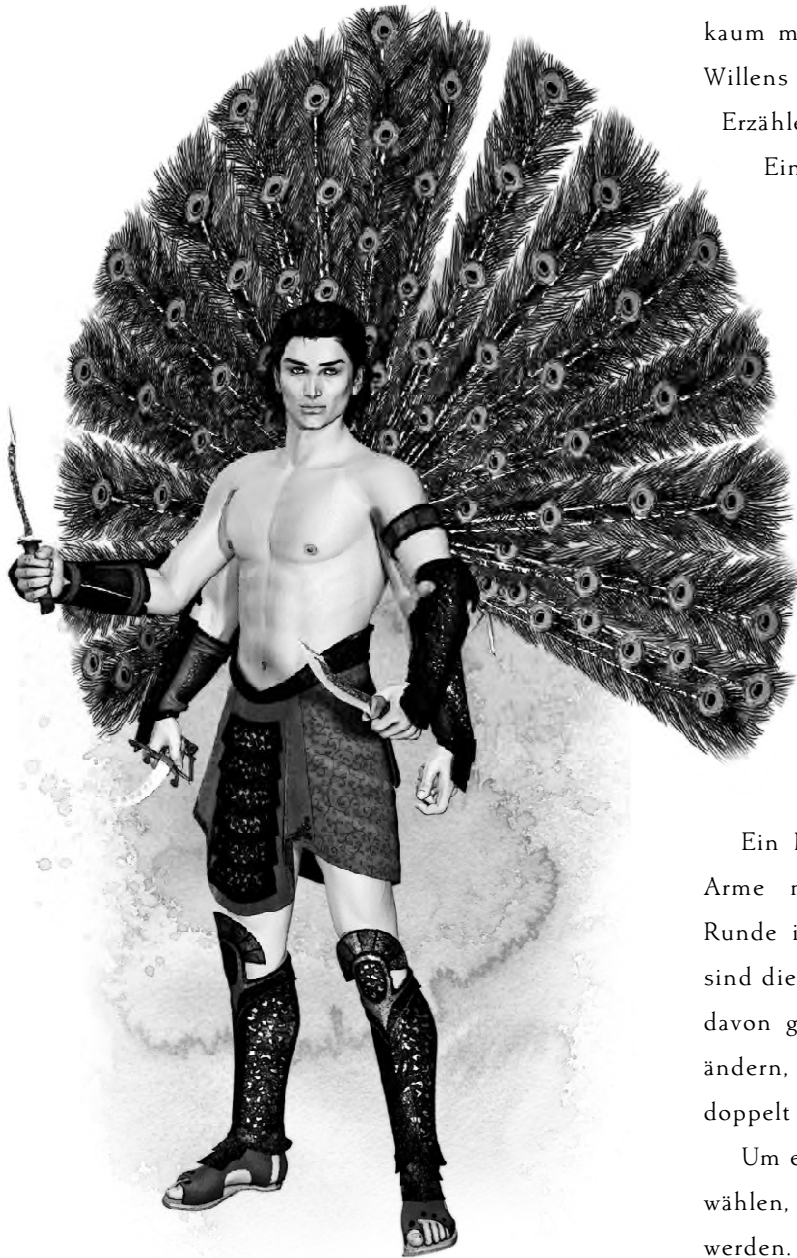
Ihre enorme Körperbeherrschung verleiht ihnen einen Bonus von +1 auf das Attribut Gewandtheit.

Die Pfauenaugen eines Maiyaar besitzen mystische Kräfte und stärken den Sehsinn, wenn sie geöffnet sind. Im Falle einer Probe, die das Sehen beinhaltet, erhält der Maiyaar einen Bonus von +2 auf das Ergebnis.

Zudem wirken die Pfauenfedern im offenen Zustand hypnotisch. Sie ermöglichen es dem Maiyaar, einem Wesen einen einfachen Befehl einzugeben. Dieser kann dem Ziel einen kleinen Dienst abverlangen oder im Allgemeinen seine Meinung beeinflussen. Es ist keine Erfolgsprobe nötig, doch dem bezauberten Wesen steht eine

Willenskraftprobe zu. Der Schwierigkeitsgrad entspricht dem Ausstrahlungswert des Maiyaar x3.

Gelingt diese Probe, so zeigt der Hypnoseversuch keine Wirkung. Misslingt sie allerdings, so wird es den Befehl ausführen oder die Meinung permanent beibehalten. Ein Beispiel wäre es, dass



der Maiyaar ein Wesen dazu bringt, überaus wohlwollend auf all seine Wünsche zu reagieren oder ihn als besonders anziehend zu empfinden. Es sind niemals übermäßige Effekte – ein Maiyaar kann es einer anderen Kreatur nicht befehlen, sich auf seinen Wunsch in den Tod zu stürzen oder seine ewige Liebe erzwingen. Es ist eine kaum merkliche Beeinflussung des fremden Willens zu seinen Gunsten und es liegt am Erzähler, zu entscheiden, wie groß dieser Einfluss im Einzelnen ausfallen kann.

Soll ein Wesen mehrfach hypnotisiert werden, so erhält dieses allerdings einen Bonus von +3 auf jede weitere Gegenprobe. Dieser Bonus erhöht sich mit jeder bestandenen Probe um weitere +3, da es ein gewisses Misstrauen entwickelt.

Allerdings ist kein Maiyaar in der Lage, diese Fähigkeit auf einen Angehörigen seines eigenen Volkes anzuwenden. Allein der Versuch gilt als Beleidigung.

Ein Maiyaar erhält aufgrund seiner vier Arme natürlich auch vier Angriffe pro Runde in einer Kampfhandlung. Allerdings sind diese Arme nicht alle gleich stark. Einer davon gilt stets als Hauptarm. Um dies zu ändern, müsste der Vorteil *Beidhändigkeit* doppelt erworben werden.

Um einen Maiyaar als Spielercharakter zu wählen, müssen 2 Vorteilspunkte bezahlt werden.

Tel'amari

Hoffnung

Die Göttin Eriadne ließ den Blick über das vom Krieg zerrissene Land gleiten, betrachtete die Wunden und tiefen Narben, die er auf ihrer Welt hinterlassen hatte. Verzweiflung regte sich in ihr, als sie sah, was aus der blühenden Welt geworden war, die man in ihre Obhut gegeben hatte. Die Schöpfung der Sterngeborenen lag in Trümmern und die Hoffnung schwand mit jedem Tag, bis kaum noch etwas davon geblieben war.

Und während sie dort, am höchsten Punkt Dol'Shanors stand, streifte ein heller Schimmer ihr Blickfeld und sie wandte den Kopf, um besser erkennen zu können, was ihre Aufmerksamkeit erregt hatte. Doch der Anblick, der sich ihr bot, zerbrach ihr das Herz. Denn auf der Lichtung des Nachtwaldes lag ein regloses Einhorn. Ein Pfeil steckte in seiner Brust und ließ das silbrige Blut zu Boden rinnen. Ein junges Mädchen, selbst dem Tode nah, barg seinen Kopf in ihren Armen, während die Schlacht um sie herum weiter tobte. Eine schützende Geste, die die Göttin zu Tränen rührte. Eine letzte Spur von Unschuld und Ergebenheit inmitten des Chaos, das Gier und Neid angefacht hatten.

Ein Meer von Tränen rann aus ihren Augen und ging in einem sanften Regen auf die Welt nieder. Wo die Regentropfen auf einen Krieger trafen, erstarrte dieser und ließ vom Kämpfen ab, fiel vor dem erhabenen Anblick Eriadnes auf die Knie, die am Himmel erschienen war. Und die Tropfen berührten das Einhorn und das Mädchen in jenem Augenblick, als beide ihren letzten Atemzug taten. Da hüllte pures, reines Licht die beiden Wesen ein und blendete alle, die sich in ihrem Umkreis befanden.

