

Solabar - Science-Fiction-Fantasy-

Rollenspiel

© Copyright: Th. Schirrmacher 1993-2020

Redaktion: Th. Schirrmacher

Im Netz: <http://www.solabar.de>

E-Mail: webmaster@solabar.de

Der Gedanke Solabars entstand aus dem Wunsch heraus, ein spielbares Science-Fiction-Fantasy-Rollenspiel zu entwickeln.

Technik, Magie, PSI und Kult sollten gleichberechtigt nebeneinander existieren können. Nur bei bestimmten Gelegenheiten sind die einzelnen Grundfähigkeiten im Vorteil.

Ein weiterer Schwerpunkt lag auf der absolut freien Spielgestaltungsmöglichkeit, sowohl beim Spielleiter, wie auch bei den Spielern selbst. Daher sind die Vorgaben des Sonnensystems und der Regeln möglichst knapp gehalten.

Auch der Weg für eine Charakterbildung bei Spielern verläuft ganz anders, als bei herkömmlichen Rollenspielen. Der Charakter ist frei wählbar. Das heißt: hat er eine Fähigkeit, die es bisher bei Solabar noch nicht gegeben hat, dann wird sie eben dazu genommen. Es herrscht das Prinzip: Man kann quasi alles, man muss es nur an sich entdecken und dann dementsprechend fördern. Also eher wie im wahren Leben.

Solabar mag nichts für den Anfänger sein, da man mitten ins kalte Rollenspiel-Wasser gestoßen wird. Ein bisschen Erfahrung ist da sehr hilfreich. Wenn man sich aber erst mal an die freie Gestaltung gewöhnt hat, bietet Solabar unendliche Möglichkeiten und ein ganzes Sonnensystem als Spielplatz.

Da Solabar in ständiger Entwicklung ist, ist auch dieses Dokument ständigen Veränderungen unterworfen. Grade Veränderungen an den Planetenbeschreibungen sind in den meisten Fällen Erweiterungen, bzw. neues Wissen, das sich durchs Spiel selbst ergeben hat.

Begriffe, Orte und Personen, die hier keine Erklärung finden, sind für das Regelwerk nicht relevant. Sie sind aber auf jedem Fall online nachzulesen unter der oben genannten Internetadresse.

Inhaltsverzeichnis

Solabar - Science-Fiction-Fantasy-Rollenspiel	1
Inhaltsverzeichnis	2
Der Charakter, Kampf- und Aufstiegsregeln.....	7
1. Der Charakter	7
1.1 Lebenspunkte	7
1.2 Panzerung	7
1.3 Zielwert.....	8
1.4 Waffen	8
1.4.1 Nahkampf.....	8
1.5 Reaktionszeit	8
1.6 Laufwert.....	9
1.7 Geschwindigkeit	9
1.8 Heilung	9
2. Fertigkeiten & Charakterbesonderheiten	9
2.1 Fertigkeiten	9
2.1.1 Ausnahmen.....	9
2.1.2 Willenskraft.....	9
2.1.3 Geschicklichkeit	9
2.1.4 critical Hit	9
2.1.5 magische Sinne	10
2.1.6 Steinwissen.....	10
2.1.7 Konzentration.....	10
2.1.8 Körperbeherrschung	10
2.1.9 Shentokampf.....	10
2.1.10 Kultwert.....	10
2.1.11 Weißmagiewert.....	10
2.2 Neue Fähigkeiten.....	11
2.3 Kampffähigkeiten	11
2.4 Immunität	11
3. Magie & Co.....	12
3.1 Was ist Magie, Kult, Weißmagie & PSI	12
3.2 Magiewert	12
3.3 magischer Zielwert	13
3.4 Kult	13
3.5 Passion	13
3.6 Weißmagie & Weißmagiewert.....	13
3.7 PSI	13
3.8 Der Necromant (oder eine erweiterte Spielart des Kultes).....	14
3.8.1 Beispiel für einen Necro, mit Necromantie auf 20:.....	14
3.8.2 Beispiel für Necro, mit Necromantie auf 40:	15
3.8.3 Dauer der Beschwörung:	15
3.8.4 Multiple Untote einer Gattung:.....	15

4. Lasst die Würfel entscheiden	16
4.1 Proben	16
4.2 Kämpfen	16
4.3 Gezielte Angriffsschläge	16
4.3.1 Durchführung des gezielten Angriffs	16
4.3.2 Mögliche Auswirkungen auf den Getroffenen	17
4.4 Parade (nur im Nahkampf)	17
4.5 Prügeln	17
4.6 Zaubern	18
4.7 Gegenzauber	18
4.8 Beschwörungen/Kult	18
4.9 K.O. Proben	18
4.10 Anwendung der Kräuterkunde	19
4.10.1 Heilung	19
4.10.2 Vergiftung	19
5. Meisterratgeber	20
5.1 Wie mache ich ein Abenteuer?	20
5.2 Verteilen der Erfahrungspunkte	21
5.3 Boni auf Fertigkeiten	21
6. Inoffizielle Regeln.....	22
6.1 Bardenmagie	22
6.2 Beidhändiger Kampf.....	22
6.3 Bogenschießen (Erweiterung).....	23
6.4 Die Magie des Tanzes – Die Shejasade	23
6.5 Energie sammeln per Naturereignis	26
6.6 Magie aufheben.....	26
6.7 Verfluchen	26
6.8 Unterstützung bei kultischen Ritualen	28
Sola und seine 14 Planeten.....	30
1. Kyria	31
2. Sheilo.....	32
3. Galat.....	33
Die Kontinente Galats	39
Bacor.....	39
Gortan	40
Jetrotack.....	41
Kelbeq	42
Kerlak.....	44
Salinak	45
Téreto.....	47
Welumpra	48
4. Balapur	50
Das Höhlenland	51
El'Sesch'Ishamra - Die Stadt am Fluss	51

Die Kontinente Balapurs.....	52
Belanora	52
Doram'tak	54
Joilanté.....	55
Korrgath	56
Lyparia	59
Thrumumbahr.....	62
Toraim.....	77
5. Trokktuhm	80
6. Trokktahm	81
7. Lystra	84
Aus den terranischen Geheimarchiven	84
8. Gola	85
Das Labyrinth	85
9. Mirania.....	87
10. Lukosar.....	89
Die Sternnadel.....	89
11. Laguna.....	90
Wesen und Tiere	91
Der Kristallwal	92
Der silberne Schrecken	92
Die Waljäger	93
12. Zuri	95
13. Meera.....	96
14. Luzio	97
Treba	97
Die Völker im Solabar-Universum	98
Die Völker des Sola-Systems.....	98
Die Aijnan	98
Die Drachen	101
Die Dryaden	103
Die Einhörner	104
Die Elben	106
Die Elben von Thrumumbahr	110
Die Fijaren	114
Die Fledermenschen	115
Die Galater.....	118
Die Goldbergzwerge	120
Die Goldelben	122
Die Kaiap	124
Die Mari	128

Die Nerog'nor	129
Die Netuna	131
Die Oloiten	134
Die Oricya	136
Die Orks	137
Die Pixies	140
Die Rattlinge	142
Die Schindemee	144
Die Seevicya	146
Die Serina	148
Die Seyi'tra	150
Die Sinar	153
Die Snardai	157
Die Stobbits	158
Die Subler	159
Die Szirs	163
Die Trolle	165
Die Ukra'lack	166
Die Unaud	168
Die Vampire	172
Die Vicya	176
Die Werwölfe	179
Die Windgeister	181
Die Zwerge	182
Die Zwerge von Thrumumbahr	186
Galaktische Völker	194
Die Attica & Rodan	194
Die Brabkuk	197
Die Eiselfen	198
Die Elinrim	202
Die Glomascht	206
Die Ithilhin	208
Die K'Lönx	212
Die Kwoq-Dheng	214
Die Meloser	215
Die Minotauren	216
Die Monster	225
Die Nitayris	227
Die Nuniter	229
Die Purpurwürms	230
Die Schöpfer	231
Die Scrunchtz	233
Die Terraner	239
Die Tescharim	242
Geheime oder im Geheimen lebende Völker	244
Das Meervolk	244
Die Einhörnchen	246

Die Karazai	247
Die Lemuri	251
Die Sonna	255
Die Weißelben	257
Erläuternde Worte	259
Wie mache ich mir einen Charakter?.....	259
Die Technik Solabars	259
1) Die Aufteilung der Dimensionen.	260
2) Energie und ihre Leiterwege	260
3) Raumflug	260
4) Transmitter	260
5) Energieschilde	261
6) Waffen.....	261
Spielblätter- und Tabellenübersicht	262
Das Charakterstammbblatt für den weiblichen Charakter	263
Das Charakterdatenblatt für den weiblichen Charakter.....	264
Das Charakterstammbblatt für den männlichen Charakter.....	265
Das Charakterdatenblatt für den männlichen Charakter	266
Die Runen der Elemente	267
Zaubersprüche (Schadenszauber):	268
Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):	270
Zaubersprüche (Geisteszauber auf sich selbst):	272
Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):	274
Kultttabelle	278
Natur/Lebewesen	278
Natur/Dinge	280
Elemente	281
Dimensionales	284
Kampfkult	285
Necromantie.....	287
PSI-Tabelle	290
Der PSI-Kampf	293
Beschreibung der PSI-Fähigkeiten	293
Telepathie	293
Telekinese.....	293
Teleportation	294
Kreaturentabelle	295
Kampfblatt	297
Glossar	301

Der Charakter, Kampf- und Aufstiegsregeln

Dies sind die Regeln des Rollenspiels SOLABAR. Sie sollen nur einen groben Abriss darstellen, um den Einstieg für den Spielleiter und die Mitspieler zu erleichtern. Das Anpassen an die eigenen Bedürfnisse ist gewünscht. Tiefgreifende Änderungen sollen aber bitte mit mir abgesprochen werden (webmaster@solabar.de). Bei Erweiterungen reicht die einfache Mitteilung.

Zum Spiel selbst wird benötigt:

- Für den Spielleiter: 1* W100, 1* W20 und ein Taschenrechner
- Für die Spieler: dito. (es reicht im Normalfall ein Taschenrechner aus)

Bitte erschreckt nicht vor dem Rechner, er wird nur während eines Kampfes benötigt und das berechnen der Schadenspunkte bedarf nicht länger, als das Auszählen von 20* W6.

1. Der Charakter

1.1 Lebenspunkte

Die Lebenspunkte sind Rassenabhängig (s. Kreaturentabelle als Anregung). Sie können anhand der Rassentabelle vergeben werden. Wird eine neue Rasse *erschaffen* müssen die Lebenspunkte in Absprache mit dem Spielleiter bestimmt werden. Der normale Wert liegt zwischen 1000 und 2000.

1.2 Panzerung

Die Panzerung eines Charakters sollte am Anfang zwischen 0 und 50 liegen. Sie zieht sich vom erwürfelten Schaden ab. Wobei es egal ist, ob es sich dabei um eine materielle, oder energetische Panzerung handelt. Bei SOLABAR sind beide Arten gleichwertig und auch durch materielle, wie auch energetische Waffen und Magie durchdringbar. Unterschiede kann es nur bei der Art der Umgebung geben. D. h. eine Metallrüstung ist in einem Rechenzentrum weniger wertvoll, genauso wie ein Energieschild in einem Zauberwald. Die Panzerung selbst kann durch eigene Modifizierungen erhöht werden. Sie steigert sich um den Wert von eingesetzten Erfahrungspunkte / 100.

Eine natürliche Körperpanzerung der Haut ist unter gewissen Umständen ebenfalls gegeben, nämlich dann wenn sie z. B. aus Schuppen oder Stein besteht. Dies sollte immer in Absprache mit der SL geschehen und kann nur schwer auf einen Grundwert festgelegt werden. Richtwert sollte hier aber auch zwischen 10 und 50 liegen. Diese Panzerung kann vom Spieler selbst aus nicht gesteigert werden. Jedoch ist es möglich, dass sie sich durch gewisse Umstände im Spiel selbst verändert.

1.3 Zielwert

Liegt zwischen 4 und 8. Er wird vom Meister festgelegt und ist abhängig von den Charaktereigenschaften des Spielers. Der Zielwert gibt an, ob jemand mit einer Waffe trifft. Er kann nur Punkt für Punkt gesteigert werden. Höhere Stufe * 100. Maximal kann der Zielwert bis 17 gesteigert werden.

1.4 Waffen

Wie schon o. a. können die Charaktere zwischen allen Arten von Waffen wählen. Sei es ein Dolch, oder ein Vibromesser. Ein Schwert, oder ein Laser, eine Armbrust, bzw. Bogen, oder ein Lasergewehr. Der Wert der Waffe (Multiplikationsfaktor = MP) sollte am Anfang zwischen 0,8 und 1,5 liegen. Wie gekämpft wird, wird weiter unten beschrieben.

Aus dem MP einer Waffe errechnet sich der Tragwert. Der Tragwert gibt an, wie sehr die Waffe den Träger behindert. Je niedriger der Wert umso besser. Er entspricht im Wesentlichen dem MP der Waffen.

Genauer gesagt: $MP * 10 - 10$. Wobei alle Waffen, deren $MP \leq 1,2$ ist, gleich 2 bewertet werden. Z. B. ein Charakter hat einen Laser mit MP 1,0 und einen Bogen mit 1,8, so ist der Tragwert für den Laser = 2 und den Bogen gleich 8, woraus sich eine Reaktionszeit von 10 ergibt. Der Nahkampf-MP zählt bei der Reaktionszeit NICHT mit.

Magische, oder andere besondere Waffen, die zum Beispiel einen Schwerkraftneutralisator eingebaut haben können eine Verringerung auf den Tragwert erhalten. Dieser wird auf dem Charakterstammblatt mit vermerkt.

1.4.1 Nahkampf

Auch der Nahkampf sollte einen Anfangswert zwischen 0,8 und 1,2 haben. Jedoch kann dieser kontinuierlich vom Spieler selbst gesteigert werden. Hier gilt: nächsthöhere Stufe * 100 EP. Das bedeutet, dass für eine Steigerung von 1,2 auf 1,3 130 EP eingesetzt werden müssen. Bei einer angenommenen Steigerung von 3,2 auf 3,3 hingegen schon 330 EP eingesetzt werden müssen.

Generell muss gesagt werden, dass nichts dagegen einzuwenden ist, wenn durch Magie, Kult, oder technische Feinheiten die Waffen verbessert werden. Was sich auf den MP, oder Tragwert der Waffe auswirkt. Auch können Mittel eingesetzt werden, die den Nahkampf-MP steigern, obwohl sie allein keinen MP haben. Kombinationen aus Waffe und Nahkampf sind ebenfalls ausdrücklich erlaubt.

1.5 Reaktionszeit

Die Reaktionszeit legt die Reihenfolge des Angriffs der Charaktere und Gegner im Kampf fest. Wer den niedrigsten Wert hat beginnt. Ermittelt wird die Reaktionszeit durch den Tragwert der Waffen.

1.6 Laufwert

Der Laufwert ist die Geschwindigkeit, mit der sich ein Charakter dauerhaft, ohne zu ermüden, bewegen kann. Er liegt am Anfang zwischen 3 und 6, was in etwa 6 - 12 km/h entspricht. Auch hier kann eine Steigerung nur durch den Spielleiter erfolgen.

1.7 Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit gibt den Zeitpunkt nach Bekanntgabe einer Flucht aus einem Kampf an. Hat also ein Charakter eine Geschwindigkeit von 5, so muss er noch weitere 5 Kampfrunden verweilen, nachdem er sagt, dass er abhauen will. Der Wert errechnet sich = (Reaktionszeit - Laufwert). Ist der Wert gleich null, darf man sofort gehen.

1.8 Heilung

Ein Charakter regeneriert in zwei Stunden 5% seiner Lebenspunkte. Das bedeutet bei einem Charakter mit 1000 Lebenspunkten 50 in zwei Stunden. Im Schlaf halbiert sich das Intervall. Das heißt der Charakter regeneriert 5% in einer Stunde.

Änderungen können nur von der Spielleitung vorgenommen werden.

2. Fertigkeiten & Charakterbesonderheiten

2.1 Fertigkeiten

Fähigkeiten haben einen Grundwert zwischen 20 und 40 (W100 würfeln). Steigern nach der Formel:

Stufenpunkte * 2. Soll z. B. von 49 auf 51 gesteigert werden, muss $(49+50+51)*2$ gerechnet werden. Dies sind dann die einzusetzenden EP. Ist der Fähigkeitenwert unterhalb 50, erhält der Charakter bei einem Probenwurf zwischen 6 - 15 einen Bonus von 1, bei einem Wurf zwischen 1 - 5 einen Bonus von 2. Liegt der Wert über 50, gibt es nur noch bei der 1 einen Bonus von 1.

2.1.1 Ausnahmen

2.1.2 Willenskraft

- Grundwert liegt zwischen 40 und 60
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.3 Geschicklichkeit

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.4 critical Hit

- Grundwert = 5
- Multiplikationsfaktor = 4 (immer)
- kann erst ein hochwertiger Charakter erlernen

- bei gelungener Probe ist der Gegner auf jeden Fall tot
- Das Bonussystem bei den Fähigkeiten findet hier keine Anwendung

2.1.5 magische Sinne

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.6 Steinwissen

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3
- Der Charakter sieht wie die Umwelt wirklich aussieht
- Ist nur mit einem Stein in der Stirn möglich, der aus den Figuren im Steinwald auf Treba kommt

2.1.7 Konzentration

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 3
- Gelingt die Probe, erhöht sich der magische Zielwert um 1

2.1.8 Körperbeherrschung

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3

Gelingt die Probe, führt der Charakter bei einem Nahkampfangriff ein plötzliches Ausweichmanöver aus und wird nur noch mit dem, um den Körperbeherrschungswert verringerten Wert getroffen.

2.1.9 Shentokampf

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 4
- Das Shento ist eine Waffe zw - 5 die erst später im Abenteuer gefunden werden kann. Durch die Fähigkeit kann der Zielwertabzug verringert werden.
- Shentokampf = 20 zw -4
- Shentokampf = 40 zw -3
- Shentokampf = 60 zw -2
- Shentokampf = 80 zw -1
- Shentokampf = 100 normaler zw

2.1.10 Kultwert

- Grundwert = 0
- Multiplikationsfaktor = 5
- Das steigern von 10 auf 20 durch Einsatz von 500 EP ist **nicht** möglich.

2.1.11 Weißmagiewert

- Grundwert liegt zwischen 0 und 10
- Mehrpunkte werden vom Spielleiter verliehen

2.2 Neue Fähigkeiten

Neue Fähigkeiten erlernt der Charakter von selbst! 10 Punkte werden geschenkt. Um auf 20 zu steigern, müssen 500 Erfahrungspunkte eingesetzt werden (Ausnahmen: Shentokampf; critical Hit und Immunität). Dann wird nach den Regeln gesteigert.

2.3 Kampffähigkeiten

Bogenschießen, Dolchwurf und waffenloser Kampf sind Kampffähigkeiten. Die Probe wird gewürfelt, gelingt sie, wird der Gegner mit dem Fähigkeitenwert getroffen, ohne dass dieser Panzerung oder Körperbeherrschung abziehen darf.

2.4 Immunität

Ein Charakter hat im Verlauf seines Lebens die Möglichkeit gegen Schadens- bzw. Geisteszauber, die auf ihn gewirkt werden immun zu werden. Dies kann der Char zum Beispiel bei einem magischen Angriff auf sich feststellen. Die Immunität gilt nur gegen Magie, Kult und PSI. Gegen Weißmagie gibt es keine Immunität. Voraussetzung hierfür ist, dass der Char weder magisch, noch kultisch, noch psionisch, noch weißmagisch begabt ist.

Entdeckt der Charakter diese Fähigkeit an sich, so muss er sich für eine Richtung entscheiden. Es ist nur eine Immunität gegen Schadens- **oder** Geistesmagie möglich.

Der Wert der Fähigkeit beginnt bei 0. Der MP um die Fähigkeit zu steigern liegt bei 6 (BSP.: Um von 0 auf 5 zu steigern, müssen $(0+1+2+3+4+5)*6=90$ EP eingesetzt werden.). Die Regel, dass von 10 auf 20 unter Einsatz von 500 EP gesteigert werden kann entfällt.

Die Anwendung ist normal. D. h. gelingt die Probe mit einem Wurf, der \leq dem Fähigkeitenwert liegt, so wirkt der Zauber nicht. Der Immune hat jedoch die Möglichkeit gewollt einen Zauber hindurch zu lassen (Z. B. Heilmagie). Auch hier wirkt jedoch die Immunität. Ob also ein Zauber gewollt hindurch gelangen kann muss ebenso ausgewürfelt werden nach den bekannten Prinzipien. Hier aber verringert sich der Fähigkeitenwert prozentual und zwar in % um den Fähigkeitenwert. Wenn also ein Immuner einen Heilzauber durchlassen möchte, der diese Fähigkeit auf dem Wert 30 hat, so verringert sich die Fähigkeit um 30%. Es muss also nur noch gegen 21 gewürfelt werden. Hier gilt aber eine 50%-Grenze. Ein Char mit Wert 60 kann diesen also in einem solchen Fall auch nur um maximal 50% senken und nicht um 60%.

Ausgenommen von der Immunität sind Zauber, die über dritte gewirkt werden. D. h. ein Immuner wird durch eine Fackel, die magisch entzündet wurde verletzt, ohne dass er hier auf Immunität würfeln kann. Genauso wenig, wie sich ein Geistesimmuner gegen ein anderes beeinflusstes Wesen mit der Fähigkeit zur Wehr setzen kann.

3. Magie & Co.

3.1 Was ist Magie, Kult, Weißmagie & PSI

In Solabar wird in vier unterschiedliche, übersinnliche Fähigkeiten differenziert. Zunächst ist dort einmal die Magie. Mit Magie ist das schnelle wirken magischer Aktionen gemeint. Dazu wird die Magie, die sich in allem befindet, durch den Magieanwendenden kanalisiert und in von ihm gewollte Bahnen gelenkt. Magie ist das schnelle wirken und ein Spruch dauert maximal so lange, bis der Magier etwas Neues wirkt, oder aber der Zauber seine Wirkung erfüllt hat.

Kult hingegen ist das dauerhafte wirken von Magie. Einmal Beschworenes wird immer wieder funktionieren mit dem Kult, der auf den Gegenstand oder das Wesen gewirkt wurde. Kult besteht aus Ritualen und dauert entsprechend. Im Kampf ist Kult selbst nicht anwendbar, außer der Kultist wendet Kult des Bereiches Kampfkult an. Dieser aber ist in Schwierigkeitsbereichen, die selbst ein sehr hoch stehender Charakter nur mit Schwierigkeiten wirken kann.

PSI ist die moderne Form übersinnlicher Fähigkeiten und betrifft auch nur Mitglieder technischer Rassen. Es gliedert sich in Telepathie, Telekinese und Teleportation und was sich daraus ergeben kann. PSI ist mächtig, aber auch nur in seinen Bereichen.

Weißmagie ist die Magie des Schaffens und Zerstörens. Sie kann nur unter sehr speziellen Bedingungen überhaupt erlernt werden und von allein erhält ohne Absprache mit der SL kein Spieler diese Form der Magie und selbst dann ist sie stark eingegrenzten Richtlinien unterworfen. In der Wirkungsweise ist es die Vereinigung von Magie und Kult zu etwas noch stärkerem. Sinnvoll ist es letztendlich Weißmagie nicht zuzulassen, oder aber erst nach mehreren Jahren des Solabar Spielens.

3.2 Magiewert

Ein Anfangsmagiewert für einen magiebegabten Charakter sollte zwischen 50 und 100 liegen. Magie kann auch später noch erlernt werden. Der Anfangswert sollte dann aber nicht die 50 überschreiten.

Gesteigert wird der MW nach folgendem Muster:

250 Erfahrungspunkte müssen zum Lernen eingesetzt werden. Es wird gewürfelt: $(300 - 5 * W100) / 10$. Die erzielten Punkte werden **hinzugezählt** oder **abgezogen**.

Zwei Beispiele: Du würfelst eine 10. Macht nach der Formel $(300 - 5 * 10) / 10 = 25$, also ganz klasse, denn dein Magiewert ist schwups um 25 gesteigert. Du würfelst eine 90. Macht nach der Formel $(300 - 5 * 90) / 10 = -15$, also ziemlich Pech gehabt, denn schon ist dein Magiewert um 15 gesunken.

Natürlich kann es dabei auch zu Werten mit Kommastellen kommen. Ist dies der Fall wird ganz normal mathematisch gerundet.

Der generelle Hintergrundgedanke ist dabei, dass das magische Studium nicht zwingend immer zum Erfolg führt, sondern im wahrsten Sinne auch nach hinten losgehen kann, da es sich hier um eine Gratwanderung handelt, Mächte zu beherrschen die weit über einem Sterblichen stehen und in einem Tempo gewirkt werden, das so in der Schöpfung nicht vorhanden ist.

3.3 magischer Zielwert

Wird wie der normale Zielwert behandelt. Erlernt ein Charakter die Magie ganz neu, so wird sein MZ auf 3 festgelegt und kann dann normal gesteigert werden.

3.4 Kult

Der Anfangswert für einen Kultisten sollte zwischen 10 und 40 liegen. Kult kann durchaus im späteren Verlauf an sich entdeckt werden und somit als neue Fertigkeit hinzukommen. Wie Kult gesteigert wird, kann unter der Auflistung der besonderen Fähigkeiten nachgeschlagen werden.

3.5 Passion

Passion wird für einen kult- oder magiebegabten Helden von der Spielleitung und dem Spieler gemeinsam festgelegt. Sie kann auf relevante Sprüche oder Beschwörungen Wirkung von -0,5 bis +0,5 (Sprüche, s. Magietabelle), bzw. -20 bis +20 (Beschwörungen, s. Kulttabelle) erzielen.

3.6 Weißmagie & Weißmagiewert

Wird vom Meister festgelegt. Kann ein Charakter erst erhalten, wenn sein Magiewert bei 750 und Kultwert bei 250 liegt. Weißmagie kann nicht gesteigert werden, Mehrpunkte werden vom Spielleiter vergeben.

Funktionsweise:

Eine normale Probe wird auf Weißmagie gewürfelt. Zaubersprüche der Weißmagie können der entsprechenden Tabelle entnommen werden. Egal, ob die Probe gelingt, oder nicht, wird ein Punkt vom Weißmagiewert abgezogen. Ist dieser bei 0, kann keine Weißmagie mehr gewirkt werden.

Anmerkung:

Weißmagisch kann ein Charakter nur unter besonderen Bedingungen werden. Er muss geprägt sein durch eine äußerste Verbundenheit zur Natur und das Leben lieben, es muss gar ein Teil des Seins sein. Weißmagie ist äußerst selten und sollte ausschließlich sehr erfahrenen Solabarspielern gegeben werden.

3.7 PSI

PSI wird eine Fähigkeit behandelt. Das bedeutet, das mentale Kraft und auch mentale Geschicklichkeit bei einem Psioniker bei der

Charaktererschaffung mit $20 + 1W20$ ausgewürfelt wird. Diese beiden Werte können dann ganz normal mit dem MP 2 gesteigert werden. Die Fertigkeiten unter Telekinese, Telepathie und Teleportation beginnen jedoch bei null, haben aber auch den MP 2, d. h. will man Gedankenlesen zum Beispiel auf den Wert 5 bringen, müssen zuerst einmal mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 30 sein und dann halt $(1+2+3+4+5)*2=30$ EP einsetzen, um diese 5 zu erreichen. So wird auch ganz normal weitergesteigert.

Will der Psioniker dann irgendwann in die Stufe 2 aufsteigen, muss mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 40 sein **und** die Summe aller Punkte auf die Unterfähigkeiten in Stufe 1 müssen mindestens 150 ergeben. So geht es dann analog weiter. Als Beispiel der Aufstieg in Stufe drei. Dort muss mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 50 sein und man muss in den Unterfähigkeiten der Stufe 2 mindestens 150 Punkte in der Summe haben, die Punkte in Stufe 1 zählen dabei **nicht** mit. Es gelten immer nur die Punkte, aus der Stufe, aus der man in die höhere aufsteigen möchte.

Jetzt sollte auch klar sein, warum die PSI-Tabelle nur bis Stufe 6 entwickelt wurde, denn es sind einige 100.000 EP notwendig, um dorthin zu gelangen.

3.8 Der Necromant (oder eine erweiterte Spielart des Kultes)

- Ein Necromant ist generell nur kultisch begabt
- Die Mengen der Proben orientieren sich an der 'Lebensdauer' der beschworenen Untoten
- Die Schwierigkeit ist abhängig von der Mächtigkeit des Untoten

Generell muss der Necromant die Fähigkeit Necromantie haben. Sie wird mit Startwert 20 festgelegt und erhält den Steigerungsfaktor 4. Es gibt kultische Beschwörungen, wie zum Beispiel:

Skelett beschwören: einfache Probe +400 (für je 10 min)

Zombie beschwören: einfache Probe +430 (für je 10 min)

Hat jemand jetzt Necromantie, wird die Probe für nekromantischen Kult sofort um -300 leichter, jeder andere Kult aber +100 schwerer. Hinzu kommt, dass die Beschwörung um den Fähigkeitenwert leichter wird, sobald es die Necromantie betrifft, normaler Kult aber um diesen Wert noch zusätzlich schwerer wird.

3.8.1 Beispiel für einen Necro, mit Necromantie auf 20:

Skelett beschwören: einfache Probe +80

Zombie beschwören: einfache Probe +110

hingegen

kultische Sinne: einfache Probe +120 (also nicht mehr einfache Probe, wie für jeden anderen Kultischen)

3.8.2 Beispiel für Necro, mit Necromantie auf 40:

Skelett beschwören: einfache Probe +60

Zombie beschwören: einfache Probe +90

hingegen

kultische Sinne: einfache Probe +140 (also nicht mehr einfach Probe, wie für jeden anderen Kultischen)

Daraus folgt:

Der Necromant ist definitiv Spezialist und nur Necromantie fällt ihm leicht und wird auch immer leichter, wohingegen *normaler* Kult immer schwerer wird. Trotzdem bleibt es generell Kult und auch ein normal kultisch begabter kann diese Beschwörungen wirken, muss dann aber entsprechend stark sein.

3.8.3 Dauer der Beschwörung:

Pro Probe hält die Beschwörung 10 Minuten an. Das heißt, ein Golem der mit einfacher Probe beschworen wird, hält 10 Minuten, ein Golem, der mit dreifacher Probe beschworen wird, hält 30 Minuten. Die Beschwörung kann während sie aktiv ist beliebig verlängert werden, eine misslungene Probe begrenzt dieses.

Ein Untoter, dessen Beschwörungszeit abgelaufen ist, ist TOD. Er kann somit weder erneut beschworen, noch wiederbelebt werden. Der Necromant benötigt einen weiteren Toten als neues Material.

3.8.4 Multiple Untote einer Gattung:

Der Necromant kann mehrere Untote derselben Gattung beschwören, jedoch erschwert sich jede Probe pro Wesen um 15. Eine existierende Gruppe kann nicht erweitert werden.

Beispiel:

Der Necromant hat 10 Skelette bei sich. Er findet ein Weiteres. Wenn er diese auch beschwören möchte, so werden separate Proben für dieses erforderlich.

Ein schon *lebender/wandelnder* Untoter kann NICHT von einem Nekromanten übernommen/kontrolliert werden. Man braucht immer frische *Ware*.

Es fällt einem Necromanten nicht leichter einen Untoten zu erlösen/töten als jedem anderen Helden.

4. Lasst die Würfel entscheiden

4.1 Proben

Ein W100 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des Fähigkeitenwertes, ist Probe bestanden.

4.2 Kämpfen

1 W20 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des eigenen Zielwertes, ist ein Treffer erzielt worden. Es wird ein W100 gewürfelt (bei Pasch neu werfen und aufaddieren, 00 = 100), das Ergebnis mit dem Multiplikationsfaktor der Waffe multiplizieren und die Panzerung, evtl. Körperbeherrschung des Gegners abziehen. Das gerundete Ergebnis wird dem Gegner von den Lebenspunkten abgezogen. Eine Kampfrunde entspricht etwa 5 Sekunden.

Giftpunkte, Feuerpunkte, Blitzpunkte und Frostpunkte ziehen sich automatisch vor Beginn jeder Kampfrunde von den Lebenspunkten des Getroffenen ab.

4.3 Gezielte Angriffsschläge

Kämpft ein SC/NSC im Nahkampf, kann sie vor ihrem Angriff verkünden, dass sie einen gezielten Angriff auf einen bestimmten Körperteil seines Gegners durchführen will. Wird ein gezielter Angriff durchgeführt, gibt es Abzüge auf den Zielwert und Aufschläge auf die Trefferpunkte.

Angriffe können geführt werden auf:

- Torso
- Hände/Arme
- Füße/Beine
- Hals/Kopf

4.3.1 Durchführung des gezielten Angriffs

Der Zielwert wird erschwert. Der Spieler selbst muss einen Bereich für den Schadenswurf festlegen. Siehe hierzu die folgende Aufzählung. Anschließend wird der Angriff ausgewürfelt. Liegt der Würfelwert im angesagten Würfelbereich, kommt es zum erwürfelten Schaden und der Auswirkung auf den Körperteil. Liegt der Würfelwert nicht im zuvor angegeben Bereich, wird nur der Schaden berechnet. Würfelt der Spieler einen Pasch, so zählt diese Zahl für den angesagten Würfelbereich. Der folgende Bonuswurf erhöht nur den Schaden, hat jedoch keinen Einfluss auf die Wirksamkeit des gezielten Angriffs.

Zielwertmalus und Würfelbereiche der gezielten Angriffe:

1) Torso: ZW – 1. Der Bereich für den W100 umfasst 20 Punkte.

- 2) Hände/Arme: ZW – 2. Der Bereich für den W100 umfasst 15 Punkte.
- 3) Füße/Beine: Analog zu Hände/Arme.
- 4) Hals/Kopf: ZW – 3. Der Bereich für den W100 umfasst 10 Punkte.

4.3.2 Mögliche Auswirkungen auf den Getroffenen

1) Torso

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, erhält der Angreifer einen Schadensbonus von 30%.

2) Hände/Arme

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, wird der Arm/die Hand des Getroffenen nutzlos. Mit allen möglichen Auswirkungen.

3) Füße/Beine

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, verliert der Getroffene den Stand.

4) Hals/Kopf

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, wird der getroffene bewusstlos.

4.4 Parade (nur im Nahkampf)

Möchte ein Charakter die Wirkung eines Schlages (min. 40% Abzug auf die noch vorhandenen Lebenspunkte) verringern, kann er versuchen, einen Paradeschlag durchzuführen. Der Charakter verzichtet dann aber auf einen Schlag in seiner nächsten Runde, wenn er bereits zugeschlagen hat, bzw. er muss auf seinen Angriff in derselben Runde verzichten.

Durchführung:

Der Charakter würfelt mit einem W20 eine Paradeprobe.

- W20 = 20 => Parade misslingt
- W20 = 11 bis 19 => bleibt der Trefferbonus für einen gezielten Schlag erhalten, weiteres Vorgehen s. u.
- W20 = 1 bis 10 => der Trefferbonus für einen gezielten Schlag entfällt.

Es wird ein normaler Schlag ausgewürfelt. Die erzielten Punkte werden von den Punkten des Angreifers abgezogen, so dass die Angriffswirkung verringert wird. Ist der Paradeschlag höher als der Angriff, war die Parade so erfolgreich, dass die Punkte aus:

Parade - Angriff als Rückschlag auf die Lebenspunkte des Angreifers treffen.

4.5 Prügeln

Die Gegner werfen je einen W100. Das Ergebnis muss ± 10 des jeweiligen Kraftwertes liegen. Dies ist der 'Zielwert'. Jeder Kämpfer erhält 10 K.O.-Punkte. Dann wird mit einem W100 gekämpft. Misslingt die Probe auf den Zielwert, geht der Schlag daneben. Gelingt sie, wird gerechnet:

$(\text{Zielwert} - \text{Probenwert})/10$. Das gerundete Ergebnis wird dem Getroffenen von den K.O.-Punkten abgezogen. Erreicht ein Kontrahent 0 K.O.-Punkte, geht dieser K.O., er stirbt auf keinen Fall.

4.6 Zaubern

1 W20 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des magischen Zielwertes, ist der Spruch gelungen. Es wird ein W100 gewürfelt (bei Pasch neu werfen und aufaddieren, 00 = 100). Ist der Wurf, multipliziert mit dem Multiplikationsfaktor des Spruchs, kleiner gleich dem Magiewert, so ist der Spruch erfolgreich. Sollte das Ergebnis höher als der Magiewert sein, ist der Spruch misslungen und ein Rückschlag in Höhe $\text{Würfelwert} * \text{MP/Zauber} - \text{Magiewert}$ trifft den zaubernden Charakter als Schaden.

4.7 Gegenzauber

Wenn ein Zauberer einen Spruch wirken lässt, kann ein anderer versuchen, diesen wieder unwirksam werden zu lassen. Wenn der Spruch erfolgreich war, muss der Wert notiert werden, der sich aus:

$\text{Magiewert} - (\text{W100} * \text{mp d. Spruchs})$ ergibt. Der Gegenzauber funktioniert nach den normalen Regeln. Der Endwürfelwert wird durch den notierten Wert dividiert, der daraus folgende Prozentwert gibt die Wirksamkeit des Angriffszaubers an. Ist der Gegenzauber stärker als der Angriffszauber, so ist dieser vollkommen unwirksam. Übersteigt der Gegenzauber den Punktwert des Angriffszaubers um mehr als 50%, so geht die Differenz aus Gegenzauber - Angriff voll als Rückschlag auf den Angreifenden. Übersteigt der Angriffszauber den Punktwert des Gegenzaubers um mehr als 50%, so geht die Differenz aus Angriff - Gegenzauber voll als Rückschlag auf den Verteidiger.

4.8 Beschwörungen/Kult

Ein W100 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des Beschwörungswertes (Siehe Kulttabelle), ist die Beschwörung gelungen. Misslingt die Probe, kann auf den beschwörten Gegenstand nie wieder eine Beschwörung durchgeführt werden. Pluswerte in der Tabelle bedeuten, dass diese auf den Würfelwert hinzuaddiert werden, Minuswerte, dass sie abgezogen werden.

Gerade beim Kampfkult wird es somit deutlich, dass ein Kultwert von deutlich über 100 mehr als sinnvoll ist, auch wenn dieser nur teuer und über lange Zeit zu erkaufen ist.

4.9 K.O. Proben

Sinken die Lebenspunkte eines Charakters während eines Kampfes unter 25% der Ausgangslebenspunkte, muss er vor jedem weiteren Angriff einen K.O.-Check durchführen, indem eine Probe auf Willenskraft gewürfelt wird. Misslingt die Probe, ist der Charakter für diese Angriffsrunde ohnmächtig.

Sinkt der Wert unter 12,5% und misslingt die Probe, stellt sich Ohnmächtigkeit für drei Angriffsrunden ein.

Die Proben müssen so lange gewürfelt werden, bis die Lebenspunkte wieder oberhalb der Grenzwerte liegen. Gelingt die Probe, kann der Charakter ganz normal angreifen.

4.10 Anwendung der Kräuterkunde

Die Kräuterkunde unterteilt sich in zwei Abschnitte. Die Heilung und das Mischen von Giften.

Über die Heilung können entweder zugefügte Giftpunkte geheilt werden oder Schaden am Leib eines Charakters. In welcher Form die Kräuter verabreicht werden, obliegt dem Spieler des anwendenden Charakters, sei es in Trank-, Verband- oder Salbenform, oder hier nicht genannten Anwendungsmöglichkeiten.

Mit der Vergiftung können Tinkturen gemischt werden, die eine vergiftende Wirkung haben. Diese können verabreicht (oral) werden oder zugefügt werden über materielle Waffen, wie Schwerter oder Pfeilspitzen (venal), die mit der Tinktur behandelt wurden. Die Nachweisbarkeit bezieht sich nur auf die Überprüfung an toten Charakteren, wie diese umgekommen sind. Gifte, die nicht nachweisbar sind, können am lebenden Charakter über Kräuterkunde geheilt werden. Giftpunkte können generell nur über Kult und Kräuterkunde geheilt werden.

4.10.1 Heilung

- je Kräuterkundepunkt 1 Lebenspunkt. Der Charakter braucht aber eine Erholungsphase.
- je 2 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt
- je 25 Kräuterkundepunkte 75 Lebenspunkte mit sofortiger Wirkung. Dies verursacht beim zu Heilenden jedoch eine Bewusstlosigkeit von 30 Sekunden.
- je 10 Kräuterkundepunkte verringert sich die Bewusstlosigkeitsdauer um 5 Sekunden

Beispiel:

- Ein Charakter mit 45 Kräuterkundepunkten kann 45 LP heilen mit einer Ruhepause des zu Heilenden pro z. B. Trank.
- Er kann 23 Giftpunkte heilen pro Trank.
- Er kann 75 Lebenspunkte pro Trank heilen, dann ist der zu heilende Charakter aber 10 Sekunden bewusstlos (30 Sekunden – 4 x 5 Sekunden). Verabreicht der Kräuterkundekundige zwei solche Tränke, werden natürlich 150 LP geheilt, aber die Bewusstlosigkeit erhöht sich auf 20 Sekunden.