Als der helle Schein langsam erlosch, war keine Spur von ihnen geblieben und an ihrer statt erhob sich ein neugeborenes Geschöpf, eine Kreatur, wie sie Niel'Anor noch niemals zuvor hatte erblicken dürfen. Halb trug sie die Züge des Mädchens, halb war sie ein Einhorn geblieben.

Es war die Geburt eines neuen Volkes, die Wiederkehr der Hoffnung, die aus der Welt verschwunden war. Und dies sollte auch ihr Name sein. Tel'amar, Träger der Hoffnung.

Das neue Wesen erhob sich auf wackligen Beinen, um seine ersten Schritte zu tun und ein Seufzen erklang, ein Laut, wie ein tiefer Atemzug, den die Natur ausstieß, als sie seiner gewahr wurde.

Tel'anahir, die erste ihres Volkes, war die Mutter der Tel'amari und begründete eine neue Art, die fortan wieder das Licht über Niel'Anor tragen sollte. Allein die Anwesenheit einer solchen Kreatur spendete Trost und linderte Schmerzen. Und ihre Tränen brachten Heilung und ließen Kranke wieder genesen.

Sie waren Eriadnes Geschenk an eine Welt, die der Dunkelheit anheimgefallen war. Ein Symbol dafür, dass Hoffnung auch in der dunkelsten Stunde nicht verloren ging. Ein Zeichen, niemals aufzugeben. Der sanfte Widerstand der Göttin des Lichts, der stärker wog als alle Waffen.

Denn wann immer ein Tel'amari es vollbrachte, ein Lächeln auf das Gesicht der Verzweifelten zu zaubern und ihnen das Vertrauen zurückgab, dass der Frieden eines Tages wiederkehren und alles Leid vergangen sein würde, war es ein kleiner Sieg des Lichts über die Dunkelheit.



über Tel'amari

Sie sind das gesegnete Volk der Göttin Eriadne, die Wesen, die dem vom Krieg zerrissenen Niel'Anor Heilung bringen sollten. Stattdessen leben die Tel'amari heute im Exil und sind dem Zugriff der Welt entzogen.

Man erinnert sich ihrer, kennt Geschichten von ihren Taten und kann noch davon erzählen, wie sie die Unschuldigen geschützt haben, auch wenn sie selbst dabei ihr Leben lassen mussten. Und doch waren sie es am Ende selbst, die weder Schutz noch Frieden gefunden haben.

Sie waren die Gejagten. Verfolgt aufgrund ihrer magischen Kraft, die ihnen von der Göttin geschenkt worden ist. Beinahe ausgelöscht wegen des sagenumwobenen Horns auf ihrer Stirn, das unglaubliche Macht besitzen soll. Denn sagt man nicht, dass das Horn eines Tel'amari Unsterblichkeit verleiht? Dass es die Alterung aufhalten und ewige Jugend schenken soll?

Niemand hat jemals herausfinden können, ob Wahrheit in diesen Erzählungen liegt. Denn der Besitz des Horns erwies sich nicht als genug. Doch sie reichten aus, um das Volk von Tel'amar an den Rand der Vernichtung zu bringen.

Sie waren die Opfer schauderhafter Experimente, vielfacher Versuche, um das Geheimnis des Horns zu entschlüsseln, das den Tel'amari die Gabe der Heilkraft verleiht. Nichts davon war von Erfolg gekrönt. Doch die Jahrhunderte, während derer das Volk der Göttin immer wieder Angriffen ausgesetzt war, waren mehr als ausreichend, um es beinahe aussterben zu lassen.

Kein Tel'amari kann ohne sein Horn überleben, das die Quelle seiner Lebenskraft ist, die er an andere weiterzugeben vermag. Nimmt man ihnen dieses Horn mit Gewalt, so werden sie mit jedem Tag ein wenig schwinden, immer weiter an Kraft verlieren, bis ihr Lebenslicht erloschen ist.

Heute glaubt man, dass das Volk von Tel'amar vernichtet worden ist. Stattdessen lebt es im Ver-

borgenen, geschützt von Eriadnes Macht, die den Zufluchtsort ihrer Kinder vor einer feindlichen Welt geheim hält.

Erscheinungsbild

Tel'amari sind Wesen, die nicht von dieser Welt zu stammen scheinen. Etwas Überirdisches haftet ihnen an, etwas Ätherisches, das schwer zu fassen ist. Man könnte sie für Gestalten aus reinem Licht halten, die einem Traum entsprungen sind. Zu unwirklich sind sie, um wahr zu sein.

Sie wirken zerbrechlich, stets jünger, als sie es an Jahren sind, und werden auch in hohem Alter kaum von den Spuren der Alterung berührt. Beinahe scheint ihre helle Haut zu leuchten. Sie ist fast weiß, makellos und rein. Ein zarter Schimmer zieht sich darüber. Es sind winzige, silbrige Schuppen, die nur bei einem genauen Blick zu erkennen sind und das Licht reflektieren. Sie sind der Grund für diesen Schein, der einen Tel'amari wie eine Aura umgibt.

Doch dieses Phänomen endet in der Nähe des Nabels, wo die Haut schließlich in weiches, kurzes Fell übergeht, das wie Samt anmutet. An dieser Stelle verliert sich die Ähnlichkeit mit einem Menschen.

Ein Tel'amari besitzt Hufe anstelle von Füßen und ihre Beine erinnern noch an das Einhorn, aus dem sie geschaffen worden sind. Auch der lange Schwanz, der aus ihrem Rücken wächst, zeigt die Verwandtschaft zu diesen mythischen Wesen, ebenso wie das Horn, das die Wurzel ihrer Kraft darstellt.

Das Stirnhorn eines Tel'amari ist sein ganzer Stolz. Klein im Kindesalter, wächst es mit jedem Lebensjahr und ziert die Stirn der Ältesten dieses Volkes als mächtige Waffe. Auch seine Farbe wandelt sich im Lauf des Lebens. Zu Beginn durchscheinend wie Kristall, verliert es über die Jahre an Transparenz, bis es vollkommen undurchsichtig geworden ist und wie Gold, Silber oder Platin glänzt.

Selten wird eines dieser Wesen mit einem schwarzen Horn geboren. Ein solches gilt als Bote drohenden Unglücks und wird unwillkürlich gemieden, da sein Anblick einer stetigen Erinnerung an das zu erwartende Unheil gleichkommt.

Ihr Haarwuchs ist kräftig und glatt, manchmal leicht gewellt, aber kaum jemals lockig. Normalerweise gleichen sich Fell und Kopfhaar eines Tel'amari farblich. Häufig sieht man weißes und silbernes Haar. Nur in wenigen Fällen wird dem Volk von Tel'amar ein schwarzhaariges Kind geboren.

Es wird in der Regel offen getragen, wobei



Männer lang gewachsenes Haar gern zurückbinden, um nicht davon behindert zu werden. Frauen bevorzugen zu diesem Zweck Flechtfrisuren, die jedoch nur einen Teil ihrer Haarpracht bändigen.

In Tel'amar liebt man es, wenn alles frei fließen kann. Dies erkennt man auch an der bevorzugten Kleidung, die meist aus fließenden Seidenstoffen besteht, die kostbar bestickt worden sind. Leuchtende Edelsteine glitzern auf den langen Gewändern zwischen der metallisch anmutenden Stickerei. Dafür verzichtet man meist auf zusätzlichen Schmuck. Hauptsächlich werden feine Stirnreifen getragen, die das Horn unterstreichen, manchmal auch Armreifen oder Ringe.

Ein Tel'amari bewegt sich elegant und leichtfüßig, zeigt jederzeit eine stolze Körperhaltung. Obgleich sie feinknochig gebaut sind, verfügen Männer über sehnige, harte Muskeln und sind kampferprobt. Frauenkörper wirken weicher. Man sieht ihnen an, dass sie nicht dazu geschaffen worden sind, eine Waffe zu führen. Oftmals ist ihre Statur beinahe knabenhaft, von wenigen Rundungen gezeichnet.

Die Augen der Tel'amari sind groß und von langen Wimpern überschattet. Überwiegend sind sie hell getönt, leuchten blau oder in einem silbrigen Grau. Doch auch ein Goldton kann vorkommen, der an Bernstein erinnert.

Gesichter sind harmonisch. Kleine, markante Nasen und sanft geschwungene Lippen werden von hohen Wangenknochen in ovalen Gesichtern gerahmt. Niemals wirkt ein Tel'amari Antlitz hart. Es

liegt Sanftmut darin, etwas Kindliches und Unschuldiges, das sich auch in den Augen spiegelt.

Ähnliches gilt für ihre Stimmen. Oft sind sie beruhigend und samten, wenngleich dieser Eindruck schwindet, wenn ein Tel'amari in Wut gerät. Dann klingen seine Worte hart und schneidend.

Es gibt etwas Unerbittliches in der Aura dieses Volkes, das nicht sofort offenbar wird und sich in die vorherrschende Sanftheit mischt. Es warnt davor, eine unsichtbare Grenze zu überschreiten und das zu wecken, was sich hinter der Ruhe verbirgt. Es ist bezeichnend für die Unschuld, die die Tel'amari verloren haben.

Heimat

Einst waren die Tel'amari auf ganz Niel'Anor verbreitet. Doch als sie sich von der Welt zurückziehen mussten, wurde die Insel Tel'amar im Sternsee von Beleriar zur einzigen Heimat von Eriadnes Volk. Man nennt sie heute die Verschollene, da sie den Blicken aller entzogen worden ist.

Nur wenn der Vollmond über der Welt am Himmel steht, gewährt Tel'amar einen Blick auf seine Schönheit. Doch schon am nächsten Morgen verblasst das Reich wieder und nimmt seine Bewohner mit sich.

Die Tel'amari verlassen ihre Heimat nur einmal in jedem Jahr, um Beleriar die Gabe ihrer Heilkunst zu bringen und zur Höhle der weinenden Gesichter zu reisen. Traditionell wird eine solche Reisegruppe von einer weiblichen Tel'amari geführt, die einen schützenden Kreis von Männern um sich versammelt. Eine solche Unternehmung ist häufig Teil einer Werbung um die Frau, die sich am Ende nicht selten für einen ihrer Beschützer als ihren Gefährten entscheidet.

Familie

Das Volk von Tel'amar bevorzugt seit Anbeginn eine feste Rollenverteilung für beide Geschlechter. Da allein die Frauen über die Macht des Heilens gebieten, kommt den Männern die Rolle ihrer

Beschützer zu, die dafür Sorge tragen, dass ihnen kein Leid angetan wird.

Entsprechend ist ihr Beschützerinstinkt sehr ausgeprägt. Sie sind das kämpfende Geschlecht, das zu den Waffen greifen muss und somit eine unreine Aufgabe verübt, damit eine Frau nicht damit in Berührung kommen muss. Die einzige Zeit, zu der die Hände einer Frau mit Blut befleckt sein dürfen, ist, wenn sie ihre Heilkunst ausübt. Niemals soll sie eine Waffe tragen und sich damit selbst verteidigen müssen. In der Folge lernen Frauen normalerweise niemals den Umgang mit einer Waffe.

Natürlich waren seinerzeit insbesondere die Frauen der Tel'amari das Ziel all jener, die nach Unsterblichkeit trachteten und so gibt es heute wesentlich mehr männliche Tel'amari als weibliche. Es ist ein großes Glück, wenn ein Mädchen geboren wird. Eine Zeit, in der das ganze Volk feiert, um sich angemessen für diese glückliche Fügung zu bedanken.

Tel'amari kennen kein festes Eheversprechen. Sie glauben nicht daran, vor einer Gottheit ewige Treue zu geloben. Stattdessen glauben sie an die Reinheit und Dauerhaftigkeit der Liebe, die keines Gelöbnisses bedarf, um bindend zu sein.

Wenn die Seele das Wesen gefunden hat, die es vollkommen macht, gibt es keine Trennung mehr. Denn wie soll man einen Teil seiner Seele abspalten und verlassen? Was zusammengehört, kann von keiner Macht der Welt getrennt werden.

Tel'amari glauben an Seelenverwandtschaft. Sie erwarten den Tag, an dem sie ihren Seelenpartner erkennen und ihrer beider Seelen zu einer einzigen verschmelzen. Eine Ehe würde einem solchen Ereignis im Wege stehen, würde in dem Augenblick des Erkennens ungültig und ohne Belang.

Für manche kommt dieser Tag allerdings niemals. Die Auslöschung des Volkes hat nicht für jedes dieser Wesen einen Seelenpartner hinterlassen und sollte ein solcher außerhalb Tel'amars

existieren, so ist es nahezu unmöglich, dass es zu einem Erkennen kommen kann.

Allerdings wäre es angesichts dieser Tatsache das Ende der Tel'amari, gäbe es außerhalb einer Seelenverwandtschaft keine Beziehungen. Es ist wichtig für den Fortbestand der Art, dass sich die Frauen der Tel'amari einen Gefährten erwählen und aus einer solchen Verbindung Nachwuchs entstehen kann.

Dieses Volk ist außerordentlich tolerant und stellt in Liebesdingen wenige Regeln auf. Nach dem Glauben der Tel'amari darf es niemanden erlaubt sein, über das Herz eines anderen zu bestimmen. Niemand darf sich in Herzensangelegenheiten einmischen oder Zwang ausüben, denn Liebe ist heilig. So kommt es zu vielerlei Arten von Lebensgemeinschaften. Manche monogam, manche innerhalb eines Kreises, den ein Tel'amari als seine Familie ansieht.

Kinder werden gemeinhin als der Mutter angehörig betrachtet. Seit der Zeit der Verfolgung sind sie das kostbarste Gut dieses Volkes, das sein Überleben gewährleistet. Doch Geburten sind selten. Das Volk von Tel'amar ist langlebig und konnte noch nie auf eine hohe Geburtenrate zurückblicken. Entsprechend ist eine Mutter mit allen Mitteln zu schützen und wird von den Tel'amari gehütet wie ein kostbarer Schatz. Das Gleiche gilt für Kinder, bis sie das Erwachsenenalter erreicht haben.

Wesen

Tel'amari sind scheue Geschöpfe. Vieles von ihrer einstigen Offenheit ist in den Jahrhunderten ihrer Verfolgung ausgelöscht worden. Misstrauen ist an ihre Stelle getreten. Die Unschuld, die sie einst ausgezeichnet hat, ist verloren.

Der einstige Idealismus hat der Realität Platz gemacht. Man könnte betrauern, was vergangen ist. Doch vielleicht gleicht es eher einer neu gewonnenen Reife, die dieses Volk zuvor nicht besessen hat.