4.10.2 Vergiftung

- je 5 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt oral beigefügt, ohne dass ein anderer dies nachweisen kann

- je 3 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt venal beigefügt, ohne dass ein anderer dies nachweisen kann
- je 2 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt venal beigefügt, jedoch kann ein anderer dies nachweisen

5. Meisterratgeber

5.1 Wie mache ich ein Abenteuer?

Den ersten Gedanken, der zur Beantwortung der Frage führt, ist, wer überhaupt mitspielt. Sind es alles alte Wesen, bietet sich Fantasy an, bei neuen Wesen halt Sci-Fi. Ist die Gruppe gemischt, sollte auch das Abenteuer gemischt sein. Obwohl es auch immer wieder spannend ist, einen Haufen Magier in eine High-Tech-Umgebung zu verfrachten. Danach sollte man sich die Entwicklung der Charaktere der Spieler anschauen. Anfänger sollten immer auf Galat starten, um erst einmal ein "Gefühl" für das Sonnensystem zu bekommen. Als Faustregel kann man nehmen:

- Sci-Fi in Jalena.
- Fantasy ganz weit weg von Jalena.
- Für beides irgendwo eine kleine bis mittelgroße Stadt erfinden, um die es genügend "Landschaft" gibt. Vielleicht mit kleinen Vordörfern in modern und alt.
- Auf andere Planeten des Systems sollte ein Abenteuer erst verlegt werden, wenn sowohl der Meister, wie auch die Spieler ein Gefühl für ihre Möglichkeiten erspielt haben.

Dann sollte man sich als Meister die Frage stellen, was ich überhaupt erreichen will. Sei es das beliebte Truhen finden und öffnen, oder Rätsel lösen und die Prinzessin befreien, oder das Darauf hinarbeiten auf ein großes Ziel, bzw. mehr Wissen über den Sinn des Universums zu vermitteln sein. Die Frage bleibt dem Meister überlassen und es gibt auch bestimmt kein Allgemeinrezept, diese zu beantworten. Bei Solabar muss man als Meister sehr auf die Intuition und die Fantasie der Spieler setzen. Absolut vorgefertigte Abenteuer sind fast unmöglich. Nur das Szenario, halt der Ort, kann genau bestimmt werden. Das Spiel ist sehr frei für alle Arten der Entfaltung, was man auch zulassen sollte, um Spaß aufkommen zu lassen. Das erfordert vom Meister natürlich schon die Gabe, auf alle Arten von Unwägbarkeiten reagieren zu können und zur Not das ganze Abenteuer auch in eine ganz andere Richtung driften zu lassen. Egal, ob dadurch die Planung des Abenteuers vollkommen über den Haufen geworfen wird.

Zuletzt bleibt noch zu sagen, dass der Meister nicht auf Kleinigkeiten achten sollte. Der Spruch: "Du hast Dir jetzt den Schädel eingerammt, weil Du nicht gesagt hast, dass du dich bückst, als du die Höhle betreten hast!", darf auf keine Fall kommen. Solabar lebt von der Freiheit, die allen gegeben ist, und es ist schön dabei zu sein, wenn richtig Diskutiert wird, wie weiter vorgegangen wird, weil die Spieler erstmal an sich entdecken

müssen, was sie alles können, obwohl sie es ja können nur halt noch nicht wissen.

Denn können kann man erst einmal alles, es bleibt nur die Frage, wie schwer etwas ist, und ob der Charakter es schon probieren kann, ohne gleich zu sterben. Der Weg vom billigsten Feuerzauber, bis zur mächtigen Feuerwelle ist viel kürzer als man denkt, deswegen braucht man es nicht immer neu lernen, man muss einfach besser werden.

5.2 Verteilen der Erfahrungspunkte

Der Meister ermittelt für sich eine Grundpunktzahl für das gesamte Abenteuer. Im Verlauf des Spiels zieht er für nicht erbrachte Leistungen Punkte ab. Am Ende des Abenteuers ergibt sich dann ein Grunderfahrungspunktwert, den jeder Mitspieler erhält. Die 'Urpunktezahl' sollte der Meister für sich behalten. Normal sind 200 - 800 EP's.

Während des Abenteuers notiert sich der Meister auf der Erfahrungspunktetabelle weitere EP's für Einzelleistungen der Charaktere, die am Ende des Abenteuers auf die Grundpunkte angerechnet werden.

Normal sind:

- für herausragende Leistungen 20 - 150 EP's
- für normale Leistungen 1 - 20 EP's

Wird Magie oder Kult gewirkt, werden auch hierfür unter bestimmten Voraussetzungen Punkte verteilt.

Und zwar:

- die Beschwörung ist eine, die nicht immer gelingt und Probewurf liegt unter 10 => 5 EP's
- der Zauber ist einer, der nicht immer gelingt und das Zauberergebnis liegt unter 10 => 10 EP's

Punkte für besonders gute Angriffe mit normaler Waffe/normalem Schlag:

- Treffer > 150 => 5 EP's
- Treffer > 250 => 10 EP's

Punkte für das Töten eines Gegners:

Lebenspunkte des Feindes/100/Anzahl der kämpfenden Charaktere = EP's für jeden Kämpfer. Tötet ein Charakter einen Feind allein, erhält er natürlich Lebenspunkte des Feindes/100!

5.3 Boni auf Fertigkeiten

Dieser kleine Abschnitt ist zwar bereits unter den Fähigkeiten erwähnt. Der Übersichtlichkeit halber aber erwähne ich die Fähigkeitenboni hier noch einmal.

Ist der Fähigkeitenwert unterhalb 50, erhält der Charakter bei einem Probenwurf zwischen 6 - 15 einen Bonus von 1, bei einem Wurf zwischen 1 - 5 einen Bonus von 2. Liegt der Wert über 50, gibt es nur noch bei der 1 einen Bonus von 1.

6. Inoffizielle Regeln

(Dies sind mögliche Regelerweiterung, die ihre Anwendung finden können, aber nicht müssen. Sie sind nur dazu geneigt dem Spiel evtl. noch mehr Tiefe zu verleihen.)

6.1 Bardenmagie

Üblicherweise bezieht ein magisch begabtes Wesen die Magie aus der Umgebung, kanalisiert sie in sich, gibt ihr die Form, die sie haben soll und wirkt sie dann. Ein Barde hin kann die Magie über seine Musik sammeln. Durch das Spiel auf einem Instrument oder über seinen Gesang. Er formt sie dann über die Töne und die Gefühle, die er aus sich heraus produziert und wirkt dadurch die Sprüche.

Daraus folgt, dass ein Barde recht lang für einen magischen Spruch im Vergleich zu einem Magier braucht und seine Magie fast schon die Schwelle zum Kult erreicht. Ebenso wirkt ein Zauber eines Bardens, der Magie über die Musik wirkt, immer so lang, wie er spielt und nicht, wie lang er sich auf den Zauber konzentriert. Der Blitzstrahl erscheint also am Ende seines Crescendos auf seiner Harfe und die Suggestion endet mit seinem sphärischen Gesang.

Wichtig ist, dass nicht jeder Barde magisch ist. Diese muss bei der Charaktererschaffung bestimmt werden. Es kann auch Bardens geben, die halt einfach ‚nur‘ Musik machen. Anders herum muss ein Barde aber, wenn er magisch ist, nicht zwingend Magie über Weg seiner Musik wirken, er kann es auch ganz normal, wie ein Magier bewerkstelligen.

Macht er es über seine Musik ist dies schlicht äußerst feines Charakterplay.

Ein Barde, der seine Magie musikalisch wirkt, hat immer die Passion Musik und diese dann auch spezialisiert auf sein Hauptinstrument, das auch durchaus seine Stimme sein kann.

Musik legt sich immer auf Geist und Seele, wodurch Sprüche die genau Wirkung auf diese Bereiche eines Wesens haben leichter werden. Sprüche, die diesen Bereich nicht treffen werden dadurch natürlich schwerer.

(Beispiele wären: magisches Singen=MP -0,5 – Eisstrahl=MP +0,5 wobei das je 10lp +0,1 auf dem MP erhalten bleibt.)

6.2 Beidhändiger Kampf

Beidhändiger Kampf ist eine Fähigkeit, die ein Char erst nach einiger Spielzeit in Solabar erlangen können sollte. Es gilt dabei: Man kann es dann halt und kann in einer Runde sowohl mit linker, wie rechter Hand angreifen.

Jeder Angriff wird einzeln vom Zielwert, wie auch vom Schaden in Bezug zur Kampfkraft der Waffe verliehen.

Wann sollte ein Solabar-Char diese Fähigkeit erlernen können:

Ist nicht so leicht zu beantworten. Entweder man nimmt einen Zeitrahmen, den ich zwischen 3 und 5 Jahren ansetzen würde oder an der Stärke der Waffen. Da würde ich einen MP von 7 als gerechtfertigt ansehen. Wenn ein SC sich solche Waffen erarbeitet hat, dann sind auch die Gegner entsprechend ausgerüstet und brechen im Normalfall auch unter einem Doppelschlag nicht gleich zusammen.

6.3 Bogenschießen (Erweiterung)

Ein Bogenschütze kann versuchen, in einer Kampfrunde zwei Pfeile abzuschießen. Entweder zwei Pfeile auf ein Ziel oder ein Pfeil auf zwei Ziele, die er dann aber sehen können muss, ohne dabei seinen Kopf zu bewegen.

Die Voraussetzung ist, dass der Schütze einen Bogen hat, dessen MP $\geq 6,5$ liegt.

Ausführung:

Auf ein Ziel muss der Zielwert nur einmal, bei zwei Zielen zwei Mal ausgewürfelt werden. Für jeden Pfeil wird ein separater Schadenswurf mit 1W100 ausgewürfelt. Auf den Schadenswurf des jeweils zweiten Pfeils gibt es einen generellen Abzug von 30 auf den Würfelwert bei einem Ziel und 35 bei zwei Zielen.

Anmerkung:

Von einer Erschwerung des ZW hab ich abgesehen, ich wüsste nicht, warum das der Fall sein sollte. Beim Schaden gibt es keinen prozentualen Abzug, weil ich glaube, dass dies einfach zu viel Rechnerei bedeutet. Ein fester Wert gefällt mir da besser, vor allem, weil der zweite Schuss so, trotz Treffer, evtl. überhaupt keinen Schaden anrichtet.

6.4 Die Magie des Tanzes – Die Shejasade

„... und da war es mir, als würde die wache Welt hinter einen Vorhang gezogen. Ich war allein. Allein mit mir und dieser wunderschönen Frau, die in ihren verführerischen Tüchern um mich herum tanzte, obwohl mein Geist rief, dass ich eben noch unter vielen Männern saß, die wie verzaubert der Tänzerin zusahen. Doch die Rufe verblassten, wie die Klänge wuchsen. Um mich herum aufstiegen. Himmlische Klänge, die einfach in der Luft erschienen und mich in ein Land trugen, in dem die Flüsse aus Gold waren und an den Bäumen wuchs, was das Herz nur zu begehren vermochte.

Und die Shejasade tanzte weiter, weiter nur für mich und ihr Liebreiz drang in mein Herz und ich wandelte mich. Die Mühsal des Lebens fiel von mir und Freude kehrte zurück in dunkle Kammern, die all die Jahre in mir gewachsen waren. Ich lächelte. So lange war mein Gesicht versteinert und endlich wieder war dort Fröhlichkeit in mir. Ihr Schritte waren der Balsam meiner Seele und die Bewegungen ihres Leibes lösten in mir Gefühle, die vergessen waren: Freude, Schönsinn und Begehren...”

Die Magie des Tanzes der Shejasade ist eine ganz besondere in der Welt Solabars. Es gibt bisher nur zwei Völker, wo diese Kunst überhaupt bekannt ist: Bei den Aijnan und bei den Sinar. Trotzdem scheint es nicht unwahrscheinlich, dass diese Meisterschaft auch Angehörige anderer Völker erreichen können. Zum Beispiel heißt es, dass Töchter des Königshauses der Elben zu Thrumumbahr ebenfalls in den Rang einer Shejasade gelangen können, wie auch die Silberfäden bei den Zwergen Thrumumbahrs. Jedoch wird es niemals bei Völkern geschehen, deren Tänze durch strikte Regeln reglementiert sind. Voraussetzung ist der perfekte Einklang mit dem eigenen Leib. Die hohe Kunst der Improvisation und das Verbinden von Tanzelementen zu einem ganz eigenen Stil. Das gepaart mit einer Ausdruckskraft des Körpers der Tänzerin, die den Zuschauer zu betören vermag. Diese Gabe wird vielleicht bei einer von 100 Tänzerinnen je zum Ausbruch kommen, ist dies aber der Fall, so ist sie eine Shejasade.

Zunächst einmal ist Shejasade nur der Titel einer Meistertänzerin. Trotzdem aber hat es zur Folge, dass sie auch in der Lage ist, in ihren Tanz eine besondere und einzigartige Form der Magie zu weben, die sie auch lenken kann. Das hervorrufen von sphärischen Klängen ist noch das offensichtlichste Merkmal. Hinzu kommt aber, die Möglichkeit letztendlich alle Zauber aus dem Bereich Geistesmagie auf andere in ihre Tänze zu weben.

Die häufigsten Arten des magischen Tanzen sind aber immer noch die Absicht zu betören, zu verführen, zu verschleiern oder zu verbergen.

Natürlich bedeutet diese Gabe der Shejasade ein lebenslanges Üben und Vervollkommen ihrer Fähigkeiten. Tägliches, praktisches Training ist also Pflicht. Hört eine Shejasade damit auf, wird die Magie ihre Tänze verlassen. Sie verliert dadurch nicht ihren Rang, aber die besondere Gabe. Generell ist zu sagen, dass Shejasaden natürlich bekannt sind, diese aber die Gabe, die damit verbunden ist geheim halten. Zwar wird wie o. g. auch der Betrachter immer von Magie sprechen, wenn er in den Bann einer Shejasade fällt, aber niemals davon, dass es wirklich Magie ist. Ihr Können gilt als Mysterium und die Shejasaden sorgen auch dafür, dass es so bleibt. Sie selbst denken, dass es sich dabei um eine Gnade der Göttin handelt, die ihnen zuteilwird, denn es ist wirklich so, dass bei einem Tanz einer Shejasade weder Magie zu spüren ist, noch ein Zauberkundiger sich der Wirkung zu entziehen mag. Wer einer Shejasade zusieht und sie ihre Kraft wirken lässt, so verfällt man dieser Magie – immer!

Was ist mit Männern. Nun, von der Theorie her können auch Männer in diesen Rang kommen. Sie werden dann Shejasad genannt. Jedoch ist das wahrlich so extrem selten, dass sogar in den Überlieferungen der Shejasaden kaum solche Fälle gibt und diese nur alle paar Jahrhunderte geschehen. Wenn aber, wird darüber berichtet, dass es sich um so überirdisch schöne Männer handelte, dass sie eigentlich schon wieder

androgyn wirkten und eine immens weibliche Ausstrahlung hatten, die auch in den Bewegungen deutlich erkennbar gewesen sind.

Und noch eine kleine Anmerkung. Den Shejasaden ist es möglich, einander zu spüren. Man kann dies nicht wie eine Karte benutzen, eher so, dass sie sich plötzlich treffen und dann wissen, warum sie eigentlich den einen oder anderen Weg gegangen sind. Auch ist diese Gabe räumlich stark begrenzt und allenfalls innerhalb den Mauern einer Stadt möglich.

Wie also sieht der magische Tanz einer Shejasade in der Anwendung aus? Da es sich hierbei wirklich um eine direkte Vermischung von Kult und Magie handelt und keine der beiden magischen Gaben mit ihren Regeln die des magischen Tanzes wirklich umschreiben können, bedarf es schlicht der Fähigkeit Tanz. Denn eines muss klar sein: Eine Shejasade kann die Wirkung ihres Tanzes nicht einfach ausschalten, wenn sie aufhört zu tanzen, wie es bei der Magie der Fall wäre. Der Tanz wird im Betrachter immer nachwirken und das auch nur für eine Zeit, die nicht wirklich fest zu machen ist. Eine Shejasade wird mit der Zeit zwar in etwa abschätzen können, wie lang ihr Können wirkt, aber mehr auch nicht. Anders herum ist es nicht wie bei Kult, dass ein einmal Betanzter immer wieder umgehend in den Bann gebracht werden kann. Hier muss die Shejasade wieder von vorn beginnen.

Dadurch aber, dass es sich um eine Verbindung von Klang und Bewegung handelt, die obendrein über einen Zeitraum ausgeführt werden muss, nämlich der Dauer des Liedes zu dem getanzt wird, ist der magische Tanz näher am Kult, als an der Magie.

Wichtig ist obendrein auch die Gemütsverfassung der Zuschauer. Jeder wird anders reagieren und es kann von Mal zu Mal schwanken. Die Intensität der Wirkung ist also ebenfalls nur Schätzbar für die Shejasade. Die Fertigkeit Tanz wird also bei Erreichen des tänzerischen Meisterranges ganz normal mit $20 + 1W20$ ermittelt. Der MP zu Steigerung beträgt hierbei 4. Gewirkt werden kann letztendlich alles aus dem Bereich Geisteszauber auf andere. Jedoch ist das mit Vorsicht zu genießen und wahrscheinlicher sind die o. g. Wirkungen, denn eines muss immer klar sein: Eine Shejasade liebt das Tanzen und wünscht den Zuschauer eben damit in andere Welten zu führen, um ihnen wohl zu gefallen und ihnen eine wunderbare Zeit zu schenken. Wirklich etwas damit erreichen, will die Shejasade extrem selten. Zur Abenteurerin wird eine Shejasade nicht aufgrund ihrer Gabe. Da müssen andere Gründe her.

Daraus folgt natürlich, dass eine Tänzerin, die schon magisch oder kultisch begabt ist, zwar den reinen Titel einer Shejasade erreichen kann, aber niemals die damit verbundenen Gaben erhalten wird, denn diese kann sie mit den ihr zur Verfügung stehenden Kräften so oder so schon längst wirken. Aber trotzdem wird eine solche Shejasade niemals den besonderen Zauber des Tanzes zum Ausdruck bringen können, wie eine volle Shejasade. Bei ihr ist es wirklich dann nur der Titel – nicht mehr. Denn sowohl die Kunst der Magie, als auch die des Tanzes braucht viel Zeit. In beiden zur Meisterschaft zu gelangen, sollte nicht nur extrem

selten sein... eigentlich sollte es so gut wie nie vorkommen. Zum Abschluss noch ein Wort zur Passion: Ja! Schlicht und ergreifend. Natürlich kann eine Shejasade eine Passion haben. Ob jetzt Verführung, Verschleierung, usw. ist egal. Ist die Passion aber vorhanden, so wird sie ganz normal angewendet, wie in den Regeln beschrieben.

6.5 Energie sammeln per Naturereignis

Sollte ein Magier oder Kultist bei einem Naturereignis einen Spruch oder eine Beschwörung wagen, die den entfesselten Elementen entspricht (sprich: Ein Kugelblitz in einem Gewitter, ein Feuerball bei einer Feuersbrunst oder einem Vulkanausbruch usw.), so KANN (muss aber nicht) er oder sie die Gewalten der Natur mit in den Spruch/Beschwörung einfließen lassen. Dies würde die Wirkung um 2W20% erhöhen. Kommt es zu einem Backslash, erhöht sich der Schaden um 2W20%.

Da Kultisten hier eigentlich außen vor blieben, da sie keinen Backslash zu fürchten haben, gibt es hier eine Sonderregelung. Sie ermitteln mit 3W20 einen temporären Fähigkeitenwert. Gelingt die Probe auf diesen Wert, können sie nach gelungener Beschwörung die Verbesserung um 2W20% in Anspruch nehmen. Gelingt die Probe hingegen nicht, erhalten diese 1W20% des verursachten Schadens als Backslash.

6.6 Magie aufheben

Wenn ein Magier eine Magie eines anderen Magiers aufheben will, so muss er dies zuerst letztendlich blind tun. Also einen imaginären, hohen MP selbst wählen und versuchen die Ursprungsmagie zu knacken. Die SL muss dann entscheiden, ob dieses gelingt oder nicht.

Wenn der gleiche Magier, die gleiche Magie erneut vom gleichen anderen Magier aufheben will, so bekommt er aber den MP von der SL mitgeteilt, da er durch den ersten Versuch, wenn er gelang, nun weiß, wie stark die Magie wirklich ist und somit genau abschätzen kann, was dort aufzuheben ist.

6.7 Verfluchen

Was ist verfluchen?

Verfluchen beinhaltet das belegen eines Wesens mit einem Bann, der so lange bestehen bleibt, bis er aufgelöst wird. Ein Fluch ist in der Regel ein körperlicher Malus.

Wer kann verfluchen?

Generell jeder. Es erscheint plausibel, dass Alte Wesen besser verfluchen könnten, Wesen, die in beiden Welten verwurzelt sind dem Ganzen Neutral gegenüber stehen und technische Wesen eher Probleme damit haben, anders herum das abwehren von Flüchen für Technische leichter ist durch ihre Sozialisierung, anders herum für Alte Wesen wesentlich schwieriger. Um aber jetzt diesen kleinen Bereich nicht zu sehr mit Boni, Mali und vor allem Rumrechnereien und Diskussionen, wer nun zu welcher

Gruppe gehört über zu bewerten, gibt es für alle Wesen, egal woher eine Regelanwendung.

... Daraus folgt...

Wie wird verflucht?

Über die Fertigkeit Fluchen. Diese Fertigkeit erhält man, sobald das erste Mal ein Fluch ausgesprochen wird. Die Fähigkeit Fluchen hat einen generellen festen Grundwert von 20 und einen Steigerungs-MP von 3. Daraus folgt, der Fluchende macht eine normale Probe auf die Fähigkeit und gelingt diese, so steht der Fluch in der Luft. Jedoch erhält der Verfluchte, so er die Fähigkeiten Fluchen noch nicht hat, im gleichen Moment diese Fähigkeit und kann versuchen den Fluch abzuwehren.

Auch hier wird wieder die Probe auf die Fähigkeit durchgeführt, misslingt die Probe, wirkt der Fluch, gelingt die Probe, geht es weiter. Die Würfelwerte aus der Probe sollten notiert werden, denn sie werden für die Formel benötigt, die berechnet, ob der Fluch gelingt oder nicht.

Diese sieht wie folgt aus:

(Fluchen des Verfluchenden - Probenwert) - (Fluchen des Verfluchten - Probewert) = ja/nein

Ja/Nein ergibt sich ganz leicht. Ist das Ergebnis positiv, gelingt der Fluch, ist es negativ, misslingt der Fluch. Sollte der wohl seltene Fall von 0 eintreten, gilt die Regel im Zweifel für den Angegriffenen und der Fluch wirkt ebenfalls nicht.

Weiteres Vorgehen:

Wenn der Fluch ausgesprochen ist und wirken kann, teilt der Verfluchende dem Verfluchten mit, wie der Fluch zu erfüllen oder auszulösen ist. Sprich, man weiß immer, wie man ihn auch wieder wegbekommen kann. Egal, ob es jetzt eine ausgiebige Massage ist, oder man das Herz von 5 Jungfrauen essen muss. Jedoch muss auch hier die Auslöse wieder in einem angemessenen Rahmen zum Fluch selbst stehen und darf weder über- noch untertrieben sein.

Daraus folgt ein schneller Punkt...

Wann hört ein Fluch auf?

- Sobald der Fluchaussprechende verstirbt
- Sobald der Fluch erfüllt wird, die Aufgabe gelöst ist, die zum Fluch gehört
- Sobald er abgelaufen ist, denn ich sehe keinen Grund, warum es nicht auch zeitlich begrenzte Flüche geben soll.

Kann ich zurückfluchen?
Geht aufgrund der bisherigen Regel nicht.

Weitere Spielarten des Verfluchens!

Verfluchen über Tränke:

Durchführung der des Verfluchens über einen Trank:

Der Verfluchende muss den Trank selbst brauen, dazu ist die Fähigkeit Kräuterkunde notwendig. Die Probe muss natürlich gelingen. Ebenso eine anschließende Probe auf Fluchen.

Der Verfluchende muss das Gebräu selbst direkt, oder indirekt verabreichen. Sollte der Trank an jemanden weitergegeben werden, der dies erledigt, wirkt der Trank nur anhand der Kräuterkunde und NICHT der Fluch.

Da dies mitunter für einen Kräuterkundigen mitunter nicht leicht sein dürfte, gibt es im Gegenzug aber keine Möglichkeit sich dann noch gegen den Fluch zu wehren.

Pränatale Flüche:

Warum nicht, kann es durchaus geben, ich sehe hier nur rein gar keine Relevanz für ein Spiel in der Gruppe, weil es einfach viel zu große Zeiträume betrifft. Jedoch kann man an so einer pränatalen Verfluchung mit Sicherheit ein schönes Abenteuer aufziehen.

Ergo kann es durchaus schön sein, wenn die SL mal ein Abenteuer macht, in dem es darum geht einen pränatal Verfluchten zu erretten... usw... wäre auf jeden Fall ein Spiel, wo das Verfluchen eine große Bedeutung hätte.

6.8 Unterstützung bei kultischen Ritualen

Der Normalfall einer kultischen Beschwörung ist das Zusammenkommen von Kultisten, die das Ritual durchführen, um damit eine Wirkung zu erreichen oder etwas zu beschwören. Jedoch ist es durchaus möglich, dass auch Magier an einem Ritual teilnehmen. Da jedes Ritual von einer Person geführt wird und die notwendige zusätzliche Kraft von den Teilnehmern zur Verfügung gestellt wird, ist es nicht abwegig, dass auch durchaus Magier dies bewerkstelligen können.

Dabei aber sind zwei Punkte zu beachten:

Zum einen müssen die Magier die Ritualfolge kennen. Da bedeutet die nötigen Worte müssen genauso, wie von Kultisten richtig intoniert gesprochen werden und Bewegungsformen des Leibes müssen identisch ausgeführt werden. Zum anderen wird die Beschwörung trotz allem

niemals die Wirkung erreichen können, als wäre sie nur von Kultisten durchgeführt worden.

Das Gedankenspiel ist durchaus weiter zu treiben. Wenn also obige Bedingungen gegeben sind, können auch nicht magische Wesen daran teilnehmen. Jedoch können nicht magische Wesen keine Wilde Magie/Arkane Kraft aus der Umgebung ziehen. Das bedeutet, dass die Magie, die sie dem Ritualführer zur Verfügung stellen, direkt von ihrer Lebenskraft abgezogen wird.

Das ist natürlich eine extreme Bedingung, denn diese Teilnehmer verlieren Lebensjahre. Ein mögliches Szenarium wäre ein Dorf, das von feindlichen Kräften überfallen wird und der Dorfschamane durch eine Beschwörung die einzige Rettung bringen kann. Da werden wohl auch Nichtmagische gern Lebensjahre geben, bevor sie umgehend ihr Leben verlieren.

Aber auch hier müssen die Teilnehmer die Worte und Bewegungen des Rituals können. Was – gelinde gesagt – ein wohl extrem unwahrscheinlicher Fall ist.

Das hier genannte in eine einfache Formel zu packen, ist hingegen extrem Schwierig und wird an dieser Stelle auch nicht geleistet. Es gibt da einfach zu viel Unbekannte, wie die Stärke der teilnehmenden Kultisten, Magier und nicht magische Wesen.

Sollte es wirklich einmal zu einer solchen Beschwörung kommen, ist es immer eine Fallentscheidung.

Sola und seine 14 Planeten

Das Sonnensystem Sola wurde im Jahr 3.497 n. Chr. von einem terranischen Forschungsschiff entdeckt.

Den Kern des Systems bildet der Stern Sola. Er hat einen Durchmesser von 560 Mio. km und ist etwa 4 Mrd. Jahre alt. Ihn umkreisen insgesamt 14 Planeten, von denen der Dritte die Hauptwelt ist, auf der schon bei der Entdeckung des Systems eine hoch entwickelte Planetenbevölkerung vorhanden war. Deswegen wurde das System nie zur Besiedelung frei gegeben, sondern entwickelte sich zu einem Hauptumschlagplatz für alle möglichen Waren des bekannten Universums.

1. Kyria

Durchmesser	: 2500 km
Tagesdauer	: 10 Stunden
Atmosphäre	: nicht vorhanden
Anziehungskraft	: 0 Gravos
Temperatur	: + 238 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: bedingt
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 80 Lichtsekunden

Kyria ist durch seine unmittelbare Nähe zur Sonne ein glühend heißer Lavaplanet, der ständig von Eruptionen seines Himmelsgestirnes getroffen wird. Ständige Beben und Verschiebungen der Erdplatten sind die Folge. Es wurde nie auch nur versucht, eine Station auf Kyria zu errichten, da die Kosten in keinem Verhältnis zum Nutzen stehen würden.

Eine fehlgesteuerte Sonde hat unlängst auf Kyria eine sehr seltsame geographische Formation entdeckt. Auf dem Nordpol ziehen sich seltsame Kanäle entlang, die fast absolut rechtwinklig angeordnet sind.

Hinzu kommt, dass die Parzellen, die durch die Kanäle geschaffen werden durch eine Art Hochplateaus gekrönt werden. Alles sieht so aus, als sei diese Formation künstlich erschaffen worden.

Was dies zu bedeuten hat und ob es sich wirklich um das Werk eines intelligenten Volkes handelt ist noch nicht bekannt.

Unterschiedlich Forschungsinstitutionen sind jedoch jetzt damit beschäftigt, die notwendigen Gelder zu beschaffen, die für eine Erforschung dieser Formation notwendig sind, denn Kyrias Umwelt ist absolut lebensfeindlich und die Kosten für eine Expedition dementsprechend horrend hoch.

2. Sheilo

Durchmesser	: 4800 km
Tagesdauer	: 12 Stunden
Atmosphäre	: nicht vorhanden
Anziehungskraft	: 0,5 Gravos
Temperatur	: + 137 Grad
bewohnt	: ja (Einzeller)
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 1,5 Lichtminuten

Sheilo ist Kyria nicht unähnlich und wurde deswegen ebenfalls erst sehr selten von intelligenten Wesen betreten. Auch hier gibt es keinen plausiblen Grund für eine Station.

Rätselhaft sind nur die auf Sheilo lebenden Einzeller, weil die Wissenschaft es bis heute nicht geschafft hat, eine Erklärung für sie zu finden, da sie keinerlei Zweck erfüllen. Sie sind einfach nur da.

Jedoch sollen Gerüchten zur Folge, genau diese Einzeller eine der Überlebensbastionen der Alten Menschen sein. Die dort auf ihre Erweckung warten, um wieder eine bedeutende Rolle im Universum zu spielen.

Hinzu kommen riesige Krater auf Sheilos Oberfläche, die nicht von eingeschlagenen Meteoriten herführen können. Sie sind eher auf Bomben zurückzuführen, aber warum irgendjemand vor mindestens 2 Mio. Jahren Sheilo bombardiert hat, wissen nur die Götter.

Neuere Forschungsergebnisse auf Sheilo haben ergeben, dass die Einzeller vollständig verschwunden sind. Keine Spur ist von ihnen geblieben. Es ist, als seien sie niemals existent gewesen.

Ihr Verschwinden ist somit genauso ungeklärt, wie ihre vormalige Existenz.

3. Galat

Durchmesser	: 10723 km
Tagesdauer	: 24 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff-Kohlenstoffgemisch
Anziehungskraft	: 1,02 Gravos
Temperatur	: + 20 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: nicht nötig
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 7,9 Lichtminuten

Galat ist der Hauptplanet des Systems. Er wird häufig auch der Grüne Planet genannte, da es eine Laune der Natur möglich gemacht hat, dass alle großen Ozeane und Flüsse unterirdisch verlaufen. Die üppige Fauna des Planeten wird so ausreichend mit Wasser versorgt, ohne dass weite Areale der Oberfläche von ihnen eingenommen werden. Daraus resultierend hat sich nie ein großer Fischreichtum entwickelt. Bewohnt wird Galat von ca. 7 Mrd. Galatern: Menschenähnliche, intelligente Wesen, die sich nur durch ihr grazileres Äußeres von Terranern unterscheiden.

Die Galater waren die ersten Bewohner, auf die die Forscher vor etwa 5.000 Jahren trafen. Schon damals besaßen die Galater eine hoch stehende Technologie, die der terranischen in manchen Punkten sogar überlegen war. Jedoch beschränkten sich die Galater auf die interplanetare Raumfahrt, obwohl Schiffe mit interstellarem Antrieb vorhanden waren. Nachdem sich die Völker näher gekommen waren, erhielten die Menschen als Begründung, dass die Galater in den Weiten des Raumes nur Ärger vermutet haben und die Fernraumschiffe nur für den Notfall gebaut worden sind. Das eigene System bot ihnen alles, was sie brauchten, und sie verspürten deshalb nie den Drang, weiter in den Raum vorzustoßen.

Nachdem sie sich aber damit abgefunden hatten, dass sie aus ihrem Verborgenen sein herausgerissen worden waren, bauten sie ihre Welt sehr schnell zu einem Hauptumschlagplatz für interkosmische Waren aus, der ihnen zu sehr großem Reichtum verhalf. Heute tummeln sich alle Völker der Galaxis auf Galat. Aber sie leben alle meistens in Frieden miteinander, was sonst in den seltensten Fällen die Regel ist.

Jedoch sind die Galater nicht die einzigen intelligenten Einwohner des Planeten. Es gibt eine Vielzahl von Lebewesen, die der terranischen Sagen- und Phantasiewelt entsprungen und hier Wirklichkeit geworden sind. Noch heute leben sie nach ihren Tausende von Jahren alten Riten und erreichen zum Teil biblische Alter. Sie lassen sich aber nur sehr, sehr selten in der modernen Welt blicken, warum auch nicht viel über sie bekannt ist. Jedoch ist schon mancher Technologiehörer an einem Herzinfarkt gestorben, als er ihre Fähigkeiten in Bezug auf Magie und Kult kennen gelernt hat. Heutzutage versuchen viele raumfahrende Völker,

diese Fähigkeiten zu erlernen, weil aus ihnen eine unglaubliche Anzahl an Vorteilen gegenüber anderen zu ziehen sind.

Jalena ist die Hauptstadt des Planeten und wurde nach der Erdgöttin benannt. Ihr Ursprung ist ebenfalls auf die Urrassen zurückzuführen. Sie ist der Schmelztiegel allen Lebens auf Galat.

Eine weitere große Stadt auf Galat ist Turilon. Sie ist bekannt durch ihre an der Oberfläche liegenden Wasserstraßen. Außerdem leben hier die Alten, als auch die neuen Rassen direkt nebeneinander miteinander.

Zwei Monde, Saphyr und Gilion, umkreisen Galat. Auf ihnen befinden sich die meisten Raumhäfen, Werften und Stationen der Völker, die es sich nicht leisten können, eine auf Galat selbst zu unterhalten.

Selbstverständlich unterhält die GSG eine große Station auf Galat. Hinzu kommen einige Spezialeinheiten. Nämlich die, die Mitglieder mit besonderen Fähigkeiten, wie PSI besitzen.

Auf Galat ist es durchaus möglich, während eines "Landbesuches" auf alte, verlassene Häuser zu treffen, die jetzt das Domizil von Banditenbanden sind. Auch in den weiten Wäldern ist dies schon geschehen. Wobei es sich einerseits um Banden "alten" Schlages handeln kann, die ihr Dasein mit schmuggeln, Menschenhandel und einfachen Räubereien bestreiten. Andererseits gibt es aber auch die "Hightechverbrecher", die es eher auf die moderne Art und Weise übel mit den herrschenden Gesetzten treiben.

Aber auch in den Städten ist bei weitem nicht alles Gold, was glänzt. Sämtliche galaktischen Geheimorganisationen geben sich ein Stelldichein und intervenieren gegeneinander wo immer es nur geht. Am schlimmsten aber treiben es die Großkonzerne, die sich selbst für das Gesetz halten und dementsprechend verfahren. Keiner hat wirklich Einblick in das, was die Chefetagen so treiben.

Ein weiterer, herausragender Ort auf Galat ist das Galaton. Eine alte Felsenstadt und heute Touristenziel erster Güte, welches Jährlich viele Millionen Besucher einlädt auf den Spuren der Vergangenheit zu wandeln, in diesem Zusammenhang muss auch Vernoioy genannt werden, die Stadt der Töpfer, die es mit ihren Manufakturen geschafft hat einen kleinen Ruf auch außerhalb Galats aufzubauen. Ebenso wäre dort die Schlucht der Wehmut zu nennen, diese aber ist nur Insiderkreisen bekannt.

Jalena

Jalena. Die Perle Galats und auch eine Perle der gesamten Milchstraße. Sie ist die Hauptstadt und mit ihren ca. 100 Millionen Einwohnern auch die größte Stadt auf dem Planeten. Die bebaute Fläche beträgt 5.141.000 Hektar Land. Dazu kommen noch einmal 2.000.000 Hektar für den Raumhafen.

Das Stadtbild wird geprägt durch die neogalatische Architektur. Meist in Weiß und silbern gehalten sind die Gebäude und strahlen eine lichte Schönheit aus, die man nur von wenigen Metropolen der Milchstraße kennt. Sie wirken, wie die Galater selbst. Schmal, durchscheinend und zerbrechlich, aber von einer sanften Schönheit.

Das Zentrum überragen die bis zu 80 Stockwerke hohen Riesen, die sich nach außen hin immer weiter abflachen und in ein- bis zweistöckige Familienhäuser enden. In den jalenischen Außenbezirken herrscht somit auch regelrecht eine gewisse Kleinstadtidylle, aber immer in Sichtweite zu den Giganten im Kern.

Der Gleiterverkehr, der im Zentrum über 20 Ebenen geführt wird, wirkt wie ein chaotischer Ameisenhaufen, der jedoch auch den Charme der Stadt ausmacht. Robottaxen und -busse sorgen für einen reibungslosen Verkehr und auch das U-Bahnnetz ist weit ausgebaut und lässt jeden Einwohner oder Touristen in kurzer Zeit jeden Punkt der Stadt erreichen. Teleporttore und Fernbusse sorgen für die Anbindung an die anderen Städte Galats.

Jalena ist ein Schmelztiegel aller möglichen Völker und Rassen. So sind dauerhaft nur etwa 70 Millionen der Einwohner wirklich auch Galater. Der Rest wird aus Fremdvölkern gebildet und diese sind noch nicht einmal grundsätzlich humanoiden Aussehens. Wer also einmal die Schöpfungsgabe der Natur bestaunen will, braucht keine weiten Reisen unternehmen, sondern muss nur einmal Jalena besuchen. Regiert wird die Stadt vom sogenannten Rat. Er bildet sich aus einem Vertreter jeden Stadtteils, der dort direkt von den Einwohnern gewählt wird. Wobei die Rasse des Einwohners egal ist, solange er Jalena nur als Einwohner gemeldet ist. Aus diesen 50 Räten wird einer, der das eigentliche Stadtoberhaupt ist.

Jalena ist eine der Handelsmetropolen der Milchstraße, dieses wird durch einen der größten zivilen Raumhäfen in diesem Sektor der Milchstraße begünstigt, denn im Fünfsekundentakt starten und landen dort die Riesen des Alls und sorgen so nicht nur für einen regen Personenverkehr, sondern auch für einen großen Fluss an Waren nach Galat und auch von dort hinweg in die Weiten des Raums. Auch die 2,5 Kilometer durchmessenden Riesenraumschiffe der Terraner dürfen auf diesem Hafen landen, was wirklich nicht selbstverständlich ist auf allen Raumhäfen der Galaxis. Nicht zu vergessen sind die kleinen idyllischen Gässchen der Altstadt zwischen dem Außenbezirken und dem Raumhafen, in denen man noch Tavernen nur für magisch- bzw. kultisch begabte Wesen findet, das Kults Inn, oder aber solche Läden wie die Traditionskunstschmiede Elfcraft, aber auch einfache Handwerker wie Eisen Karl.

Östlich des Raumhafens und südlich des eigentlichen Stadtkerns sind die Gegenden in Jalena, wo sich jeder zweimal überlegen sollte, ob er wirklich dorthin soll, denn dort ist die Kriminalität sehr hoch und die örtlichen Behörden unternehmen auch nicht wirklich etwas dagegen. Die Gründe sind eher zwielichtiger Natur. Denn es sieht so aus, als ob die ‚bösen Burschen‘ dort absichtlich in Ruhe gelassen werden, solange sie den Rest der Stadt in Ruhe lassen und genau das scheint auch der Fall zu sein, denn im Rest der Stadt scheint es keinerlei Verbrechen zu geben. Warum

also sollte überhaupt jemand dorthin gehen? Nun, immer wieder wird der ein oder andere dort sehr schnell reich... und das ist dann für viele Grund genug.

Die Sehenswürdigkeiten, von Stadtkern und dem Raumhafen abgesehen sind die Universität Jalena, das Künstlerviertel und die vielen, verteilten Einkaufszentren. Sie sind auf jeder Stadtkarte Jalenas explizit eingezeichnet.

Alles in Allem ist Jalena eine Reise wert und wirklich beschreibbar ist sie nicht. Man muss sie einfach gesehen haben.

Turilon

Turilon ist eine der größten und bekanntesten Städte Galats. Ihr überregionaler Ruf basiert auf zwei Tatsachen. Zum einen sind dies die Wasserbrunnen in der Stadt, die sich im Zentrum kilometerlang mittig auf den Straßen entlang ziehen und mit ihren Wasserspielen, aber auch nur ihrem puren Dasein die Bewohner der Stadt, aber auch vor allem die Besucher verzaubern.

Zum anderen aber, und das ist die zweite Besonderheit, gibt es dort ganze Viertel, wo die Einheimischen noch heute leben, wie vor Tausenden von Jahren. Das betrifft die Gebäude, wie auch die Kleidung, die Lebensart und auch die Wirtschaft. Dieser Anachronismus ist einzigartig und zieht ebenso Massen von Touristen an. Diejenigen, die dort wie früher leben stört dies wenig, spült es doch immense Summen in die Kassen der Bewohner.

Daraus aber folgt auch, dass in Turilon so viele Angehörige der Alten Völker wohnen wie an keinem anderen Platz auf Galat. Zumindest nicht so offen und ersichtlich. Viele Galater reisen deswegen nach Turilon, um ihren Kindern zu zeigen, wie Elben und Zwerge und all die anderen Völker in der Realität aussehen.

Sonst aber unterscheidet sich Turilon wenig von einer modernen Stadt der heutigen Zeit mit all ihren Annehmlichkeiten.

Das Galaton

Das Galaton ist eine gewaltige Felsenlandschaft auf der Südhalbkugel Galats. Vor tausenden von Jahren wurde die Landschaftsformation als natürliche stadtähnliche Unterkunft genutzt. Noch heute zeugen Hunderte von stummen Höhlen in Wohnungsgröße von der einstigen Pracht.

Galaton bot etwa 200.000 Wesen Unterkunft, bei einem geschätzten Alter von fast 20.000 Jahren ist dies eine wahrlich erstaunliche Größe und es ist zu vermuten, dass damals sowohl Galater, wie auch die da noch auf Galat beheimateten Alten Völker nebeneinander und miteinander lebten.

Einzigartige Schätze aus Stein sind dort zu bewundern, denn jedwedes Mobiliar wurde dort aus Stein gehauen und hat sich seit heute kaum verändert. Nirgends kann man noch heute sehen, wie die Wesen damals lebten und ein Spaziergang durch Galaton lädt förmlich dazu ein auf Pfaden der Vergangenheit zu wandeln, denn die Vorstellung, wie es einst dort aussah fällt ausgesprochen leicht.

Heute ist Galaton das beliebteste Ziel von Touristen aus allen Teilen der Galaxis. Ein Stück Vergangenheit wird dort immerhin wieder wach und es gibt sogar Überlegungen von einigen Heimatvereinen in der Nähe, ob Galaton nicht zumindest in Teilen wieder bewohnt werden soll und zwar so, wie es vor 20.000 Jahren getan wurde. Leider gibt es aber keine schriftlichen Aufzeichnungen über das Leben dort, so dass man auf Vermutungen angewiesen ist. Jedoch lassen einige noch heute vorhandenen Malereien auf ein sehr buntes und farbenfrohes Alltagsleben schließen.

Vernoiy – Die Stadt der Töpfer

Auf der Südhalbkugel Galats ist Vernoiy gelegen, die Stadt der Töpfer. Es handelt sich hierbei um ein altes, rustikales Städtchen, dessen Häuser noch heute zum größten Teil aus Holz und Lehm bestehen. Etwa 1.500 Galater nennen sie ihre Heimat und genießen das milde Klima, was in dem Land herum und in der Stadt herrscht.

Vernoiy blickt auf eine lange Geschichte zurück und die ersten Dokumente, in denen von einem Dorf gleichen Namens gesprochen wird, sind schon über 10.000 Jahre alt. Den Beinamen ‚Die Stadt der Töpfer‘ hat sie sich durch die Eigenheit verdient, dass wirklich alle Bewohner der Stadt irgendwie mit der Herstellung von Töpferwaren ihr tägliches Brot verdienen. Sei es als Töpfer selbst, als Händler für Töpferwaren, als Arbeiter in den schon so zu nennenden Tonminen, die weit um Vernoiy herum angesiedelt sind und den Bedarf der Stadt an Ton schon seit Anbeginn decken.

In der Geschichte Galats spielt Vernoiy keine besondere Rolle. Nie ist in der Stadt oder dem Land irgendetwas besonderes passiert, noch kam je eine Person mit einem wirklich bekannten Namen von dort, jedoch ist es auch heute noch etwas Besonderes, ein Stück zu besitzen, das in der Stadt der Töpfer hergestellt wurde und sogar in geringen Mengen, aber dann zu wirklich horrenden Preisen werden die Töpferwaren in den Rest der Galaxis exportiert, wo sie als Luxusgut erster Kategorie gelten.

Die Schlucht der Wehmut

Etwa 350 Kilometer nordwestlich von Jalena liegt die so genannte Schlucht der Wehmut. In dem unzugänglichen, gebirgigen Gebiet wurde vor erst 150 Jahren ein schmales und enges Tal gefunden, dass von bis zu 1.000 Metern in die Höhe ragenden, schroffen Felsen umgeben ist. Kein Weg scheint in dieses Tal zu führen und nur durch einen zufälligen Flug

über dieses Gebiet wurde das Tal gefunden. Kaum ein Strahl der Sonne vermag es bis zum Boden des Tales zu dringen, um dort Licht zu spenden. Ein dunkler, alter Wald existiert trotzdem dort, der scheinbar das wenige Licht aufzufangen vermag, was sich bis dorthin verirrt oder von den Bergen ringsum nach unten reflektiert wird.

Da es sich nun um ein noch neues Gebiet handelt, wurden Forschungsteams dorthin entsendet. Merkwürdigerweise aber hielt es niemand, egal welcher Rasse er nun auch angehörte, dort lange aus. Denn sobald man auch nur einen Schritt unter das dichte Blätterdach des dunklen Waldes setzt, überfällt jeden sofort eine Sehnsucht und Wehmut nach den Strahlen der Sonne und des Lichtes, dass jeder höchstens eine Woche verbringen kann, ohne an Depressionen zu erkranken. Und selbst nachdem man den Ort verlassen hat, verspürt man eine so starke Abneigung gegen ihn, da man es nicht mehr wagt ihn jemals wieder zu betreten. Schlimmer noch, sich sogar damit zu befassen, so dass jede Forschung außerhalb des Tales von anderen gemacht werden müssen, die sich nur auf das Material verlassen können, was ihnen zugekommen ist. Aber selbst Gespräche mit Expeditionsteilnehmern sind schlicht nicht durchführbar.

Zu vermuten wäre nun, dass diese Aura von den Bäumen ausgeht. Doch diese These scheint unüberprüfbar, denn sobald man nur versucht eine Hand an einen der Bäume zu legen, wird jeder von einer so starken Furcht und Angst übermannt, dass jener nur noch schreiend und vor Angst bibbernd umgehend diesen dunklen Ort verlässt.

Tiere gibt es dort nicht und keine scheinen sich jemals dorthin verirrt zu haben, denn nicht auch die geringste Spur lässt sich darüber finden.

Umso erstaunlicher ist es, dass es dort einen Steinkreis gibt, in deren Mitte sich ein Haus aus Stein befindet. Ein igluartiges Gebäude, welches wohl eine Tür aber keine Fenster hat. Näheres ist darüber aber wiederum nicht bekannt, denn sobald man sich diesem Kreis nähert, überkommt jeden die gleiche Angst, wie es nun schon bei den Bäumen der Fall ist.

Somit ist es vollkommen unbekannt, wer diesen Kreis errichtet hat, noch welchem Zweck er wohl einst gedient hat. Hinzu kommt noch, dass es keine Auflösung des Rätsels zu geben scheint, wie die Bauherren dort überhaupt hingelangt sind, denn es gibt scheinbar, wie schon oben angeführt, keine Möglichkeit, dieses Tal zu betreten, außer über den Luft weg und selbst dann ist es immens schwierig, den Ort überhaupt zu finden.

Das Tal der Wehmut ist in Gelehrtenkreisen das größte Rätsel auf Galats Boden. Wenig bis gar nichts aber ist der normalen Bevölkerung darüber

bekannt und wird es wohl auch noch lange bleiben, so kein Weg gefunden wird der Aura entgehen zu können, um näheres in Erfahrung zu bringen.

Die Kontinente Galats

Galat ist aufgrund seiner fehlenden Ozeane in Oktanten eingeteilt, die den Planeten in acht wunderschön gleichmäßige Kuchenstücke aufteilen. Da Galat aufgrund seiner Lage zur Sonne Sola überall eigentlich das gleiche Klima hat, unterscheiden sich die Oktanten nur durch besondere Städte oder Landschaftsmarken, denn überall sind Gebirge zu finden, die ab 1.000 Metern Höhe auch im Winter einmal Schnee tragen, Steppen, Gras- und Waldlandschaften und auch kleine Wüsten, wobei die immer mehr durch die Wetterregulierung zurückgedrängt werden, um weiteres Land zu gewinnen, auch wenn es dafür grad auf Galat wegen des letztendlich nicht nennenswerten Vorhandenen Oberflächenwassers keinen wirklichen Grund gibt.

Bacor

Bacor, auch der Schöne genannt, ist ein weiterer Kontinent Galats. In Bacor scheint es weder Fehl, noch unschöne Stellen zu geben. Nicht eine wirklich große Stadt liegt auf diesem Kontinent und alle Ortschaften erreichen eine maximale Größe von 50.000 Einwohnern und selbst diese Städte sind eher selten und recht weit voneinander entfernt.

Es wundert deshalb eigentlich nicht, dass das kleine Städtchen Vernoüy genau in jenem Kontinent zu finden ist.

Dafür aber gibt es Natur pur. Viele, wunderschöne Mischwälder wechseln sich ab mit Wiesen- und Heidelandschaften, die aus einem beliebigen Touristenführer stammen könnten, wenn nicht sogar die Produzenten selbiger Bacor zum Teil als Vorbild genommen haben.

Bacor heißt „Der Grüne“, was auch vollkommen zutreffend ist. Keine Jahreszeit kann das Antlitz des Kontinentes verändern scheint es. immer strahlt die Natur in voller, satter, grüner Pracht. Winter und Herbst machen sich hier wirklich nur dadurch bemerkbar, dass es etwas kälter ist als sonst.

Aber wo wir grade beim Tourismus sind. Bacor ist zwar von der gemeldeten Einwohnerzahl her der dünnbesiedelste Kontinent ganz Galats, jedoch wird dies mehr als nur wett gemacht von den Heerscharen von Übernachtungsgästen, die immer in Bacor zu finden sind und die eigentliche Einwohnerzahl um mehr als das Zehnfache zu jeder Jahreszeit übertreffen.

Obwohl es keinen Raumhafen auf Bacor gibt und somit alle Gäste erst mit Linienbussen herangebracht werden müssen, scheint dies die Leute nicht abzuhalten. Erhalten sie für diese kleine Unannehmlichkeit doch eine Pracht der Natur in Hülle und Fülle, wie es mehr als selten ist auf zivilisierten Welten dieser Tage. Und wo noch gibt es sonst die Möglichkeit, Wanderschaft über Stunden zu machen und dabei nur das

Leben um sich herum genießen zu können, aber sonst kein anderes, denkendes Wesen zu treffen.

Eigentlich erreicht der Kontinent mit seiner Schönheit nur zwei gern gesehene Zielgruppen nicht. Wintersportler und Bergsteiger. Wie schon gesagt ist in den letzten 1.000 Jahren in Bacor nicht auch nur eine Schneeflocke gefallen. Hinzu aber kommt noch, dass die höchste Erhebung ganze 500 Meter in den Himmel ragt und dies kaum als Berg zu bezeichnen ist, vor allem da purer, nackter Fels wirklich erst dann gefunden werden kann, man einen Spaten zur Hand nimmt und das Gras und den Mutterboden von dem Gestein entfernt.

Ein wenig gibt es natürlich auch zu der dortigen Tierwelt zu sagen. Dadurch, dass Bacor auf den Punkt gebracht nichts weiter als eine Wald- und Wiesenlandschaft ist, kann man dort Großwild nur sehr bedingt finden. Grade mal in den Wäldern gibt es ein paar Verwandte des terranischen Rotwilds, aber das war es auch schon. Dafür aber kann sich Bacor ohne Lug und Trug das Land der Vögel nennen. Es scheint Hunderte von Arten zu geben. Zar sind diese nur klein und werden selten größer als ein Spatz, jedoch sind sie zumeist sehr bunt, sehr schön anzusehen und singen mit lieblichen Melodien. Etwas größere Vögel gibt es nur in unmittelbarer Nähe zu Wäldern, wo auch die Möglichkeit eines Nestbaus in etwas höheren Luftschichten gegeben ist. Aber auch hier sind die Größten von ihnen grade mal mit einem Falken zu vergleichen.

Ein kleines Geheimnis aber hat auch Bacor. Denn gerüchtehalber sollen in den Tiefen der größten Wälder noch heute ein paar wenige Sippen von Waldelben leben. Zwar hat noch kein Galater seit sehr langer Zeit einen solchen Elben gesehen, doch lockt grad dies manchen Touristen an, denn so viele Möglichkeiten einen der Alten Völker zu sehen, ohne auf den Komfort der Moderne zu verzichten gibt es eigentlich kaum noch. Außerdem könnte sich der ein oder andere dadurch vielleicht ja einen Namen als Hobbyforscher machen.

Sei es wie es sei, zumindest scheint es offenbar, dass die Galater und Elben sehr friedlich nebeneinander leben, denn wenn es sie in den Wälder überhaupt noch gibt, gibt es keinerlei Berührungspunkte und keiner scheint den anderen zu stören. Zumindest aus der Sicht der Galater die dort heimisch sind, ist dies gewiss.

Gortan

Gortan ist einer der acht Kontinente Galats. Sein herausragendes Merkmal ist, dass in ihm Jalena, die Hauptstadt Galats liegt. Und doch ist die Stadt nur ein Winzling zu der schier gigantischen Landmasse. Trotzdem ist sie das Herz Gortans, was nicht nur aufgrund der geographischen Lage so ist.

Gortan heiß in der galaktischen Allgemeinsprache Das Sonnenland und genauso ist es mit Gortan. Denn obwohl eigentlich kaum klimatische Unterschiede bei den acht Kontinenten Galats bestehen, scheint hier im

Jahresmittel die Sonne am längsten und auch wärmsten. Somit ist Gortan die Kornkammer all jener Gewächse, die am besten schmecken oder auch anzuschauen sind, wenn sie viel und reichlich Sonne abbekommen.

Drei große Wälder sind zu nennen. Zelothe, Melotir und Belokait. Urwüchsige und tiefe Wälder, die noch weitestgehend von der Zivilisation unberührt sind und bei denen manches Gerücht sogar besagt, dass wer nur lang und aufmerksam genug sucht, sogar noch den ein oder anderen Angehörigen eines der Alten Völker vorfinden kann, die dort angeblich seit Jahrtausenden unverändert leben.

Das einzige, große Gebirge ist das Quetrakmassiv. Es erstreckt sich von der Form her einem Hufeisen nicht unähnlich 1.000 Kilometer südwestlich Jalenas. Seine höchsten Gipfel springen bis zu 3.000 Meter in die Höhe. Sie sind geprägt durch eine reine und tiefe Wildheit, die es fast unmöglich machen, die Gipfel ohne technische Hilfsmittel zu erreichen.

Das Quetrakmassiv ist ein guter Beweis dafür, dass Galat noch immer eine junge Welt ist und Wind und Wetter noch keine Zeit hatten, den Fels abzuschleifen. Aber auch hier rätseln noch immer die Wissenschaftler, wie es überhaupt zu solchen Gebirgen auf Galat kommen kann, denn es ist keine Plattentektonik auf Galat vorhanden, die solche Massive überhaupt in den Himmel empor heben könnten.

So mancher behauptet deswegen, dass diese Gebirge doch ein Beweis für Götter seien.

Abschließend sei noch der Ozean Lemtir zu nennen. Seinen Wogen liegen knapp 1.500 Meter unter der Oberfläche, 1.800 Kilometer nördlich Jalenas. Seine Größe ist durchaus mit der jedes anderen Ozeans im Universum zu vergleichen, jedoch sind seine tiefsten Stellen maximal mit 500 Metern bemessen, was für die unterirdischen, galatischen Ozeane aber typisch ist.

Einen Fischreichtum nennt Lemtir nicht sein eigen, aber viele Wassernachtpflanzen, die im Licht besondere Eigenschaften, grad für die Unterhaltungsindustrie haben, werden dort im großen Stil gewonnen.

Jetrotack

Jetrotack ist der wohl landschaftlich ausgeglichenste Kontinent Galats. Weite Wiesen, Hügellandschaften, Steppen, Gebirge und Wälder wechseln sich in harmonischer Zusammenfügung ab. Selbst eine Wüste kann Jetrotack vorweisen. Die Knochensteppe wird sie heute genannt. Die Pflanzen- wie auch die Tierwelt kann nur als ausgeglichen bezeichnet werden. Alle bekannten Arten kommen hier in mal größeren, mal in weniger größeren Populationen vor. Es ist der Kontinent des Überflusses an allem.

Einige große Städte sind dort im Lauf der Jahre errichtet worden. Aber auch die typische Kleinstadt existiert, wie auch das pittoreske Dorf, das noch wie aus einer anderen Zeit wirkt. Sogar Einsiedler sind hier in den schier unendlichen Weiten landschaftlicher Schön- und Wildheit zu finden.

Einzigartiges gibt es an Jetrotack nicht. Diese Zeiten sind vorbei. Wenn man aber bei dem Thema Zeiten ist, so hat man das besondere an Jetrotack gefunden. Denn die Geschichte des Kontinents ist einzigartig und nur so von Trauer und Leid, aber auch von Freude durchzogen.

Auf keinem Kontinent lebten dereinst die Alten Völker so geballt zusammen, auf keinem Kontinent konnte man sie wirklich alle finden und dann auch noch in großer Anzahl. Und so kommen auch die Geschichten zusammen. In ihrem Zusammenleben in Frieden, wie auch im Krieg. Heldensagen und Lieder, die selbst heute noch erzählt und gesungen werden. Geschichten, die die Phantasie beflügeln und derer man heute kaum glauben mag, dass sie einst wirklich so geschehen sein sollen.

Aber allein die Knochensteppe ist ein Beweise für die Richtigkeit der Sagen und Legenden des Kontinents, denn dort soll vor undenkbaren Zeiten ein gewaltiger, langer Krieg zwischen Gut und Böse stattgefunden haben, ein Krieg der alle Völker, die auf Galat lebten und Leben umfasst und vielleicht ihre Kultur und Sein bis heute geprägt hat. Doch kein Zeugnis des Krieges ist nach heute überliefert worden, denn die Schlacht soll so grausam gewesen sein, dass sie nicht auch nur einer, ob gut oder böse, überlebt hat. Einziges Zeugnis sind die unzähligen Skelette und Knochenmeere in der Wüste. Ehemalige Körper wirklich aller Völker, die früher auf Galat lebten und heute noch leben und allein dies scheint Beweis genug für das stattfinden des Krieges.

Heute hingegen ist Jetrotack der wohl am dichtesten besiedelte Kontinent, obwohl Jalena, die Hauptstadt Galats, nicht auf diesem liegt. Sein Klima ist wunderbar und ausgeglichen. Schöne Sommer, knackige Winter, lieblicher Frühling und goldener Herbst, alle die Ideale der Jahreszeiten sind zu finden. Entsprechend viel Landwirtschaft ist zu finden, wie auch Viehzucht und Forstwirtschaft. Steinbrüche und Edelmetallabbau, Tourismus und Handel. Jetrotack ist reich, aber gibt auch gerne, als ob ein Geist der Vergangenheit in Einigkeit und Reichtum aller, hier noch heute über dem Land liegen würde und damit die Herzen der Leute beseelt.

Jetrotack stellt ein Idealbild der landschaftlichen Nutzung dar, wie auch im Zusammenleben der Wesen in kultureller, wirtschaftlicher und sozialer Hinsicht. Er dient manch anderer Welt als Vorbild, wo man versucht dem dort erreichten nachzueifern, denn der Zufriedenheitsgrad der dort lebenden Bevölkerung hat einen Grad, der alle offiziellen Statistiken in der Milchstraße in den Schatten stellt. Zumindest bei den Welten, die an diesen Statistiken teilnehmen.

Kelbeq

Kelbeq ist die grüne Lunge Galats. Ein Kontinent, der weit über 96 Prozent nur aus Wäldern besteht. Der Rest ist urbanes Land und ein paar Städte,

von denen aber explizit die Multimillionenstadt Kelbeqai genannt werden muss.

In Kelbeqai leben 8 Millionen Galater und Fremdwesen anderer Systeme. Der drittgrößte Raumhafen Galats verbindet die Stadt nicht nur mit dem Rest des Planeten, sondern auch mit dem Rest der Milchstraße. Interessant an Kelbeqai ist die Architektur, die durch das sie umgebende Land geprägt wird. Nicht nur, dass die meisten Gebäude stark an Bäume erinnern, auch die Farben der Stadt sind entsprechend gewählt. Deswegen wird Kelbeqai auch die Grüne Stadt genannt.

So schön dies auch grad von weitem aussieht, weil sich, bis auf den Raumhafen, alles harmonisch in die Landschaft einfügt, so ist es doch für einen Städter ungewohnt dort zu sein. Grad jemand aus lichten Städten wie Jalena, ist es dort düster und fast schon bedrohlich. In den unteren Bereichen der Stadt sind die Fassaden nämlich natürlich in Brauntöne gehalten und erst ab halber Höhe der Häuser geht es dann in die grünen Töne über, die aber auch nicht wirklich immer als hell zu bezeichnen sind. Trotzdem ist die Metropole ein Quell des Lebens und durchaus einen Besuch wert, da sie deutlich zeigt, dass es sehr gut möglich ist, auch in einer zivilisierten und technisch hoch stehenden Welt nicht die Nähe zur Natur zu verlieren, sondern eine gewisse Nähe erhalten werden kann.

Nun aber zu dem, was Kelbeq ausmacht. Die Wälder. Millionen von Quadratkilometern urwüchsiger Wald gepaart mit Millionen von Quadratkilometern Wälder, die als urbanes Nutzland von den Einwohnern gehegt und gepflegt werden, aber halt nur nach ihren Vorstellungen wachsen dürfen.

Holz ist die Haupteinnahmequelle der Kelbequer, wie es vielleicht verständlich ist, aber auch nicht nur in seiner puren Form, sondern auch weiterverarbeitet in Möbeln und Kunstwerken, Nutzgegenständen und allen anderen möglichen Formen, die man aus Holz nur herstellen kann.

Noch interessanter aber ist die unglaublich große Fläche unberührten Waldes, die es so in der Form zusammenhängend auf Galat kein zweites Mal mehr gibt. Alle möglichen Arten von Bäumen sind dort zu finden, urwüchsige Mischwälder aus Nadel und Laubwäldern, wie auch die für Galat typischen Astwälder, Bäume deren Blätterdach aus filigranem und hauchzartem Astwerk bestehen. Mal als verschlungene, kleine Haine, deren Bäume nie höher als 5 Meter werden, aber auch große Gebiete, die von Giganten an die 70-80 Meter besiedelt werden.

Einem Pflanzenwuchs, der dem jeweiligen grünen Dach über sich vollkommen angepasst ist und sich in undenkbar langer Zeit entwickelt hat und auch heute noch ungestört weiterentwickeln darf. Ebenso wie die Tierwelt, die auch hier einzigartig dem Walde angepasst ist, auch wenn da keine Tiere zu nennen sind, die sich jetzt besonders auf den kelbequer Wald spezialisiert hätten, oder sogar nur hier vorkommen.

Zumindest ist dies der Stand der Forschung und genau das ist das nächste Besondere an Kelbeq. Man versucht gezielt Forscher von diesen Wäldern fern zu halten, um sie so zu erhalten, wie sie gewachsen sind. Was dort

also noch unentdeckt schlummert, mag nur die Fantasie zu erklären und vor allem wird so natürlich auch den wüstesten Spekulationen Tür und Tor geöffnet, was dort alles existiert und haust.

Von Ungeheuern ist da die Rede, Sauriern, Vögeln so groß wie Beibooten. Aber auch von Feenwesen, wandelnden Bäumen, die sogar sprechen können. Hexen, die dort schon seit Urzeiten hausen (Auch wenn keiner weiß, wie die sich dann wohl vermehren... obwohl es dazu dann auch ein paar sehr üble Gerüchte gibt.) und anderen Gestalten, die eher in den Bereich Märchen passen und bei denen wahrscheinlich sogar ein Mitglied der Alten Völker etwas erstaunt eine Augenbraue heben würde.

Erstaunlicherweise wird die kelbequer Wald aber nicht als Rückzugsgebiet der Alten Völker bezeichnet, wie es doch sonst fast immer der Fall ist, wenn ein größeres Gebiet auf Galat noch nicht so direkt von der technischen Zivilisation erreicht wurde. Aber genau das scheint auch der Grund zu sein, warum die Galater dann diesen Geschichten über den Wald mehr Glauben zu schenken scheinen, als so mancher Geschichte über Wohnorte der Alten Völker auf Galat. Oder aber es sind nur tiefste Sehnsüchte in den Herzen der Erwachsenen, dass hier noch die Geschichten aus ihrer Kindheit lebendig sein könnten.

Fakt aber ist und bleibt, dass jemand, der wirklich viel Wald auf einem Platz sehen will und sich selbst aus erhöhter Position scheinbar nur von grünen Giganten umzingelt fühlen möchte, in Kelbeq genau richtig ist.

Kerlak

Andere Planeten haben Kontinente, die als Kornkammern bezeichnet werden. Nun, Kerlak ist dann mit Sicherheit so etwas wie die Fleischkammer Galats. Auf einen Einwohner kommen ca. einhundert Zuchttiere und diese Zahl ist wahrscheinlich sogar recht tief gegriffen.

„Kommst du nach Kerlak, bekommst du ein Steak.“, ein Satz der nicht nur die Einwohner des Landes beschreiben soll, sondern schlicht Realität ist, denn Gäste dort werden in jedem Gasthaus, jeder Familie, jedem Ort, wo man fremd ist, mit einem frischen, saftigen Steak begrüßt ... und was für Steaks... wer einmal das frische Fleisch Kerlaks und die Braten-, bzw. Grillkünste der kerlakschen Galater kennen gelernt hat, möchte wohl am liebsten nichts anderes mehr in seinem Leben essen.

Entsprechend ist der Kontinent fast ausschließlich eine grüne Weide und eigentlich jeder, der dort wohnt hat direkt, oder indirekt mit der Viehzucht zu tun. Hingegen ist es ein böses Gerücht, dass dies durchaus auch zu erriechen sei und ein Kerlaker schon am Geruch zu erkennen ist.

Wirklich wenige Wälder und ein paar kleinere Höhenzüge durchbrechen sporadisch das Land. Aber grad deswegen sind sie besondere Wegpunkte. Zu nennen sind da das Betokgebirge und der Berolzug als kleine Gesteinsmassive, die aus dem Grün herausstechen. Wälder gibt es deren

drei. Der Hekochain, der Bestorinagrund und die Resorinawälder. Letztere sind eher eine Ansammlung kleinerer Wälder, die auch immer wieder mal durch Wiesen und Weiden durchbrochen werden.

Sucht man besondere Orte in Kerlak... wirklich besondere Orte, so kann der Sucher wirklich lange suchen. Es gibt keine! Wirklich keine! Wirklich keine?

So ganz kann man das nicht sagen, denn die Einwohner können von ein paar Seltsamkeiten berichten. Ganze Tierherden sollen verschwinden und nicht auch nur ein Stück des Fells bleibt zurück. Keine Spuren, einfach nichts. Kriminologen tappeln im Dunkel und Versicherungsgesellschaften werden hysterisch, aber keine Spuren oder Hinweise. Wenn eine Herde einfach verschwindet, so ist nie ein Lebewesen in der Nähe, das wirklich berichten könnte, was es zu sehen gegeben hat.

Diese Tatsache allein hat schon so manchen Abenteurer angelockt. Aber keiner von ihnen hat auch je das geringste gesehen. Oder aber er oder sie kehrten nie wieder zu ihren Ausgangspunkten zurück... .

Salinak

Salinak wird auch der Kontinent der Steine genannt. Dies liegt aber nicht nur daran, dass es wirklich nur sehr wenige und spärliche Wälder gibt und dafür viele sanfte Hügellandschaften, die über die Äonen durch das eher raue Wetter ausgewaschen und geglättet wurden. Denn Findlingen gleich ist das Land von versteinerten Tieren übersät, die wirken, als seien sie, wie sie gegangen, gestanden oder gelegen haben, versteinert worden.

Es lässt sich heute nicht mehr feststellen, welche gewaltige Naturkatastrophe dafür verantwortlich war, denn Vulkanismus, der noch am ehesten möglich gewesen wäre, um so etwas zu verursachen, ist in Salinak nicht vorhanden und war es in dem Sinne auch nie.

Ein paar Stimmen meinen, dass dies nur durch einen wahnsinnigen Magier, oder eine Übermacht an Trollen verursacht worden sein kann, aber diese Vermutung wird von den heutigen Galatern in das Reich der Mythen und Legen geschoben.

Die Steinfiguren aber sind letztendlich die Attraktion des Kontinents. Durch seine sonstige Kargheit ist nicht wirklich Landwirtschaft möglich und die Bevölkerungsdichte nicht sonderlich hoch. Weswegen Salinak auch nicht nur eine Stadt über 10 Millionen Einwohnern sein eigen nennt. Dafür aber gibt es eine ganze Reihe Dörfer und kleinerer Städte, die regelmäßig über das Land verteilt sind.

Die Einwohner Salinaks leben letztendlich von der Berofakzucht. Einer Tierart, die den irischen Hochlandrindern Terras sehr ähnlich ist und deswegen den Widrigkeiten des Klimas trotzen kann. Dazu kommen wenige Sammler des Welojkorns. Hierbei handelt es sich um eine Kornart, die durch seine besondere Würzigkeit berühmt ist und einen fast nicht zu

beschreibenden Geschmack hat. Das Mehl aus diesem Korn wird auf Galat regelrecht mit Gold aufgewogen, weswegen das sammeln des Kornes schon ein einträgliches Geschäft sein kann. Jedoch muss man sein Geschäft eindeutig verstehen, denn das finden der Ähren kommt einer Sysiphusarbeit gleich, wenn man nicht genau weiß, was man tut, oder ein Näschen für das auffinden hat.

Und dann gibt es halt noch die Steine. Nicht nur die Steinfiguren, die heute unter Schutz gestellt sind und nicht wie früher weggenommen und in alle Welt verkauft werden dürfen, sondern der normale Stein. Davon gibt es hier halt wirklich eine ganze Menge und so ist es nicht weiter verwunderlich, dass nicht nur Zwerge, sondern auch die Galater selbst hier eine hohe Kunstfertigkeit in der Bearbeitung von Stein erlangt haben und viele der besten Steinmetze Galats aus Salinak kommen.

Heute hat dies zwar nicht mehr die Bedeutung wie zu alten Zeiten, als noch Burgen und Schlösser erbaut wurden, oder Häuser aus festem, geschlagenem Stein. Aber wer noch mit Naturstein etwas errichten möchte, ist gut beraten auf die kunstfertigen Finger der Steinmetze Salinaks zurück zu greifen.

Die Galater Salinaks sind ein eigenartiger Schlag. Nicht nur, dass sie einen sehr eigensinnigen Akzent des galatischen sprechen, der selbst für Galater nur schwer zu verstehen ist, nein, auch ihre Bräuche sind einzigartig und wirken heute irgendwie urtümlich an. Die Männer in ihren kurzhosigen Ledertrachten und die Frauen in ihren wallenden, langen und die Brust betonenden Kleidern kommen dem Gast dabei fast schon wie ein eigenes Volk vor. Allein schon, dass die Männer sich hier lange und rauschende Bärte wachsen lassen ist mehr als ungewöhnlich und die Tänze, die aus klatschen in die Hände, oder aber auf die Kleidung bestehen erst recht.

Dafür aber ist die Küche des Kontinents hervorzuheben. Die Salinaks kochen üppig, deftig und reichhaltig und vor allem lecker. Außerdem wird die Kunst des Bierbrauens hoch gehalten und nirgends auf Galat gibt es so viele Sorten, denn es kann gut passieren, dass sich das Bier von Ort zu Ort unterscheidet. Die notwendigen Zutaten, bis auf das Wasser, müssen aber importiert werden und so war es wohl auch immer, weswegen es ein wenig seltsam anmutet, warum die Bierbraukunst in das Land Einzug halten konnte. Gerüchtehalber aber wird vermutet, dass der besondere Geschmack des Bieres deswegen entsteht, weil Essenzen des Welojkorns dem Bier beim brauen hinzugefügt werden.

Zum Schluss bleiben also nur noch die Wälder und die Tierwelt. Wie schon oben erwähnt hat es wirklich nicht viele Wälder und dies sind dann lichte Nadelwälder, alt und knorrig und neue Pflanzen brauchen lang, um zu sprießen, da es ihnen das Wetter einfach nicht leicht macht und wer wirklich gerne wettergegerbte Pflanzen sehen will, der ist in Salinak genau richtig.

Zum anderen noch die Tierwelt. Berofaks gibt es natürlich mit Abstand am meisten. Aber natürlich gibt es auch noch weitere Tiere, die aber alle, egal ob auf Pforten, Hufen oder mit Flügel stark an das Wetter angepasst sind

und auch härteste Zeiten überstehen können. Dadurch aber ist die Artenvielfalt nicht wirklich als sehr hoch zu bezeichnen.

Téreto

Wie allgemein bekannt ist, besitzt Galat keine nennenswerten Wasservorkommen an seiner Oberfläche. Téreto ist hier die goldene Ausnahme, denn auf dem Kontinent finden sich an die 1.000 überirdische Seen. Wer jetzt erwartet, diese hätten die Ausmaße von Meeren oder gar Ozeanen, liegt hingegen vollkommen falsch. Die größten der Seen haben eine Fläche von 50 qm², womit sie auf den meisten anderen Welten des Universums nicht mehr als bessere Badeseen wären.

Ebenso ist es ein Trugschluss, dass sich deswegen besonders viele Galater auf diesem Kontinent angesiedelt hätten. Zwar ist das Wasser an der Oberfläche und würde die Versorgung der Leute mit dem lebenswichtigen Nass erheblich vereinfachen, aber leider hat Mutter Natur ebenso verfügt, dass sämtliche Wasservorkommen Téretos sehr nah der Oberfläche liegen. In Zahlen ausgedrückt befinden sich 90% des Grundwassers keine zwei Meter unter der Erdoberfläche. Was letztendlich bedeutet, dass 90% des Landes mehr oder weniger aus Sumpf besteht.

Das bedeutet, dass der größte Teil Téretos seit Urzeiten einfach aus unberührter Natur besteht, die von keinem denkenden Wesen bewohnt wird. Hier leben nur und ausschließlich die Wesen, die sich an diese ungemütliche Umgebung angepasst haben und die diesen Lebensraum auch wirklich als ihre Heimat bezeichnen können.

Trotzdem haben sowohl die Galater, als auch die Alten Völker versucht den Kontinent zu besiedeln. Denn die letzten 10% bestehen aus wenigen, muffigen Wäldern und seltsamen, verwitterten Felsenlandschaften, die aber mit sattem Humusschichten überzogen sind und nur hier und dort mal einer der kalkweißen Felsen aus dem Boden hervor schaut. Genau jene Orte waren und sind es, wo man zu siedeln versucht und es auch gelungen ist. Die einzigen Dörfer und Städte Téretos finden sich heute auf diesen Landschaftsformationen.

Die dort lebenden Galater leben von dem, was Sümpfe und Moor bieten können, sowohl an Rohstoffen, wie auch an Flora und Fauna. Ein kleinwenig wird auch der Wald des Kontinents genutzt. Trotzdem muss verständlicherweise vieles an heute unabdingbaren Gütern importiert werden.

Schwerindustrie ist überhaupt nicht zu finden, da selbst der Felsboden für schwere Anlagen und Gebäude einfach nicht geeignet ist.

Die Galater dort gelten als schroff, rau, verschlossen und ein wenig matschig. Genau so letztendlich wie das sie umgebende Land sich dem Beobachter präsentiert.

In früheren Zeiten, als es den Galatern vollkommen unmöglich war die Felseninseln im Moor zu erreichen, waren es die Alten Völker, die hier ein bescheidenes, aber sehr ruhiges Leben führen konnten. Sie aber hatten

ganz andere Besiedlungsstrategien, als die oberirdischen der Galater in den Jahrhunderten nach dem Fortgang der Ältesten nach Balapur.

Auch sie zog es zu den Felseninseln hin. Aber dort errichteten sie keine Gebäude, sondern sie gruben. Und den Geschichten und Legenden nach gruben sie sehr tief. So tief, dass sie bis unter die Grundwasservorräte vordrangen. Ab hier kann nur noch berichtet werden, was aus man dubiosen Quellen (aus heutiger Sicht) entnehmen kann.

Die Alten Volker gruben also tief und fand unterhalb des Grundwasser riesige Höhlen aus Kristall. Einzigartig und wunderschön. Reine Wunder der Natur. Dort bauten sie ihre Städte und angeblich sind sie auch heute noch dort und damit es Verbindungen auch nach außerhalb der Sümpfe gab, wurden Wege gegraben, die irgendwo in den anderen Kontinenten wieder an die Oberfläche führen, so dass dereinst sogar reger Handel herrschte.

Geheimnisse könnten also unter der Erde Téretos verborgen liegen, die heute weit jenseits jeder galatischen Vorstellung liegen.

Welumpra

Auf der Südhalbkugel Galats gelegen, ist Welumpra der wohl gebirgigste Kontinent des Planeten. Die höchsten Berge und größten Gebirge sind hier zu finden. Die Weide- und Wiesenlandschaften sind in die Täler der Massive eingebunden, ebenso wie die wenigen Wälder, die auf solchen Höhen in der Lage sind zu wachsen.

Deswegen ist sowohl der Vielfalt im Pflanzenreich, als auch dem Artenreichtum der Tierwelt dort enge Grenzen gesetzt. Ebenso finden sich kaum Städte auf Welumpra und wenn es sie gibt, übersteigen sie nie die Kopfzahl von 10.000 Einwohnern. Diese Leben von dem, was ihnen die Bergwelt zu bieten hat. Wirkliche Tierzucht, wie auch der Anbau von Kulturpflanzen sind letztendlich nicht existent.

Das, wovon die Leute also wirklich leben, ist der Tourismus. Denn viele Galater, aber auch extraterrestrische Wesen, haben die noch wilde Schönheit des Kontinents erkannt und verbringen hier einen Urlaub der besonderen Art, der zumeist aus einer Art Camping besteht, das von einem Einheimischen geleitet wird.

Auffällig ist, dass Welumpra trotz des Alters der galatischen Kultur, als auch den technischen Möglichkeiten des einheimischen Volkes als kaum erforscht gilt. Selbst in den noch niederen Regionen unweit der Dörfer des Kontinents, kann jeder auf Höhlen treffen, die noch nie ein Wesen je betreten hat. Tiere sehen, die so selten, aber abgestimmt auf die Umgebung sind, dass sie noch nirgends verzeichnet sind, was aber natürlich auch auf Pflanzen zutrifft.

Mittlerweile ist es natürlich auch so, dass die Einwohner Welumpras nichts gegen diesen Zustand unternehmen wollen, garantiert es ihnen doch ihren

Lebensunterhalt. So aber ist ewigen Sagen, Gerüchten, Märchen und wundersamen Beobachtungen keinerlei Abbruch getan. Und grade dort soll es in den unwirtlichen und kaum zugänglichen Schluchten und Täler noch wahre Horden der Alten Völker geben, die dort zurückgezogen und ungestört leben können. Auch wenn das ungestört nicht ganz stimmen kann, wenn die genaue Zahl der Gerüchte, Sagen, Märchen und wundersamen Beobachtungen mal zusammengezählt wird.

Jedoch ist nicht von der Hand zu weisen, dass alle Gerüchte irgendwo eine Basis haben und dort wirklich noch das ein oder andere Geheimnis verborgen liegt, sei es aus tiefster Vergangenheit, oder sogar aus der Urzeit, als das Gefüge Galats noch geschmiedet wurde.

Alles in allem aber ist Welumpra wahrlich ein besonderer Ort, der einen Besuch wert ist, egal ob man die erholsame Einsamkeit einer Gebirgslandschaft sucht, oder die potenzielle Möglichkeit eines Abenteuers, wie es auf den zivilisierten Welten der Galaxis heut zu Tage eigentlich gar nicht mehr möglich ist.

4. Balapur

Durchmesser	: 12145 km
Tagesdauer	: 24 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff-Kohlenstoffgemisch
Anziehungskraft	: 1,1 Gravos
Temperatur	: + 17 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: nicht nötig
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 8,3 Lichtminuten

Balapur ist der zweite von Sauerstoffatmern bewohnbare Planet des Systems. Er ist der Erde sehr ähnlich, nur etwas kälter. Balapur wurde die Zufluchtsstätte aller Galater, die es mit sich nicht vereinbaren konnten, auf einmal von galaktischem Interesse zu sein. Die etwa 2 Mrd. Bewohner leben dort so, wie vor der Entdeckung durch die Terraner. Viele der Urrassen siedelten dort ebenfalls an. Der Kontakt zu Galat ist gering, da sich die Balapurer, wie sie sich mittlerweile nennen, vollkommen selbst versorgen.

Der Planet wird von einem Mond begleitet, der sich in der Vergangenheit als vorzüglicher Meteoritenschutz herausgestellt hat. Morchaint Esgal, der Schattenschirm, der schwarze Beschützer wie er auch genannt wird umkreist Balapur in unermüdlicher Pflichterfüllung. Seiner Existenz ist es zu verdanken, dass kaum Meteoriten, oder Kometen auf Balapur eingeschlagen sind. Das Resultat ist eine schwarze, zerschmolzene Oberfläche von glashartem Gestein. Früher wurde der Mond nur selten bemerkt, da er kaum Licht reflektiert und so nur das 'fehlen' der Sterne am Firmament seinen Aufenthaltsort preisgab.

Bekannt geworden ist, dass es dort mächtige Kräfte der Weißelben gibt. Ein definitiv bekannter Ort ist die Stadt Albaron , die seit Jahrtausenden von den Herzögen von Albaron regiert wurde. Es wird jedoch aber auch gemunkelt, dass im direkten Stammbaum der Herzöge das ein oder andere Mitglied des Ordens der Dreizehn seinen genetischen Code verewigt hat. Nun aber, seit dem Jahr 9998 albaroner Zeitrechnung ist das Amt an Hernesto von Weidensee übergegangen. Die Zukunft ist in diesem Land Balapurs nun wieder offen und Neues wird diesem Land zu Teil werden.