Geblieden ist der Drang zu schützen und zu helfen. Aber er wird nicht mehr bedingungslos erfüllt, so wie es in früheren Zeiten der Fall gewesen ist. Zu oft war Hilflosigkeit nichts als eine Täuschung, eine Falle, die das Verderben nach sich gezogen hat. Es war einfach, einen Tel'amari zu überlisten, wenn an diesen angeborenen Instinkt appelliert worden ist.

Allerdings ist nicht alles davon gewichen. Ein Tel'amari vermag es nicht, Leid tatenlos anzusehen und nichts dagegen zu unternehmen. Zu tief ist der Wunsch, zu heilen, in ihnen verwurzelt. Aber sie sind nicht mehr geneigt, alle Vorsicht außer Acht zu lassen und sich blind auf eine Aufgabe zu stürzen.

Das Heilen ist der Lebenssinn einer Tel'amari Frau. Das Schützen ist der Zweck eines Mannes. Dies mag sich in erster Linie auf die Frauen des Volkes beziehen, geht jedoch darüber hinaus. Ein männlicher Tel'amari, der das Erwachsenenalter erreicht, gelobt feierlich, all jene zu beschützen, die seiner Hilfe bedürfen und die Unschuldigen zu verteidigen, auch wenn es sein Leben kosten wird.

In der heutigen Zeit bezieht sich dieser Eid primär auf das eigene Volk. Allerdings gibt es noch immer einige, die an den alten Idealen festhalten. Viele Gelegenheiten, ein solches auf die Probe zu stellen, gibt es natürlich nicht mehr. Die Tel'amari leben in ihrer eigenen Welt, die nicht mehr mit anderen Völkern in Berührung kommt. Dies lässt viele von ihnen an dem Sinn ihrer Existenz zweifeln, denn es gibt keine Aufgabe mehr, die sie erfüllen können.

Viele junge Tel'amari sind Heißsporne, die es dazu drängt, in die Welt hinaus zu ziehen und ihren Wert unter Beweis zu stellen. Sie hassen es, eingesperrt zu sein und nicht über die Grenzen der Insel hinaus zu kommen.

Natürlich sind die Plätze für die Reise zur Höhle der weinenden Gesichter sehr begehrt. Sie sind eine Möglichkeit, ihr Können zu demonstrieren und eines der wenigen Tel'amari

Mädchen zu schützen, vielleicht sogar ihr Herz zu gewinnen. Denn Frauen sind selten. Ihre Liebe ist der größte Preis, den ein Mann erringen kann. Und es ist wahrscheinlicher, sie zu beeindrucken, wenn wirkliche Gefahr droht. Kleine Scharmützel unter Ihresgleichen und Übermut sind kaum damit zu vergleichen, tatsächlich einer auswegslosen Situation zu trotzen.

Tel'amari Frauen wissen um ihren Wert und genießen die Aufmerksamkeit und das Werben um ihre Person. Es verführt sie zu Eitelkeit und Stolz, wo es in früheren Zeiten nur selten eine solche Regung gegeben hat, Unschuld und eine gewisse Naivität vorherrschend waren.

Häufig buhlt eine ganze Gruppe von Tel'amari Männern um eine einzige Frau und jeder Einzelne muss sich ihren Prüfungen stellen, um sich ihrer als würdig zu erweisen. Es ist ein beliebter Zeitvertreib einer Tel'amari Frau, sich komplizierte Aufgaben auszudenken, mit denen sie ihre Bewerber auf die Probe stellen kann.

Rivalitäten und Rangeleien sind auch in Eriadnes Volk zu finden. Ein gewisses Wetteifern um die Position des Besten ebenso. Wahrscheinlich ist eine solche Konzentration auf diesen Bereich die natürliche Folge eines Lebens, das kaum Herausforderungen bereithält.

Intrigen und Ränke sind dem Volk von Tel'amar fremd. Es bleibt ihm wenig mehr, als andere Kanäle für seine Energie zu suchen. So messen sich Männer oft auf sportlichen Gebieten miteinander, während Frauen sich mit den Künsten befassen und darin nach Vollkommenheit trachten.

Schöne Singstimmen und die Beherrschung eines Instruments gehören zu den Dingen, die man von einer Tel'amari Frau erwartet. Ebenso wie ein beherrschtes und gesittetes Verhalten, das als attraktiv gilt.

Doch in der Brust jedes Tel'amari schlägt ein ungezähmtes Herz, das nach Freiheit ruft, nach einer Befreiung von den selbst auferlegten Fesseln.

Es dürstet sie danach, sich die Welt zurückzuerobern, auch wenn dort Gefahren lauern mögen.

Die Ältesten des Volkes, die sich noch an die grausame Zeit ihrer Verfolgung erinnern, bemühen sich nach Kräften, diese Regungen zu unterdrücken. Sie sind es, die dafür Sorge tragen, dass die Tel'amari Regeln befolgen, die sie für das Überleben des Volkes als notwendig erachten. Sie sind die mahnende Stimme der Vernunft, die sich stetig bemüht, die Jugend im Zaum zu halten.

Doch wie lange wird es dauern, bis sich das Einhorn in ihrer Seele zu Wort meldet? Das wilde, freie Tier, das sich danach sehnt, ungebunden durch die Wälder zu streifen und Grenzen zu überschreiten?

Es schlummert in jedem Tel'amari, für den Augenblick durch Furcht, gesellschaftliche Konventionen und Erziehung gelähmt. Aber dieser Zustand kann nicht für immer bestehen bleiben. Nicht, wenn das Volk wieder wächst und stärker wird, der Ruf der Freiheit mächtiger wird als die leise Stimme der Vernunft, die von einer Zeit erzählt, die die junge Generation nicht mehr kennt.

Beziehung zur Umwelt

Ein Tel'amari jüngeren Alters weiß kaum etwas von der Welt. Er besitzt eine natürliche Neugier auf das, was außerhalb der Insel existieren mag. Die meisten träumen davon, Dinge, die sie nur aus Büchern oder Erzählungen kennen, einmal mit eigenen Augen zu sehen. Ihre Vorstellungen sind romantisch und verklärt. Sie machen das Unreichbare zu etwas Erstrebenswertem, weitaus besser als das, was sie kennen. Viele von ihnen saugen jede Information über diese geheimnisvolle Außenwelt auf wie ein Schwamm, suchen begierig nach allem, was sie ihren Geheimnissen näher bringt.

Die Älteren versuchen nach Kräften, dies mit Geschichten über die Zeiten der Jagd auf ihre Vorfahren zu entkräften und schildern Niel'Anor

als eine grausame, kalte Welt, die nichts als Leid und Schrecken bereithält. Doch auch unter ihnen gibt es jene, die sich der schönen Dinge und tiefer Freundschaften erinnern und nicht dazu bereit sind, das Andenken an diese zu beschmutzen.

So lebt der Wunsch, Tel'amar wieder zu einem Teil der Welt werden zu lassen, wieder einen tieferen Sinn in ihrem Leben zu entdecken, in vielen von ihnen weiter. Das kleine Flämmchen der Sehnsucht ist nicht zu ersticken und brennt stetig in den Herzen dieses Volkes.

Allerdings gibt es in allen Generationen auch jene, die die Außenwelt verdammen. Es sind diejenigen Tel'amari, in denen die Worte der Ältesten auf fruchtbaren Boden fallen, jene, die davon überzeugt sind, dass Niel'Anor ihre Gabe nicht verdient hat. Sie bilden den Gegenpol zu allen, die es nicht als Eriadnes Willen ansehen, sich bis in alle Ewigkeit zu verstecken und ihr Geschenk an die Welt in sich zu verschließen. Diese Tel'amari empfinden es als feige, als eine Missachtung ihrer Gabe, sich zu verbergen, wo ihre Kräfte doch so dringend gebraucht werden.