Man wird das Gefühl nicht los, dass der Orden mit Balapur noch mehr vor hat, oder, dass sich auf diesem Planeten noch etwas von größter Wichtigkeit für die ganze Galaxis entwickeln soll/wird. Auch hier haben die Dreizehn einen geheimen Eingang zu einer gigantischen Stadt angelegt, die sich in einer Raum-Zeit-Falte befindet. Ihr Sinn soll die Entwicklung und Erschaffung von biogenen Androiden sein, die selbst das *alte Wissen* in sich tragen.

Das Höhlenland

Etwa 3 Tagesreisen mit dem Ochsenkarren vom Raumhafen Balapurs entfernt, liegt in südwestlicher Richtung das so genannte Höhlenland. Eine außergewöhnliche geologische Struktur hat dieses inne, denn es ist kaum nachzuvollziehen, wie es eigentlich entstehen konnte.

Wider erwarten ist das Höhlenland nicht in einer bergigen Gegend zu finden, sondern im absoluten Flachland. Nur einzelne Löcher im Boden führen in weit verzweigte Höhlensysteme, die bisher noch nicht näher untersucht wurden, oder darüber nichts bekannt wurde, wenn es schon jemand versucht hat.

Bekannt hingegen ist aber, dass das Höhlenland wahrscheinlich wirklich mehrere Tagesmärsche umfasst und nicht nur in einer Ebene liegt, sondern wirklich auch sehr tief reicht und mehrere Höhlensystem unter- bzw. übereinander liegen.

El'Sesch'Ishamra - Die Stadt am Fluss

Mehrere hundert Kilometer südlich des Äquators von Balapur liegt El'Sesch'Ishamra. Die Stadt, von den Bewohnern nur Ishamra genannt, ist eine der größten und reichsten Handelsstädte in einem Umkreis von mehreren tausend Kilometern und gilt als das Zentrum des großen Kontinents auf dem sie liegt.

Dies ist vor allem durch ihre einzigartige Lage bedingt. Ishamra liegt einerseits am Fuße einer Passstraße andererseits am großen Strom Sesch. Die Passstraße ist der einzige von Karawanen begehbarer Weg durch ein gewaltiges Gebirgsmassiv, die Kurameren. Ishamra bietet ankommenden Karawanen zunächst einmal natürlich die Möglichkeit, neue Ware zu kaufen und ihre zu verkaufen. Außerdem finden durchziehende Händler hier alles, was man für eine lange Reise benötigt, sowie Unterkunft, Verpflegung und Entspannung.

Der Sesch - ein großer Strom, der sich quer durch den Kontinent zieht, ist die zweite Lebensader El'Sesch'Ishamras. Nun gibt es viele Städte am Sesch aber nur bei Ishamra fällt der Strom in einem gewaltigen Wasserfall über eine Felsklippe hinunter. Dies ist der einzige Punkt, an dem der Sesch nicht frei befahren werden kann. Stattdessen muss jede Ladung am Wasserfall abgeladen, um den Wasserfall herum transportiert und am oberen bzw. unteren Ende neu verschifft werden.

Man kann also mit gutem Gewissen sagen, dass es kaum Fernhandelsware gibt, die nicht wenigstens einmal durch El'Sesch'Ishamra gekommen ist.

Wer die Stadt das erste Mal sieht, hat den Eindruck einer großen, unregelmäßigen Masse aus Stein, die sich irgendwie zwischen eine hohe Felsklippe und den schäumenden Wasserfall gedrängt hat. Kommt man näher fallen einem aber fast sofort die vielen Höhlen und von Arkaden gestützten Gänge auf, die die Felsklippe fast vollständig bedecken. Ein großer Teil der Stadt befindet sich tatsächlich in der Felswand.

Eine weitere Auffälligkeit ist ein gewaltiger Felsdorn, der weit über den Wasserfall hinausragt. Hier liegt ein lang gezogener Komplex von prächtigen Gebäuden.

Gerade außerhalb der Stadtmauern, direkt am Beginn der Passstraße zieht sich ein buntes Gewühl aus Zelten die Stadt entlang. Hier sind die Zwischenlager der Karawanen und zeitweilige Koppeln für Packtiere zu finden. Außerdem die Zelte jener, die sich die Unterkunft in der Stadt nicht leisten können oder wollen.

El'Sesch'Ishamra hat eine gezählte Bevölkerung von etwa 50.000 Wesen. Da die Stadt aber auch viele beherbergt, die einer öffentlichen Volkszählung aus dem Weg gehen würden wie dem Bösen selbst, ist die tatsächliche Bevölkerungszahl wohl noch wesentlich höher anzusetzen.

Die Kontinente Balapurs

Belanora

Belanora ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Durch seine nördlich des Äquators liegende Position sind alle vorstellbaren klimatischen Bedingungen dort vorzufinden. Milde bis starke Winter, wie auch milde bis sehr heiße Sommer und alle Nuancen, die dazwischen liegen.

Landschaftlich sind dort alle möglichen Formationen zu finden. Weite und satte Gras- und Wiesenlandschaften, Moore, gewaltige Wälder und Seen, wunderschöne Sandstrände, aber auch zerklüftete Klippen an den Küsten, riesige Gebirge, an ihren Spitzen mit ewigem Eis bedeckt, aber auch Wüsten.

Am dichtesten besiedelt ist der Westen Belanoras. Dort zu finden sind viele kleine Herzogtümer, zu denen u. a. auch Albaron oder das Steinland gehören. Bis auf Albaron ist das Klima dort mild und äußerst fruchtbar. Nur je näher man dem Weltensprung kommt, umso kühler und unfreundlicher wird es.

Dort haben sich alle möglichen Alten Völker angesiedelt und leben dort ihren Traditionen entsprechend. Hervorzuheben ist die großenteils vorhandene als sehr gut zu bezeichnende freundschaftliche Zusammenarbeit, die nur selten von einzelnen Volksgruppen gestört wird.

Der Weltensprung, ein gewaltiges Gebirge, zerschneidet Belanora in zwei Hälften. In der östlichen Hälfte hingegen sind die meisten Wüsten, aber auch die gewaltigsten Gebirge zu finden. Dort vor allem gibt es das ein oder andere Zwergenreich. Jedoch sind die Landstriche auch heute noch weitgehendst unerforscht und es gibt in den Karten noch viele weiße Flecken.

Ob es dort Angehörige der Alten Völker hin verschlagen hat, die in aller Ruhe und Abgeschlossenheit leben wollen ist nicht bekannt.

Folgende besondere Orte sind auf Belanora zu nennen:

Der Raumhafen

In den Augen eines Galaters mit Sicherheit nur ein Witz, denn es handelt sich um nicht mehr, als eine immer frisch gemähte Wiese mit 300x300 Schritt Kantenlänge. Entsprechend klein können nur die raumflugfähigen Schiffe sein, die dort landen. An einer Seite ist ein knapp 10 Schritt höher Tower und direkt daneben das Terminal, das aber eher mehr an eine Ranch erinnert, denn an ein richtiges Terminal. Fast selbstverständlich ist, dass alles aus Holz errichtet ist. Zudem gibt es dort den wohl bekanntesten gnomischen Ochsenkarrenvermieter Balapurs, wie auch einen Flugbaumstamm- und einen Flugteppichverleih. Trotzdem ist hervorzuheben, dass dies die einzige Verbindung Balapurs mit den Welten draußen im All ist. Stündlich geht ein Linienflug von Galat nach Balapur und umgekehrt.

Das Höhlenland

Etwa 3 Tagesreisen mit dem Ochsenkarren vom Raumhafen Balapurs entfernt, liegt in südwestlicher Richtung das so genannte Höhlenland. Eine außergewöhnliche geologische Struktur hat dieses inne, denn es ist kaum nachzuvollziehen, wie es eigentlich entstehen konnte.

Wider erwarten ist das Höhlenland nicht in einer bergigen Gegend zu finden, sondern im absoluten Flachland. Nur einzelne Löcher im Boden führen in weit verzweigte Höhlensysteme, die bisher noch nicht näher untersucht wurden, oder darüber nichts bekannt wurde, wenn es schon jemand versucht hat.

Bekannt hingegen ist aber, dass das Höhlenland wahrscheinlich wirklich mehrere Tagesmärsche umfasst und nicht nur in einer Ebene liegt, sondern wirklich auch sehr tief reicht und mehrere Höhlensystem unter- bzw. übereinander liegen.

Das Auge der Göttin

Ein Gebirgskreis, der seltsamerweise exakt in der Mitte des Weltensprungs liegt. Er hat einen Durchmesser von 50 Kilometern und wirkt von oben wirklich wie ein Auge, das aus dem Gebirge springt. Man kann darin einen einzigen, gewaltigen Wald erkennen, jedoch ist es ein heiliger Ort, den kein Balapurer wirklich zu betreten wagt. Dadurch sind Informationen darüber mehr als rar. Es ist nicht einmal bekannt, warum es ein heiliger Ort ist. Auffällig jedoch ist dabei, dass dies für wirklich jedes Volk auf Belanora, ja ganz Balapur gilt.

Der Dunkelforst

Der Dunkelforst ist einer der besonderen Wälder Belanoras. Er liegt 50 Stadien östlich von Albaron. Er wird durchschnitten von der Straße, die von Maro über Bärfurt und Sina nach Elbenhaven führt.

Der Wald ist – schwarz. Seine Bäume sind ausschließlich aus dem so genannten Schwarzholz. Dieses hat nicht nur eine schwarze Rinde, sondern auch das Holz selbst ist schwarz und sogar die Blätter sind schwarz. Es mag also nicht verwundern, dass der Wanderer auf der Straße den Eindruck hat in ewiger Dämmerung oder sogar Nacht zu wandern.

Wandern ist noch ein Stichpunkt, denn er Wanderer wird zwei Besonderheiten feststellen, wenn er auf der Straße durch den Dunkelforst zieht. Zum einen ist es der Eindruck, nicht auf einer Straße zu gehen, sondern in einem Gang zu sein, der durchsichtige Wände hat und die Straße ein Fremdkörper sei, der von dem Wald nur geduldet wird. Zum anderen ist es das ständige Gefühl, beobachtet zu werden.

Den Grund dafür erfährt der Reisende, sobald er es wagt die Straße zu verlassen, um in den Forst zu gehen. Denn nach nur wenigen Schritten wird man von einer Gruppe Mari empfangen werden, deren Heimat der Dunkelforst ist und die wenig von Besuchern halten und sie freundlich aber bestimmt wieder zurück auf die Straße und zur Not ganz aus dem Dunkelforst geleiten werden.

Doram'tak

Doram'tak ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Doram'tak bedeutet ‚Der Regenreiche‘ und genau so ist es auf ihm. An über 50% aller Tage eines Jahres regnet es dort und dann kommen noch einmal 25% Tage hinzu, an denen es schneit. Trotzdem ist der Kontinent kein riesiger Sumpf. Wunderbar angelegte Abflusskanäle leiten den Großteil des Wasser in unterirdische Wasserreservoirs, die wiederum mit den Doram'tak umgebenden Ozeanen verbunden sind und das Wasser dorthin weiter leiten. Es ist fast ein System, wie es überall auf Galat zu finden ist, nur dass es dort keine Ozeane gibt und die Regulation über die Verdunstung stattfindet. Wobei es dort natürlich auch nicht so hohe Regenfälle gibt.

Doram'tak ist ein eher flacher Kontinent. Keine Erhebung ist höher als 1.000 Meter über dem Meeresspiegel. Die Kuppen dieser flachen Berge sind im Sommer mit Gras und Blumen überzogen und nur im Winter sind sie von Schnee bedeckt. Viele Flüsse und große Ströme durchziehen den Kontinent, wodurch ebenfalls immens viele Wassermassen in die Ozeane abgeleitet werden. Ebenso gibt es eine ganze Reihe von großen und sehr großen Seen.

Flora und Fauna des Kontinents sind dem Wetter angepasst. Entsprechend gibt es viele Pflanzen, die feuchte Gebiete bevorzugen. Satt, grüne Pflanzen, die in dem nassen Boden Halt finden und sich nicht durch Insekten fortpflanzen müssen, sondern ihre Sporen dem Wasser übergeben, wo sie sich gegenseitig befruchten und auch fort getragen werden an andere Orte, wo sie wurzeln. Der Fischreichtum ist natürlich sehr hoch, aber auch Landtiere, die am und auch im Wasser ihr Leben verbringen sind doch in der Überzahl. Trotzdem gibt es auch Tiere, die das reine Landleben bevorzugen. Die Wiesen und Weiden Doram'taks sind so satt und fett, dass riesige Tiere über diese ganzjährig ziehen.

Trotzdem hält das Wetter die Bewohner Balapurs von der Besiedlung Doram'taks ab. Zu nass, zu trist. Obwohl mit Fleisch ein riesiger Handel

geführt werden könnte, möchte kaum jemand dort Leben. Zwerge schon gar nicht, da die Gebirge einfach nicht ihrem Geschmack entsprechen. Auch den Elben ist es zu feucht dort und so gibt es nur eine kleine Enklave der Galater namens Dramak, die gerade einmal 5.000 Seelen umfasst. Dazu kommt noch einmal eine Handvoll von Dörfern, die nicht weiter als eine Tagesreise von Dramak entfernt liegen. Dramak selbst liegt am Jerog, einem der größten Flüsse des Kontinents. So hat die Enklave eine direkte Verbindung zum Ozean, die Schiffe in weniger als nur einem Tag, selbst stromaufwärts, zurücklegen können.

So wird es klar, dass Doram'tak ein wilder und urtümlicher Kontinent ist. Jedoch ist anzunehmen, dass er keine großen Geheimnisse in sich birgt, sondern nur eine schier unendliche Kammer des Wachstums und Gedeihens ist. Sollte also die Bevölkerung Balapurs einmal wirklich stark ansteigen, würde wohl auch Doram'tak weitflächig besiedelt werden, denn gerade der Wildreichtum ist immens und es ist auch anzunehmen das gerade Reis dort ein regelrechtes Wachstumsparadies vorfinden könnte. Doram'tak hat also eine große Zukunft, auch wenn es jetzt noch im Schlaf der vergangenen Zeitalter dahin schlummert.

Joilanté

Joilanté, oder auch einfach nur übersetzt in die Allgemeinsprache Eisfläche, ist der südpolare Kontinent Balapurs. Er erstreckt sich ziemlich exakt auf dem Südpol des Planeten.

Joilantés Markenzeichen ist definitiv das Eis. Hierbei jedoch handelt es sich nicht um übliches Eis, welches auf vielen polaren Kontinenten im Universum gefunden werden kann, nein, es ist ein besonderes Eis, welches sich mittlerweile sogar einen Ruf bis über die Grenzen des Solasystems hinaus erarbeitet hat, denn es ist vollkommen klar.

Ein Würfel dieses Eises, der eine Kantenlänge von einem Meter hat, ist ausgeschnitten in der Luft kaum zu sehen, da das Licht durch ihn hindurch flutet, als sei es reine Luft. Deswegen auch ist es möglich, obwohl die Eisdecke zum Teil bis zu zwei Kilometer mächtig ist, an jeder Stelle bis auf den eigentlichen Boden des Kontinents zu schauen.

Somit wäre die rein optische Erforschung Joilantés gar kein Problem... wenn, ja wenn die Balapurer an solchen Forschungen interessiert wären, aber genau das sind sie nicht. Der Kontinent ist einfach viel zu unwirtlich. Keinerlei Pflanzenwuchs, ewige Kälte und in den Wintermonaten starke Schneefälle, machen eine Besiedlung schlicht unmöglich und genau das ist dann auch schon der Grund, warum sich niemand für Joilanté auf Balapur interessiert.

Wie schon erwähnt gibt es dort keine Flora, jedoch hat sich um den Kontinent ein einzigartiger Fischreichtum entwickelt, mit sehr fleischreichen Fischen, die bis zu drei Metern lang werden und natürlichen

den Kerbero. Säugetieren, die den terranischen Walen sehr ähnlich sind, aber an Gigantismus kaum zu übertreffen sind.

Die Kerbero werden bis zu 100 Metern lang und haben einen Durchmesser an der dicksten Stelle, kurz hinter dem eigentlichen Kopf immerhin 20 Meter aufzuweisen.

Der Fischreichtum, aber auch die Kerbero selbst locken deswegen die Fischer der südlichsten Kontinente an, um dort auf reiche Beutezüge zu gehen. Ein gefangener Kerbero kann für Jahre ein ganzes Fischerdorf und die Umgebung auf fast zwei Jahre versorgen, aus dem Tran und den Knochen können viele nützliche Gegenstände hergestellt werden und auch die Fische scheinen eher freiwillig in die Netze zu springen.

Dies sind die Gründe, warum überhaupt etwas über Joilanté bekannt ist. Denn die Kerberos sind viel besungen und hoch verehrte Lebewesen, da sie wirklich durch ihren Tod das Leben vieler der Alten Völker über lange Zeit bewahren können und der Fang selbst auch wiederum eine Tat ist, die es wert ist in Heldenliedern besungen zu werden.

Aber wohl nicht nur die Fischer haben Interesse an Joilanté. Wie es scheint, haben auch ein paar Piraten mit ihren Mannschaften entdeckt, dass sie dort ziemlich sicher sind und auch wenn es wohl ziemlich ungewohnt sein dürfte, auf ziemlich dicker Luft zu gehen und weit nach unten dabei schauen zu können, hat es sie nicht abgehalten alles heran zu schaffen, um an den Küsten kleine Piratenenklaven zu errichten, in denen sie vor Verfolgungen fast vollkommen sicher sind, sich aber auf der anderen Seite in aller Ruhe auf ihre Beutezüge vorbereiten können.

Insgesamt aber ist Joilanté einfach nur der unwirtlichste Fleck auf ganz Balapur und man muss schon wirklich besondere Gründe haben, um sich ihm auch nur zu nähern, denn die Stürme, die zu allen Jahreszeiten um den Kontinent zum Teil über Wochen toben, haben schon so manchen Fischer, aber auch Piraten nie wieder in seinen Heimathafen zurückkehren lassen.

Korrgath

Korrgath ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Er liegt auf der südlichen Halbkugel, östlich von Lyparia, ist aber weiter südlich zum Pol hin verschoben, was seine Eisregionen im Süden erklärt. Man kann den Kontinent grob in sieben Gebietszonen einteilen:

1. Die Ewige Eiswüste im Süden
2. Dem Mittelgebirge
3. Die Rote Steppe
4. Der Südwald
5. Die große Ebene
6. Der Nordwald
7. Die abgebrochene Insel

Die Eiswüste im Süden des Kontinents ist eine tote Landschaft, von ewigem Eis überzogen. Doch leben an den Küsten einige hartgesottene Exilgalater, die dort vom Fischfang und den wenigen Tieren leben, die sich der Umgebung angepasst haben. Auch diese ernähren sich in überwältigender Mehrheit von Fisch.

Über das Innere der Eiswüste ist hingegen nichts bekannt. Es ist aber auch zu vermuten, dass es dort außer Schnee und Eis rein gar nichts gibt.

Nordöstlich von der Ewigen Eiswüste liegt das Mittelgebirge. Es schneidet den Kontinent regelrecht an mit seinen gigantischen Bergen, die bis zu 9.000 Schritt in die Höhe ragen. Unter den Bergen haben sich einige Zwergenclassen angesiedelt, die den üblichen Geschäften der Zwerge nachgehen, da das Gebirge reich an Metallen und Edelsteinen ist. Sie treiben regen Handel mit den Galatern in der großen Ebene.

Es ist nicht viel bekannt über die Lebensumstände der Zwerge unter dem Berg, da sie niemanden in ihre Heimstätten hinein lassen und den Handel mit den Galatern ausschließlich einseitig betreiben, was den Transport und die Anpreisung der Waren betrifft.

Es heißt aber auch, dass es unter dem Berg immer wieder zu Kämpfen käme. Die Zwerge schweigen sich darüber zwar aus, aber ein Wanderer würde von den Galatern der Ebene zu hören bekommen, dass es nachts ab und an zu Überfällen von Vicya käme. Es ist also davon auszugehen, dass es unter dem Berg zumindest eine Stadt der Vicya gibt. Der Konflikt der Zwerge mit den Vicya besteht seit Jahrtausenden und es scheint wenig wahrscheinlich, dass er ausgerechnet hier zur Ruhe gekommen wäre.

Westlich des Mittelgebirges liegt die Rote Steppe. Der Name und somit Flora und Fauna ist Programm. Jedoch liegen die Temperaturen selbst im Sommer nicht über 15°. Die Steppe wird von keiner bekannten, intelligenten Rasse bewohnt, jedoch dient sie den Galatern der großen Ebene als ausgezeichnetes Jagdgebiet, das sie ganzjährig aufsuchen, um die Bevölkerung mit Fleisch zu versorgen.

Nördlich des Mittelgebirges liegt der Südwald. Ein gigantischer Nadelwald, der sich bis an die Flanken des Gebirges zieht und sowohl die Galater, wie auch die Zwerge mit Holz versorgt. In dem Wald selbst gibt es einige Dörfer der Galater. Holzfäller, die dort ihrem täglich Brot nachgehen, aber auch die Straßen, die vom Gebirge in die Ebene führen, in Stand halten. So gesehen sind sie Selbstversorger, die weder auf die Zwerge noch auf die Geschwister der Ebene angewiesen sind. Trotzdem halten sie freundschaftlichen Kontakt zu beiden Seiten und profitieren durch den Warenhandel von Ebene und Berg, durch Güter, die sie selbst nicht herstellen können.

Die große Ebene liegt Nördlich von der Roten Steppe und dem Südwald und erstreckt sich von Osten nach Westen über den gesamten Kontinent.

Es ist fruchtbares Grasland. Dörfer und Städte der Galater liegen, wie Sterne im Nachthimmel, verteilt über das Land. Schätzungen gehen von bis zu zwei Millionen Galatern aus, die dort leben.

Sie leben von Ackerbau und Viehzucht und friedlich miteinander. Einzig die vereinzelt Überfälle der Vicia stören diese Ruhe, gegen die die Galater ab auch wenig unternehmen können. Zu gut organisiert und zu kampfgewandt ist das düstere Volk von unter dem Berg, als dass die Galater ihnen etwas entgegen setzen könnten.

Die Lebensmittel, die sie in der Ebene herstellen, sind das Handelsgut mit den Zwergen unter dem Berg, von denen sie im Gegenzug vor allem Gebrauchsgegenstände, Werkzeuge und Schmuck erhalten. Waffen werden zwar auch gehandelt, aber diese werden ausschließlich von den Stadtwachen der Städte benötigt. In den Dörfern wird man Kriegswerkzeug gar nicht finden, wissen die Bauern doch, dass die Vicia auf Raub aus sind, es aber des Bauern garantierter Tod ist, einem Vicia mit der Waffe in der Hand entgegen zu treten.

Sowohl an der West- wie auch an der Ostküste gibt es einen Hafen, wo Waren der Zwerge, aber auch haltbar gemachte Lebensmittel zu den anderen Kontinenten Balapurs verschifft werden. Es gibt also durchaus Kontakte zu den anderen Völkern auf Balapur. Korrgath ist kein vergessener Kontinent.

Im Norden trennt der Nordwall mit einer Höhe von bis zu 4.000 Schritt die Ebene vom Nordwald. Dies ist ein Laubwald von beträchtlichem Alter und wird von Hochelben bewohnt. Der Wall ist wie eine Mauer und es gibt keine Kontakte der Zwerge und Galater zu den Elben, die das aber auch offenbar nicht wünschen – zumindest nicht in einem nennenswerten Umfang.

Entsprechend wenig ist über die Elben zu berichten. Nur das die vielen Inseln, die im Norden Korrgath vorgelagert sind, ebenfalls in den Händen der Elben liegen.

Weder Wald, noch die Inseln werden auch nur versucht anzulaufen, denn es heißt, dass wer einmal dort hinget, niemals mehr zurück kommt. Jedoch wird nicht von blutrünstigen Taten gesprochen, wodurch es sich um ein kleines Mysterium handelt, wieso niemand mehr den Nordwald verlässt.

Zum Schluss muss noch die abgebrochen Insel vor der westlichen Küste Korrgaths genannt werden. Einst ein Teil des Kontinents, hat dort der gewaltige Vulkan, der die Insel beherrscht, sein Land vom restlichen Kontinent vor ewigen Zeiten vom Land getrennt.

Die Insel gilt offiziell als unbewohnt. Da es aber auch immer wieder zu Übergriffen von Piraten auf die Handelsschiffe gibt, die Korrgath anlaufen oder verlassen, wird gemunkelt, dass sich deren Stützpunkte eben dort befinden. Zu Strafexpeditionen ist es bisher aber nicht gekommen, so dass diese Gesellen ihrem Handwerk recht ungestört nachgehen können und ungestraft die Seewege um Korrgath herum einigermaßen unsicher machen können.

Korrgath ist also ein Kontinent, auf dem alle Völker vertreten sind und in mehr oder weniger gutem Einklang miteinander leben und auch den Kontakt zur Welt herum suchen.

Große Mysterien sind von dort nicht bekannt. Aber über Heldentaten auf Korrgath gibt es keine Geschichten. Zumindest in den Büchern der Abenteurer scheint dieses Land keine Bedeutung zu haben. Wenn es dort also große Rätsel gibt, liegen sie noch tief unter der Erde begraben.

Lyparia

Der Kontinent Lyparia ist auf Balapur zwischen dem nördlichen Wendekreis und dem nördlichen Pol und ziemlich genau gegenüber von Belanora gelegen. Seine Größe beträgt dabei maximal ein Fünftel von Belanora, dennoch vereint sich auf ihm viel Interessantes, besonders im Bereich von Fauna und Flora.

Ob man bei Lyparia von einer Besiedelung reden kann, müsste man diskutieren, da es nur eine bekannte Siedlung - Myrilea genannt – gibt, in der so genannte 'Zugewanderte' anzutreffen sind und diese scheint zwischen ungefähr 100 Personen zu beherbergen. Dennoch tummelt sich überall auf Lyparia Leben und die Myrileaner kann man eher als geduldete Besucher werten. Besucher allerdings in einem wahrhaft märchenhaften Land, das die Göttin dort für ihre Gläubigen geschaffen hat. Denn viele Lebewesen auf Lyparia sind normalerweise eher genau da, in Märchen, anzutreffen.

Minotaurenartige Parbag, zweibeinige drachenartige Grushnak, behufte Cyssin, fliegende Hunak, Piol und viele mehr bevölkern die Wälder, Steppen, Tundren, Felsen, Eiswüsten und das Meer um den Kontinent herum. Auf die Frage, ob es sich dabei um Tiere, oder um intelligente Wesen handelt, antworten die Myrileaner ausweichend oder gar nicht.

Ein einheitliches Klima scheint auf Lyparia ebenso unbekannt zu sein, wie wirkliche Jahreszeiten. Das scheint nicht viel mit der Lage des Kontinents auf dem Planeten zu tun zu haben. Das Wetter ist an den Küsten eher kühl und stürmisch zu nennen. Was es nur zusätzlich erschwert vom Meer aus an Land zu gelangen, denn dieses ist ohnehin nur an einigen wenigen Stellen möglich, da etwa 90 % der Küste Steilküste von nicht selten über 100 Schritt Höhe ist. Die Steilküsten fallen ins Landesinnere hin ab und gehen in eine vielfältige, meist bewaldete Vegetation über, die sich den geografischen Gegebenheiten anpasst. Auf Lyparia sind noch einige unterschiedlich hohe und ausgeprägte Gebirge verteilt, von denen das Nördlichste sogar völlig aus Eis und Schnee zu bestehen scheint. Nur schneebedeckte Kuppen hingegen haben die Sidoc- und Delyan-Gebirgszüge, welche etwa mittig zwischen Ost und West Lyparias verlaufen.

Die Bewohner Lyparias unterteilen den Kontinent in acht Bereiche – sieben Urs und Myrilea. Jedes Ur wird mit einem der legendären Drachen Lyparias gleichgesetzt und ist quasi sein Gebiet, seine Heimat. Es wird

vermutet, dass die unterschiedlichen Gegebenheiten - klimatisch wie geografisch - von ihnen beeinflusst werden und sich jeder von ihnen die Heimat schafft in der er sich am wohlsten fühlt. Insgesamt sind die Drachen eher selten offen zu sehen, aber das kann auch schlicht daran liegen, dass Lyparia so dünn besiedelt ist, dass einfach niemand da ist, um sie zu sehen. Die Urs tragen die Namen der Drachen.

LeanladarsUr

Im Norden liegt ein großes schneebedecktes Gebirge, welches den Namen Thad-Gebirge trägt. Die Kälte und der Schnee in dem nicht übermäßig hohen Gebirge dort haben Auswirkungen auf das Klima des Gebietes um das Gebirge und so heißen die gesamte kalte, schneebedeckte Tundra um das Thad-Gebirge herum und das Gebirge selbst im Volksmund LeanladarsUr.

YirahinsUr

YirahinsUr ist der Sumpf der sich hinter der kühlen Taiga im Osten anschließt ist ein wahrlich ungastlicher Ort, voller Sumpflöcher und stinkendem Morast. Er muss aber durchquert werden, wenn man auf östlichem Weg von LeanladarsUr gen Süden will, denn er versperrt den Weg zwischen östlicher Steilküste und dem Gebirge Delyan. Unzählige kleine Flösschen und Wasserläufe durchziehen diesen Sumpf und einige ergießen sich auch über die Steilküste hinweg ins Meer – und auch das Meer gehört irgendwie zu YirahinsUr, wobei niemand genau sagen kann, wie viel des Meeres dazu gehört.

PromagsUr

Ist es gelungen zwischen der Küste und dem Delyan-Gebirge hindurch zu gelangen, so erstreckt sich ein weites grünes Grasland, das sich gen Süden langsam hebt. Die gen Landesinnere leicht abfallende Ebene heißt PromagsUr und wird vom Fluss Brana durchschlängelt. Er entspringt nicht sichtbar an einer Quelle, sondern sickert einfach in einem Bereich aus dem Boden heraus, um dann breiter zu werden und dem Gefälle zu folgen, bis er schließlich ebenso im Boden versickert, wie er entsprungen ist. Über dieser Ebene weht stets und ständig ein Wind, der das Gras mal in diese, mal in jene Richtung biegt und drückt und dafür sorgt, dass die Pflanzen dort fest verwurzelt und doch geschmeidig sind. Geteilt wird der Ur vom Myrilea-Sund, der aber die Winde nicht aufhält, sondern diese nur noch zusätzlich verwirbelt.

AstaolinsUr

Ein Ort, der wenig grün, dafür aber viele interessante Felsformationen bietet ist AstaolinsUr. Am westlichen Ende des Ur thront alles auf Lyparia überragend der Jarelis – der Höchste Berg des Kontinents. Erst wenn man versucht ihn zu besteigen, dann fällt einem auf, dass er nicht vollkommen bar aller Pflanzen ist sondern, dass sich die Pflanzen an seinen Hängen und seinem Fuß nur in der Farbe den Felswänden angeglichen haben. Auch einige der Tiere dort scheinen dieses Prinzip übernommen zu haben.

Dem Jarelis gen Osten und Süden vorgelagert ist ein felsiges Gebiet, durchzogen von wenige Flüsschen an denen entlang ein wenig grün wächst, um die Tiere, welche in dem Irrgarten aus Felsen leben zu ernähren.

IbaredUr

Das zweite Schneefreie Gebirge Lyparias ist das Zos-Gebirge. Es liegt nördlich vom Jarelis und trägt allgemein die Bezeichnung IbaredUr. Das Gebirge ist durchzogen von unzähligen Höhlen und Gängen. Wenn die Sonne auf die steilen Hänge fällt, dann scheinen diese wie von bunten Fäden durchzogen zu sein. Jeder Lyparianer weiß, dass man dort so ziemlich jedes Metall finden kann, das man nur sucht, wenn man sich die nötige Zeit nimmt.

RaakoUr

In RaakoUr geht es heiß her. Durch den Jarelis und das Zos-Gebirge wie hinter einer Art Damm gehalten brodeln und zischt es dort öfter. An dieser westlichen Ecke von Lyparia steigt die Hitze des Planeteninnern an die Oberfläche und tritt in Form von heißen Quellen oder Lava aus der Erde hervor. Kleinere aktive Vulkane sind hier mehrfach vorhanden. Die Vegetation besteht aus Pflanzen, die es gerne feucht und schwül mögen und einige der Urwaldbäume sollen sogar höher sein als ein paar der kleinen Vulkankegel.

AgrewyrsUr

Grün ist die vorherrschende Farbe in diesem Ur. Es gibt kleine Wälder mit sonnigen Lichtungen, prachtvolle Auen und Haine. Hier muss das Leben wahrlich schön sein und vielleicht ist das der Grund, warum die Meisten der intelligenten Völker Lyparias in diesem Ur leben.

Myrilea

Myrilea (1) liegt am Ende einer langen, fjordartigen Bucht, die von Süden her zu befahren ist. Der Weg per Schiff führt zunächst durch eine nicht einfach zu entdeckende Lücke der hohen, steilen Felsenküste in den Myrilea-Sund (2) in dem stellenweise sorgfältiges Navigieren gefragt ist, um nicht auf die scharfen Felsen unter der Wasseroberfläche aufzulaufen. Hier empfiehlt es sich zu rudern, oder auf magische Mittel zu vertrauen, um das Schiff fortzubewegen, denn die Winde hier flauen schnell ab, oder sind launische Fallwinde, die kaum ein gezieltes Fortkommen sichern.

Am Ende dieses Sundes senken sich die steilen Felsen langsam gen Wasserspiegel und erschaffen so einen kleinen, wenn auch felsigen Hafen, der mit einigen wenigen Holzbauten ausgebaut wurde. Hier liegen auch einige kleine Fischerboote vertäut. Gleich neben dem Hafen im Westen mündet der Ankal (3) auf 100 Schritt Breite in den Sund. Am Hafen hängen die Netze der Fischer zum Trocknen und hier hängt auch der Fisch zum Trocknen, um später als Stockfisch eingelagert zu werden. Insgesamt leben die Bewohner von Myrilea vom Fischfang, dem was ihre Felder abwerfen, der Jagd und dem Sammeln der Früchte des Waldes.

Das Dorf selbst wird nur von einem niedrigen Wall umgeben. Die Häuser sind aus Holz gezimmert, teilweise mit einem Fundament aus Feldsteinen. Nur ein Gebäude scheint zur Gänze aus Stein zu sein. Es handelt sich um eine Rotunda mit sieben Säulen, die wie ein kleiner Tempel wirkt. Jede der sieben Säulen ist auf andere Art kunstvoll verziert und so stehen nebeneinander Säulen mit den Symbolen von Eis, Wasser, Wind, Fels, Flammen, Metall und Pflanzen. Auf der anderen Seite des Dorfes, diesem Tempel gegenüber, steht ein rund gebautes Haus in dem die ‚Schwestern Lyparias‘ wohnen. Sieben Schwestern (Leara – Ysydda – Puria – Alora – Rylonna – Isuna – Aseria), wohl von größtenteils galatischer Herkunft, die von den Myrileanern als eine Art Priesterinnen verehrt werden, halten den Kontakt zu den Drachen, die die größte Gefahr für die Siedler in Myrilea sein würden. Darüber wie die Schwestern den Kontakt halten ist nichts bekannt.

Thrumumbahr

Thrumumbahr liegt auf der Südhalbkugel Balapurs. Seine Größe beträgt 9 Mio. Quadratkilometer. Durch die relative Nähe zum Äquator ist das Klima trocken und warm bis heiß. Entsprechend ist der Kontinent von Steppen und Wüsten geprägt.

An den nördlichen Küsten ist Thrumumbahr zerklüftet und steil. Die Klippen ragen zwischen 50 und 100 Metern auf und nirgends gibt es eine flache Stelle, die ein Anlegen per Boot ermöglichen würde. Dies liegt am sehr starken Meeresstrom Sylathin, der den Kontinent an seiner nördlichen Flanke regelrecht untergräbt.

Die Südküste hingegen sieht ganz anders aus. Zum Teil gibt es dort kilometerbreite Sandstrände, die dort sehr flach in den Ozean abfallen.

Das Klima ist im Norden rau und windig, wohingegen der Süden eher als einfach nur heiß bezeichnet werden kann. Deswegen sind auch im Norden die meisten Steppen und im Süden die Wüsten zu finden. Nur in den Küstenregionen des Südens gibt es vereinzelt einige Palmenwälder. Im Norden sind kaum Bäume zu finden, nur verwurzeltes Unterholz, das dichte Buschwerke bildet, die aber durchaus zum Teil als Hain zu bezeichnen sind.

Entsprechend sieht die Tierwelt aus. Größere Vogel, außer im Norden, gibt es so gut wie keine und wenn sind es zumeist Aasfresser, die auch keine Nester bauen, sondern in Felsengegenden einfach vorhandene Mulden nutzen. Am meisten sind kleine, nur handtellergroße Singvögel vorhanden, die durch ihr farbenfrohes Federkleid auffallen. Sie ernähren sich von dem Samen der Steppenlandschaften und führen ein eigentlich friedliches Leben, da sie nur selten von Jägern bedroht sind. Ihre Flinkheit lässt sie zumeist jeder Gefahr ausweichen und Raubvögel sind gänzlich unbekannt.

Die Säugetiere hingegen lassen sich in zwei einfache Gruppen einteilen: Jäger und Gejagte. Das Verhältnis von Raub- zu Jagdtieren beträgt etwa eins zu vier. Jedoch sind beide Populationen nicht als sehr groß zu

bezeichnen, denn das Nahrungsangebot für die Gejagten ist nicht sehr hoch, so dass auch die Population der Jäger nie ein wirklich größeres Maß erreichen kann.

Trotz all dieser Widrigkeiten gibt es tatsächlich drei Volksgruppen, die sich hier niedergelassen haben. Zum einen sind das eine sehr große Gruppe Zwerge, die das Bahrum-Gebirge bewohnen. Ein gewaltiges Massiv, das den Kontinent fast exakt in der Mitte von Ost nach West hin vollkommen zerteilt. Trotzdem ist es keine Klimascheide, denn die höchsten Gipfel ragen gerade mal 800 Meter in die Höhe. Sandstürme haben hier im Lauf der Jahrzehntausende ein wirklich abtragendes Werk vollbracht. Den Begriff Massiv verdient das Bahrum-Gebirge nur aufgrund seiner Breite und vor allem der Länge. Dort im Herz des Steines schürften die Zwerge Kohle, Edelsteinen und Mineralien. Metallbearbeitung ist diesen Zwergen fremd, sie haben sich vollkommen auf die Herstellung von Glas spezialisiert

Drei große Städte der Zwerge wären zu nennen, da sie jeweils mit einer Bevölkerung von über 50.000 doch sehr groß sind. Kazâritrim, Bezôtabor und Zâkâkurûm. Auch die Zwerge waren und sind es, die den Kontinent mit Straßen über- und durchziehen, denn nur so können sie ihre geschürften Waren und Glaswaren exportieren, um so an die notwendigen Verbrauchsgüter und Lebensmittel zu kommen, die ihnen das Überleben sichern.

Für die Verschiffung den Handel selbst aber sind die Elben auf Thrumumbahr zuständig. Womit wir bei der zweiten Volksgruppe sind. Die Elben, die sich selbst als Wüstenelben bezeichnen, bewohnen die Thrum-Wüste im Süden des Kontinents. Sie haben sich so sehr an das Klima angepasst, dass die Hitze ihnen nur wenig ausmacht und sie das einzige Volk auf Balapur sind, deren Angehörige sage und schreibe 14 Tage lang ohne einen Tropfen Wasser auskommen können. Zwei gigantische Städte müssen aufgezählt werden: Zethathin und Elothinath. Beide haben über 200.000 Einwohner und liegen mehr oder minder direkt an der Südküste. Die Wüstenelben haben die Sandverhärtung perfektioniert. Es ist ihnen also möglich feinsten Sand zu einer Einheit zu verschmelzen, dass er zum Häuserbau mehr als nur geeignet ist. In diesen Sandhäusern ist es entsprechend auffällig kühl und angenehm. Der bevorzugte Baustil ist pyramidisch und kegelförmig. Aber im harmonischen Einklang mit elbischem Sinn für Ästhetik. Wodurch die wüstenelbische Architektur durchaus einen Ruf auch außerhalb Thrumumbahrs hat.

Sie leben zum einen vom Fischfang, der Jagd, mühsamen Ackerbau und vor allem der Tuchweberei, aber zum anderen von ihrer Funktion als Zwischenhändler und Verschiefer der zwergischen Produkte aus dem Bahrum-Gebirge.

Dann gibt es noch die Vogelreiter. Ein Volk von ehemaligen Galatern, die die großen Echsenvögel des Nordens gezähmt haben und sie als Reittiere benutzen. Auch sie sind das dritte Bindeglied in der Freundschaft der Völker. Sie bewohnen die Steppen und Graslande des Nordens Thrumumbahrs. Ihre Lebensweise ist als nomadisch zu bezeichnen. Sie

sorgen mit ihren Reittieren für eine weitere Art der Transportmöglichkeit auf dem Kontinent, sind aber dadurch auch die einzigen größeren Fleischversorger aller Völker. Obendrein ist ihrer Rolle in den Kämpfen gegen die Seevicya, die alle drei Hauptvölker des Kontinents bedrohen nicht zu unterschätzen. Sie selbst nennen sich nicht nur Vogelreiter, sondern auch Aijnan oder der 13. Clan. Vor langer Zeit soll das Volk der Aijnan an der Ostküste des Kontinents in der Stadt Ahinjamuhr gelebt haben und die Vogelreiter waren nicht mehr als einer der 13 Clans dieses Volkes ehemaliger Galater. Jedoch ist vor langer Zeit die Stadt in einer kosmisch zu nennenden Katastrophe verschwunden. Die Vogelreiter, die auf eine Gesamtzahl von 60.000 geschätzt werden, sind der Überbleibsel. Jedoch hat sich an der Freundschaft und dem Zusammenleben nichts geändert.