Religion

Die Tel'amari respektieren alle Götter Niel'Anors. Doch ihre Gebete richten sie ausschließlich an Eriadne, die sie geschaffen hat.

Die herrschende Schicht Tel'amars wird von der Priesterschaft gebildet, wobei traditionell ein Hohepriester oder eine Hohepriesterin an der Spitze des Volkes steht. Die Priester stellen für die Tel'amari eine direkte Verbindung zu ihrer Schöpferin dar. Sie sind diejenigen, die ihr Wort und ihren Willen verkünden und denen Gehorsam geschuldet wird.

Doch so wie es das Volk in vielen anderen Bereichen ist, ist auch die Priesterschaft gespalten und nicht in jeder Hinsicht einer Meinung. Trotzdem bildet sie nach Außen zum Wohl des Volkes eine Einheit und unterwirft sich dem Urteil der Hohepriesterin Sin'alehar, die seit dem Rück-

zug über die Tel'amari gebietet. Sin'alehar gilt als von Eriadne auserwählt und so übt man sich in Vorsicht, wenn man ihr widersprechen möchte.

Die Tel'amari begehen eine Vielzahl von Ritualen und Zeremonien zu Eriadnes Ehren, sind jedoch tatsächlich weniger religiös, als es den Anschein besitzt. Sie spüren nicht das Verlangen, Eriadne Opfer darzubringen und ihre Frömmigkeit unter Beweis zu stellen. Stattdessen fühlen sie die Anwesenheit der Göttin tief in sich. Es ist eine Gewissheit, dass sie stets bei ihnen ist und niemals von ihrer Seite weicht.

Sprache

Teyan, die Sprache der Tel'amari, besitzt einen sanften, weichen Klang und kennt kaum hart klingende Laute. Es ist eine poetische, klangvolle Sprache, die für Gedichte und Lieder nahezu perfekt erscheint.

Ein fließendes, geradliniges Schriftbild gehört dazu und vervollkommnet das Teyan zu einem Gesamtkunstwerk. Viele Tel'amari üben sich in der Kunst der Kalligrafie und es gilt als wünschenswert, eine schöne Schrift zu besitzen. Es ist kaum erstaunlich, dass die Schriftwerke dieses Volkes von erlesener Schönheit sind.

Spielwerte

Tel'amari Frauen können eine Größe erreichen, die zwischen 1,65 und 1,85 m liegt. Männer sind mit 1,85 bis 2 m noch ein ganzes Stück größer.

Tel'amari werden mit 21 Jahren als Erwachsene betrachtet und erreichen ein stolzes Höchstalter von bis zu 800 Lebensjahren.

Ihre enorme Gesundheit, die durch das Horn gegeben ist, gewährt ihnen einen Bonus von +1 auf ihre Konstitution.

Zudem besitzen sie starke Selbstheilungskräfte. Wann immer sie Schaden erleiden, absorbieren sie 1W6 Schadenspunkte, die von dem erlittenen Schaden abgezogen werden. Wunden heilen bei ihnen außerdem doppelt so schnell wie bei allen anderen Wesen Niel'Anors.

Die Tränen einer Tel'amari Frau besitzen sehr starke Heilkräfte. Sie können damit bis zu 6W6 Schadenspunkte am Tag heilen. Allerdings müssen sie ihre Heilkraft einteilen – sind die 6W6 verbraucht, können sie an diesem Tage niemandem mehr ihren Segen zuteilwerden lassen.

Sie müssen nicht ihre komplette Heilkraft auf einmal aufbrauchen, sollten dabei stets gut überlegen, ob ihre Fähigkeiten noch zu einem späteren Zeitpunkt benötigt werden, bevor sie ihre Tränen für ein einziges Wesen opfern.

Das Horn eines Tel'amari ist eine natürliche Waffe und kann je nach seinem Alter einen Schaden von 1W6 pro 100 Jahre seiner Lebenszeit verursachen. Allerdings darf kein Spielercharakter zu Beginn seiner Laufbahn ein höheres Alter als 100 Jahre aufweisen. Bis zum 100. Lebensjahr beträgt der Schaden entsprechend 1W6, ab dem 200. 2W6, usw.

Um einen Tel'amari als Spielercharakter zu wählen, müssen 2 Vorteilspunkte bezahlt werden.





Uiras

Der Kuss der Winterkönigin

Für Jahrtausende herrschte Frieden zwischen Sommer und Winter. Die Winterkönigin regierte das eisige, raue Land von Norvador, während der Sommerkönig seine Hand über das heiße, sonnige Wüstenland von Basharban hielt.

Keine der beiden Mächte war im Vorteil, denn zwischen ihnen musste ein Gleichgewicht bestehen. Die ewige Harmonie von Sommer und Winter ermöglichte es, dass das Leben auf Niel'Anor gedieh. Denn weder konnte die Kälte die Vorherrschaft übernehmen und alles Leben erstarren lassen, noch konnte die Hitze der Sonne die Welt verbrennen.

Doch eines Tages war es dem Sommerkönig nicht mehr genug, allein über Basharban zu gebieten. Es düstete ihn danach, die ganze Welt zu beherrschen und die Winterkönigin von ihrem Thron zu stoßen, um den Einfluss des Winters für alle Zeit zu bannen.

Unbemerkt scharte er die Kreaturen des Feuers um sich, über die er gebot, und schon bald war eine ganze Armee entstanden, die für ihn gegen die Herrin des Winters in den Krieg ziehen sollte. Es dauerte nicht lange, bis er seine gewaltige Streitmacht auf Norvador zumarschieren ließ. Dort, wo sie das ewige Eis und den Schnee berührte, schmolzen die Gaben der Winterkönigin dahin und hinterließen nur verbrannte Erde.

Entsetzt über diesen Verrat rief die Winterkönigin ihre Diener zusammen, auf dass sie sich dem Feuersturm aus Basharban entgegenstellten. Eine furchtbare Schlacht begann, als Feuer und Eis aufeinanderprallten und die Welt unter ihrer Gewalt erbebt. Die Harmonie zerbrach, denn einmal war es die die Königin, die die Oberhand behielt, dann der Herr des Sommers, der sie in die Knie zwang.

Ganz Niel'Anor litt unter ihrem endlosen Krieg. Die Jahreszeiten verschoben sich und die Ernte wurde von Schnee und Eis zerstört oder verdorrte unter der übermächtig starken Sonne. So schnell wechselten Sommer und Winter, dass die Wesen dieser Welt Hunger leiden mussten, jämmerlich erfroren oder ihre Haut in der Hitze verglühte.

Aber keine der beiden Mächte vermochte es, den Sieg über die andere zu erlangen. Sie waren dazu geschaffen, um in Harmonie zu existieren und keine von ihnen war stark genug, um die andere zu vernichten.

Trotzdem gab der Sommerkönig nicht nach. Immer wieder ließ er die Reste seiner Armee gegen Norvador stürmen, denn Raserei hatte ihn erfasst und jegliche Vernunft in ihm ausgelöscht.

Die Winterkönigin erkannte jedoch, dass ihr Kampf sinnlos war und dass sie bald die Welt vernichten würden, wenn der Krieg kein Ende fand. Doch ihre Kreaturen waren zu schwach, um das Ende allein herbeizuführen.