Die drei Völker sind vollkommen voneinander abhängig. Was sie aber auch vollkommen einsehen und auch so wollen. Nirgends im Sola-System ist die Freundschaft zwischen Zwergen, Elben und Galatstämmigen tiefer und fester, als dort am Ende der Welt, wie der Kontinent sonst von allen anderen Völkern und Volksstämmen auf Balapur genannt wird.

Andere Völker gibt es nur in geringer Zahl und können nur als Splittergruppen bezeichnet werden. Es sind Abenteurer, Einsiedler oder Verbannte, die sich ein neues Heim geschaffen haben.

Die arkanen Mächte hingegen sind stark in Thrumumbahr. Kaum einen zweiten Platz gibt es auf Balapur oder Galat, wo wilde Magie so präsent ist und es durchaus zu magischen Entladungen kommt, die wie Gewitter ganze Regionen erschüttern können. Immer wieder einmal kommt es dabei zu... Seltsamkeiten. Da wundert es nicht, dass durchaus einmal einfach aus dem Nichts dämonische Monster auftauchen, seltsame Pflanzen oder Tiere einfach entstehen oder Gegenstände von jetzt auf gleich zu größten, magischer Macht gelangen.

Damit ist hier das zweite Exportgut des Kontinents erreicht: Artefakte. Immer wieder entstehen mächtigste Artefakte, die auf Balapur reißenden Absatz finden, aber auch auf Galat wurden schon solche Gegenstände gesehen, die den weiten Weg durch das All genommen haben.

Somit ist Thrumumbahr ein Kontinent der Einsamkeit, der Kargheit und des alltäglichen Überlebenskampfes. Aber auch der Seltsamkeiten, Überraschungen, Abenteuer und natürlich nicht zuletzt der Magie. Die immer wieder offen ist für Besonderes und ganz Großes.

Dieses Große scheint nun eingetreten zu sein. Denn die Stadt der Aijnan ist zurückgekehrt und somit haben sich die Prophezeiungen erfüllt. Das Ereignis ist so neu, dass noch nicht viel dazu gesagt werden kann. Sobald aber mehr Wissen auch in die anderen Landen Balapurs dringt, werden diese wohl eher bei dem Wissen über die Aijnan gesammelt werden.

Das Ereignis scheint obendrein noch gewaltiger zu sein, als das Verschwinden vor Tausenden vor Jahren, denn die Aijnan sind offenbar nicht allein gekommen. So wie es aussieht, befindet sich nun auch an der

Westküste des Kontinents ein ganz neues Volk, das sich selbst die Sinar nennt und in viele verschiedene Kulturen aufgesplittert ist.

Dieses Großereignis scheint auch mit den Geschehnissen auf Toraim in engem Zusammenhang zu stehen, die aber dort auch nachzulesen sind.

Desweiteren sollen noch zwei weitere, böse Völker auf, bzw. bei Thrumumbahr materialisiert sein. Gerüchte sprechen vom einem gewissen Schattenläufer, seinem Untotenheer und seinen insektoiden Hilfsvölkern, wie auch abgefallenen Aijnan und den Lacka'Segg. Es steht zu befürchten, dass es zu einem Zusammenschluss der beiden mit den Seevicya kommen könnte und das dadurch der Kampf um den Nexus aufs Neue, aber in ungeahnten Ausmaßen beginnen könnte.

Der Nexus soll eine direkte Gabe der Göttin an die Aijnan sein, der sich in Form eines Brunnens inmitten ihrer Stadt Ahinjamuhr manifestiert hat. Es heißt, dass jedwede seelische Qual von dem Wasser des Brunnens geheilt werden kann. Aber es heißt auch, dass man die unglaubliche Macht des Nexus benutzen könnte, um ein direktes Tor zu den Dimensionen der Bosheit mit ihm aufreißen könnte, was einen ungehinderten Zugang aller Unwesen in die Welten der freien und liebenden Völker bedeuten würde.

Zethathin und Elothinath

Es soll genügen, die beiden größten Städte der Elben Thrumumbahrs in einem Text zu behandeln, da sie sich in Ausdehnung und Äußerem sehr ähneln. Angemerkt werden muss an dieser Stelle nur, dass Elothinath, die östliche der beiden Städte, die Hauptstadt der Elben ist und somit dort auch der Sitz des Königs und der Herrscherpalast zu finden ist.

Das, was jedem fremden Erstbesucher einer der beiden Städte ins Auge fallen wird, ist die gewaltige Ausdehnung der Stadt. Dem unbedarften Betrachter wird es in den Sinn kommen, dass es sich jeweils um Millionenstädte handeln muss. Dieser Eindruck hält so lange stand, bis man die mehr als großzügige Verteilung der Gebäude bemerkt. Lange, breite, oft als Palmenalleen angelegte Straßen ziehen sich durch ein Meer aus Bauwerken, die alle doch irgendwie für sich allein stehen. Selbst in reinen Wohngebieten stehen die Häuser immer mit mindestens 10 Schritt Entfernung auseinander. Ausnahme sind nur die Häfen, aber dazu später.

Der Zyniker mag nun sagen, die Elben würden die Gesellschaft anderer meiden, warum sie da doch überhaupt Städte anlegen. Diese Meinung wird schnell revidiert werden, wenn der Blick über die Städte hinaus reicht und die unendlich scheinende Wüste in den Blick fällt, wenn das Auge dann sogleich zurück wandert, fällt dem Betrachter eines unweigerlich auf: Die Gebäude sind wie Sand, aber aller Platz, der nicht von Straßen eingenommen wird, ist ein einziger, blühender Garten aus Gras und unendlichen vielen, bunten Blumen.

Aber nicht nur das, macht die beiden Städte zu einem wirklich wunderschönen Anblick. Nein, die Gebäude selbst ziehen immer wieder an. Sie wirken verspielt und erinnern oft an in sich gedrehte, aufgerichtete Spindeln. Bei den Wohnhäusern herrschen zwei- bis dreistöckige Varianten

vor. In die oberen Stockwerke gelangt man aber von außen, denn um die Spindeln ziehen sich serpentinenartige, schmale Wege, die immer bis auf das Dach führen.

Das Dach. Das Dach ist ein besonderer Ort für die Elben. Ob sie sich dort der Göttin näher fühlen sei dahingestellt. Tatsache aber ist, dass die Dächer aller Gebäude der allgemeine Treffpunkt der Bewohner ist. Jedwede Geselligkeit oder Feier findet genau dort statt. Da ein Dach aber nun ein recht leicht zu beobachtender Ort ist und man durchaus schnell bemerkt, wenn dort etwas geschieht, liegt die Vermutung nahe, dass ruhige Feiern unmöglich scheinen. Dies aber ist nur bedingt wahr, denn die Elben lieben in Wirklichkeit die Geselligkeit und ein Fremder, der an einer solchen Dachfeier per Zufall vorbei kommt, ist immer herzlich eingeladen mit zu machen. Es ist nicht bekannt, dass je ein solcher Gast des Daches verwiesen wurde.

Aber setzen wir unsere Reise durch die Stadt fort. Das solche Gebäude aus offensichtlich einfachem Sand überhaupt stehen können, hat nur einen Grund: Arkane Macht. Die Kunst der Sandverhärtung ist natürlich eine hoch kultische Angelegenheit. Trotzdem ist es bemerkenswert, wie spielerisch und schön die Elben die Arkane Macht aber in ihren Lebensalltag eingebunden haben. Mehr als nur zu vermuten ist deswegen auch, dass die in unendlicher Anzahl an den Häusern vorhandenen Runen nicht nur der Zierde, sondern gerade auch der Baukunst dienen.

Wie wir wissen, ist mit Magie vieles möglich und dann ist es auch nicht wirklich erschreckend, Gebäudespindeln zu sehen, die bis zu 200 Schritt in den Himmel ragen. Paläste sind es, von exotischer Schönheit. In ihnen lebt der Hochadel, aber auch die reichsten Händler der Elben. Natürlich sind diese Giganten jedoch auch die Niederlassungen von Gilden, Zünften, Akademien und Fakultäten. Nicht zuletzt auch Tempel. Am herausragendsten ist dabei der Königspalast in Elothinath, der bei einem Durchmesser von 50 Schritt der Spindel 300 Schritt in den Himmel über Thrumumbahr ragt.

Nun aber zu den Häfen der beiden Städte. Wie stellt man sich im Allgemeinen einen Hafen vor? Viele gedrungene Häuser, Lagerhallen und Docks. Einfach Wohnhäuser wechseln sich mit Händlern aller Art, Tavernen und nicht zuletzt Freudenhäusern ab. Das alles in unmittelbarer Nähe zum Meer und direkt an den Kais.

Die Elbenhäfen sehen erstaunlicherweise genau so aus. Es gibt nur einen einzigen Unterschied zu Häfen anderer Städte und das ist das Baumaterial. Denn für die Häuser wurde natürlich Sand anstatt Stein genommen und auch die Kais sind aus verhärtetem Sand und nicht dem unerschwinglich teurem Holz. Dieses bleibt ausschließlich den Schiffen vorbehalten.

Offensichtlich haben die Elben hier der Funktion eindeutig den Vorrang vor der architektonischen Schönheit gegeben und jeder Seemann, egal woher und welchen Volkes auch immer angehörig, wird sich in den Häfen Zethathins und Elothinaths sofort und mit ‚Freuden‘ zu Recht finden können.

Kazâritrim, Bezôtabor und Zâkâkurûm

Der Einfachheit halber werden die drei Städte der Zwerge Thrumumbahrs in einem Text behandelt, da sie sich nicht gravierend voneinander unterscheiden und der größte Unterschied nur die geographische Lage ist.

Natürlich liegen alle drei Städte unter dem Berg und sind in Stein gehauene Monumente, wie sie nur von Zwergenhand geschaffen werden können, aber wir wollen nicht direkt in den Städten beginnen, sondern an den Wurzeln der Berge: Den Toren.

Dem Besucher werden zunächst die in den Fels gehauenen Wehrtürme und Festungen auffallen. Gewaltige Trutz- und Schutzburgen, die ehern jedem Eindringling Widerstand leisten können und jedweden Invasionsversuch ersticken. So ist das auch von den Zwergen gedacht und aller Wahrscheinlichkeit, würden wohl nicht einmal die Seevicya einen Eingang erzwingen können, wenn sie nicht selbst einen geheimen Gang durch den Fels graben.

Der freundliche Besucher aber wird seinen Weg zu den gewaltigen Eingangstoren finden. Immer sind es sieben Portale, die hinab unter den Berg führen. Kunstvoll und glatt aus dem Felsen geschlagen, 50 Schritt hoch und jeweils 20 Schritt breit. Die Torflügel sind aus schwarzem Kristall und mit Schutzrunen übersät. Hinter den Toren wartet eine gewaltige Halle, die Empfangsplatz, Treffpunkt und Verteilungsort ist, denn schon von hier gehen unterschiedlichste Gänge ab, die nicht nur zu den Städten, sondern auch Minen oder kleineren Orten unter dem Berg führen. Aber eines fällt sofort auf: Es ist nicht dunkel unter dem Berg, denn Tausende von Kristallleuchten erhellen die ewige Nacht unter dem Stein und bringen so jede Struktur im Fels zu einem wunderschönen Kunstwerk hervor. Besonders beeindruckende Schöpfungen der Natur sind von den Zwergen noch durch die Kunst ihrer Hände besonders bearbeitet und hervorgehoben worden.

Die große Straße, die dann zur Stadt führt ist 50 Schritt breit und ebenso hoch an ihrer höchsten Deckenwölbung, als wollten die Zwerge dort ständig gigantisches Transportieren. Auch diese Straße ist hell und licht und kaum ein Schatten verdunkelt den Weg des wandernden Besuchers. Viel Volk begegnet hier einem. Natürlich zumeist Zwerge, aber auch Elben sind nichts Ungewöhnliches und selbst Reiter auf ihren Vögeln sind zu sehen.

Die Straße zieht sich dann viele, viele Stadien unter den Berg, immer in einer sanften Neigung, die nichts weiter bedeutet, als das es immer tiefer in die Erde geht. Dann kommt ein gewaltiger Torbogen und dem ersten Besucher mag der Atem stocken.

Aus dem Nichts taucht eine unendlich scheinende Halle aus Stein auf. Die Decke ist aus Stein und doch sorgen unzählbare Lichtkristalle für einen Sternenhimmel, der so viel Licht spendet, als sei es ein sonniger Tag kurz vor der Abenddämmerung. Dieses Licht fällt auf Straßen und Bauten aus dem puren Fels gehauen. Bauwerke mit bis zu 10 Stockwerken sind nicht

selten, aber auch flache, eher gedrungene Steinhäuser sieht das Auge. Reihe an Reihe schmiegen sie sich aneinander. Und darüber der Himmel. Aber dieser ist nicht durchgehend weit, denn Minarette aus natürlichem Stein bilden Grotten, Korallen gleich, in einem Schauspiel aus schwebender Leichtfüßigkeit.

Siebeneckige Formen bilden den Hauptstil der Zwerge. Überall ist diese Form zu erkennen und auch Fenster und Türen haben diese Form. Sie spiegelt die Clans wieder. Zeigt die Verbundenheit der Zwerge untereinander. Eine Form, die stabil, ehern und unzerstörbar wirkt.

Je tiefer man in die Stadt eindringt, umso bauchiger, breiter werden die Gebäude. Sind der Platz für Verwaltungen, Räte, Militär und Ausbildungsschulen. Ganz zum Schluss steht man dann vor einem riesigen, siebeneckigen Gebäude, das in den Farben der Clans getüncht ist und in jeder Stadt das Clanhaus mit den Clanoberhäuptern darstellt. Gebäude, die durch ihr pures Dasein ihre Macht darstellen.

Die Zwergenstädte aber laden trotzdem zum Bummeln ein, da sie gerade weiter außen verwinkelt sind und oft Ladenzeilen beinhalten, die dann dem Auge vieles bieten und hinter jeder Biegung scheint eine neue Überraschung auf den Besucher zu warten. Was mitunter auch einfach nur die Gastfreundschaft der Zwerge in den vielen Tavernen und Gasthäusern ist. Und genau an einem solchen Ort wird der Besucher dann auch die Liebe zu den feinen Details entdecken. Verzierungen an den Wänden und allen Gegenständen, die er sieht und die aus kostbarstem Glas und Kristall sind. Zwerge wird er treffen, mit denen er über seine Beobachtungen auf das Kleinste diskutieren kann und am nächsten Morgen feststellen, dass ein Bier einfach schlecht gewesen sein muss.

Der Freihafen von Ahinjamuhr

Nach der Rückkehr der Aijnan, stellte man recht schnell ein Expeditionsschiffs zusammen, das die Verhältnisse am und im alten Freihafen klären sollte. Schnell wurde festgestellt, dass von den ehemaligen Hafenanlagen nichts und den Gebäuden an sich nur Ruinen übrig geblieben waren. Jedoch scheinen die Fundamente und Keller, so vorhanden, noch in durchaus brauchbaren Zustand zu sein. Es wäre damit möglich, den Hafen nach altem Vorbild wieder auf zu bauen.

Zum jetzigen Zeitpunkt aber, ist der Hafen nicht viel mehr, als eine Zeltgarnison am Strand, die von einer Schutzmauer umgeben wird und dessen Besatzung sich aus allen Volksgruppen des Kontinents zusammensetzt. Dies aber ist leider auch nötig, da die Seevicya die alte Furt durch die Korallenriffe schon ausnutzen wollten, um eben im Hafen einen möglichen Brückenkopf zu errichten. Zumindest ließ die Stärke des Vicyaverbandes darauf zurück schließen.

Außerdem fehlt noch jedwede Infrastruktur und gerade die direkte Straßenverbindung nach Ahinjamuhr ist noch unter dem Sand der Zeit begraben.

Deswegen ist es wohl von Nöten, weitere Informationen über den Hafen aus der Vergangenheit zu beziehen und darzulegen, was für ein Ort dies dereinst gewesen ist.

Zum einen ist das Wort Freihafen bedeutend. Denn im Gegensatz zu anderen Regionen, bedeutet das Wort nicht, dass hier zollfreier Handel auf dem Gebiet des Hafens getrieben werden konnte, sondern dass er schlicht und ergreifen allen Völkern Thrumumbahrs vollkommen offen stand.

In den beiden großen Elbenstädten Zethathin und Elothinath sind die Häfen fest in elbischer Hand. Das gilt für die Seefahrt, wie aber auch die Lagergebäude und den Großhandel im direkten Anschluss daran. Zwergische oder aijnanische Händler haben so gesehen keine Möglichkeit mit den Schiffern direkten Handel zu betreiben, sondern nur über die Reeder der elbischen Handelsgesellschaften.

Im Freihafen war dies anders. Dort konnte jeder reedern, handeln und direkt lagern, wie es ihm beliebte. Zwar gab es verhältnismäßig wenige Schiffe der Aijnan und so weit bekannt, nicht eines der Zwerge, aber immerhin war hier der Ort wo Aijnan (wenige) und Zwerge (noch weniger) als Matrosen durchaus auf Schiffen anheuerteten, um die Weite der Welt am eigenen Leibe kennen zu lernen.

Da nun aber gerade was Schiffsbau und vor allem Lagerhaltung und Handel anbelangende Gebäude von allen Völkern gebaut wurden und erst recht natürlich alles, was noch ein Muss in Häfen ist, wie Tavernen, Wohnhäuser, Kaufmannsläden und Freudenhäuser, betrieben wurde, war der Anblick des Freihafens... gewöhnungsbedürftig. Keines der Völker hat auf deinen gewohnten Baustil verzichtet und so sah der Hafen wie ein bunt zusammen gewürfelter Salat aus. Besonders die sehr eckigen, lang gezogenen und flachen Gebäude der Zwerge müssen hier Erwähnung finden, da es sonst auf Thrumumbahr keine Gebäude von Zwergen gibt und auch nie gab. Sie erinnern innen sehr an das, was auch unter dem Berg ihrer Heimat zu finden ist und es verwundert nicht, dass auch nur die Zwergenbauten mehrstöckige Keller hatten.

Die Bewohner des Hafens waren durchweg gemischt und es war unmöglich zu sagen, welches Volk den größten Teil bildete. Wenig verwundert es deswegen, dass es gerade hier auch den größten Anteil an Mischehen und somit auch Mischlingskindern gab.

Deswegen aber war der Freihafen das Paradebeispiel der Freundschaft unter den drei Völkern und es bleibt abzuwarten, ob es das auch wieder werden kann. Denn die Hafner, wie sie von allen auf Thrumumbahr genannt wurden, waren ein besonderer Schlag Wesen, die sich alle Eigenschaften der Völker in einem zu Eigen genommen haben. Rau, schön, geschickt und von purem Lebenswillen geprägt. Es heißt, dass kein Tag im Hafen verging, der nicht wie ein Fest gefeiert wurde.

Explizit zu nennen wäre dann auch der Garten der Freundschaft. Eine permanente Düne, die begrünt wurde und dann mit Arkaner Macht durch ‚Anbauten‘ und schwebende Verbindungen zu einem der wohl herausragendsten architektonischen Wunder ganz Balapurs gemacht wurde. Es ist mehr als nur bedauerlich, dass davon keinerlei Pläne mehr

vorhanden und die Baumeister allesamt schon lange verstorben sind. Selbst lebende Zeitzeugen gibt es nur noch wenige, aber diese denken mit Wehmut an diesen traumhaften Ort zurück. Es wäre wünschenswert, wenn es wieder einen solchen Garten geben würde, aber ob er sich wirklich verwirklichen lässt, wird sich erst zeigen müssen, da natürlich der Hafen an sich die höchste Priorität im Aufbau hat.

Ahinjamuhr

Ahinjamuhr ist die Heimat der Aijnan. Die Stadt liegt im Osten Thrumumbahrs. Von ihr aus sind es nach Norden, Süden und Osten, wo der Freihafen liegt, jeweils zwei Tagesreisen. Sie liegt, von sanften Dünen umgeben, so in einer Art Talkessel der ca. 20km im Durchmesser hat und fast vollständig von der Stadt ausgefüllt wird.

Vier breite Straßen führen in die Stadt aus den vier Himmelsrichtungen. Diese breiten Straßen, auf denen die Zwerge mit ihren Sandschiffen reisen, führen bis ins Stadtzentrum. Dort befindet sich ein riesiger Platz, umgeben von zahlreichen Lagerhäusern, der als der Hauptumschlagplatz für Waren jeglicher Art dient. Die breiten Straßen gleichen Alleen, denn in regelmäßigen Abständen wurden Bäume aufgestellt, die in Tonkrügen wachsen. Selbstverständlich benutzen die Karawanen der Elben, der Sinar und auch der Vogelreiter diese Straßen. Die übrigen Straßen sind schmaler und können nicht von den Sandschiffen der Zwerge befahren werden.

Nordöstlich von diesem Platz befindet sich das Herz Ahinjamuhrs; der Platz des Baumes.

Rings um das Stadtzentrum sind die Häuser und andere Gebäude wieder aufgebaut. Zum Rand hin aber sind immer noch zahlreiche Ruinen zu sehen die erst dann wieder aufgebaut werden, wenn die Bevölkerungszahl dies erfordert. Zurzeit leben etwa 300.000 Aijnan in Ahinjamuhr.

Die Architektur der Gebäude ist eine eigenwillige Mischung aus Rundungen die jedoch eine klare Linie haben und ab und an verspielt wirken. Wie die eigentliche Architektur der Aijnan ungefähr aussah, kann man immer noch an den Ruinen sehen. Diese wurde so gut es möglich war kopiert, um den Wiederaufbau optisch so gut wie möglich zu machen. Dies ist alleine der Kreativität und dem Ideenreichtum Bendhias zu verdanken.

Im Süden, außerhalb des Stadtgebietes, wurden Felder angelegt, um einige Nutzpflanzen in dem heißen Klima versuchsweise gedeihen zu lassen.

Der Turm der Weisen Frauen

Der Turm der Weisen Frauen ist das weithin sichtbare Wahrzeichen Ahinjamuhrs und wurde anfangs des Jahres 3 ndW errichtet. Er befindet sich im Westen der Stadt, von einem großen Platz umgeben, der an einen Park erinnert. Dort wurden Bäume, Büsche und Blumen angepflanzt, um das ganze augenfreundlicher zu gestalten. Seine Grundfläche ist kreisrund, mit einem Durchmesser von fast 50 Schritt. Er schießt fast 150 Schritt in den Himmel. Nach oben hin verjüngt sich der Turm, bis er fast nur noch 20 Schritt im Durchmesser hat. Es gibt aber keine Spitze. Die Spitze bildet ein Kreisrunder Teller mit 60 Schritt Durchmesser. Er ist zwei Stockwerke hoch und bildet das Zentrum der Weisen Frauen Thrumumbahrs. Der Turm wurde, nach den Plänen und Vorschlägen von Bendhia, von den Weisen Frauen aus Sand erschaffen. Die Räumlichkeiten im Inneren wurden in erster Linie unter Nirajahs Anleitung angelegt.

Durch ein Portal gelangt man in das Innere des Turmes. Das Erdgeschoss wird vollständig von der Empfangshalle eingenommen und von der breiten Treppe, die weiter nach oben führt. In der Empfangshalle befindet sich die Anmeldung, bei der sich jeder Besucher melden muss. Dort kann er sein Anliegen vorbringen, dass dann von der jungen Frau, meist eine Anwarterin zur Weisen Frau, weitergegeben wird.

Auf dem Weg nach oben, liegen regelmäßig Räume, die wohl nie ein Besucher sehen wird. Diese Räume dienen der Übung, Erprobung neuer Techniken und der Ausbildung.

Im untersten Stockwerk des Tellers befindet sich die Bibliothek der Weisen Frauen, sowie die Artefaktekammer.

Im obersten Stockwerk, befindet sich der wichtigste Teil des Turmes; der Rat der Weisen Frauen. Hier kommen die führenden Weisen Frauen ihrer Profession zusammen um Rat zu halten. Der Rat ist ringsherum verglast, so dass die Sitzenden einen wundervollen Ausblick über die Stadt haben.

Garten des Gestalters zu Ahinjamuhr

Von Ahinjamuhrs Stadtrand bis zum grünen Paradies des Gartens sind nur 200 Schritt Wüste zu überwinden. Als wäre er auf Zuwachs gedacht, besitzt der Garten keine Begrenzung, sondern beginnt einfach. Im Durchmesser nimmt er um die 400 Schritt ein und wurde in Ringen angelegt. An Nord- und Südende des Gartens kann man je eine Erhebung von ungefähr 12 Schritt Höhe ausmachen. Im Norden ist darin die Arena, im Süden das Theater untergebracht.

Im Norden wurden Felsen um das Oval der Arena aufgehäuft und die Erhebung erinnert entfernt an einen Berg. Nimmt man die Sonnensegel am oberen Rand der Arena noch mit hinzu, die den Innenraum beschatten, könnte man es auch mit dem Kegel eines Vulkans vergleichen. Die Arena ist durch mehrere Eingänge von Norden aus zu betreten. In der langen Achse misst sie 80, in der kurzen Achse 50 Schritt.

Die Wände des Amphitheaters im Süden hingegen sind von außen 2/3 mit Erde aufgeschüttet und es fügt sich in seiner Halbkreisform als grüner Hügel mit 25 Schritt im Radius in den Park ein. Die oben herausragenden Mauern überwuchern langsam mit Ranken. Ein kleiner Bach plätschert den Hügel hinab in den Garten. Der Scheitelpunkt des Halbkreises ist auf die Stadt ausgerichtet und beherbergt den Eingang in das Gebäude. Denn von dort kommen jene, die die Kunst schaffen und jene, die sich daran erfreuen.

Der Äußere Ring ist 100 Schritt breit und ein angelegter Park. Schmale, manchmal kaum sichtbare Wege durchziehen ihn und führen vorbei an Bäumen, Büschen, Sträuchern, Gras und Blumen. Es geht kleine Hügelchen hinauf, aber auch durch so etwas wie Unterführungen hindurch, um Felsen oder Ruinenstücke herum. Der kleine Bach schlängelt sich durch diesen Gartenbereich und lädt zum Verweilen ein. Wohin man auch sieht, man erkennt die Völker Thrumumbahrs als Ursprung der Dinge. Ein Stückchen Ruine aus Ahinjamuhr, gläserne Brücken, Unterführungen aus geformtem Sand, ein Sonnensegel aus einem Reiterzelt gefertigt, jedes Volk findet sich hier wieder in größeren und kleineren Details.

Ein 11 Schritt breiter Ring aus Sand trennt den äußeren vom inneren Garten. Es ist Sand aus der Wüste der Sinar, und tatsächlich zeichnen die Sinar hier Quithias hinein. Dass sie vom Wind verweht werden nach einiger Zeit, stört sie nicht. Man betritt den Sand nur, wenn man eine Quithia anfertigen möchte. Um ihn zu überqueren, gibt es Brücken rundherum. Eine ist aus den Steinen Ahinjamuhrs, gebaut von Embald und Bendhia, eine aus Sand geformt von den Elben, eine aus dem Glas der Zwerge, eine aus Holz und abschließend mehr eine Hängebrücke, denn sie wurde aus geflochtenem Gras und Segeltuch gefertigt. Aber egal, woraus sie sind, sie sind durchweg Meisterwerke und nicht einfach nur Wege über den Sand hinweg – und sie führen in den inneren Garten.

Dieser durchmisst 200 Schritt und greift die Geländeführung des äußeren Gartens auf. Nur ist man hier unterwegs durch die Natur, unterwegs über Kiesel, durch hohes Gras, über Moos und vorbei an üppig blühenden und duftenden Blumen, Bäume spenden Schatten. Hier gibt es nur drei Bauwerke und diese sind nach Westen hin ausgerichtet. 25 Schritt vom Sandring entfernt stehen drei Pavillons wie auf einem Kreisbogen. Am weitesten im Westen und damit mittig steht ein Pavillon, der nicht gleich klar zu erkennen ist. Er ist filigran und doch stabil vom Anblick her, scheint aus hellgrauem Stein und Nebel zugleich zu bestehen. Er macht einen beständigen, dauerhaften Eindruck. Südlich von diesem steht ein von der Form gleicher Pavillon in Blaugrün. Das Material wirkt fließend. Eine unterschwellige frische Kraft geht von ihm aus. Der nördlichste der drei Pavillons sticht durch die gelbrote Farbe hervor und die Formen zucken und flackern leicht. Man kann unbändige, ungezügelte Kraft in seiner Nähe spüren.

Mitten in diesem inneren Garten aber liegt ein lichter Hain. Die Bäume stehen in zwei Reihen im Kreis, die Äste der Kronen sind miteinander verwoben, als wären sie ein Dach. Das Gras im Schatten der Bäume ist ganz fein und weich, erinnert an Moos. Steht man unter dem Blätterdach, meint man Stimmen im Wind flüstern zu hören. Mittig in diesem Hain liegt eine grüne Wiese, mit weichem Gras, in deren Mitte – etwa 10 Schritt vom letzten Baumstamm entfernt – ein Teich liegt. Eine Quelle scheinbar, von 5 Schritt Durchmesser. Die Wasseroberfläche wird von unten her mittig ständig in Bewegung gehalten, als würde dort Wasser mit höherem Druck nach oben sprudeln. Das Wasser der Quelle fließt stetig von der Mitte aus nach außen hin zum Ufer, um zu fließen und dort im Kieselbett zu verschwinden, als würde es dort abfließen. Es ist kristallklar und man kann nur schwerlich die Tiefe schätzen.

Hier spielt sich in unregelmäßigen Abständen, aber mehrfach täglich ein besonderes Schauspiel ab: Aus den Bäumen des Hains lösen sich kleine, nur Halbquadratzentimeter messende Lichterchen, die auf die Quelle zu schweben und sich über der Lichtung versammeln. Das Sonnenlicht wird von den stetigen Wellen der Quelle zu ihnen hinauf geworfen. Es reflektiert sich dort an ihnen und wird wieder auf das Wasser zurückgeworfen. Wie viele Reflektionen es dort gibt kann man nicht einmal schätzen, aber nur nach Sekunden funkelt und glitzert die gesamte Lichtung in allen Regenbogenfarben. Überraschenderweise jedoch ohne dabei wirklich zu blenden. Die Lichter beginnen langsam sich im Kreis um die Quelle zu bewegen, dann schneller, immer schneller und schließlich wirbeln sie nur so umeinander und scheinen von der Fliehkraft wieder in das Blätterdach des Hains gedrückt zu werden, wo sie sich glitzernd verteilen und in den Bäumen scheinbar `verschwinden`. Die Lichtung liegt wieder friedlich und unberührt da. Das ganze Schauspiel hat wohl insgesamt 2 Minuten gedauert. Nur das leise Flüstern der Blätter und das Murmeln der Quelle dringt jetzt an das Ohr.

Das Horn von Thrumumbahr

Das Horn von Thrumumbahr ist der heiligste Ort der Elben, Zwerge und Vogelreiter auf Thrumumbahr. Das Horn liegt etwa 200 Stadien östlich von Elothinath. Am Horn soll der erste Elbenkönig Thruumahr auf Thrumumbahr an Land gegangen sein.

Das Horn ist eine steinerne Rinne, von der die Zwerge sagen, sie würde vom Bahrum-Gebirge kommen. Etwa 300 Schritt vor dem Strand bricht sie plötzlich aus dem Sand der Wüste hervor. Sie ist etwa 50 Schritt breit und interessanter Weise verliert sich kein Sandkorn in die Rinne hinein. Obendrein ist es eine regelrechte Wendemarke der Landschaft, denn westlich der Rinne ist die Wüste Flach und die Dünen haben den Namen kaum verdient. Elben behaupten sogar, man könne an guten Tagen bis zum Bahrum-Gebirge schauen. Östlich der Rinne sind die Dünen dann aber bis zu 50 Schritt hoch und für sich eine Hügellandschaft aus Sand.

Dass es ein heiliger Ort ist, kommt nicht nur dadurch zustande, dass dort kein Sand eindringt, gleichzeitig kann nämlich jeder, der dort hin kommt eine Aura der Ruhe und des Friedens fühlen. Es heißt, dass noch nie ein Seevicya einen Fuß in das Horn gesetzt habe. Tatsächlich wurde kein Vicya mehr seit der Schlacht am Horn vom Thrumumbahr gesehen, wo nur 300 Elben 1.000 Seevicya abschlachteten ohne eigene Verluste zu haben. Dabei aber geben die Elben nicht sich selbst die Ehre, sondern dem Horn, denn sie sagen, das Horn habe die Seevicya in den Wahnsinn getrieben, oder wohl dessen Aura und ihre Magie nicht richtig funktionieren lassen. In dieser Schlacht wurde die Elbenheerführerin Elehazaar aber trotzdem zur Heldin und kam so in aller Munde.

Die Magie des Ortes ist aber nicht aufzuspüren. Heerscharen von Weisen Frauen, Magiern und Kultisten haben sich daran versucht, dem Geheimnis des Ortes auf den Grund zu gehen, sind aber allesamt gescheitert. Magie ist dort am Horn nicht direkt zu spüren.

Was aber den Ort definitiv zu einer Besonderheit macht, ist die dortige Verehrung der großen Köpfe aller Völker des Kontinents, die auf meisterhafte Weise in den Felsen graviert wurden und wirklich nur zu sehen sind, wenn man direkt vor ihnen steht. Dabei haben sie eine Lebensechtheit, die erstaunlich ist. Nachts aber erwachen die Gesichter regelrecht zu leben, wenn sie von Sternenlicht beschienen werden. Dann sind sie weithin klar sichtbar und wirken lebendig. Das es also viele Geschichten um Geister am Horn gibt, ist nicht weiter verwunderlich.

Hier aber noch einmal ein kleiner Eindruck, wenn man das Horn von Thrumumbahr von der Seeseite aus betritt:

Man geht in die Steinrinne hinein. Dort bis zur Mitte und tatsächlich sieht man dort, wo die seichten Wellen noch so gerade über den Stein schwappen in Stein die Runen gemeißelt, die die Worte des Elbenkönigs auf ewig festgehalten haben, als er dieses Land betrat. Die Ruhe, der Frieden ist fast zu greifen und sieht man hinauf, scheint es, als würde man in einem Gang aus mattem Silber stehen, dessen Ränder von Gold gekrönt sind. Der Duft des Meeres und des Landes verbinden sich zu unsagbarer Lieblichkeit. Es scheint, als sei dies ein Hohlgang hinauf in ein Paradies der ungekannten Schönheiten und über allem thront der blaue Himmel, auf den wenige Wolken ihre Bahnen ziehen. Und tatsächlich ist, als könne man in der Ferne das Gebirge erkennen, das wie eine Krone gewirkt am Horizont das Sinnbild des Königreichs zu sein scheint - es ist... wunderschön.

Der Tafelberg/Dranghburg

Der Tafelberg Thrumumbahrs liegt im Nordosten des Kontinents und bildet eine Art natürlichen Wachturms, der genau die Grenze zwischen den Sandstränden und dem schützenden Korallengürtel und den Beginn des

Bruches im Borden überblickt. Sand- und Kalkstein sind die Basis des Berges. Er liegt etwa fünf Stadien vom Ozean entfernt und misst in der Ost-Westausdehnung 15 und in der Nord-Südausdehnung 10 Stadien. Im Norden und Süden steigt der Berg steil an und ist auch für geübte Kletterer eine durchaus ernst zu nehmende Aufgabe, da der Fels alt und zerklüftet ist. Im Osten hingegen ist der Tafelberg gewaltig unterhöhlt. Der Überhang des Hochplateaus zieht sich über die gesamte Länge der Ostflanke. Dort gilt der Tafelberg, selbst bei den Zwergen Thrumumbahrs, als unbesteigbar. Im Weste hingegen zieht sich die Flanke nur sanft in die Höhe von 500 Schritt, die der Tafelberg misst. Es gibt sogar ein paar wilde Wege, die dort hinauf führen. Ein Reisender, der also aus dem Süden auf den Tafelberg zukommt, hat den Eindruck auf eine riesige Welle zuzukommen, die dem nahen Ozean entgegen eilt, um in ihn zu branden.

Obwohl der Tafelberg etwa östlich des Steppenbeginns liegt, wächst auf dem Hochplateau ganzjährig grünes Gras. Während der Regenzeit wird das Hochplateau dann zu einem regelrechten Paradies aus Blumen und kleinen Bächen, das auch nach dem Dauerregen erheblich länger anhält. Als in der Wüste. Das Hochplateau gilt zu dieser Zeit als einer der wundervollsten Orte auf ganz Thrumumbahr, und das, obwohl ein stetiger Wind vom Ozean über die Fläche, die oben gut acht Mal vier Stadien misst, weht. Nur vereinzelte Büsche und verknotete Bäume schaffen es, der langen Trockenzeit zu trotzen.

Schon vor langer Zeit wurde der Tafelberg von den Zwergen eingehend erforscht. Dabei sind die Zwerge auf ein ausgearbeitetes Netz von gehauenen Gängen und Höhlen getroffen. Ein Beweis, dass der Kontinent schon lange vor den heutigen Bewohnern besiedelt war. Aber außer den Gängen, Höhlen und immer noch vorhandenen Fliesen haben sich keinerlei Hinweise auf die Kultur finden lassen, die hier einst gelebt hat, noch wann sie überhaupt dort gelebt haben. Die Zwerge bestätigen diesen Ureinwohnern aber ein hohes Maß an steinbauhandwerklichem Geschick. Beachtlich sind ganz im Osten unter dem Berg weit verzweigte, natürliche Höhlensysteme, die eher an Korallen erinnern. Dies, zusammen mit der eigentümlichen Form der Ostflanke, hat die Vermutung nahegelegt, dass der Berg vor Urzeiten direkt am Ozean gelegen hat.

Einige jener, die den Tafelberg an seinen Wurzeln länger untersucht haben, behaupten Steif und fest, dass die Geister der Ureinwohner dort noch immer umher gehen würden. Geräusche, die nicht natürlichen Ursprungs sein sollen und Veränderungen in den Gangsystem sollen dafür Beweis sein. Die Zwerge sagen, dass sie deswegen den Tafelberg nie als Außenposten besiedelt haben. Wahrscheinlicher und viel näher an der Wahrheit ist wohl, dass sie unter dem Tafelberg nie auch nur eine Spur von Erzen, Edelsteinen oder auch Kohle gefunden haben und deswegen eine Besiedelung in ihren Augen unsinnig gewesen ist. Um sich die Grotten anzusehen, kann man dort auch hinreisen, denn weit weg vom Bahrum-Gebirge liegt der Tafelberg nicht.

Als es im Jahr 0 zur Wiederkehr der Läufer kam, hat es deren Erzfeind, den Schattenläufer eben unter den Tafelberg transportiert. Dort nahm er bis zu seiner Vertreibung im Jahr 2 ndW sein Hauptquartier. Seine in die Tausende gehenden Untertanen der Rattlinge haben das Höhlen- und Gangsystem weiter ausgebaut, um für die ihren Platz und Lebensraum zu schaffen.

Diese neuen Gangsysteme sind aber selbst für den Laien durch ihre Grobheit, schlampige und schmutzige Art leicht von den ursprünglichen zu unterscheiden.

Nach der Vertreibung des Schattenläufers hatten die Aijnan nun einen ganzen Berg, der letztendlich ausgebaut ist und wo man nur mal ordentlich sauber machen müsste. Es hat also auf der Hand gelegen, den Tafelberg als Rückzugspunkt für die Aijnan her zu richten. Obendrein kann er als Festung und Bollwerk im Osten genutzt werden und Heimstatt einer ständigen Garnison werden, die die Grenze zur Steppe, aber dort oben auch die Küste bewacht.

Während der Arbeiten stellte man schnell fest, dass durch die uralten, perfekten Belüftungssysteme, die Temperatur im Tafelberg immer das gleiche Niveau hat und damit ein perfekter Ort als große Lagerstatt ist. Obendrein ist die Luft trocken, denn es gibt nur einen einzigen Süßwassersee in der Mitte des Berges in der tiefsten Sohle, der über Zuleitungen gespeist wird, die sich in jeder Regenzeit neu auffüllen. Der See reicht, um eine große Bevölkerung zu versorgen. Doch bleibt die Luft im Berg selbst dadurch trocken.

Somit wurde der Tafelberg auch das Lagerhaus der Aijnan. Nicht nur für Krisenzeiten, sondern generell. Es verwundert wenig, dass an der Westflanke des Berges schnell eine dauerhafte Zeltstadt entstanden ist, deren einziges Ziel nicht nur die Beherbergung der Garnison (Denn welcher Aijnan will schon unter Fels leben, wenn er den freien Himmel über sich haben kann?), sondern auch der Handel zwischen Ahinjamuhr und der Steppe ist. Dabei aber liegt die Zeltstadt so günstig, dass sie auch schnell Anlaufpunkt für Elben-, Sinar- und auch Zwergenhändler geworden ist.

Die dauerhaften Einwohner dort, haben der Zeltstadt schnell den Namen Bärthahs Schoß gegeben. Frei nach dem Namen der Ballista, die Diams Rotte zur Befreiung des Berges mitgebracht und die Aroths Horde zum heraus locken des Schattenheers, nicht unweit des jetzigen Standorts der Stadt, genutzt hat. 2.000 Einwohner zogen innerhalb von nur Wochen dort hin. Nicht nur der Reiz des Handels hat sie gelockt, sondern wohl auch, gerade bei den Läufern, die Aussicht, wie seit jeher leben zu können – in Zelten.

Dadurch aber wurde Bärthahs Schoß so bedeutend, dass es schnell zu Planungen gekommen ist, eine Zwergenstraße vom Freihafen ausgehend hinauf nach Bärthahs Schoß zu bauen. Dadurch würde sich nicht nur die Reisegeschwindigkeit der Handelskarawanen erheblich erhöhen, es wäre auch möglich, dass die Zwerge mit ihren Wüstenschiffen dorthin gelangen können.