So wandte sie sich an die Götter, die sie selbst und den Sommerkönig erschaffen hatten, und bat sie um ihren Beistand. Und Eriadne und Narion, die einander zu dieser Zeit noch in Liebe verbunden waren, gewährten ihr, worum sie ersuchte.

Denn eine Kreatur wandelte auf Niel'Anor, die dazu geboren war, den Lauf aller Dinge zu verändern. Es war der Mensch, das unberechenbarste Geschöpf von allen. Und der Mensch sollte auch der Ursprung dessen sein, was den Sommerkönig endlich in seine Schranken wies.

Und so legte die Winterkönigin ihre Lippen auf den Mund des ersten Menschenkinds, das ihr überlassen worden war, und ihr eisiger Kuss übertrug ihre Kraft in seinen Körper und erschuf eine neue Lebensform, die das Gleichgewicht zwischen Feuer und Eis wiederherstellen würde.



über Viiras

Man nennt sie das Schneevolk oder die Kinder der Winterkönigin. Einst waren sie gewöhnliche Menschen des Nordens, bis der Kuss der Herrin des Winters ein neues Geschöpf erweckte. Seither wachen sie über den Kontinent Norvador und schützen die Wesen, die ihn bevölkern.

Das Volk von Viir lebt zurückgezogen und zieht es vor, unter seinesgleichen zu bleiben. Zwar hat sie der Segen ihrer Schöpferin resistent gegen die Kälte gemacht, doch die Viiras vertragen keine Hitze und halten sich von den wärmeren Gefilden fern.

Trotzdem sind Geschichten über die riesenhaften, geschickten Krieger aus Viir und ihre kleinen, zierlichen Frauen in Norvador in aller Munde. Es gibt unzählige Legenden und Lieder über die heldenhaften Taten der Viiras, doch nur wenige Wesen, die dem legendären Kriegervolk, den Herren des Nordens, jemals von Angesicht zu Angesicht begegnet sind.

Für gewöhnlich bleiben sie innerhalb der Grenzen ihres Reiches und wachen von ihren magischen Türmen aus über das schneebedeckte Land. Trotzdem finden sich manchmal wandernde Viiras Paare, die über die Kontinente streifen und die Augen nach einer neuerlichen Bedrohung aus dem Süden offenhalten, die den Wächtern entgangen ist. Es liegt ihnen im Blut, den Wesen des Südens zu misstrauen. Ebenso, wie sie dafür geschaffen worden sind, ihre kalte, karge Heimat unter Einsatz ihres Lebens zu verteidigen.

Erscheinungsbild

Die Berührung der Winterkönigin hat bei dem Volk von Viir deutliche Spuren hinterlassen, die

schon auf den ersten Blick offenbar werden. Ihre Haut schimmert silbrig und weist keine Spur einer natürlichen Farbe auf. Stellenweise zeigen sich raue, weißliche Stellen, die an Raureif erinnern und bei Lichteinfall glitzern. Stets fühlen sie sich kühl an, als ob es keine Wärme gibt, die ihren Körpern innewohnt.

Doch es ist etwas anderes, das die Viiras von anderen Völkern unterscheidet. Denn ihre Männer sind ungewöhnlich groß und muskulös, gleichen beinahe dem Felsen der unwirtlichen Gebirge Norvadors. Ihre Frauen dagegen sind klein und zierlich. Sie wirken ebenso zerbrechlich wie die männlichen Viiras stark und unbezwingbar.

Ein solcher Unterschied ist einzigartig bei allen Völkern Niel'Anors. Er ist in vielerlei Belangen bezeichnend für die Viiras und beschränkt sich nicht allein auf Äußerlichkeiten.

Beide Geschlechter besitzen kantige Gesichtszüge mit schmalen Lippen und kräftigen, langen Nasen. Dabei gibt es ebenso oft breite wie auch dünnere Gesichtsformen, wobei es speziell die Aristokratie ist, die feinere Züge ihr Eigen nennt. Diese Tatsache ist sicherlich darauf zurückzuführen, dass das Volk von Viir seine adeligen Blutlinien sehr rein hält und eine Vermischung mit den einfacheren Schichten vermeidet.

Die schmalen, länglichen Augen sind meist von einem wässrigen Blau, das unterschiedliche Schattierungen annehmen kann, seltener von einem hellen Grau. Sie liegen unter kräftigen Brauen, die speziell den Männergesichtern eine gewisse Schwere verleiht.

Ihr Haarwuchs ist dicht und stark. Frauen tragen das meist wellige Haar lang und flechten es zu lockeren Zöpfen, die sie gerne um den Kopf winden. Männer zeigen weniger deutliche

Tendenzen. Dafür legen sie eine Vorliebe für Bärte an den Tag, die beim einfachen Volk buschig und lang, bei den Aristokraten kurz und in Form rasiert getragen werden.

Gemeinhin ist das Haar eines Viiras entweder von einem blendenden Weiß, manchmal auch von einem hellen Goldblond oder von einem glänzenden Blauschwarz, das sehr verbreitet ist.

Viiras kleiden sich in mit Pelzen besetzte Kleider, deren Stoffe vielfarbige Muster aufweisen. Männer bevorzugen knielange Tuniken und weite Hosen, die in Stiefeln stecken, Frauen tragen lange, weite Röcke, über die mit Schärpen gebundene Tuniken gezogen werden. Pelzstolen oder Umhänge mit Fellkragen ergänzen ihre Kleidung schließlich. Auch fein bestickte, runde, steife Kappen sind beliebt. Diese besitzen keine Krempe und sitzen locker auf dem Kopf.

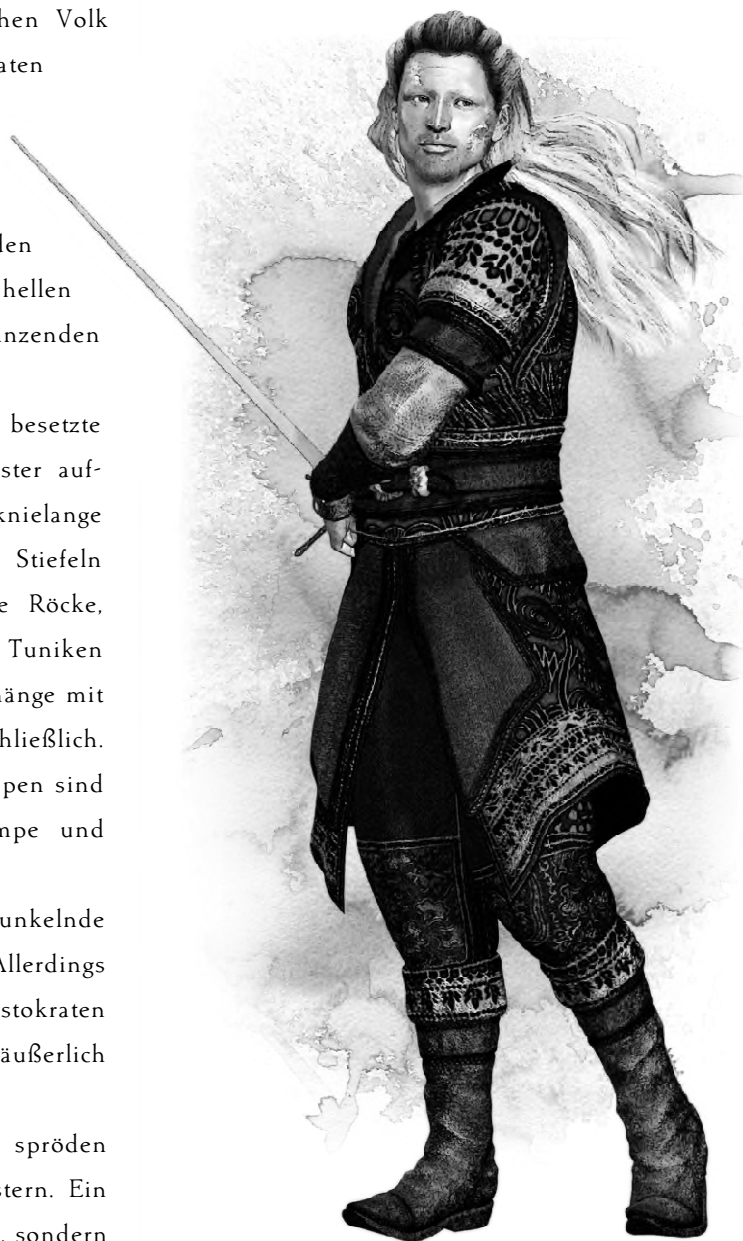
Eine Vorliebe für geschliffene, funkelnde Edelsteine ist deutlich erkennbar. Allerdings tragen nahezu ausschließlich Aristokraten Schmuck und nutzen diesen als äußerlich sichtbares Zeichen ihres Ranges.