Ein weiterer Vorteil wäre, dass so die Salzgewinnungsfelder weiter in den Norden vom Freihafen aus gesehen ausgedehnt werden können und zum anderen, wenn Läufer wirklich etwas anderes machen wollen, könnten sich so sogar kleine Fischerdörfer entlang der Ostküste an der Straße etablieren.

Außerdem dauerte es auch nicht lange, bis die Einwohner von Bärthahs Schoß den Tafelberg nur noch Dranghburg nannten. Frei nach dem Namen der Ramme, die Diams Rotte dabei hatte, als sie in den Tafelberg eingedrungen ist.

Toraim

Toraim ist einer der sieben Kontinente Balapurs. Seine Form erinnert an eine Hantel, die sich von der Nordhalbkugel Balapurs bis zur Südhalbkugel erstreckt. Er ist der größte Kontinent des Planeten. Klimatisch sind dort sämtliche vorstellbare Konstellationen vorhanden. Reiche Waldlandschaften wechseln sich mit hohen Gebirgen ab. Sattte Graslandschaften, die immer wieder von großen Strömen oder Seen zerteilt werden. Ewiges Eis an den Nord- und Südkappen, aber auch Wüsten auf der Äquatoriallage.

Das Klima ist entsprechend abwechslungsreich und ändert sich von Region zu Region. Kaltes, heißes und gemäßigtes Wetter, all diese Formen sind auf Toraim zu finden.

Entsprechend reich ist die Flora und Fauna des Kontinents und auch sie an die Küsten treffenden Ozeane beinhalten einen gewaltigen Fischreichtum. Es kommt deshalb nicht von ungefähr, dass sich dort Gruppen sämtlicher Sippen und Völker der Aussiedler Galats nieder gelassen haben. Die Größe Toraims macht es obendrein den unterschiedlichen Gruppen leicht sich aus dem Wege zu gehen, wenn dieses gewünscht ist.

Trotzdem ist der Kontinent allein schon aufgrund seiner Größe ein eher unbeschriebenes Blatt und es verwundert nicht, dass es keine wirklich genauen und exakten Karten Toraims gibt. Ja nicht einmal sämtliche Regionen sind bisher je bereist worden. So stehen Sagen, Legenden und Mythen natürlich Tür und Tor offen und auf keinem Kontinent Balapurs gibt es mehr Geschichten über sagenhafte Wesen und Monster, die in diesen weißen Flecken hausen sollen.

An dieser Stelle genannt werden muss aber Apoptak. Die unbestritten größte Stadt ganz Balapurs. Sie ist ein Monster – keine andere Beschreibung wäre passender für dieses Stück gewachsener Urbanität. Es gibt keine genauen Zahlen über ihre Einwohner, doch ist die Anzahl von einer Million dort lebender Wesen nicht untertrieben. Das besondere daran ist, dass sich hier wahrlich alle Rassen und Völker des Solasystems tummeln. Manche Stimmen behaupten sogar, dass Apoptak eigentlich

nichts anderes als das hässliche Gegenstück zu Jalena auf Galat ist. Wie es kommt, dass sich hier all diese Völker mal mehr und mal weniger friedlich begegnen können ist vielleicht das gewaltigste Rätsel Toraims, denn es ist tatsächlich so, dass die Gewalttaten noch in einem erklärglichen Maß und diese dann auch häufig in einer Völkerschaft bleiben. Trotzdem ist die Stadt bunt. Bunt, wegen der vielen Völker, aber auch bunt wegen den schier unübersichtlichen Baustilen, die nicht einmal in Viertel zusammengefasst sind, sondern wirklich absolut gemischt die Stadt durchziehen. Auch keine Trennung von Arm und Reich gibt es dort, so dass es durchaus vorkommt, dass die wackeligste Bretterhütte direkt neben einem Palast steht. Regiert wird die Stadt von den Patriziern. Einem Senat von Abgesandten aller in Apoptak lebenden Völker. Jedem Volk ist es dabei selbst überlassen, wie es den eigenen Patrizier bestimmt. Jedes Volk hat dabei genau eine Stimme. Verhältnisse, die eigentlich eine Katastrophe vorhersehbar machen und doch funktioniert das System seit über 3.000 Jahren. Und auch das ist eines der großen Rätsel Apoptaks.

Zwei weitere große Städte wären noch zu nennen. Habug und Lubeg. Beides Hafenstädte, wobei Habug der große, westliche und Lubeg der östliche Hafen Toraims ist. Sie sind die Lebensadern des Landes, die Toraim auch mit den anderen Kontinenten verbinden und jede Ware, die auf den Kontinent gelangt oder diesen verlässt geht durch eine der beiden Städte. Habug ist dabei fest in der Hand von Elben und Lubeg ist das Territorium von Galatern, die sich auf Balapur nieder gelassen haben. Jedoch werden beide Städte von gewaltigen Gebirgen regelrecht umzingelt, die wiederum fest in zwergischer Hand sind, so dass die größten Volksgruppen des Kontinents kräftig an den beiden Häfen verdienen.

Ansonsten bietet Toraim viel Platz für Abenteurer auf der Suche nach Schätzen. Viele Gruppen sind schon ausgezogen, um reich zu werden. Weniger viele sind je zurückgekehrt und noch weniger wurden dabei reiche, aber alle, die je zurückkehrten waren zumindest reich an unglaublichen Geschichten, die den Ruf des Kontinents hier ein Held zu werden nicht gerade minderten, denn auch viele kleine Ortschaften sind über den Kontinent verteilt und nicht minder wenige Einsiedeleien. Es wird noch viel Zeit vergehen, bis Toraim auch nicht ein Bruchteil seiner Geheimnisse entrissen sein wird.

Eines dieser Geheimnisse ist ein Ereignis, welches wohl erst vor kurzer Zeit stattgefunden hat und fast schon kosmische Ausmaße hat. Wie aus dem Nichts ist auf der südlichen Hantel Toraims eine ganze Landschaft erschienen und hat sich in die gegebenen Landschaftsformationen eingebettet. In diesen neuen Landen sollen im Gros plötzlich Menschen Leben, aber auf eine Art, wie die Terraner es vor sehr langer Zeit taten. Jedoch ist dies für Balapur ja eh Tagesgeschäft und nichts Ungewöhnliches.

Durch die spärliche Besiedlung Toraims gibt es darüber aber nicht viel mehr als nur Gerüchte, die mit einer gesunden Portion Skepsis aufgenommen werden sollten. Trotzdem wird bereits hinter vorgehaltener Hand von Orten wie Ebutras und Waldburg gesprochen werden, ohne das es aber einen Zeugen zu benennen gäbe, der die Orte auch wirklich besucht hat.

Aber ein unmittelbarer Zusammenhang zu den Ereignissen auf dem Kontinent Thrumumbahr ist nicht von der Hand zu weisen.

5. Trokktuhm

Durchmesser	: 235182 km
Tagesdauer	: 28 Stunden
Atmosphäre	: Methan-Stickstoffgemisch
Anziehungskraft	: 21,9 Gravos
Temperatur	: - 45 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: ja
Abstand zur Sonne	: 16 Lichtminuten

Trokktuhm wird von Methanatmern bewohnt, die es in den letzten 10.000 Jahren nicht geschafft haben, über das Steinzeitalter hinauszukommen. Sie wurden deshalb unter interstellaren Schutz gestellt, damit sie sich in Ruhe entwickeln können. Obwohl Forscher eine weitere Entwicklung nicht als sehr wahrscheinlich empfinden.

Letzten Forschungsergebnissen zu Folge sind die Bewohner jedoch selbst an ihrer heutigen Daseinsform schuld. Vor Tausenden von Jahren hat das damals hoch stehende Volk einen gigantischen Versuch gewagt, ein Geistwesen zu schaffen, in dem sie selber aufgehen wollten. Der Versuch misslang und unterdrückt von dem Wesen, das sie selbst erschaffen hatten, verdammt zur Degeneration, fand man dieses Volk in unserer Zeit dann vor.

Dieses Wissen verdanken wir einer mutigen GSG-Einheit, die die uralte unterirdische Anlage gefunden hat und das Wesen ausschaltete. Jetzt haben auch die Methanatmer wieder eine Zukunft. Übrig geblieben ist nur ein großer Krater im Boden Trokktuhms, der allen anderen galaktischen Völkern als Mahnung dienen sollte, es nicht zu übertreiben.

Trokktuhm hat sieben Monde: Lydia, Kassada, Perrifahr, Sobolt, Nussassara, Wita und Beloia.

Auf Beloia befindet sich auch die Station der Schutztruppe. Im Allgemeinen wird es als Strafversetzung angesehen, dorthin zu kommen. Jedoch führen die Truppen dort ein sehr ruhiges und beschauliches Leben, so dass kaum jemand wieder weg will.

6. Trokktahm

Durchmesser	: 184725 km
Tagesdauer	: 37 Stunden
Atmosphäre	: Methan-Stickstoffgemisch
Anziehungskraft	: 17,4 Gravos
Temperatur	: - 95 Grad
bewohnt	: nein*
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 18 Lichtminuten

**bezogen auf kulturschaffende Rassen. Jedoch gibt es auf Trokktahm eine völlig fremdartige Existenzform, deren Vertreter wir Windgeister getauft haben.*

Anmerkung:

Folgende Umstände sind heute über den Planeten Trokktahm den Wissenschaftlern im Sola-System und anderer Systeme bekannt.

Trokktahm ist der kleine Bruder von Trokktuhm. Irgendwelche Lebensformen haben sich niemals auf ihm entwickelt. Ein Astronom hat behauptet, dass die Natur nach dem Trokktuhm-Fehlschlag keine Lust mehr auf Trokktahm gehabt habe und deshalb sich dort nichts entwickelt hat.

Trokktahm ist nur interessant für Leute, die Stürme ab Windstärke 17 lieben und sich für Seen aus gefrorenem Sauerstoff begeistern können.

Trokktahm, so konnte es vor kurzer Zeit erst festgestellt werden, ist ein Planet mit einer antimagnetischen Gravitationsaura, dass das Annähern von konventionellen Raumschiffen bisher unmöglich zu machen scheint.

Je weiter sich ein Raumschiff dem Planeten nähert, desto stärker wird die Wirkung dieses Effektes, der sich auswirkt, als ob man zwei gleichgepolte Magneten aufeinander drücken zu versucht. Sie stoßen sich ab.

Woran das liegt und ob man dieses Phänomen umgehen kann. Ist nicht bekannt.

Was jedoch sehr wohl bekannt ist, ist, dass dieser Effekt bei kleineren Raumschiffen an Kraft abnimmt und kleine Raumsonden, denen wir eigentlich das Wissen über diesen Planeten verdanken, bis fast unmittelbar zur Planetenoberfläche vorstoßen können.

Unter den Wissenschaftlern wird dieses Phänomen, wie bereits gesagt, als invertierte Gravitationsmatrix bezeichnet, was schon aus anderen Sonnensystemen bekannt ist.

Dies macht es wiederum unmöglich, ohne entsprechend modifizierter, technischer Ausrüstung, Waffen, Panzerung, Fahrzeugen, Personen mit implantierter Cyberware usw. usf. auf der Planetenoberfläche zu landen, ohne dass diese durch den entstehenden gravimetrischen Druck wieder hinaus ins All geschleudert werden würden.

Im Endeffekt ist die Effektpalette über mögliche technische Defekte und ein Verrücktspielen der Technik nach oben offen... alles was man sich vorstellen kann, was schief laufen könnte kann, wenn man in das Gravitationsfeld von Trokktahm gerät, passieren.

Anmerkung:

Wissenschaftliche Theorien zur invertierenden Gravitationsmatrix.

Wie bereits o. g. ist dieses Phänomen den Wissenschaftlern bereits aus anderen Sonnensystemen bekannt, doch gibt es hierfür verschiedene Gründe, bzw. Theorien, wie so was möglich ist. Die bekannteste Theorie ist das Hohlweltprinzip. Die Überlegungen zu diesem Prinzip gehen davon aus, dass in einem Planeten mit einer invertierten Gravitationsmatrix kein heißer Magma- oder Gaskern irgendwelcher Form existiert, sondern der Planet innen hohl ist.

Dies mag eine willkürliche Laune der Natur sein, wissen wir doch nicht, wie diese Hohlweltplaneten entstehen, wenn nicht künstlich von einer suprafuturistischen Rasse. Im inneren eines solchen Planeten soll es also ein hohles Inneres geben, dass anstatt der Planetenaußenseite den Lebensraum für mögliche Bewohner gibt, und somit eine ganz andere Atmosphäre wie auf der Außenseite. Die invertierte Gravitationsmatrix sorgt ihrerseits dafür, dass die Bewohner oder Lebewesen der Innenseite wie bei einem konventionellen Planeten auf dem Boden laufen und diesen als unten empfinden. Wie sich allerdings eine solche Hohlwelt aufbaut, welche Atmosphäre sie hat und somit welches Klima, ob es Licht- und Wärmequellen gibt... das umfasst diese Theorie nicht.

Doch kann man davon ausgehen, dass in einer solchen Hohlwelt ewige Nacht herrscht und ein unerbittlich kaltes Klima, vergleichbar mit einem lebensfeindlichen Eisplaneten fernab jeder Sonne.

Anmerkung:

Der folgenden Begebenheiten von Trokktahm entziehen sich komplett der tatsächlichen Kenntnis der Wissenschaftler des Sola-Systems und anderer Systeme.

Trokktahm's Planetenhülle besteht aus einer künstlichen Ionosphäre, bestehend aus technischen und magiebasiertem Terraforming. Diese Ionosphäre besitzt ebenso künstliche Ausgänge. Portale die groß genug für Raumkreuzer der Mittelklassen wären. Ihre Lage ist genau an den Polen der Außenseite zu finden. Das Hohlweltprinzip ist also völlig zutreffend als Erklärung für die besondere Begebenheit dieses Planeten. Technisch lässt sich die Begebenheit der Ionosphäre nicht erfassen, weder durch einen Scan noch durch andere Messungen. Irgendetwas Fremdes scheint dies zu unterbinden. Eine Art planetarer Tarnvorrichtung. Magisch lässt sich die Begebenheit ebenso nicht erfassen. Diese Tarnvorrichtung greift auch hier. Die Ionosphäre bewirkt, dass auf der Außenseite von Trokktahm dieses lebensfeindliche Klima herrscht.

Künstliche Terraformgeneratoren (ebenso durch die Tarnvorrichtung versteckt) speisen die Atmosphäre also mit voller Absicht so.

Andererseits bewirkt sie, dass die Innenseite wie ein utopisches Shangri-La, ein zweites Eden wirkt. Es herrscht durchgehend mildes Klima und die idealsten terranischen Bedingungen eines Planeten, die man sich nur vorstellen kann. Wie bei so genannten Gaia-Planeten. Es herrschen künstliche Licht- und Wetterverhältnisse, durch ein hochtechnisches Terraformingprogramm geschaffen. Neben einer reichen Tier- und Pflanzenwelt ist die Hohlwelt jedoch verlassen. Eine Pflanzenpracht wie man sich diese aus dem Garten Eden vorstellt... doch trügt der Schein, denn es gibt unnatürlich viele giftigen und fleischfressende Pflanzen, sowie gefährliche Tiere. Angefangen bei kleinen Insekten- und Spinnentieren, die sich auch von größeren Tieren wie Rindern ernähren, bis hin zu Urzeitsauriern wie der Tyrannus Rex oder der Stegosaurus.

Inmitten dieser idyllischen Szenerie sind ein halbes Duzend fremdartiger Landeplattformen symmetrisch über die Innenseite des Planeten verteilt. Diese Plattformen und deren Schaltzentralen sind gleichzeitig mit Eingängen in das Innere der Jonosphäre versehen, so dass man an die Terraformkontrollterminals gelangen kann. Seltsame Inschriften, die keiner der uns bekannten ähneln sind auf den Terminals und Schaltkonsolen auszumachen.

Schriftenbeispiel:



Die Innenseite ist ein komplett weltumspannender Kontinent, mit einigen Binnenmeeren, Gebirgen, Flüssen,... etwa 80% der Fläche sind bewaldet. Der Rest sind Auen- und Wiesenlandschaften. Die Hohlwelt ist ohne jegliche technische Hilfe bewohnbar. Wer hat die Jonosphäre erbaut und zu welchem Zweck? Die Tarnvorrichtung lässt vermuten, dass es sich bei der Jonosphäre um eine Art Versteck oder Zuflucht handelt. Doch für wen und vor wem? Das Alter der Jonosphäre lässt sich nicht bestimmen, doch besteht der Planet, so wie wir ihn kennen, seit über 20 Millionen Jahren... schätzungsweise 100-mal älter. Die alleinige Existenz dieser Jonosphäre wirft natürlich die Frage der Schöpfer auf und wie hoch technisiert diese waren, dass sie eine Welt gleich dieser erschaffen konnten. Eine Technologie, die sich den weitentwickeltesten Rassen von heute noch vollkommen entzieht. Doch will man, wenn man sich das vorstellt, gar nicht vorstellen warum eine solche Superrasse ein solches Versteck erbaut hat... um sich vor wem zu verstecken?

Die schreckliche Wahrheit ist eine ganz andere. Die Jonosphäre ist eine Art Falle und eine Superbombe mit gigantischer Sprengkraft, die ohne weiteres beim Auslösen das ganze Sola-System vernichten könnte. Diese Bombe hat einen Fernzünder. Doch wo dieser Zünder sich befindet, oder ob es diesen überhaupt noch gibt, das kann nicht gesagt werden.

7. Lystra

Durchmesser	: 23567 km
Tagesdauer	: 28 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 1,8 Gravos
Temperatur	: - 103 Grad
bewohnt	: vielleicht
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 19 Lichtminuten

Lystra soll in den großen Chaoskriegen eine riesige Nachschubbasis der Terraner gewesen sein. Beweise dafür gibt es aber nicht, da noch nie ein Schiff zurückgekommen ist, das zu Lystra aufgebrochen war.

Dementsprechend dürftig sind die Informationen über Lystra.

Umgeben wird der Planet von drei Monden: Perdia, Melina und Tob, die einfach nur Gesteinsbrocken sind. Wenn Lystra eine Station ist, wurden sie vielleicht aus Tarnungsgründen nie bebaut.

Aus den terranischen Geheimarchiven

Auf Lystra war zur Zeit der Chaoskriege ein militärischer Raumhafen und eine Flottenbasis gewaltigen Ausmaßes. Auch nach dem Ende offiziellen Kriegshandlungen wurde und wird diese Basis weiter betrieben. Die aktuelle Besatzung beträgt 150.000 Frauen und Männer, die dort ihren Dienst leisten und terranische Kriegsschiffe dort warten.

Es ist die Hauptwartungsstation des hiesigen Raumsektors. All dies wird jedoch auch noch heute unter strengster Geheimhaltung betrieben, da auf Lystra ebenfalls Forschungen an einigen geheimen Projekten betrieben werden, die aber in einem anderen Bulletin beschrieben werden.

Den drei Monden Lystras kommt bei all dem eine besondere Bedeutung zu, denn durch ihre Umlaufbahnen schaffen sie es zu jeder Zeit einen natürlichen Schutzwall über der eigentlichen Station auf Lystra zu bilden. Letztendlich sind sie gespickt mit automatischen Abwehrbatterien, die ausschließlich zum Schutze der Station vorhanden sind und in ihrer Feuerkraft pro Mond 100 Ultraschlachtschiffen gleich kommen.

Ebenso werden von hier aus auch die Tarnvorrichtungen für Lystra selbst gesteuert, die auf Lystra selbst entwickelt wurden und deren Funktionsweise strengster Geheimhaltung unterliegen.

8. Gola

Durchmesser	: 67987 km
Tagesdauer	: 27 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 2,9 Gravos
Temperatur	: - 121 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 21 Lichtminuten

Gola ist die Erz- und Edelmetallmine des Sola-Systems und noch ein Grund mehr für den Reichtum der Galater. Im Verlauf der letzten Jahrtausende hat Gola bereits 15% seiner ursprünglichen Masse durch den Abbau verloren. Noch heute arbeiten die Maschinen 27 Stunden am Tag.

37 Monde umkreisen Gola, die aufgrund fehlender Namensgebung von I bis XXXVII durchnummeriert sind. Auch auf ihnen werden Erze abgebaut. Neuen Erkenntnissen nach, hat eine Spezialeinsatzgruppe einen geheimen Transmitter im Inneren des 37. Mondes gefunden, dessen Gegenstation sich angeblich im Kern Luzios befinden soll.

Das Labyrinth

Bei den Schürfungsarbeiten wurde weit unter der Oberfläche Golas das so genannte Labyrinth entdeckt. Es umfasst einen Kubus von mehreren Kubikkilometern und ist noch bei weitem nicht bis in den letzten Gang oder Kaverne untersucht.

Interessant an dem Labyrinth ist, dass seine Wände mit einer sechsdimensionalen Substanz überzogen ist, die es unmöglich macht dort Messungen anzustellen, aber auch Psioniker oder Wesen die der Magie oder des Kultes mächtig sind, können hier mit ihren Sinnen nicht weiter reichen, als es auch ganz normale Augen und Ohren machen.

Es steht fast außer Zweifel, dass dieser Ort nicht künstlich erschaffen wurde. Dabei ist ein solches Geschick an den Tag gelegt worden, dass selbst Wesen mit besten Orientierungsfähigkeiten schnell die Übersicht verlieren und selbst von den wenig erforschten Bereichen gibt es keine exakten Karten.

Welchem Zweck diese Anlage einst diente oder vielleicht sogar immer noch dient ist dadurch nicht bekannt. Jedoch ist in dem Gangsystem eine leidlich atembare Atmosphäre vorhanden. Wie diese zustande kommt ist ebenso nicht weiter bekannt. Auch wurden keinerlei Hinweise auf ein Wirken eines Volkes festgestellt bisher, da weder irgendwelche Zeichnungen, noch Schriften noch sonstige Gegenstände gefunden wurden.

Somit ist es nicht einmal klar, ob es sich bei dem Labyrinth um ein archäologisches, naturwissenschaftliches, völkerkundlerisches oder militärisches Geheimnis handelt.

9. Mirania

Durchmesser	: 21281 km
Tagesdauer	: 30 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 2 Gravos
Temperatur	: - 129 Grad
bewohnt	: vielleicht
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 23 Lichtminuten

Mirania ist zur Zeit der großen Chaoskriege ein großer Nachschubhafen gewesen. Nachdem nun einige Jahre vergangen sind, in denen von einer Aktivität des Chaos im Sola-System nichts mehr zu bemerken war. Haben sich die galatischen Behörden entschlossen doch eine Forschungsexpedition nach Mirania zu entsenden. Schnell stellte sich heraus, dass die Vermutungen, dass es sich dort wirklich um eine Nachschubbasis gehandelt bestätigt. Jedoch sind außer Ruinen und verfallenen Raumhäfen keine Spuren einer noch vorhandenen Besatzung festgestellt worden.

Seltsamerweise sind sich die Wissenschaftler sicher, dass die Zerstörungen an den Ruinen niemals in so kurzer Zeit durch die Umwelt Miranias hätten stattfinden können. Eher deutet alles darauf hin, dass es zu schweren Auseinandersetzungen und Kämpfen auf Mirania gekommen ist. Jedoch ist nichts seitens der galaktischen Völker bekannt, dass diese je Mirania angegriffen hätten und auch Nachfragen bei den Eldar gaben eine negative Reaktion. So bleibt nur der Schluss zu, dass die Chaostruppen selbst wohl in Streitigkeiten verfallen sind und sie sich in zumindest zwei Gruppen auf dem Planeten spalteten, die dann gegeneinander einen Konflikt austrugen, der fast schon als Krieg zu bezeichnen ist.

Bei Messungen innerhalb der beiden Hauptzentren wurden unterhalb der Oberfläche weitflächige und tiefführende Anlagen entdeckt. Diese sind bis jetzt noch nicht betreten worden. Jedoch lässt sich deren Struktur nicht auf die typische Bauweise des Chaos zurückschließen. Somit wird vermutet, dass es sich um die Anlagen einer noch unbekannten, dritten Macht auf Mirania handelt. Ob nicht sogar diese in irgendeiner Form mit den Zerstörungen und dem nicht mehr vorhanden sein einer Chaosbesatzung im Zusammenhang steht, ist zwar Spekulation, aber nicht vollkommen von der Hand zu weisen.

Zurzeit wird eine Expedition zusammengestellt, die diesem auf den Grund gehen soll. Da aber von einer Latenten Bedrohung auszugehen ist, werden die Wissenschaftler diesmal auch von militärischen Gruppen begleitet werden.

Vor Ergebnissen dieser neuerlichen Expedition wird aber erst in einigen Monaten gerechnet.

Quintololo und Quintalalo umkreisen Mirania. Ob auf Quintololo etwas existiert ist nicht bekannt.

Um Quintalalo befand sich bis vor kurzem noch ein Energiefeld, das allen sich nähernden Raumschiffen sämtlich Energie absog, so dass ein Absturz unvermeidlich war. Eine Einsatzgruppe soll dieses Problem beseitigt haben. Während ihres Auftrages haben sie festgestellt, dass der Mond ein für Sauerstoffatmer bewohnbarer Mond ist. Auf ihm befindet sich der so genannte Goldene Berg der von einer besonderen Spezies Zwergen bewohnt wird, die des Kultes und der Magie mächtig sind. Erschaffen wurde der Berg von Narsiv dem Großen, angeblich einer der 13 Weisen (der Legende nach gottähnlichen Wesen). In diesem Berg soll es ein Tor geben, das direkt zur Traumwelt oder besser Treba führt.

10. Lukosar

Durchmesser	: 54612 km
Tagesdauer	: 122 Stunden
Atmosphäre	: Chlor
Anziehungskraft	: 3,4 Gravos
Temperatur	: + 321 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: schwer
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 24 Lichtminuten

Der Planet absorbiert alle eintreffenden Lichtstrahlen und die Atmosphäre lässt nichts entweichen, weshalb sich die hohe Temperatur erklärt. Eine nähere Untersuchung Lukosars ist bis heute noch nicht vorgenommen worden, da die Kosten und der Aufwand für eine Station sehr hoch wären. Da aber unter seiner Oberfläche reiche Erzbestände vermutet werden, ist es nur noch eine Frage der Zeit, wann die ersten Forscher Lukosar erforschen werden. Lukosar wird auch Der Schöne genannt, da er von weitem in allen Grünschattierungen leuchtet.

Die Sternnadel

Während der Ortungsarbeiten nach recht günstig liegenden Erzfeldern auf Lukosar, haben die Geräte eine doch recht ungewöhnliche, geologische Formation erfassen können. Das Bild, das sich nach dem Einsatz der verschiedensten Filter, die die Störungen der Reinortung herausfiltern, dem Betrachter bietet, ist ein etwa 3 Kilometer hoher Berg, der fast ohne Ansatz steil in die Höhe ragt und fast an einen Zylinder erinnert oder auch an einen Baum, dem man die Krone abgesägt hat.

Der Berg besteht aus den auf Lukosar üblichen Felsen, mit den ebenso üblichen Einschließungen an kristallinem Chlor und Phosphor. Wahrlich interessant hingegen ist die Spitze des Berges. Sie scheint eine fast perfekte, fünfzackige Sternform zu haben. Es scheint fast ausgeschlossen, dass es sich dabei um ein natürliches Gebilde handelt, denn hinzukommt, dass diese Spitze nur rein optisch zu erfassen ist. Sämtliche andere Ortungsenergie, die auf den Stern gerichtet wird, wird von diesem vollständig absorbiert. Optisch entpuppt sich dieser Stern als äußerst hell strahlendes Gebilde, dem die Sternform nur anzusehen ist, wenn äußerst starke Verdunklungsfilter eingesetzt werden. Insgesamt wirkt die Sternnadel dadurch wie der Zauberstab einer Fee, wie man ihn zu hauf in alten Märchen beschrieben finden kann.

11. Laguna

Durchmesser	: 7299 km
Tagesdauer	: 18 Stunden
Atmosphäre	: Sauerstoff
Anziehungskraft	: 0,76 Gravos
Temperatur	: + 13 Grad
bewohnt	: ja
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 25 Lichtminuten

Laguna ist der Blaue Planet des Systems. Seine Oberfläche besteht zu 100% aus Wasser. Eine unglaubliche Vielfalt an Meerestieren kommt in dem riesigen Ozean vor. Heere von Forschern untersuchen zu jeder Zeit die unerschöpfliche Flora des Planeten. In letzter Zeit mehren sich sogar Indizien, dass einige Arten Intelligenz besitzen könnten.

Dass es überhaupt zu Leben auf dem Planeten kommen konnte, verdankt Laguna dem Umstand, dass in der Atmosphäre keinerlei Ozon vorhanden ist und somit das bisschen Wärme, was den Planeten erreicht vollkommen gespeichert wird. Laguna wird vom Mond Kilia umkreist, der für einen regelmäßigen Gezeitenwechsel sorgt.

Seit neuerer Zeit schwimmt auf der Wasseroberfläche von Laguna eine Vergnügungsstätte erster Güte, die mittlerweile die Ausmaße und Funktionalität einer Großstadt angenommen hat: Laguna Island. Die Rettung Cyclones führte zur Entdeckung des Netzes! Dieses Netz besteht eigentlich aus den Gravitationslinien, die das ganze Universum zusammenhalten. Jedoch ist es einigen wenigen Wesen möglich, dieses Netz zu nutzen, um auf ihm die Galaxien in Nullzeit zu durchqueren. Unterbrochen wird das Netz durch einige Stationen, quasi Bahnhöfe. Auf denen die Reisenden sich orientieren können. Genau so eine Station befindet sich auf dem Boden von Laguna. Und wie es der Zufall so wollte, wurde der Geist Cyclones bei seinem Tod vom Netz eingefangen und zur Station transportiert. Dort "lebte" er dann bis zu seiner Wiederentdeckung durch Lt. Orilly und Lt. Tartajew. Während der weiteren Geschehnisse wurde auch ein gigantischer, künstlicher Planet außerhalb aller Galaxien entdeckt, den man durchaus als Superbahnhof des Netzes bezeichnen kann!

Durch die Planetenrotation, dem Einfluss des Mondes Kilia, dem großem grünen Riff, wechselnder Sonneneinstrahlung und einem sehr unregelmäßigen Grund mit starken, aber nur punktuell auftretenden Phänomenen wie Bodensenkungen, heißen und kalten Quellen sowie Lavaeruptionen hat Laguna eine für die Seefahrt schwer schiffbare Strömung.

Über die Jahrtausende hat sich eine Grundströmung gebildet, welche das dichtere Wasser in Richtung Äquator drückt, sodass Laguna einen stark salzhaltigen Gürtel längs des nullten Meridian hat. Eine dortige

Süßwasserquelle lässt das dichtere Wasser Richtung Grund sinken, und sorgt so für einen Sog, der mit der Strömung einen Wirbel bildet. Durch die im Wirbel ständig wechselnde Salzkonzentrationen, den damit verbundenen Dichtewechsel des Wassers und den unberechenbaren starken Strömungen gilt dieses 150 km² messendes Gebiet als nicht schiffbar.

Im Äquatorbereich ist die Salzkonzentration so hoch, dass feine Salzkristalle vom Wind in einer bis zu dreißig Meter hohen Salznebelschicht über die Wasseroberfläche getrieben werden. Schiffe die den Äquator durchqueren wollen benötigen einen speziellen Rumpf und Aufbauten, damit das Salz nicht die Wandungen durchschleift. Auf Deck sind Aufenthalte nur mit persönlichen Schutzausrüstungen möglich. Angefangen vom dichtem "Ölzeug" mit einer Schutzmaske inklusive Luftfilter, bis zu speziell umgebauten Raumanzügen für Orkangebiete. Durch die hohe Salzkonzentration der Luft werden elektromagnetisch Eigenschaften so stark beeinflusst, dass der Funkverkehr so wie jeder Versuch einer auf energetischen Wellen bestehenden Kommunikation und Fernordnung scheitert. Durch die Salzpartikel im Nebel kann dieser selbst von außen nicht klar mit Radar oder Scanner sondiert werden. Lärm der Maschinen und gezielte Laute sind häufig die einzige Möglichkeit Kollisionen zu vermeiden. Des Weiteren ist es nötig durch ständige Wartungsarbeiten das Deck und alle beweglichen Teile zu entsalzen. Schnell geschieht es, dass eine Luke mit einer Salzkruste verschlossen wird.

Nicht nur im Großen Wirbel gibt es bis ungeklärte Süßwasserquellen. Ein kurzzeitiges verringern der Wasserdichte hat auf Laguna schon so manches Unterseeboot unfreiwillig Tiefenrekorde aufstellen lassen. In der Zeit seit dem Laguna mit Laguna Island bewohnbar gemacht wurde haben sich Seekarten mit den sichersten Seewegen entwickelt. Diese sollten, wenn man Seenot vermeiden will aber stündlich über Satellitenupdate auf den neuesten Stand gebracht werden. Sicher und nicht nur im nautischen Sinn, sondern auch weil ständig patrouilliert ist die Kreuzfahrtroute und die Seewege zu den fünf Forschungsstationen.

Wesen und Tiere

Da Lagunas Oberfläche vollständig mit Wasser überdeckt ist, befinden sich dort selbstverständlich vornehmlich Unterwasser-Lebewesen unter der dortigen Fauna. Zusätzlich haben sich allerdings Wasservögel entwickelt und es werden in der äußersten Kruste des festen Kernes Erdentiere vermutet. Außerdem hat sich aus den sterblichen Überresten vieler kleiner Organismen das so genannte große grüne Riff gebildet, welches eine Fläche von mehreren tausend Quadratmetern einnimmt. Das Riff berührt nur an wenigen Punkten den Grund, erreicht aber, obwohl an einigen Stellen nur um Meter, niemals die Wasseroberfläche. Auch ist seine Grundstruktur zu porös und zur Bebauung nicht geeignet. Dieser Umstand hat dem Riff höchstwahrscheinlich bis zum heutigen Tag das Überleben gesichert.

Im weiteren ist festzustellen, dass es auf Laguna wie auch anders wo

ähnliche Tiere und Organismen gibt, sodass hier an dieser Stelle nur über solche ausführlich berichtet werden soll die einzig auf Laguna anzutreffen sind.

Der Kristallwal

Der Kristallwal ist mit seiner zwischen 350 bis 400 Metern Länge das größte Lebewesen Lagunas. Um das gewaltige Gewicht tragen zu können, ist dieses Lebewesen gezwungen den durch die höhere Wasserdichte resultierenden stärkeren Auftrieb am Äquator zu nutzen. Rund um Laguna, im so genannten Salzgürtel ist dieser Gigant anzutreffen. Da es sich um einen Oberflächenatmer handelt, hat sich im Laufe der Zeit zum Schutz ein Rückenpanzer aus Silicaten gebildet, der ihn wie einen lebendigen Diamanten in allen Regenbogenfarben durch den Salznebel glitzern lässt. Am nächsten ist diese Touristenattraktion mit den Lichtern an den Polen anderer Planeten zu vergleichen. Bis Laguna bewohnbar gemacht wurde, hatte der Kristallwal keine natürlichen Feinde. In seiner biologischen Nische lebten außer ihm nur noch Kleinstorganismen und Krebse denen der höhere Salzgehalt ebenfalls nichts anzuhaben schien. Die Lebensweise des Kristallwals ist denen seiner terranischen Artverwandten, dem Blauwal ähnlich. Durchs Meer treibend filtert er mit seinen Maulhaaren die Nahrung aus dem Wasser. Die schützende Silicatschicht bildet einen Panzer der trotz seiner Härte flexibel wie Lederhaut scheint. Unregelmäßig bilden sich dickere Platten oder Zacken auf der Waloberfläche, welche mit Leichtigkeit normalen Schiffen den Rumpf aufschneiden können. Die Haut und die Säfte die aus den Innereien gewonnen werden, machen den Kristallwal für die Waljagd interessant.

Der silberne Schrecken

Die lagunische Seeanemone ist mit ihren vier Metern Durchmesser und knapp ½ Meter Höhe schon ein bemerkenswertes Geschöpf. Die bis zu sechs Meter messenden, unzähligen Fangarme führen das erbeutete Opfer direkt zu dem mit scharfen Zacken und Kanten ausgestatteten schnabelähnlichen Maul. Was dort nicht zermalmt, geknackt oder zerrissen werden kann, wird im Magen, der mit seinen ringförmigen Muskeln selbst Transporttonnen zerquetschen kann zum verdauen vorbereitet. Die Seeanemone, oder wie sie mittlerweile von den Seefahrern genannt wird Laguna-Rosette ist wohl der gefräßigste und dabei am wenigsten wählerischste Bewohner Lagunas. Einher mit der Beschreibung der Laguna-Rosette geht eine Beobachtung die mittlerweile durch Forschungsberichte bestätigt wird. Es scheint, dass in den Weiten der großen grünen Riffkette eine eigenartige Symbiose stattgefunden hat. Im Riff lebt eine Echsenart die trotz ihrer Größe nur schwer in ihrem natürlichen Lebensraum auszumachen ist. Ihre Tarnung besteht aus einer unzähligen Menge silbrig spiegelnder Schuppen. Die Echse sucht sich eine Vertiefung im Riff und schmiegt ihren bis zu zwölf Meter langen Körper hinein, spiegelt diffus die Umgebung und nimmt so die Färbung des Riffes und des Bewuchses an. Ihre Nahrung besteht aus Kleinstlebewesen von Plankton bis zu Krebsen oder Riffschwämmern, die es durch die Öffnung

auf dem Rücken einsaugt. Während eines noch ungeklärten Krebsmassensterbens muss es zu der Vereinigung, welche die Fauna Lagunas noch heute bestimmt, gekommen sein. Um den großen Körper weiterhin mit Nährstoffen versorgen zu können, verließ die Echse ihre sicheren Verstecke und begab sich in andere, offenere Regionen des Riffes. Dort muss sie in das Revier der Laguna-Rosette geraten sein. Der genauere Vorgang ist bis heute ein Mysterium, aber die Rosette griff nicht an, sondern löste ihren Haltearm vom Riff und pflanzte ihn in die Rückenmundöffnung der Echse, ihres neuen Wirtes. So kam es, das Laguna seinen gefährlichsten Bewohner bekam. Da die Rosette nun für die Nahrung der Echse sorgte, konnte sie im Laufe der Zeit sich zum schnell Schwimmer entwickeln. Die Hinterbeine wuchsen mit dem Schwanz zusammen und verdreifachten so die Muskelleistung, während die Vorderbeine sich mit der Zeit in reine Steuerflossen wandelten, deren Krallen noch heute von ihrem Ursprung zeugen. Mit den empfindlichen Sinnesorganen der Anemone ist es dieser Nutzgemeinschaft möglich Nahrung im Umkreis von mehr als vierzig Kilometern aufzuspüren. Die Geschwindigkeit der Echse bringt sie in kürzester Zeit zur Beute. Einmal im Fressrausch greifen die Fangarme nach allem das sich im Aktionsradius befindet. Dabei ist es gleich ob es sich um Fische, Boote oder Taucher handelt. Einmal im Jagdmodus kennt der, wie er mittlerweile genannt wird silberner Schrecken nur noch Beute.

Die Waljäger

Der Walfang ist mittlerweile ein Standbein der lagunischen Wirtschaft geworden. So groß, das die Vertreter der Flotte direkt in der IGLC sind. Die IGLC wiederum achtet peinlichst darauf, dass der Kristallwalbestand nicht ausgefischt wird und hat zu diesem Zweck auf einigen Schiffen Ermittler, auch teils verdeckt beschäftigt. Die Waljagd verlangt das äußerste von den Maschinen aber auch den Jägern. So kommt es, dass aus allen Gesellschaftsschichten angeheuert wird. Es gibt vom Ex-Sträfling, über gesuchte Verbrecher bis hin zu Glückssuchern und Abenteuern alle Charaktere auf einem Waljäger, der schon mal die Ausmaße eines schweren Zerstörers annehmen kann. Die Kristallwaljäger haben mittlerweile eigene Ehrenkodexe und Riten entwickelt die das Zusammenleben auf hoher See erleichtern. Ein etwas befremdlicher aber nichts desto trotz nützlicher Ritus ist der jedem Neuankömmling seine eigene Schutzmaske zuzuweisen. Diese verziert er nach der Verleihung mit seinen eigenen von ihm gewählten Zeichen. Dies geht von einfachen Symbolen, über Ornamenten bis hin zu Applikationen. Auf diese Weise erhält jedes Crewmitglied selbst unter der Maske ein Gesicht. Jeder Waljäger der etwas auf sich hält führt seine Maske stets bei sich. Sei es locker um den Hals wie eine überdimensionale Kette oder am Gürtel. Da der Kristallwal nur im Salzgürtel lebt, ist ein besonderer Schiffsaufbau von Nöten. Der Rumpf besteht aus einer Legierung welche den schleifenden und korrodierenden Eigenschaften des Salznebels, sowie einer Kollision mit einer Salzschole standhalten. Um in dem dichten Wasser noch manövrierfähig zu sein wird das Schiff überladen. Im normalen Gewässer

muss das Schiff seine Druckkammern wie bei einem Unterseeboot mit Druckluft füllen um nicht zu sinken. Die Jagd gestaltet sich darin den Wal in die äußersten Regionen zu treiben, sodass er mehr Kraft für seine Schwimmbewegung benötigt, aber gleichzeitig nicht mehr genügend Nahrung für seinen Energiehaushalt findet. Ist der Wal ausreichend geschwächt, wird er harpuniert, Halteseile werden befestigt und wie es in der Waljägersprache heißt geentert. Die Jagdmethode ist von Walfangkapitän zu Kapitän verschieden. Einige setzen auf Schnellboote um den Wal zu hetzen. Andere manövrieren ihr Schiff so geschickt, dass der Wal nicht entkommen kann, andere wiederum haben riesige Entsalzungsanlagen an Bord und bombardieren den Wal mit Süßwasser, sodass er zum Auftauchen noch mehr Kraft benötigt. Ziel aller Methoden ist es den Kristallwal enterbereit zu machen. Die erste Mannschaft versucht so viele Halteseile wie möglich anzubringen. Dabei stoßen sie mit den Sprengladungen nicht einmal durch die gesamte Haut. Deswegen wird angenommen, dass das Tier dabei keine Schmerzen empfindet. Im zweiten Schritt werden an den Halteseilen Bojen befestigt, die das spätere Absinken der Beute verhindern soll. Im dritten Schritt wird eine Giftgasladung in das Atemloch des Wales geschossen und im Inneren zu Detonation gebracht. Zur Verarbeitung wird der Kadaver aus dem Salzgürtel gezogen.

Aber auch die weiteren Arbeiten sind nicht gefahrlos. Die Oberfläche mit ihren rasiermesserscharfen Zacken hat schon so manchen Waljäger mit Glück nur ein Körperteil gekostet. Sobald die Rohstoff Gewinnung durch die auf die Walhaut aufgebrachten kleinen Fabriken beginnt sind in der Umgebung silbrige Schatten mit Tentakeln zu sehen. Der silbrige Schrecken angelockt vom Geruch des Todes wartet im Wasser und nimmt was die Jäger ihm lassen, oder was schnell gegriffen werden kann.

12. Zuri

Durchmesser	: 5124 km
Tagesdauer	: 10 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,54 Gravos
Temperatur	: - 172 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 30 Lichtminuten

Zuri ist ein Lebloser Gesteinsbrocken im All, auf dem ein findiger Unternehmer ein Abenteuerurlaubszentrum errichtet hat, welches auch regen Zuspruch aus dem ganzen Universum erlebt und ständig ausgebucht ist.

Während eines Routineeinsatzes musste eine Einheit der GSG jedoch feststellen, dass sich auf Zuri die Überreste einer uralten Kultstätte der Alten Rassen, oder gar der Alten Menschen befindet. Bei den Untersuchungen kam es zu einem Zeitunfall, der die Einheit teleportierte und in die Fänge von Vampiren, incl. ihrer Untervölker brachte. Die Einheit konnte sich aber noch so gerade eben mit der Hilfe einer schnellen Eingreiftruppe der Alten Rassen befreien. Bis heute ist diesen Vorfällen auf Zuri nicht weiter nachgegangen worden.

Was vielleicht den Touristen nicht sonderlich auffällt, aber einem geschulten Auge nicht entgeht, ist die Tatsache, dass die Wachmannschaften von Zuri doch sehr genau darauf achten, dass niemand versucht auf eigene Faust das Gelände des eigentlichen Vergnügungsparks zu verlassen und Führungen außerhalb der Biosphärenkuppel nur in Gruppen stattfinden, die ebenfalls bewacht sind. Viel stärker, als es wirklich sein müsste.

Jedoch ist dies, wie schon o. a. noch niemanden wirklich aufgefallen, denn Zuri ist und bleibt ein Ort für Urlaubswillige und Süchtige und solch ein Personenkreis achtet eher weniger auf solche Feinheiten.

13. Meera

Durchmesser	: 2861 km
Tagesdauer	: 7 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,23 Gravos
Temperatur	: - 190 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 35 Lichtminuten

Meera ist ein Lebloser Gesteinsbrocken im All, ähnlich wie Zuri.

Der Planet hat keine Atmosphäre und gilt bei den Wissenschaftlern als unerforscht und ebenso uninteressant.

Auf der südlichen Hemisphäre scheint es allerdings kleine Ansammlungen von Plasma zu geben. Diese Ansammlungen sind jedoch so winzig, dass man sie von außerhalb nicht sehen kann (Mikromillimetermaßstäbe).

Vor einigen Jahrzehnten wurde der Planet allerdings von inoffizieller Seite besucht und erkundet. Die Daten hierzu finden sich in den Geheimdatenbanken unbekannter.

Hierbei wurde festgestellt, dass es auf Meera, ähnlich wie auf Zuri, Überreste uralter Stätten der Alten Rassen oder gar der Alten Menschen gibt. Dies sind jedoch zu 99% unterirdisch angelegte Komplexe gewesen, so dass diese ihrer Entdeckung noch heute harren.

Es ist davon auszugehen, dass der Großteil dieser Stätten jedoch über die nicht bekannte Zeitspanne ihrer Existenz dem Verfall zum Opfer gefallen sind.

Schlussendlich sind hierfür die massiven Beben, die es auf Meera gibt mit für verantwortlich, die den Planeten alle paar Jahrhunderte heimsuchen und erschüttern.

Doch geht heute etwas Seltsames auf Meera vor, das ist bekannt,... so wurden von offizieller Seite in den letzten Jahren hier unbekannte Raumschiffaktivitäten gemessen, deren Ursprung bisher der Geheimhaltung unterliegt. Gerüchte besagen aber, dass die Mor'Tok' Car auf Meera ihre Hauptbasis aufgeschlagen hat.

14. Luzio

Durchmesser	: 623 km
Tagesdauer	: 6 Stunden
Atmosphäre	: keine
Anziehungskraft	: 0,09 Gravos
Temperatur	: - 201 Grad
bewohnt	: nein
bewohnbar m. Hilfe	: ja
bewohnbar o. Hilfe	: nein
Abstand zur Sonne	: 1 Lichtstunde

Luzio ist ebenfalls ein lebloser Steinbrocken und nicht größer als ein Mond. Noch nie ist jemand auf die Idee gekommen, einem so unwichtigen Ort einen Besuch abzustatten.

Treba

Viel interessanter ist Luzios viermal so großer Mond Treba, um den sich viele Sagengeschichten über Götter, Kult und Magie erzählt werden. Die beiden werden auch als Doppelmond bezeichnet.

Eine Einheit will herausgefunden haben, dass es sich bei Treba um die Traumwelt handelt, die nur durch das Hinträumen von magisch oder kultig begabten Personen erreicht werden kann. Besondere Orte auf der Traumwelt sollen die Stadt Tamalyn und der Steinwald sein.

Die Völker im Solabar-Universum

Die Völker des Sola-Systems

Die Aijnan

Mein Name ist Sorei. Ich bin eine Weise Frau der Aijnan. Warum ich über mein Volk etwas erzählen möchte? Zum einen kenne ich mein Volk besser als jeder Außenstehende, und zum anderen habe ich mir selbst die Pflicht auferlegt, die Bibliothek in Ahinjamuhr zu füllen, und sei es wenn ich selber Hand anlegen muss. Welches Thema wäre nicht absolut Perfekt um als erstes in die Sammlung der Bibliothek aufgenommen zu werden, als eine Beschreibung der Aijnan, und zwar so, wie sie in der heutigen Zeit sind. Wenn jemand etwas über die Vergangenheit der Aijnan wissen möchte, der siehe dazu in den bestimmten historischen Abhandlungen nach.

Da die Aijnan von den Galatern abstammen, ähneln sie ihnen sehr. Aijnan werden in der Regel sehr groß. Der Durchschnitt bei Männern liegt um die 1,90m bei Frauen bei 1,75m. Dass sie so groß werden, bedeutet aber nicht, dass sie auch sonderlich breit werden. In der Regel sind sie groß und schlank, jedoch nur in den seltensten Fällen dürr. Die Aijnan haben helle Haar- und Augenfarben, und ihre Haut ist ebenfalls hellhäutig. Jedoch besitzen sie außer dem Haupthaar keinerlei Körperbehaarung. Ihnen fehlt die Fähigkeit zu schwitzen, wodurch sie einen äußerst geringen Wasserhaushalt haben. Meist tragen sie die Arbeitskleidung, eine Kombination aus Hemd, Hose und Stiefel, die aus einem besonderen Stoff gefertigt werden, und die zumeist in den verschiedensten Braun- und Grautönen gehalten sind. Nicht selten sieht es dann wie eine Tarnkleidung aus. Dies ist die bevorzugte Kleidung der Aijnan, und dabei ist es vollkommen gleich ob sie ein Krieger oder ein Handwerker trägt. Sie ist einfach gemütlich, und praktisch. Weise Frauen, oder generell Frauen gehen aber immer mehr dazu über Kleider zu tragen.

Aijnan Lügen nicht. Das ist etwas, dass man immer wieder zu hören bekommt, wenn man mit ihnen zu tun hat. Das bedeutet aber nicht, dass sie nicht Lügen könnten. Die Unwahrheit zu sagen ist schlicht Unehrenhaft. Kein Aijnan wird absichtlich dieses Gebot verletzen. Ansonsten gibt es bei ihnen, wie bei jedem anderen Volk, solche und solche. Manche sind Verschlussener als andere und wieder andere Reden mehr als andere. Es herrscht dahingehend eine wunderbare Vielfalt.

Sie leben auf dem Kontinent Thrumumbahr, auf Balapur. Sie nennen ihre Stadt Ahinjamuhr und diese liegt im äußersten Osten des Kontinents. Das Land um sie herum ist äußerst karg und lebensfeindlich, denn sie leben

mitten in der Wüste. Dennoch kommen sie dort gut zurecht. Ahinjamuhr besitzt eine einzigartige Architektur. Viele Säulen, Türmchen und Verzierungen sind an den Bauwerken zu sehen, jedoch wirken sie nicht verspielt, sondern eher eckig als rund.

In Ahinjamuhr befindet sich das Herz der Aijnan. Ein Baum, der mitten in der Stadt wächst und gedeiht, und von dem es heißt, er trage den Geist der Göttin in sich. Tatsächlich steht die Stadt auf einem magischen Nexus von ungeahnter Stärke und Macht. Im Norden Thrumumbahrs, in den weiten Ebenen und Steppen, leben Aijnan, die als Vogelreiter bezeichnet werden. Sie leben nicht wie ihre Brüder und Schwestern in einer Stadt oder Siedlung, sondern ziehen als Nomaden durch die unendlichen Grasflächen des Nordens. Sie züchten dabei die eigentümlichen Laufvögel, die ihre Existenzgrundlage darstellen.

Die Aijnan glauben an die Göttin. Sie sehen in ihr das Sinnbild für Einigkeit, Liebe und Verständnis. Ein jeder Aijnan wird versuchen immer danach zu Leben, denn sie Glauben an die Unsterblichkeit der Seele und werden alles tun, um ihr Recht auf Wiedergeburt nicht zu verlieren. Dabei handelt es sich aber um die Wiedergeburt der Seele, die teilweise, oder im Ganzen, in einem neugeborenen Aijnan Gestalt annehmen kann.

Da Aijnan von den Galatern abstammen mag es verwunderlich klingen, dass es durchaus Magie und Kult bei ihnen gibt. Letztendlich können aber nur Frauen die Mächte wirken, und dann auch bei weitem nicht alle Frauen. Diese Frauen nennt man Weise Frauen und sie haben einen hohen Stellenwert bei den Aijnan, denn Männer sind nicht fähig Magie oder Kult zu wirken. Hier gibt es hier nur eine Ausnahme: Der Häuptling Elethan.

Wichtige Weise Frauen sind unter anderem Theiwia, Loseië und Sorei.

Die Aijnan werden von einem Häuptling geführt und regiert. Diesem steht ein Rat aus 13 Aijnan zur Seite, der alle sieben Jahre vom Volk neu gewählt wird. Der Rat hat lediglich nur eine beratende Funktion. Er stimmt über wichtige Entscheidungen ab und teilt diese dann dem Häuptling mit. Die letzte Entscheidung bleibt aber alleine dem Häuptling vorbehalten. Dabei muss ausdrücklich betont werden, dass der Häuptling aber in 90% alle Fälle auf die Entscheidung des Rates hört. Das Amt des Häuptlings kann nicht gewählt werden, es wird vererbt.

Jeder kann in den Rat gewählt werden, wenn er sich aufstellen lässt. Dabei ist es unerheblich ob es sich dabei um Weise Frauen, Krieger, Handwerker oder Künstler handelt. Im Rat sind alle gleich. Es gibt nur eine Ausnahme, die nicht gewählt werden dürfen: Die Behüter.

Bei den Behütern handelt es sich um eine Gruppe von 26 Aijnan, die als Garde für den Häuptling dienen. Die Behüter sind dabei nur sich selber verantwortlich, d. h. der Häuptling kann ihnen nichts befehlen. Die

obersten Behüter sind Ocireweth und Oloebeth.

Eine weitere wichtige Gruppierung sind die Läufer der Dämmerung. Sie sind deswegen erwähnenswert, weil sie die einzige militärische Einheit sind, die permanent unter Waffen stehen. Es sind 600 Männer und Frauen, die als die besten Kämpfer der Aijnan gelten, mit Ausnahme der Behüter, die eine Klasse für sich sind. Zurzeit führt Nehria die Läufer der Dämmerung an. Es mag nicht besonders beeindruckend klingen, dass nur 600 Männer und Frauen permanent unter Waffen stehen, wenn man davon ausgeht, dass es über 300.000 Aijnan gibt. Aber dann kommt die Sandwehr ins Spiel. In den Reihen der Sandwehr finden sich die Aijnan, die ihr Kriegerdasein nicht aufgeben wollen, aber durchaus auch bereit sind, alltägliche Dinge zu lernen und auszuführen. Dabei handelt es sich um Männer und Frauen, die keinen Beruf erlernen, aber den anderen bei ihren Aufgaben helfen, z. B. als bedienstete in einer Taverne, oder Gärtnergehilfe, oder gar auch nur jemand, der im Badehaus einem das Handtuch reicht.

Die Aijnan sind darüber hinweg, sich selber bekämpfen zu müssen. Dennoch haben sie interne Probleme, die man nicht verschweigen darf. Wie weiter oben beschrieben, halten die Aijnan die Ehre hoch. Es gibt aber Aijnan, die es damit nicht sehr genau nehmen. Sie wenden sich von ihrem Volk und ihrem Glauben an die Göttin ab und fristen ihr da sein irgendwo in der Wüste. Diese Aijnan werden als Schattenfreunde bezeichnet. Sie haben sich um einen Mann gescharrt, der als Schattenläufer bekannt ist, und von dem es heißt, dass er ebenfalls Magie wirken kann. Von ihm geht die derzeit größte Gefahr für den Zusammenhalt der Aijnan aus.

Die Aijnan pflegen ein freundschaftliches Verhältnis zu den Zwergen und Elben Thrumumbahrs, sowie zu den Sinar. Genau genommen sehen sich die vier Völker beinahe als eine Einheit, und die Probleme der anderen sind die Probleme aller.

Abschließend möchte ich noch eine persönliche Bemerkung anbringen: Wie es hier steht ist der heutige Stand der Dinge. Aber da sich die Aijnan erst am Anfang von etwas neuem befinden, mag, kann und wird sich mit Sicherheit einiges ändern. Alleine die Tatsache, das Ahinjamuhr ohne Probleme eine Million Einwohner fassen kann, und sie noch nicht mal zu einem Drittel bevölkert ist, lässt Raum für vielerlei Veränderungen. Aber so ist das Leben; Veränderungen bedeutet Fortschritt. In diesem Sinne verbleibe ich mit den besten Wünschen für die Zukunft.

Sorei, Führerin der Weisen Frauen und Sitzende im Rat des Baumes.

Die Drachen

Die Drachen gehören wohl zu der seltensten Existenzform im ganzen Sola-System und werden zu den Alten Völkern gezählt. Wenig nur ist über sie bekannt, aber dieses Wenige wird hier zusammengetragen.

Die Drachen können ihre echsenartige Abkunft nicht verleugnen, jedoch erinnert ihre Größe an die Dinosaurier der terranischen Frühgeschichte. Ihr Schuppenpanzer ist extrem hart und fast undurchdringlich. Die Farben hierbei können rot, blau, grün, gelb, golden, silbern, schwarz und weiß sein. Entgegen manchen Gerüchten sagt dies aber nicht zwingend auch etwas über ihre Gesinnung aus. Es gibt fliegende, wie auch landgebunden Drachen. Die fliegenden Drachen stechen durch ihre gewaltigen Schwingen hervor, die aus einer lederartigen Haut sind. Sie haben einen langen Schwanz an dessen Ende sich eine spitzenbewährte Verdickung befinden kann, die sie als Waffe nutzen können. Jedoch ist dies nicht bei allen fliegenden Exemplaren der Fall. Sie haben jedoch immer zwei krallenbewährte Füße, an stämmigen Säulenbeinen, die sie nicht nur zum laufen oder halt finden nutzen, sondern auch, um Beute zu fangen. Die landgebundenen Drachen erinnern eher an Lurche und müssen nicht zwingend Beine haben. Sind jedoch Beine vorhanden so schwankt deren Anzahl zwischen zwei und sechs Beinpaaren. Typisch für beide Arten ist der Kopf, der an einen Salamander erinnert und in denen die großen Augen ruhen, die die überaus hohe Intelligenz der Drachen nicht verleugnen kann. Das Maul ist mit scharfen und großen Zähnen ausgestattet, die selbst Skanucks mit einem Bissen zerteilen können.

Drachen sind immer der Magie und/oder des Kultes mächtig und nutzen diese arkanen Fähigkeiten auch, um ihre persönlichen Ziele durchzusetzen. Doch was sind ihre persönlichen Ziele? Es heißt, Drachen stünden für den Ausgleich des Seins in der Welt. Dabei wurden sie für diese Aufgabe von allen Göttern betraut und stehen diesen neutral gegenüber. Gute Drachen sehen die bestehende Welt als eine Art Sanduhr aus der die Lebenskraft nach unten rieselt und sie der Faktor sind, der die Uhr vor dem Ende wieder drehen kann. Böse Drachen hingegen sehen die bestehende Welt als vollkommenes Ungleichgewicht und trachten danach das Gleichgewicht herzustellen indem das Leben daraus getilgt wird. Nur ihre Gier nach Reichtümern hält sie ab, den Plan vehement zu verfolgen, da es dann auch niemanden mehr gibt, von dem sie eben die Reichtümer nehmen könnten, um ihren zu steigern.

Ein Gerücht aber ist, dass alle Drachen einen Hort haben oder ihn zumindest gerne haben würden. Anders als in vielen Mythologien kann ein Drache immenses Verlangen nach Gold und Edelsteinen haben – es ist aber bei weitem kein Muss.

Drachen leben immer allein. Noch nie wurde ein wirkliches Paar gesehen. Selbst wenn zwei Drachen in relativer Nähe leben, leben sie für sich allein. Es gibt sowohl männliche, wie auch weibliche Drachen, jedoch ist unklar, wie sie sich vermehren. Obwohl das durch die Geschlechtlichkeit auf der Hand zu liegen scheint, war es noch nie möglich Drachen beim Akt zu beobachten und so man einen findet, der bereit ist mit jemanden zu reden hält er sich bei diesem Thema geschlossen.

Drachen kommen auch heute noch auf Galat und Balapur vor. Wobei die Mehrzahl auf Balapur beheimatet ist. Auf Galat hingegen leben sie im Verborgenen und es ist heute nicht ein Fall bekannt, wo ein Drache offen seine Anwesenheit preis gibt.

Die Gesinnung der Drachen ist unterschiedlich. Sie können gut, böse oder auch neutral, regelrecht unparteiisch sein. Da dies auch nicht von der Farbe abhängt, ist es immer ein Risiko herauszufinden welcher Gesinnung ein Drache angehört, so man einen gefunden hat, denn dies kann rasch mit dem eigenen Tod enden.

Wahr hingegen ist, dass Gegenstände aus Drachenschuppen hergestellt, oder irgendwie mit Drachenblut in Verbindung gebracht oder gar getrunken immer starke übernatürliche Fähigkeiten haben oder Reaktionen bewirken, die mit anderen Mitteln kaum zu erzeugen sind. Deswegen vielleicht sind Drachen auch heute noch ein beliebtes Jagdziel und vielleicht sind manche Drachen auch nur deswegen als Böse eingestuft, weil sie sich zu oft ihrer Haut erwehren mussten – vielleicht, vielleicht aber auch nicht.

Abschließend bleibt nur zu sagen, dass das Sichten eines Drachen etwas Besonderes und so Unwahrscheinliches ist, das der Sichtende am besten gleich einen Lottoschein ausfüllen sollte. Denn ein solches Glück hat man in der Regel nur einmal im Leben.

Die Dryaden

Die Dryaden werden zu den Alten Völkern gezählt. Sie sind sehr selten und haben Galat vollständig den Rücken zugekehrt, als die Alten Völker nach Balapur übergesiedelt sind.

Dryaden sind nur in weiblicher Form bekannt und es ist ein allgemeines Rätsel, wie sie sich fortpflanzen und auch wie alt sie werden ist unbekannt. In ihrer weiblichen Form sind sie am ehesten mit Galaterinnen zu vergleichen, wenn sie auch noch einmal graziler wirken. Die Vorstellung, dass Dryaden nur in Ranken gekleidet die Wälder bewohnen und deren Wächterinnen sind ist nicht gänzlich von der Hand zu weisen, da es durchaus Berichte gibt, die das bestätigen. Jedoch ist es offenbar so, dass Dryaden in der Lage sind die eigene Gestalt zu wandeln und durchaus nicht nur in Wäldern leben. Es kann also durchaus möglich sein, einer Dryade gegenüber zu stehen und nichts davon zu merken. Andererseits heißt es, dass gerade Männer dem Charme und der Schönheit einer Dryade in ihrer natürlichen Gestalt sehr schnell erliegen und es gibt so manche Sagengeschichte in der genau das geschehen ist. Jedoch sind dies dann auch meist Geschichten über unerfüllte Liebe.

Fakt aber ist, dass sie sich als Wächterinnen der Natur sehen und am liebsten auch genau dort leben. Dabei aber sind sie immer allein, als ob die Länder in einzelne Reviere aufgeteilt seien, über die jeweils eine Dryade wacht. Somit sind sie Einzelgängerinnen. Einzig bekannt ist, dass sie sich zu rituellen Zwecken regelmäßig zusammenfinden. Rituell ist hierbei das Stichwort, denn sicher ist, dass Dryaden zumindest starke Kultisten sind.

Die Dryaden glauben nicht, sie wissen – zumindest drücken sie sich so aus, wenn man die Möglichkeit hat, eine zu fragen. Sie scheinen also eine sehr enge Bindung und Beziehung zur Göttin zu haben, die sie als die Erschafferin ihres Lebensraumes verehren.

Über interne Strukturen der Dryaden ist nichts bekannt, es ist aber zu vermuten, dass es vielleicht nicht einmal welche gibt. Obwohl es Gerüchte gibt, die besagen, dass es zumindest eine Art Rat geben muss, da es auch schon Dryaden gegeben haben soll, die für Fehlverhalten bestraft wurden.

Anderen Völkern gegenüber geben sie sich selten offen zu erkennen, außer man belästigt ihr Gebiet, da können sie zur Furie werden und es heißt, man solle sich keine Dryade zum Feinde machen. Ob sie aber in anderer Gestalt den Kontakt zu anderen Völkern suchen, ist wie bereits erwähnt, nicht sicher, aber auch nicht von der Hand zu weisen, denn wenn sie es nicht täten wird es schwierig Gründe zu finden, die z. B. zu einer Bestrafung einer Dryade führen könnten.

Die Einhörner

Die Einhörner werden zu den Alten Völkern gezählt. Sie sind nur in weiblicher Form bekannt, jedoch gilt es als sicher, dass es Einhornhengste geben muss. Es ist aber vollkommen unklar, wo diese leben. Auch wie alt Einhörner werden können, ist unbekannt. Die Gerüchte besagen aber, dass sie Äonen alt werden oder gar unsterblich sind.

Einhörner sind in ihrem Erscheinungsbild kaum von terranischen Pferden zu unterscheiden, wenn nicht das Horn auf ihrer Stirn wäre. Um dieses Horn ranken sich unendlich viele Mythen und Legenden. Sie reichen über Vermutungen, dass die Hörner Quellen von Magie und Kult seien, über ein Artefakt, das Wünsche erfüllen kann, bis hin zu einem Aphrodisiakum. Gesichert hingegen ist, dass die Einhörner ihr Horn oft beim Einsatz arkaner Kräfte nutzen, wie auch als Waffe, wenn dies wirklich notwendig sein sollte. Denn das geschieht so gut wie nie, da sie zu friedfertig und friedliebend sind.

Tatsache ist, dass sie sich als Wächterinnen der Natur sehen und am liebsten auch genau dort leben. Sie sind die Hüter und Bewahrer des Ausgleichs zwischen allem gesunden Leben und seit sie auf Erden wandeln, nehmen sie diese Aufgabe wahr. So gesehen sind sie also Mittler zwischen allem Leben, auch wenn gerade technische Zivilisationen mit dieser Art einer Bevormundung – wie sie wohl sagen würden, bzw. gesagt haben, da die modernen Völker nicht mehr mit Einhörnern verkehren und sie dort in die Welt der Sagen und Legenden eingegangen sind – nicht einverstanden sind.

Sie vollbringen ihre Berufung immer allein, als ob die Länder in einzelne Reviere aufgeteilt seien, über die jeweils ein Einhorn wacht. Sie sind sehr effektiv bei ihrer Aufgabe, da sie als eines der sehr wenigen Völker überhaupt gleichzeitig Magie und Kult beherrschen, auch wenn sie sich eher dem Kult verbunden fühlen und diesen auch öfter und nicht nur zu Verteidigungszwecken einsetzen, sondern auch, um ihre Reviere zu hegen und pflegen.

Diese Reviere liegen sowohl auf Galat, wie auch auf Balapur. Die Einhörner haben nie Galat vollständig den Rücken zugekehrt. Obwohl gesagt werden muss, dass sie auf Galat sehr viel seltener sind, als auf Balapur.

Die Einhörner glauben nicht, sie wissen – zumindest drücken sie sich so aus, wenn man die Möglichkeit hat, eine zu fragen. Sie scheinen also eine sehr enge Bindung und Beziehung zur Göttin zu haben, die sie als die Erschafferin ihres Lebensraumes verehren.

Über interne Strukturen der Einhörner ist nichts bekannt, es ist aber zu vermuten, dass es vielleicht nicht einmal welche gibt, da sie halt Einzelgänger sind. Da es aber die unbekannte Komponente der

Einhörnhengste gibt, kann es in der Hinsicht auch durchaus noch zu Überraschungen in der Forschung kommen.

Anderen Völkern gegenüber geben sie sich selten offen zu erkennen, außer man belästigt ihr Gebiet, da können sie zur Furie werden und es heißt, man solle sich kein Einhorn zum Feinde machen.

Die Elben

Die Elben zu beschreiben ist nicht einfach. Zumindest dann nicht, wenn man ein umfassendes Bild dieses Volkes wiedergeben möchte. Das Problem besteht darin, dass es so viele unterschiedliche Volksgruppen bei ihnen gibt. Anders als bei den Galatern, die letztendlich eine einzige Volksgruppe bilden und es vollkommen egal ist, wo sie leben, haben die Elben sich in ihrer Lebensweise und auch ihren Attributen ihrer Lebensumgebung oder –auffassung angepasst.

Am bekanntesten mögen die Hochelben sein oder auch die Waldelben. Sicherlich wird man in den Städten Galats auch immer wieder jene Elben finden, die die Elben selbst nur die *Verlorenen* nennen: Elben, die die traditionellen Lebenswege verlassen und sich der modernen Zeit angepasst haben. Die dort einzeln leben oder in kleinen Familien und die außer durch ihre spitzen Ohren und der ein oder anderen ungewöhnlichen Gabe kaum oder nicht mehr von Galatern oder den anderen, technisierten Völkern der Galaxis zu unterscheiden sind.

Weil es so viele unterschiedliche Volksgruppen der Elben gibt, soll ich nur ein allgemeines Bild der Elben vermitteln werden. Ein Bild, das auf die meisten, oder wenigstens viele Elben zutrifft. Ein Bild, das dem geneigten Neugierigen einen kleinen Überblick verschafft und ihn vielleicht reizen mag, sich tiefer mit den unterschiedlichen Elben zu befassen, die dann auch an anderer Stelle in ihren Besonderheiten gesondert beschrieben sind.

Die Elben im Sola-System, egal, ob sie jetzt auf Galat oder Balapur leben, sind schlank gebaut, wirken aber nicht zerbrechlich. Sie erreichen zumeist eine Körpergröße zwischen 170 und 210 cm. Ihre Haut ist hell, leicht gebräunt oder erreicht einen bronzenen Farbton, als Haarfarben sind braun bis schwarz mit Blaustichen zu finden. Sind die Haare eher hell, hat man es in der Regel mit einem Hochelben zu tun. Als Augenfarben trifft man auf blau, braun und grau, einige wenige haben auch eine grüne Augenfarbe. Besonders selten sind violette Augen. In einem solchen Fall sprechen die Elben davon, dass dieses Elbenkind von der Göttin besonders gesegnet sei.

Ein Elb wird alt. Sehr alt. Dabei kann die Lebensspanne aber immens variieren. Um es in Zahlen zu bringen: Man kann sagen, dass Elben zwischen einigen Jahrhunderten, bis auch einigen Jahrtausende alt werden können.

Früher zogen mehrere Familien als Stamm nomadisch durch die Welt, aber die allermeisten haben sich inzwischen in Dorfgemeinschaften mit 70 bis 150 Personen niedergelassen. Die Geschlechter sind gleichberechtigt und viele Arbeiten werden in kleinen Gruppen gemeinschaftlich geleistet.

Mit der Bildung der Hochelben, in einer Zeit, aus der es nur noch die Geschichten der Hochelben selbst gibt, bildeten sie aber auch städtische Gemeinschaften aus. Bildeten Reiche, Königreiche und lebten in den

ersten echten Zivilisationen auf Galat. Selbst die Zwerge geben mürrisch zu, dass die Elben schon Städte bauten, als sie noch nicht die Spitzhacke erfunden hatten.

Elben und Magie. Ja. Elben und Magie, das ist untrennbar miteinander verwoben. Jeder Elb ist wenigstens latent magisch begabt. Doch wirklich zum Tragen kommen die großen, magischen Fähigkeiten. Der Verbundenheit zum Land und der Natur, die es möglich gemacht haben, dass dieses Volk die größten Magier der Zeitgeschichte Galats hervorbrachten. Und hier ist es auch egal, ob es sich um Hochelben, Waldelben oder sonstige Elben handelte. Auf ihren Gebieten, ist das Wissen dieser Männer und Frauen unvergleichbar groß. Es steht kaum außer Zweifel, dass ihnen die Lösungen zu Geheimnissen bekannt sind, die auch die moderne Wissenschaft noch nicht gelöst hat. Dabei haben sie Möglichkeiten zur Hand, die im wahrsten Sinne des Wortes magisch sind.

Handwerk:

Auch wenn vieles in der Gemeinschaft produziert wird, so gibt es zumeist einen *Meister der Schmiede* oder *Meister des Bogenbaus*, der in dem jeweiligen Handwerk am erfahrensten ist und die anderen bei Gemeinschaftsarbeiten führt und anleitet. Er bildet auch die Gesellen aus, wenn sich jemand ganz zu dieser Arbeit hingezogen fühlt. An die mehrjährige Ausbildung schließt sich eine Zeit der Wanderschaft an, in der der junge Elb in anderen Dörfern, Sippen oder Städten seine Handwerkskunst beweist und vervollkommnet.

Dabei gelangen die elbischen Handwerker zu einer Meisterschaft, die natürlich auch durch ihre Lebenserwartung bedingt ist, die seines Gleichen sucht. Einzig in der Metallverarbeitung und Steinbearbeitung haben es die Zwerge auf einen gleichen und auch höheren Stand der Handwerkskunst gebracht.

Namen:

Neugeborene bekommen von ihren Eltern nur ihren Rufnamen. In seinem 33. Lebensjahr, zur Sommersonnenwende gibt es ein großes Fest, dass das Ende der Kindheit feiert. Zusätzlich findet auch ein Namensritual statt. Es haben sich verschiedene Rituale entwickelt, aber sie haben alle den Zweck, dass der Elb seinen *passenden* Beinamen findet. Dies kann eine Referenz an ein Ereignis seiner Kindheit sein, oder eine Vorausschau in die Zukunft. Einem Elben steht es frei, in seinem 333 Lebensjahr erneut an diesem Ritual teilzunehmen, aber nur wenige tun es.

Bei Elbenfamilien, die in größeren Städten mit anderen Rassen leben, wird dem jungen Elb häufig nur noch zu diesem Tag der Familienname zugestanden.

Meditationen der Elben:

In einigen Dorfgemeinschaften haben sich besondere Meditationstechniken entwickelt. Diese werden nur innerhalb der eigenen Dorfgemeinschaft

weitergegeben. Sollte ein Elb in eine andere Dorfgemeinschaft wechseln, so wird es dennoch die dortige als Zugezogener nicht lernen. Während der Meditationen ist der Anwender so in seinen Geist vertieft, dass nur eine körperliche Verletzung ihn vorzeitig aus der Meditation zurück ins Hier und Jetzt holen wird.

Meditation der Wachheit:

Ein Elb, der diese Technik beherrscht, wird nach einer Stunde Meditation für 24 Stunden keine Ermüdung spüren. Er kann dies durch weitere Meditationen auf bis zu fünf Tage ausdehnen.

Danach fordert der Körper jedoch einen Ausgleich für die entgangene Ruhe. Die Meditation ist auch die nächsten drei Tage nicht erfolgreich anwendbar.

Hier sollte angemerkt werden, dass Elben nicht schlafen. Trotzdem benötigen auch ihr Geist und Körper Ruhe. Des Nächts begeben sie sich deshalb in das, was sie *Traumwelt* nennen. Man kann es am besten mit den Tagträumen beschreiben, die jene Völker haben, die schlafen müssen. Doch ist es den Elben hier möglich, die Träume zu steuern.

Trotzdem gibt es dabei kein echtes Erwachen, denn wie aus einem Tagtraum heraus, können sie sofort wieder bei vollem Bewusstsein sein. Trotzdem hat das Träumen bei ihnen die gleichen Folgen, wie bei anderen der normale Schlaf.

Meditation des Essens:

Bei einer Stunde Meditation pro Tag und reichlich Flüssigkeit kann der Elb bis zu vier Wochen ohne feste Nahrung bei voller körperlicher Leistung überleben.

Auch hier ist nach Ende der Anstrengungen eine Zeit der Ruhe und des Ausgleichs nötig, um den Körper zu regenerieren.

Meditation des Zeitlichen Rückblicks:

Elben und andere langlebige Völker haben diverse Methoden entwickelt, ihre Gedächtnisse zu trainieren, allein um bei der Menge der Erinnerungen nicht irgendwann dem Wahnsinn oder einer zeitlosen Gleichgültigkeit zu verfallen.

Eine spezielle Meditation, erlaubt es dem Elben in seiner Erinnerung linear rückwärts zu schauen und sich jedes damals bewusst wahrgenommenen Details wieder gewahr zu werden. Es können keine Sprünge in der Zeit vorgenommen werden, so dass nach etwa einer Stunde meditieren ein Jahr gelebte Zeit durchlaufen wurde.

Es gibt Gerüchte, dass alte und weise Elben diese Fähigkeit dermaßen gemeistert haben, das sie durch tägliche Meditation sich einen Zeitraum von einem Jahrhundert komprimiert im Gedächtnis halten können. Allein ihr Leben auf Balapur verhindert in der Regel, dass diese Aussage wissenschaftlich überprüft werden kann.

Das Leben der Elben. Ein gutes Stichwort. Wie leben Elben. Schon hier wird es schwierig. Die Hochelben leben in städtischen Gemeinschaften

innerhalb ihrer Reiche. Die Waldelben in den tiefen Gefilden der alterslos erscheinenden Giganten. Wanderelben ziehen über die Landschaft, domestizieren nicht und leben wirklich im vollkommenen Einklang mit der Natur, denn heute leben sie hier und morgen sind sie schon wieder dort.

Entsprechend schwierig ist es, Legislative bei den Elben zu benennen. Sind es bei den Hochelben die Könige und Adligen, die ihr Volk regieren. So ist es der Sippenrat bei den Waldelben. Bei den Wanderelben zum Beispiel ist es dann der Sippenführer in Zusammenarbeit mit einem Ältestenrat.

Es soll auch Elbengemeinschaften geben, die eine Form der Urdemokratie leben, wo jede Stimme des Einzelnen gleich viel wert ist und alles gemeinschaftlich beschlossen wird.

Wo liegt der Wert der Elben, wenn man bei einem Volk überhaupt von Wert sprechen kann? Man muss es global betrachten. So die Hochelben mit ihrer Kultur, ihrer Handwerks- und Baukunst prägend gewesen sind und auch immer noch sind, zeigen die Waldelben, wie man perfekt mit der Natur zusammen und von ihr leben kann, aber auch deren Kultur, so urtümlich sie einerseits scheinen mag, ist mehr als besonders, ist sie doch ein Teil der Magie des Lebens und entsprechend voll von wunderschönen, fast schon sphärisch zu nennenden Ritualen. Und auch die Wanderelben tragen ihren Teil dazu bei, denn sie beweisen, dass es tatsächlich möglich ist, wirklich als Teil der Natur zu leben. Selbst die Verlorenen beweisen, wie anpassungsfähig die Elben sein können. Wer weiß? Vielleicht ist eines der schönsten Hochhäuser ja aus der schöpferischen Hand eines elbischen Architekten oder der letzte Schrei eines Stadtgleiters von einem Elben designt worden.

Haben die Elben Feinde? Ja, natürlich haben sie. Aber nicht aus ihrer eigenen Sicht heraus. Elben lieben den Frieden und die Ruhe und hegen keinerlei speziellen Hass gegen irgendein anderes Volk. Sollten aber ihre Reiche, ihr Land, ihr Leben bedroht sein, so verteidigen sie ihr Gut, ihre Kultur und ihre Familien bis hin zur Raserei. Nicht nur die besten Bogenschützen haben die Elben hervorgebracht, wie schon gesagt, sind sie auch hervorragende Magier und auch in der Kriegskunst Mann gegen Mann haben sie es weit gebracht.

Und auch heute gilt eindeutig, egal ob auf Galat oder Balapur: Man sollte sich genau überlegen, ob man sich einen Elben oder ein Elbenvolk zum Feind machen will.

Ansonsten sind Elben lebensfrohe Zeitgenossen, die je nach Herkunft verspielt lebensfroh, aber auch sphärisch abwesend und irgendwie deplatziert wirken. Es gibt halt alle Facetten eines Charakters unter ihnen und auch hier sei noch einmal gesagt: Trifft der Reisende auf einen Elben, der so gar nicht auf die vorgenannten Worte passen will, so soll er sich nicht wundern, denn das ist die Vielfalt der elbischen Rasse.

Die Elben von Thrumumbahr

Die Elben Thrumumbahrs unterscheiden sich von der Statur her nicht von allen anderen Elben des Sola-Systems. Sie sind zwischen 1,70 und 2 Metern groß. Sie sind von grazilem, aber muskulösem Körperbau und haben für ihr Volk charakteristisch feine, spitz zulaufende Ohren. Ihre Hautfarbe ist aber eher dunkler als sonst üblich, die Farbe der Haare ist fast durchweg schwarz. Jede andere Färbung ist etwas Besonderes. Die Haare werden von einem Großteil des Volks kurz bis sehr kurz getragen, was einfach an dem feinen Sand ihrer Lebensumgebung liegt und somit die Pflege leichter macht. Eine längere, oder gar lange Haartracht ist somit ein Ausdruck höher gesellschaftlicher Stellung, denn jener Personenkreis hat am wenigsten Kontakt mit dem Sand und kann sich die zeitintensive Pflege einfach leisten.

Gekleidet sind sie zumeist entweder in seidenen Gewändern, deren Rohstoff sie aus den Drüsen der Wüstenspinne gewinnen, oder aber in dünne Lederkleidung. Es handelt sich dabei um kurze Röcke, die sowohl die Frauen, wie auch die Männer tragen und die meist nicht weiter als bis zur Mitte der Oberschenkel reichen. Die Frauen tragen zusätzlich noch Tops, die die Brüste bedecken. Die Seidenkleidung hingegen kann auch den ganzen Körper bedecken, hier mal von dünner, bis sehr fester und dicker Qualität. Das Schuhwerk wird auch aus Stoff oder Leder hergestellt. Hier sind Sandalen oder kurze Schaftstiefel üblich.

Wenn sie bewaffnet sind, so ist dies zumeist Schwert, Dolch und natürlich Bogen. Die Waffen werden entweder bei den Zwergen erworben, oder selbst aus den Gräten gefangener Fische geschnitzt. Trotzdem sind sie von sehr hoher Qualität und extrem scharf.

Zusätzlich wird oft eine turbanähnliche Kopfbedeckung getragen, die vor der direkten Sonneneinstrahlung schützen soll.

Durch das Leben in der Wüste haben die Elben sich in so weit verändert, dass sie bis zu 14 Tage ohne einen Tropfen Wasser auskommen können und somit Reisen auch in die tiefste Wüste vornehmen können.

Sie bewohnen den Süden des Kontinents, dort aber bevorzugen sie die Küsten. Da sich hier noch optimale Lebensbedingungen finden lassen. Zum einen das Meer, das nicht nur durch den Fischreichtum eine der Nahrungsquellen schlechthin ist, sondern auch, weil hier die Häfen gebaut wurden, die die Handelsverbindungen zu den anderen Kontinenten Balapurs aufrechterhalten.

Zum anderen gibt es hier noch einige Palmwälder. Das Holz wird dringend zum Bau der Schiffe der Elben benötigt. Es verwundert nicht, dass hier auch die beiden größten Städte entstanden sind. Zethathin und Elothinath. Gewaltige Ballungszentren mit jeweils über 200.000 Einwohnern. Selbstverständlich sind hier auch die größten Häfen zu finden. Aber auch die spezielle Architektur der Elben Thrumumbahrs ist hier am besten zu bewundern.

Das Zauberwort lautet: Sandverhärtung. Diese haben die Elben perfektioniert und somit ist es ihnen möglich nicht nur Häuser, sondern ganze Paläste und gigantische Tempel in der bei dem Volk bevorzugten pyramidenförmigen oder kegelförmigen Bauform zu errichten.