Viiras sprechen mit lauten, spröden Stimmen und vermeiden es, zu flüstern. Ein Flüstern gilt nicht allein als unhöflich, sondern wird auch als ein Zeichen von Unehrlichkeit gewertet. Wer seine Stimme so weit senkt, zeigt damit an, dass er etwas zu verbergen hat.

Ihre Art sich zu bewegen, ist bei Männern von wenig Eleganz, dafür von Kraft und Selbstvertrauen erfüllt. Frauen bewegen sich dagegen leichtfüßiger und deutlich eleganter.

Heimat

Das Land Viir, hoch im Norden Norvadors, ist das Heimatland der Viiras. Schon von Weitem sind die leuchtend bunten Zwiebeltürme ihrer Städte zu sehen, die aus den glitzernden Schneewogen ragen.



Viir ist ein großes, kaltes Land mit einer kargen Vegetation, der das Volk alles mühsam abtrotzen muss, was es zum Leben benötigt. Trotzdem verlassen die Viiras ihre Heimat selten und bleiben für gewöhnlich auf ihrem eigenen Kontinent.

Es sind größtenteils die Wächter von Viir, Schneeaugen genannt, die man außerhalb der Landesgrenzen anzutreffen vermag. Es sind Spione des Schneevolkes, die ein Auge auf die Vorgänge außerhalb ihres Landes haben oder Wachen, die die Wachtürme bewohnen, die auf magischem Wege verbunden sind und es erlauben, den kalten Kontinent zu überwachen.

Familie

Die Familie ist für die Viiras weitaus mehr als eine Gruppe von Blutsverwandten. Sie bestimmt über Stand und Bedeutung des Einzelnen, ohne dabei die gleiche Willkür zu zeigen, die man von anderen Völkern kennt.

An der Spitze von Viir stehen jene, in deren Adern das magische Erbe der Winterkönigin liegt. Dieses tritt allein in den Frauen der Viiras offen zutage, die über eine mystische Kraft gebieten, die es ihnen erlaubt, die Fähigkeiten eines Mannes zu beeinflussen und zu stärken.

Diese Symbiose stützt sich auf einen Bund, der zwischen Mann und Frau geschlossen wird, und kann nur zwischen Individuen bestehen, die ein tieferes Verständnis miteinander teilen. Es ist eine Art Seelenbund, die den Geist beider miteinander verbindet, sobald sie einander erkannt haben. Ein wenig gleicht dies dem Muster der Elemente, geht jedoch noch weit darüber hinaus.

Wer den Bund der Viiras miteinander schließt, teilt Gefühle und Schmerz, lebt gleichsam mit einer Seele, die sich auf zwei Körper aufspaltet. Eine Vielzahl von Ritualen wird schon im Jugendalter abgehalten, um Seelenpartner zu identifizieren und sie schließlich zu vereinen. Ohne diese geheimnisvollen Rituale ist es nicht möglich, den Bund zu schließen oder den Seelenpartner zu erkennen.

Warum zwei Viiras auf diese Weise zueinanderpassen, ist ein Rätsel. Fakt ist jedoch, dass der Seelenbund in diesem Fall die Ehe ersetzt. Dies geschieht schon allein deswegen, weil nur aus einer solchen Verbindung magisch begabter Nachwuchs entstehen kann. Und dieser wiederum unterscheidet die Aristokratie von dem einfachen, magielosen Rest des Volkes. Es ist also kein Wunder, dass jede Familie versucht, ihre Linie rein und stark zu erhalten.

Bleibt es einer Familie trotz des Seelenbundes verwehrt, magisch begabte Mädchen zu empfangen, so gilt dies als ein Zeichen dafür, dass sie die

Gunst der Winterkönigin aufgrund eines Vergehens verloren hat. Es ist ihre Strafe, die schleichend dazu führen kann, dass eine Linie der Viiras in die Bedeutungslosigkeit stürzt.

Manchmal geschieht auch das Gegenteil und eine zuvor magielose Familie steigt durch eine glückliche Fügung in die Reihen der Herrschenden auf.

Schon früh werden alle Mädchen der Viiras auf Magie in ihrem Blut untersucht und die Jungen auf die Fähigkeit, den Seelenbund einzugehen. Es ist eine Tradition, der sich niemand entziehen darf.

Liebe spielt bei einem Seelenbund keine Rolle. Sie ist bei den Viiras keine Voraussetzung für die Gründung einer Familie. Zumindest gilt dies in den Kreisen der Aristokratie.

Aber auch das einfache Volk arrangiert Ehen, ist besonders daran interessiert, Lebenspartner für ihre Kinder zu finden, in deren Stammbaum es einst eine magische Begabung gegeben hat, die vielleicht wieder erstarben kann. Manchmal zieht sich der Aufstieg einer Familie auf diese Weise über Generationen hin, während derer man das magische Erbe durch die gezielte Suche nach passenden Partnern langsam stärkt, bis es sich voll ausgebildet hat und in der Linie erblüht.

Entsprechend wird es bei den Viiras geduldet, wenn Beziehungen außerhalb des Bundes eingegangen werden, falls beide Partner damit einverstanden sind. Auch Kurtisanen und ihr männliches Pendant sind keine Seltenheit.

Wesen

Das Wesen eines Viiras ist nicht mit seinem kühlen Äußeren gleichzusetzen. Sie sind emotional und aufbrausend, geraten leicht in Wut und können sehr nachtragend sein.

Viiras sind gastfreundlich und lieben es zu feiern. Sie nennen eine große Trinkfestigkeit ihr Eigen und gehören stets zu den Letzten, die eine Festlichkeit verlassen, falls sie mit anderen Wesen zusammentreffen.

Gleichzeitig neigen sie zu Melancholie und düsteren Stimmungen, sehen in vielen Dingen schlechte Omen, die das Unglück nach sich ziehen.

Das Volk von Viir ist über die Maßen abergläubisch. Es liebt Geschichten, die am Feuer erzählt werden und traurige, epische Balladen. Es ist zuweilen ungestüm und überschäumend fröhlich, dann wieder grüblerisch und von Schwermut erfüllt.

Für die Männer ist die Kunst des Kampfes und der Kriegsführung von großer Bedeutung. Sie wurden zum Schutz ihres Landes erschaffen, und wengleich diese Bedrohung schon lange vergangen ist, liegt es ihnen trotzdem im Blut.

Jeder Mann der Viiras kann mit Klinge und Axt umgehen und Wettkämpfe, um das erlangte Können unter Beweis zu stellen, sind häufig. In Friedenszeiten hat sich diese alte Tradition in Richtung der eleganteren Fechtwaffen verschoben und einige jüngere Viiras zeigen sich sogar von Feuerwaffen fasziniert, obgleich diese in ihrem Volk generell als unehrenhafte Spielzeuge der Südvölker abgetan werden.

Frauen sind aufgrund ihres magischen Talent es weniger mit dem direkten Waffeneinsatz vertraut, doch keinesfalls zimperlich oder verzärtelt. Eine Viiras wird dafür geboren, um ihrem Gefährten im Kampf beizustehen. Es sind stolze, herrische Frauen, die sich ihrer besonderen Stellung bewusst sind. Sie sind die heimliche Stärke ihres Volkes, die den Männern den Rücken frei hält und ohne die sie gewöhnliche Krieger wären. Es gibt sogar eine Vielzahl von Wettbewerben, in denen Seelengefährten miteinander antreten, um ihre gemeinsamen Fähigkeiten und die Tiefe ihrer Verbindung zu demonstrieren.

Da den Männern der Viiras keinerlei magische Begabung innewohnt, sind es allein die Frauen, die eine magische Laufbahn einschlagen und die ein großes Talent dafür aufweisen. Dieses wird allerdings von einem aktiven Seelenbund unterdrückt, sodass eine Viiras stets die Entscheidung

treffen muss, welchen Weg sie gehen möchte. Allerdings existiert in den höheren Kreisen in dieser Hinsicht kaum jemals eine Wahl.

Das einfache Volk der Viiras ist deutlich freier, wenn man davon absieht, dass es der Aristokratie zu Diensten sein muss und kein Mitspracherecht in den Entscheidungen hat, die das ganze Volk betreffen.

Das Volk von Viir besitzt eine Tendenz zum Hochmut. Die Stärke, die sie durch den einzigartigen Seelenbund aufweisen, erhebt sie in der Kriegskunst über nahezu alle anderen Völker Niel'Anors und so sind sie von ihrem höheren Wert überzeugt. Dies zeigt sich auch innerhalb des Volkes, in dem man auf die Viiras von niederem Stand herabschaut. Es gibt deutliche Differenzen, die Aristokratie und einfaches Volk voneinander trennen und es wird nicht gern gesehen, wenn Beziehungen zwischen den Ständen enger werden. Dies betrifft Freundschaften ebenso wie Liebesbeziehungen.

Ein Aristokrat mag eine Dienerin in sein Bett holen und dafür keine Schwierigkeiten zu befürchten haben, doch er sollte sich davor hüten, dieses Verhältnis zu sehr zu vertiefen. Hätte sein Tun überdies Folgen, so könnte dies nur allzu schnell den Ausschluss aus den Reihen der Aristokratie bedeuten. Den herrschenden Viiras ist nicht daran gelegen, dass ihr Blut in den falschen Adern fließt.

Beziehung zur Umwelt

Viiras fühlen sich anderen Völkern überlegen. Wären ihnen aufgrund ihrer Hitzeempfindlichkeit keine Grenzen auferlegt, wäre es nur zu wahrscheinlich, dass sie ihr Territorium über die Grenzen Norvandors hinaus erweitern würden.

So sind es insbesondere die Nordelfen, das zweite dominante Volk auf dem kalten Kontinent, mit dem es öfter zu Auseinandersetzungen kommt.

Nordelfen und Viiras sind einander nicht sonderlich zugetan. Beide sind der Überzeugung,

dass ihnen die Vorherrschaft gebührt, wobei sie allerdings gerne das zähe Menschenvolk des Nordens außer Acht lassen, das sich weitaus schneller auszubreiten vermag, selbst wenn es kurzlebig und in Stämme aufgesplittert ist.

Zwar kommt es selten zu gefährlichen Auseinandersetzungen, doch es ist niemals eine gute Idee, diese beiden Völker zu lange im gleichen Raum zu lassen.

Zudem besitzen Viiras eine vollkommen unlogische aber tief verwurzelte Abneigung gegen die Völker des Südens, was allerdings für sie nahezu jeder ist, der südlich von Norvador lebt.

Natürlich ist ihnen bewusst, dass es nicht das Verschulden des Südens war, dass ihre Heimat bedroht worden ist, doch die Ansicht, dass nichts Gutes aus dem Süden kommt, ist bei ihnen weit verbreitet. Es ist für viele Viiras eine tiefe, unerschütterliche Überzeugung.

Religion

Viiras huldigen der Winterkönigin, die zwar keine Gottheit, aber dennoch eine starke Macht darstellt. Man baut ihr zwar keine Tempel, doch direkt in den Felsen der Gebirge Norvadors sind Nischen eingelassen, in denen man ihr Opfergaben darbringen kann, um sie milde zu stimmen.

Die Winterkönigin ist eine Dienerin des Selurian und somit ist dieser die Gottheit, der von vielen Viiras eine hohe Bedeutung beigemessen wird. Kireala erfreut sich ebenfalls eines großen Ansehens, da sie das Leben und die Ernte bringt. Es ist wichtig, der Göttin der Erde zu huldigen und sich nicht ihr Missfallen zuzuziehen. Insbesondere gilt dies im unwirtlichen, unfruchtbaren Norden.

Da die Fischerei für Viir wichtig ist, wird auch häufig um Alarias Gunst gebeten, die die Schiffe der Viiras beschützen und den Fischern eine reiche Beute gewähren soll.

Mancher Viiras, der dem einfachen Volk entstammt, fühlt sich zur Priesterschaft berufen, der einzigen Art der Magie, die einem männlichen

Viiras offensteht, da sie nicht in seinem Blut fließt, sondern von den Göttern gewährt wird.

Sprache

Die raue, kratzige Sprache der Viiras wird Viiran genannt. Ihre Worte besitzen keinen schönen Klang, doch dafür eine Urwüchsigkeit, die einen eigenen Zauber besitzt.

Viiras bedienen sich einer sehr geradlinigen Runenschrift, die Waffen und Inschriften ziert und die man in früheren Zeiten in Holzplatten geritzt hat.

Spielwerte

Viiras Männer sind wahrhaftige Riesen. Mit einer Größe von 1,95 bis 2,25 m sind sie weitaus größer als die meisten anderen Völker Niel'Anors. Frauen sind dagegen wesentlich kleiner, erreichen nur eine Körpergröße zwischen 1,50 und 1,70 m.

Mit 19 Jahren ist ein Viiras erwachsen. Mit einem maximalen Alter von 150 Jahren werden sie älter als die Menschen, von denen sie ursprünglich abstammen.

Viiras Männer erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Muskelkraft. Frauen dagegen erhalten +1 auf ihre Intelligenz, da ihre geistigen Fähigkeiten besser ausgeprägt sind als die körperlichen.

Sie können die mystische Kraft des Seelenbundes anwenden, ohne dafür bezahlen zu müssen. Diese Fähigkeit erweitert ihre Möglichkeiten im Kampf um ein Vielfaches und macht sie zu einer wahrhaftigen Gewalt, die jeden Gegner das Fürchten lehrt.

Wird ein Viiras ohne die Möglichkeit des Seelenbundes geboren, so darf er sich an seiner Stelle einen Vorteil aus der Liste der Vorteile wählen, der bis zu 6 Punkten kosten kann. Allerdings dürfen Männer mit Ausnahme der göttlichen Magie keine andere Art der Magie anwenden.

Es kostet 3 Vorteilspunkte, einen Viiras als Spielercharakter auszuwählen.