Wie schon erwähnt leben sie vom Fischfang, aber auch von Ackerbau, den sie durch ausgeklügelte Bewässerungssysteme ertragreich bewirtschaften, wie auch der Jagd und natürlich der Weberei. Es ist ihnen gelungen, die wilde Wüstenspinne, die etwa zwei Handteller groß wird, zu domestizieren und aus ihren Drüsen die Seide zu gewinnen, die dafür notwendig ist. Außerdem ist es der Handel. Zum einen mit den anderen Völkern Balapurs auf deren Kontinenten, wie aber natürlich auch mit den Zwergen Thrumumbahrs, deren Handelspartner sie sind und deren Waren sie verschiffen und gleichzeitig das Gebirge und somit den Wohnort der Zwerge mit notwendigen Gütern versorgen.

Die Elben leben in Familien zusammen, die zumeist ein bis drei Generationen umfassen. Deswegen sind Städte und Dörfer auch eher von vielen kleinen Häusern denn von wenigen großen geprägt. Trotzdem gibt es insgesamt sechs Sippen, die jeweils von einem Fürsten geführt werden. Sonst unterteilt sich das Volk in Jäger, Fischer, Weber, Bauern und Handwerkern, wie auch den Soldaten.

Die Elben Thrumumbahrs glauben an die eine Göttin. Das unterscheidet sie also nicht von vielen anderen Völkern des Sola-Systems und es gibt auch keine besondere Ausprägung, die einer Erwähnung bedürfte. Ihr zu Ehren werden überall Tempel errichtet, die in den großen Städten auch gigantische Ausmaße annehmen können. Jedoch gibt es keine große berufsmäßige Priesterschaft.

Die beiden Hauptfeiertage, die auch im ganzen Volk begangen werden, sind der Beginn und das Ende der Regenzeit, die es hier im Süden und direkt an der Küste gibt und die den Kreis des Lebens symbolisieren, Aussaat und Ernte, Geburt und Tod, der Kreis der Fischwanderungen.

Wie bei den Elben üblich, sind große Teile des Volkes magisch begabt. Die Begabung wird bei ihnen aber nur zu heilerischen oder kriegerischen Zwecken genutzt. Den Beruf des Magiers gibt es in dem Sinne nicht, wie auch nicht den des Heilers. Die Magie ist so weit verbreitet, dass die Unterweisung in den Möglichkeiten dieser arkanen Macht von den Eltern an den Kindern vorgenommen wird.

Wie schon an anderer Stelle erwähnt gibt es sechs Sippen, die jeweils von einem Fürsten geführt werden. Alle Elben aber werden vom König oder der Königin regiert. Dazu untersteht ihr der Rat, der sich eben aus jenen sechs Fürsten zusammensetzt. Der Fürstentitel, wie auch die Königswürde unterliegen dem Erbrecht. Nur wenn die Königslinie erlischt wird ein Nachfolger vom Rat aus seinen Reihen erwählt. Sollte einmal eine Linie der Fürsten erlöschen, so erwählt das Volk einen neuen.

Die Führerschaft ist Weise und Gerecht. Es gibt keine Berichte, dass es je zu Aufständen oder Tyrannei gekommen wäre. Wie oft bei Elben zu beobachten leben sie miteinander in friedlicher Koexistenz.

Neben der kleinen adligen Oberschicht sind noch folgende Gilden und Zünfte zu nennen:

- Die Zunft der Fischer
- Die Gilde der Weber
- Die Gilde der Händler und Karawanenführer
- Die Bauernzunft

Diese Gilden haben hohen Einfluss und Macht im alltäglichen Leben und vieles wird von ihnen geregelt. Dies betrifft nicht nur Angelegenheit, die den direkten Bereich betreffen, sondern durchaus auch Alltägliches, wie das Zusammenleben, den Häuserbau und die Zusammensetzung der Wohnviertel in den Städten.

Urfeinde der Elben sind die Seevicya, die in ihren vollverkapselten Schiffen nicht nur die Handelsrouten auf dem Meer und die Fischerei unsicher machen, sondern auch mit Beutezügen das Land überfallen, morden, rauben und plündern. Mindestens einmal im Jahrzehnt kommt es dabei zu regelrechten Seeschlachten, Kriegen auf dem Wasser, aber auch Kämpfe an Land, die Brutal und voller Wucht durchgeführt werden. Denn hier geht es wahrlich um das Überleben des gesamten Volkes.

Mit allen anderen Völker Balapurs aber stellen sie sich neutral bis freundschaftlich, was natürlich mit dem Handel zusammenhängt.

Explizit genannt werden muss die Freundschaft mit den Zwergen Thrumumbahrs. Die beiden Völker leben miteinander und ergänzen sich perfekt, so dass außerhalb des Kontinents regelrecht von einer Symbiose zwischen Elben und Zwergen gesprochen wird. Dies geht sogar soweit, dass Liebesbeziehungen zwischen Elben und Zwergen zwar sehr selten sind, aber wenn sie vorkommen, dann sind sie beliebt und gern gesehen. Auch die Nachkommen solcher Beziehungen werden nicht als Bastarde abgetan, sondern stehen in hohem Ansehen.

Interessant ist dabei, dass ein solches Mischpaar, das sich entscheidet am Meer bei den Elben zu leben und Nachkommen hat, wirklich immer dabei ein eher den Elben ähnliches Wesen das Licht des Lebens schenkt, nur dass sich dort ein vermehrter Körperhaarwuchs abzeichnet, der sonst bei den Elben ja nicht üblich ist.

Tatsache ist in jedem Fall, dass es eine solche Freundschaft unter Elben und Zwergen nirgends im Sola-System gibt.

Ebenso verhält es sich mit den Vogelreitern, bzw. Aijnan auf Thrumumbahr und auch den Sinar. Gerade die Freundschaft zu den Vogelreitern ist nicht anders zu umschreiben, wie die zu den Zwergen. Es ist aber auch nur eine Frage der Zeit, bis die Bande zwischen den Aijnan der Stadt Ahinjamuhr, nach ihrer Jahrtausende währenden Verbannung

zurückgekehrt in ihre Heimat und den Sinar, bei diesem wahrlich kosmischen Ereignis mitgekommen, ebenso stark sein werden.

Die Fijaren

Die Fijaren erinnern ein wenig an Feen, so man einen zu Gesicht bekommt. Sie werden zwischen 1,20m und 1,40m groß. Feine, spitze Ohren zieren ihre sanft und edel geschnittenen Gesichter. Eine elbengleiche Aura geht von ihnen aus und sie sind durchweg im Geschmack vieler Völker als schön zu bezeichnen.

Ihre Haut hat einen goldenen Ton und diesen sanften Glanz strahlen sie auch als ein fließendes, sie wie eine Wolke umgebendes Licht aus.

Auf ihrem Rücken befindet sich ein gedoppeltes Flügelpaar, dass in bunten Farben schillert und dessen Farben sich je nach Lichteinfall auch ändern können. Dieses Flügelpaar ermöglicht es den Fijaren durchaus zu fliegen, langsam und ruhig, wie ein flacher Wind. Hoch hinaus aber hat man noch keinen Fijaren fliegen sehen.

Viel ist über die Fijaren nicht bekannt, da sie offen bisher nur in Albaron aufgetaucht sind. Aber sie sind hervorragende Schiffsführer und sorgen in Albaron dafür, dass Land und Stadt mit nötigen Gütern versorgt werden, weil nur sie scheinbar in der Lage sind, die entsprechenden Wege zu finden.

Sie selbst bezeichnen sich als Ureinwohner Balapurs. Womit sie das erste überhaupt bekannte und noch existierende, ureinwohnende Folk Balapurs darstellen.

Eine magische Aura umhüllt diese Wesen, wie ihr goldener Glanz. Wirklich magisch wirken hat man sie jedoch noch nicht sehen können. Vielmehr scheint es eine tiefe, naturverbundene Magie zu sein, die in ihnen wohnt. Eventuell sogar nur den Fijaren anhaftende Fähigkeiten, die weder wissenschaftlich noch arkanisch zu erklären sind.

Viele dieses Volkes scheint es nicht zu geben. Wie und wo sie eigentlich leben ist ebenso wenig bekannt. Deswegen können auch keine Rückschlüsse auf Religion oder Führung der Fijaren getroffen werden, so es so etwas bei ihnen überhaupt gibt, denn zumindest scheinen sie recht starke Einzelgänger zu sein und auf den Schiffen Albarons ist immer nur genau ein Fijare anzutreffen.

Die Fledermenschen

Die Fledermenschen sind eines der wohl wenigen eingeborenen Völker auf Balapur. Genauer gesagt wohnen sie im südlichen Teil Mitteltoraims. Fledermensch ist nicht der Name, den sie sich selbst gegeben haben. Das Wort, was sie sich für ihre eigene Rasse gegeben haben, ist für alle normalen Humanoiden schlicht unaussprechlich. Der Name leitet sich vielmehr von ihrem Äußeren ab.

Wie zu vermuten, gehen sie aufrecht auf zwei Beinen. Sie werden bis zu zwei Schritt groß. Ihre Körper sind stämmig, muskulös und fast säulenartig. Ihre Haut ist tief schwarz und wirkt ledrig. Hände, wie auch die Füße enden in klauenbewährten Fingern und Zehen, die zwar spitz und sehr hart, aber nicht scharf, sondern eher rundlich sind. Am hervorstechendsten aber ist der Kopf, denn dieser hat wirklich immense Ähnlichkeit mit denen von Fledermäusen. Zwar sind auch hier menschliche Züge vorhanden und jemand, der die Fledermenschen das erste Mal sieht, ist in der Tat fähig, sie voneinander zu unterscheiden, doch bleiben sie dadurch fremdartig. Außerdem scheint es als sicher, dass sie auch die gleichen Wahrnehmungsmöglichkeiten wie Fledermäuse haben.

Sie kleiden sich in einfach Westen und Lendenschürze aus Leder. Waffen, die sie aber nur zur Jagd benutzen sind das Blasrohr und lange Messer aus sehr hartem, dunklem Holz. Des Weiteren benutzen sie aber noch allerlei anderes Werkzeug. Damit stellen sie nicht nur die jurtenartigen Zelte ihres Dorfes her, sondern auch allerlei andere Gebrauchsgegenstände.

Die Fledermenschen leben in einer kleinen Dorfgemeinschaft mitten in den urtümlichen Wäldern Toraims. Da sie offensichtlich gerade erst das Feuer domestiziert haben, kann man sie ohne Gewissensbisse als primitives Urvolk bezeichnen. Sie halten weder Haustiere, noch pflanzen sie. Von der Hand in den Mund leben sie durch das, was der Urwald ihnen gibt. Dabei leben sie in perfektem Einklang mit der Natur und es ist nicht einfach, überhaupt auf sie zu treffen.

Wenn hier von nur einer Sippe gesprochen wird, so ist es richtig, denn es gibt nur ca. 40 von ihnen. Tatsächlich scheint irgendwas in der Evolution der Fledermenschen schief gegangen zu sein, denn es gibt nur männliche Fledermenschen und keine Frauen. Dass sie nicht ausgestorben sind, ist hingegen ein Mysterium. Wie es scheint, leben die Fledermenschen ungefähr eine Zeitspanne von ca. 50 bis 70 Jahre und sterben dann. Die anderen der Sippe übergeben den Leichnam dem Urwald und – warten. Nur Tage später kehrt ein neuer Fledermensch, der zwar nicht exakt so aussieht, wie der Verstorbene, aber doch große Ähnlichkeit hat. Aber seine Erinnerungen sind die Selben. Die Fledermenschen können also wahrlich uralt sein. Jedoch hat Zeit für sie keine Bedeutung, weswegen sich nur schwer feststellen lässt, wie lange sie es schon gibt. Aber zurück zu dem Auftauchen. Es gibt einen heiligen Ort. Eine Art von Geburtshöhle und jeder, der sie einmal hat sehen dürfen, wird bestätigen, dass dies ein Ort der Schöpfung ist, wo der Gott, wer auch immer es ist, der die Fledermenschen erschuf, dort tatsächlich präsent zu sein scheint. Dort erwachen die Fledermenschen regelrecht aus dem Fels. Schon erwachsen

und eben mit der Erinnerung all der vergangenen Zeitalter. Man könnte durchaus sagen, dass es verwunderlich ist, dass sich die Fledermenschen nie wirklich weiter entwickelt haben. Eine Begründung ist eben das Fehlen der Weibchen.

Zynisch könnte man natürlich sagen, dass bei diesem besonderen Volk von ihrem Schöpfer nie Weibchen vorgesehen waren. Doch sprechen einige Punkte dagegen. Zum einen besitzen die männlichen Fledermenschen ganz normale, männliche Fortpflanzungsorgane, die so vollkommen unnütz wären. Und zum anderen wissen die Fledermenschen in einer Art von Kollektiverinnerung, dass ihr Volk nicht vollständig ist. Dass ein Teil fehlt und dass sie sich eigentlich fortpflanzen wollen. Höchstwahrscheinlich würde die Funktion der Geburtshöhle ihr Werken einstellen, wenn es nur die Weibchen gäbe.

Noch deutlicher wird es, wenn man den Erzählungen des Schamanen der Fledermenschen lauscht. Womit wir zu ihrer Gesellschaftsstruktur kommen. Es gibt einen Häuptling, der wohl abschließende Entscheidungen trifft, wenn sich die Dorfgemeinschaft nicht einigt und eben den Schamanen. Der Schamane mag heilerisch tätig sein, aber irgendwelche mystischen Beschwörungen nimmt er nicht vor. Tatsächlich sind Kult, wie auch Magie den Fledermenschen vollkommen fremd. Nein, der Schamane ist zum einen das erste Wesen dieses Volkes und zum anderen träumt er. Und hier bekommen wir die nächsten Indizien, dass bei der Schöpfung der Fledermenschen irgendwas schief gegangen sein muss. Denn in seinen Träumen hat er Visionen von seinem Volk in großer Zahl. Dabei leben sie in einer Gemeinschaft, die auch alle anderen Völker Balapurs so leben. In diesen Träumen sieht er auch Kinder und Weibchen. Viele dieser Visionen sind auch mehr oder minder wahr geworden, solange sie nichts mit Weibchen und Kindern zu tun haben.

Die Fledermenschen sind ein durch und durch friedliches Volk und eigentlich bekommt man mit ihnen schlicht sehr schnell Mitleid mit ihnen, wenn man bemerkt, was ihnen fehlt. Aber auch Hochachtung, denn mit Demut und zugleich doch ewig wärender Hoffnung ertragen sie ihr Schicksal. Doch scheint es, dass dieses Wunder mittlerweile eingetreten und das erste Sippenweibchen unter die Fledermenschen getreten ist. Berichte von Reisenden, die auf die Fledermenschen trafen, sagen, dass es eine blonde Frau von Außerhalb gewesen ist. Zuerst, weil sie richtig gerochen hat, haben die Fledermenschen geglaubt, sie sei das erste Sippenweibchen, so sollte sie wohl nur jene sein, die die Schöpfungshöhle der Fledermenschen repariert hat und es so zur natürlichen Fortsetzung der Evolution gekommen ist.

Dass man mit ihnen kommunizieren kann, liegt an der Tatsache, dass sie ein Kauderwelsch aus der allgemeinen Sprache und Elbisch sprechen. Sie haben zwar ihre eigene Sprache, doch mit Fremden verkehren sie so, denn es gibt durchaus kleineren Tauschhandel zwischen ihnen und Elben oder Exil-Galatern, die zufällig auf die Fledermenschen treffen.

Obwohl sie nur ein kleines Volk sind, sind sie aber wegen ihres Lebens und vor allem ihres Schicksals einmal mehr ein Beweis für die Wunder, die es

auf Balapur zu entdecken gibt, wenn man nur mit offenen Augen und Ohren über das Land wandert.

Die Galater

Die Galater sind die vorherrschende Rasse auf der dritten Welt des Solasystems Galat. Die Galater sind normalen Menschen nicht unähnlich. Auffallend aber ist schon ihr wesentlich grazileres Äußere. Sie wirken feingliedriger und schlanker, dadurch auch etwas größer. Ein wenig werden sie von einer ätherischen Aura umgeben. Ihre Haut ist meist weiß, wirkt fast durchscheinend. Sonst aber sind die keine anderen Merkmale bekannt. Es gibt weibliche, wie männliche Galater und auch Augen und Haarfarben variieren. Durchschnittlich wird ein Galater 350 Jahre alt, was aber dann doch oberhalb des Durchschnitts der galaktischen Humanoiden liegt.

Die Galater sind eine High-Tech-Rasse. Haben von sich aus eine hohe Blüte der Entwicklung erreicht und ohne fremde Hilfe den Sprung zu den anderen Welten ihres Systems geschafft. Selbst die interstellare Raumfahrt könnten sie betreiben, jedoch ist die Verbundenheit zu ihrem System so groß, dass sie diesen Schritt nie gegangen sind, obwohl sogar die Schiffe dazu da sind.

Die etwa 10 Milliarden Galater bewohnen die weiten Ebenen und Berglandschaften Galats. Mal nur in kleinen Gemeinschaften, mal in riesigen Städten, wobei Jalena, die Hauptstadt Galats besonders hervorzuheben ist.

Die Galater leben von dem, was der Boden Galats ihnen schenkt. Replikatorenessen wird selten und nur im Notfall zu sich genommen. Durch die hohe Zivilisation ist Armut unter den Galatern unbekannt und alle haben einen zumindest kleinen Wohlstand für sich erreicht und Leben, wie es ihnen gefällt.

Als Religiös sind die Galater nicht zu bezeichnen. Eher das genaue Gegenteil. Gott- oder Götterglaube spielt nur noch für eine absolute Minderheit eine Rolle. Eigene Tempel der Galater sind so selten gesät, dass sie alle als besondere Bauwerke in den Touristenführern vermerkt sind.

Auch Magie ist unter den Galatern so gut wie gar nicht vorhanden. Es sind nicht einmal Einzelfälle bekannt, in denen ein Galater magisch begabt gewesen ist. Anders scheint dies bei jenen Galatern zu sein, die der Technik überdrüssig geworden sind und nach Balapur aussiedelten, um dort nach den alten Werten zu leben, die herrschten, als die Technisierung noch in den Kinderschuhen steckte. Dort gibt es einige Fälle, wo ein Galater auch magisches oder kultisches Potential an sich entdeckt hat und diese Fähigkeiten auszubauen sucht.

Die Galater leben in einer zentralen, planetenumgreifenden Demokratie. Ein Parlament, Senat und der Präsident Galats wird direkt vom Volk per einfacher Stimme und 2/3 Mehrheit gewählt. Der Sitz der Regierung ist ebenfalls Jalena.

Die Galater leben untereinander in Frieden und haben dies schon immer getan. Selbst zu der Zeit, als es noch keine planetenumgreifende Regierung gab und es auch noch Grenzen mit Herzogen und Königen gab, war das Land vereint und Konflikte oder gar Kriege sehr, sehr selten. Heute gibt es solches gar nicht mehr.

Auch nach außen hin wird dieser Sinn in den Gedanken der Galater gelebt und Galat ist ein Tiegel vieler Kulturen und Rassen des Universums geworden. Allein die Hauptstadt Jalena beweist dieses, da sie eine der größten und auch wichtigsten Handelsmetropolen in der Milchstraße ist.

Dementsprechend versuchen die Galater zu allen Völkern ein freundschaftliches Verhältnis aufzubauen und eine friedliche Koexistenz nebeneinander zu ermöglichen. Alle großen Völker der Milchstraße unterhalten diplomatische Beziehungen zu Galat. Jedoch versucht man dabei eine möglichst große Neutralität zu gewährleisten, um nicht selbst in einen der nicht seltenen Konflikte dort draußen mit hinein gezogen zu werden.

Die Goldbergzwerge

Um die Goldbergzwerge von Quintalalo, einem der beiden Monde Miranias, ranken sich viele Gerüchte und nur wenige haben einen Goldbergzwerg bisher wirklich gesehen. Jedoch ist gesichert, dass sie sich von einem normalen Zwerg in Statur und Aussehen nicht unterscheiden. Diese Informationen sind auch nur dank Tronator Beriba Bost bekannt. Seines Zeichens selbst ein Goldbergzwerg.

Die Goldbergzwerge wurden einst von Narsiv dem großen ‚entdeckt‘ und er gab ihnen den Goldenen Berg auf Quintalalo. Dies geschah nicht, weil sie noch stärker als andere Angehörige des Zwergenvolkes bei dem Anblick von Gold in Ekstase geraten, sondern weil von Natur aus in ihnen sowohl Magie, als auch Kult ausgeprägt vorhanden sind.

Wie schon erwähnt, bewohnen die Goldbergzwerge den Goldenen Berg auf Quintalalo, den nur wirklich äußerst wenige bisher überhaupt gesehen haben und dessen Position auch nicht verzeichnet ist. Dieser Berg ist den Legenden nach künstlich erschaffen worden, obwohl er vollkommen natürlich ist. Die Goldbergzwerge haben ihn aber als ihre Heimstadt genommen und leben dort mittlerweile so lange sie nur zurückdenken können. Dort wohnen und arbeiten sie in den von ihnen erschaffenen Räumen, Höhlen und Schächten. Es gibt in etwa 10.000 Goldbergzwerge.

Entgegen dem normalen Glauben der Zwerge glauben sie an die eine Göttin, die Erschafferin der Natur und Herrscherin über das Sein. Was wahrscheinlich auf ihre Verbundenheit zu Narsiv dem großen zurückzuführen ist. Aber Kultstätten, wie auch ein ausgeprägtes Feierlichkeitenbewusstsein sind nicht bekannt. Ebenso gibt es keine Priester des Glaubens. Die Zwerge glauben einfach an die Göttin und wie sie sagen ‚Damit reicht das auch‘.

Da die Goldbergzwerge von Natur aus Kult und Magie beherrschen, nutzen sie diese beiden Mächte auch gezielt, was aber meist nur Einfluss auf ihr Schaffen im Goldenen Berg betrifft und somit dem Abbau von Gold. Aber auch bei der Bearbeitung von Mithril nutzen sie diese Mächte. Sie sind sehr kunstfertig in dem bearbeiten dieses Materials und wer einmal eine Waffe oder eine Rüstung aus Mithril aus den goldbergischen Schmieden in Händen hatte, wird sie nicht so schnell wieder hergeben wollen.

Geführt wird das Volk von dem Rat der Sieben. Bestehend aus den sieben Ältesten des Volkes. In diesen Rat rückt der nächstälteste automatisch ein, sobald ein Mitglied des Rates verstirbt. Dabei ist es nicht von Belang, ob der Zwerg weiblichen oder männlichen Geschlechtes ist, auch die Stärke der magischen Fähigkeiten haben keinen Einfluss auf diese Position.

Ansonsten sind alle anderen Zwerge dort schlicht Schürfer. Es gibt zwar auch Vorarbeiter, aber diese wechseln durchaus und sie werden nur durch den Respekt der anderen zu solchen. Irgendwelche anderen Gruppen gibt es unter ihnen nicht.

Interne Probleme kennen die Goldbergzwerge nicht. Sie handeln stets nach dem Motto ‚Leben und leben lassen‘, welches so perfekt bei ihnen funktioniert, dass es nie zu wirklich echten Streitigkeiten kommt. Es gibt zwar die ein oder andere fliegende Faust nach einem herrlichen Besäufnis, sobald aber der Rausch ausgeschlafen ist, ist dieses auch schon wieder vergessen und vom Tisch.

Privat gehen die Zwerge ihren eigenen Neigungen nach, niemand bevormundet sie darin und trotzdem scheint ein recht harmonisches Zusammenleben möglich zu sein.

Durch die ziemlich perfekte Isolierung der Goldbergzwerge gibt es kaum Kontakt zur Außenwelt, was natürlich bedingt, dass es auch keine Probleme mit der Welt dort draußen gibt. Alles, was sie zum Leben brauchen ist, bzw. wächst und gedeiht innerhalb des starken Felsens ihres Berges und nur wenige haben das Bedürfnis den Berg einmal zu verlassen, geschweige denn ganz Quintalalo.

Wer aber einmal einem Goldbergzweig begegnet wird schnell seine Freundlichkeit und Aufgeschlossenheit zu schätzen lernen. Und doch sind sie harte Kämpfer, eigensinnig und sturköpfig, was sie aber zu schlagkräftigen Gegner von Feinden ihrer Freunde macht, wenn diese nicht ebenfalls Goldbergzwerge sind.

Die Goldelben

Die Goldelben sind ein auf Balapur beheimateter Elbenstamm. Sie sind zwischen 1,70 und 1,90 Schritt groß. Ihre Hautfarbe schimmert in allen möglichen Goldfacetten, woher auch ihr Name kommt. Sie haben die typischen, leicht spitzen Ohren ihres Volkes. In den zumeist klug und edel anzusehenden Gesichtern liegen strahlende Augen, die in Grün, Blau oder auch Gold oder Bernstein strahlen. Ihre Haarfarbe geht von einem dunklen Braun bis hin zu Nachtschwarz, das sogar metallische wirkende Blaustiche haben kann. Meist tragen sie es schulter- bis polang und stellenweise zu kunstvollen Zöpfen verflochten.

Die Kleidung besteht aus den Rohstoffen ihres Lebensumfeldes, ist aber immer in Grün- und Brauntöne gehalten. Sie sind Meister der Bogenschießkunst und viele von ihnen schließen das Elbonain mit Bravour ab. Sie beherrschen aber auch den perfekten Umgang mit der Natur. Egal ob sie sich in Wäldern, Wald und Wiese oder auch gebirgigen Gegenden niedergelassen haben.

Die Goldelben haben eine natürliche, fast schon adlig zu nennende Ausstrahlung. Es wirkt, als hätte jeder von ihnen eine höhere Benimmschule absolviert und dieses gepaart mit den eleganten und fließenden Bewegungen, die das elbische Volk sein eigen nennt. Hinzu kommt eine gepflegte, aber selbst für Balapurer archaisch anmutende Ausdrucksweise.

Gerüchtehalber wird gemunkelt, dass in den Adern dieser Elben kostbares, altes und weltumspannendes, adliges Blut fließt, was dadurch zum Ausdruck kommt. Hingegen ist ihre Lebensspanne für Elben eher gering und kaum einer von ihnen erreicht das fünfhundertste Lebensjahr.

Der Lebensraum der Goldelben ist letztendlich als überall auf Balapur zu benennen. Sie haben keine bevorzugten Siedlungsorte und passen sich der jeweiligen Umgebung und ihren Eigenheiten in ihrer eigenen Lebensführung an.

Jedoch bevorzugen sie trotz allem die übliche Bauweise ihrer bodengebundenen Häuser, die zumeist rund sind und Platz für alle Generationen einer Familie bieten. Wenn sie unter sich selbst Orte gründen oder schon länger bewohnen, sind es meist zwischen 20 und 30 Familien, die eine Gemeinschaft bilden.

Gerne werden sie, so sie sich von ihrer Familie lösen und frei durch die Lande ziehen oder sich auch mal allein oder kleinen Gruppen irgendwo niederlassen, auch in Dienst und Brot genommen, sei dies als Lehrer oder auch Ordonanz. Ihre natürliche Ausstrahlung lässt sie diese Aufgabe schon an Perfektion hin ausfüllen und auch sie selbst sind mit diesen Aufgaben mehr als zufrieden.

Ihr Religion ist dem bei vielen Völkern Balapurs verbreiteten Göttinnenkultes nicht unähnlich. Auch sie glauben fest an die weibliche Hand, die alles Leben erschaffen hat und dieses lenkt.

Dementsprechend ist ihr Glaube erdverbunden und die Natur liebend, Opfer egal welcher Form sind ihnen unbekannt. Als Sinnbild der Göttin verehren sie dann jeweils das weibliche Tier, der am meisten verbreitetsten Tierart an dem Ort, an dem sie sich niedergelassen haben. Der Glaube wird durch ein einfaches Priestertum ohne jedwede Hierarchie am Leben erhalten. Seltsamerweise sind die Priester aber ausschließlich männlichen Geschlechts, obwohl es keinerlei Verbot für Frauen gibt, ebenfalls Priesterin zu werden.

Die Priester nehmen sich meist im Alter von 250 einen Schüler, der die Aufgaben des Priesters nach seinem Tode übernimmt. Heilige Städten kennen die Goldelben nicht, für sie ist das ganze Land heilig und Dienste an der Göttin werden zu jeder Zeit an jedem Ort abgehalten. Feste rituelle Vorgaben gibt es in der Hinsicht nicht. Ein Göttinnendienst wirkt eher, wie eine meditative Verbindung mit der umgebenden Natur.

Magie und Kult sind bei diesem Volk durchaus vorhanden, aber meist nicht stark ausgeprägt. Besondere, magische Talente sind von ihnen vollkommen unbekannt. Zumeist sind es kultische Kräfte, die ihnen innewohnen, aber auch die Magie ist nicht als selten zu bezeichnen. Das Verhältnis liegt bei etwa sieben zu drei auf Seiten des Kultes.

Eine absolute Führung der Goldelben ist nicht bekannt. In der Familie hat der oder die Älteste das letzte Wort, welches auch immer anerkannt wird. Konflikte zwischen den Generationen sind unbekannt.

Leben sie in Familiengemeinschaften zusammen und Entscheidungen müssen getroffen werden, die die gesamte Gemeinschaft betreffen, so wird ein Rat der Ältesten abgehalten, die entscheiden. Dies aber ist keine feste Institution, sondern wird nur anberaumt, wenn dieses von Nöten ist.

Die Goldelben sind ein friedliches und auch friedliebendes Volk. Krieg ist ihnen zuwider, weswegen sie eigentlich bemüht sind sowohl mit sich selbst, als auch ihren Nachbarn in Frieden und Freundschaft auszukommen und gute Beziehungen zueinander zu führen. Krieger o. Ä. scheint es in diesem Volk nicht zu geben.

Jedoch verteidigen sie ihr Leib und Leben natürlich, sollte dieses einmal von irgendeiner Seite bedroht werden. Von ihnen aber geht eine solche Streiterei niemals als Verursacher aus. Zumindest nicht wissentlich.

Sie zählen zu den ganz alten Völkern Balapurs und werden gerne gesehen, denn sie sind schön anzusehen und anzuhören und eine Zierde. Was sie aber niemandem übel nehmen, wenn sie so gesehen werden.

Die Kaiap

Um Missverständnisse von vornherein Vorzubeugen: Kaiap sind KEINE Rasse, KEIN Volk.

Vielmehr sind sie ein Zustand. Eine der Göttin gefällige Mutation, das Kaiap den genetischen Code aller Völker des Sola-Systems in ihrem Blut vereinen und genau das macht es so einzigartig. Kaiap werden geboren, aber nicht unbedingt von Kaiap selber. Sie gehen eigentlich nur aus Verbindungen hervor, die die alten Völker betreffen. Aber es wurde auch beobachtet, dass sie ebenso von Galatern stammen können. So kann es durchaus einmal passieren, dass aus der Verbindung zweier Elben kein Elb sondern ein Kaiap entsteht. Ebenso kann dies bei Zwergen geschehen wie auch bei Galatern, sehr zum Leidwesen der Eltern. Jedoch geschieht dies so selten, dass es keine besondere Erwähnung bedarf. Kaiap können sich untereinander durchaus Fortpflanzen, denn es gibt diese Wesen in männlicher wie auch weiblicher Ausführung. Jedoch kann das Ergebnis wie bei den alten Völkern variieren. In den seltensten Fällen geht ein neuer Kaiap hervor. Meist handelt es sich eben um einen reinrassigen Elben oder Zwergen oder eben einen anderen der alten Völker, wie auch Galater, dennoch sind sie dann vollkommen reinrassig, mit allen rassenspezifischen Merkmalen. Wenn man die Überlegung weiterführt muss man unweigerlich zu dem Ergebnis kommen, dass sich Kaiap mit jedem der alten Völker fortpflanzen können. Neueste Untersuchungen haben ergeben, das Kaiap zu jedem alten Volk 100% genetisch Kompatibel sind. Wen wundert das noch.

Kaiap sind äußerst selten, siehe oben. Sie bilden untereinander niemals eine Gemeinschaft, werden nie sesshaft. Sie wandern ihr ganzes Leben lang umher auf der Suche nach Abenteuern und ganz besonders nach ‚Dingen‘. Dabei können sich diese ‚Dinge‘ sehr stark unterscheiden. Es kann damit ein Ort, eine Zeit, eine oder mehrere Personen oder auch ganz banal sich nur um einen oder meist mehrere Gegenstände handeln. Wenn man Kaiap nach diesen ‚Dingen‘ fragt die sie suchen, antworten sie zumeist mit „Dinge halt“. Sie selber wissen nicht wonach sie suchen, doch es muss eine treibende Kraft hinter ihrem Suchen stecken. Eines ist dennoch erstaunlich und durchaus erwähnenswert: Obwohl es nicht viele Kaiap gibt, kennt sie doch fast jeder. In der Regel handelt es sich dann meist nur um Geschichten, als um tatsächliche Begegnungen. Aber Kaiap kommen weit umher und einige Leben länger als andere.

Der Begriff ‚Kaiap‘ wurde aus dem Wort ‚Kinder‘ abgeleitet, was diese Wesen ziemlich gut beschreibt. So ganz nebenbei: Kaiap ist der Begriff sowohl für männliche wie auch weibliche Ausgaben dieser...dieser ...Wesen eben. Sie sind durchweg freundlich, fröhlich, gut gelaunt, lustig, aufgedreht, spaßig, neugierig, lieb und können durchaus Anhänglich sein, wenn man sich Zeit für sie nimmt.

Die meisten Leute meinen, dass diese Eigenschaften sie zu den lästigsten Wesen im Universum macht. Die Wahrheit jedoch ist, dass keine dieser Eigenschaften negativ ist. Im Gegenteil, diese Eigenschaften sind im höchsten Grade göttingefällig. Jedoch überspielen die Kaiap das höchst gekonnt. Aber viele weise Leute meinen mittlerweile, dass die Kaiap eine versteckte Offenbarung der Göttin sind. Sie glauben, dass die Göttin die Kaiap einzig zu dem Zweck erschaffen hat; um den alten Völkern einen Fingerzeig zu geben. Sie sollen sich, die anderen und vor allem das Leben nicht immer allzu ernst nehmen. Diese Theorie wird jedoch von allen Namhaften Völkerkundlern abgelehnt. Im Großen und Ganzen dürfte es nur ein Volk geben das die ganze Wahrheit kennt, die Pixies. Aber ob sie es jemals verraten werden?

Ein weiterer Grund warum es nur sehr wenige Kaiap im Vergleich zu den anderen Völkern gibt ist die Tatsache das sie keine Furcht kennen. Sie sind vollkommen Immun gegen Furcht, sei es natürliche, kultische oder magische Furcht. Zum Beispiel können sie vor einem Drachen stehen und sich für seine hübsche Augenfarbe begeistern, bevor sie verbrannt werden. Die berühmt berüchtigte Drachenangst geht an ihnen vorbei als sei sie gar nicht Existent. Oder sie können vor einem bodenlosen tiefen Abgrund stehen und sich einfach hineinstürzen, alleine, um zu erfahren, wie es denn sei, wenn man fliegt und wie wohl der Aufprall sein wird, wenn man den Boden nicht sehen kann.

Kaiap sind klein von Wuchs. Sie werden kaum größer als drei Fuß. Ein Zugeständnis an ihre Herkunft von den Zwergen.

Jedoch sind sie kleiner als Zwerge, damit ihre Anmut, ihr geschicktes Auftreten und ihre Ausstrahlung besser zur Wirkung kommen, ein Zugeständnis an die Elben. Was äußerlich sie den Elben zuzuordnen lässt, sind ihre leicht mandelförmigen Augen und ihre spitz zulaufenden Ohren, die aber spitzer und im Verhältnis länger sind als bei Elben.

Ihre feingliedrige Art und ihr stets ansprechendes äußeres ist ein weiteres Zugeständnis, diesmal an die Galater.

Kurz gesagt, sie vereinen alle Völker äußerlich in sich, innerlich sind sie vollkommen anders was die Theorie der Weisen Leute noch zu untermauern scheint.

Alle Kaiap tragen ihr Haupthaar lang und zu einem Pferdeschwanz gebunden. Und eben das ist ihr ganzer Stolz. Kein ‚Ding‘ ist ihnen so wichtig wenn es ihnen ans Haar geht. Derweil besitzen Kaiap keinerlei andere Behaarung, weder im Gesicht noch sonst wo am Körper.

Wie alt sie werden? Das ist eine Frage die nicht einfach zu beantworten ist, wenn man sie je beantworten kann. Da Kaiap ja so unsagbar neugierig und furchtlos sind, ist ihre Lebenserwartung als nicht gerade hoch einzuschätzen. Es wird angenommen, das sie irgendwo zwischen den Zwergen und Elben anzusiedeln sind, doch kaum ein Kaiap ist jemals so alt geworden, noch konnte man irgendwo lesen, wenn ein sehr alter Kaiap irgendwas erzählt. Sie altern äußerlich auch rein gar nicht. Sie sehen stets jugendlich, fast kindlich aus. Nur an der Haarfarbe kann man ungefähr

abschätzen wie alt der Kaiap vor einem sein müsste. Wenn seine Haare grau sind, dann kann man mit Sicherheit sagen, dass der Kleine die 1000 Jahre Grenze überschritten hat. Aber ansonsten ist es sehr schwer einen Kaiap auf sein Alter zu schätzen.

Sie kleiden sich mit allem was ihnen gefällt. Da kann es auch durchaus passieren, dass ein Wesen einen Halbschuh in schwarz trägt, an dem anderen Fuß einen violetten Stiefel. Die grellsten, unterschiedlichsten und geschmacklosesten Kombinationen im ganzen Sola System kann man an den Kaiap bewundern. Aber ... es steht ihnen. Kein Kaiap kann als hässlich bezeichnet werden. Im Gegenteil, sie haben etwas an sich, das, wenn man erst mal durch das nervige Drumherum gekommen ist, sie als absolut liebenswert macht.

Faustregel für Abenteurer: Wie mache ich mir einen Kaiap zum Freund?

1. Ich ignoriere ihn.
2. Ich beschimpfe ihn.
3. Ich trete ihn.
4. Ich verzweifle.

Wie mache ich mir einen Kaiap zum Feind?

1. Ich greife seinen eben neu gewonnenen Freund an.
2. Das erlebt man zumeist nicht mehr um da noch was schreiben zu müssen.

Kaiap sind treue Freunde, bis in den Tod und darüber hinaus, wenn man sie erst mal soweit bekommen hat, das geht leichter als man denkt. Aber sie sind die erbittertesten Feinde, die man sich vorstellen kann, wenn man es doch tatsächlich geschafft hat sie sich zum Feinde zu machen. Wenn es darum geht das Leben zu verteidigen, sei es das ihre oder das eines Freundes, dann greifen sie in der Regel zu ihrem ‚Cimtat‘.

Der Cimtat ist wohl der eigentümlichste Gegenstand, den es in Bezug auf Kaiap gibt. Es handelt sich dabei um einen Stab, einen Meter lang, der an einem Ende in ein Y gegabelt ist. Der Stab dient in erster Linie als Wanderstab. Jedoch kann in der Gabel ein Lederriemen angebracht werden, der aus dem einfachen Stab eine tödliche Stabschleuder macht. Auch wird er oft als Kampfstab benutzt, wobei eine kleine ausfahrbare Klinge im nicht gegabelten Ende des Cimtat für eine ebensolche tödliche Überraschung sorgt. Nicht zuletzt sorgt die eigentümliche Y-Form des Stab-Kopfes dafür, dass so manche Helden in Panik davon rennen. Denn wenn der Stab heftig geschwungen wird, erzeugt er ein unheimliches Heulen, das einem durch Mark und Bein geht. So mancher Held zahlreicher Schlachten ist vor diesem Geräusch in Panik davon gelaufen.

Da es auf der Hand liegt, dass kein Volk Kaiap in ihren Reihen duldet, werden sie für gewöhnlich ausgesetzt. Z.B. wird kein glückliches Elbenpaar einen Kaiap als Tochter oder Sohn begrüßen. Noch weniger ist zu erwarten, dass ein Zwergenehepaar ihren Kaiap-Nachwuchs als Erben einsetzen wird. Da aber auch kein göttingefälliges Volk einfach so ihren

Nachwuchs tötet, hat sich die Sitte eingebürgert, dass man die Kaiap einfach aussetzt. Im Falle der Elben und Zwerge schlicht in die Wildnis, im Falle der Galater in die Wildnis, oder in Waisenhäuser, so die Eltern in dementsprechend großen Städten leben, die sich Waisenhäuser leisten können. Bleibt nun die berechtigte Frage: Was geschieht mit den jungen Kaiap? Denn Kaiap gibt es, immerzu und an jedem Ort. Diejenigen, die in einem Waisenhaus aufwachsen, flüchten irgendwann in die Freiheit, wenn der Drang, das zu finden was sie finden müssen, überwiegt. Diejenigen, die in der Wildnis ausgesetzt werden, werden ebenfalls gefunden: von Pixies. Die Pixie nehmen sie bei sich auf und ziehen sie groß. Und das nicht aus Gutwilligkeit. So wie die Pixies, sind die Kaiap göttingefällig, und das Gleichgewicht darf nicht zerstört werden. So ziehen die Pixies die ausgesetzten Kaiap auf und entlassen sie, wenn sie alt genug dafür sind. Bevor sie den Hain verlassen, bekommen die Kaiap ein geheimnisvolles Pulver verabreicht, dass ihnen jede Erinnerung an ihre Kindheit nimmt. Das mag im ersten Moment schrecklich erscheinen, doch da Kaiap an sich nicht wirklich wissen, was sie gerade erst vor 20 Minuten in ihren Rucksack gestopft haben, kann man diese Sorge getrost vernachlässigen. Bleibt noch zu sagen, dass es Aufgrund dieser These unwillkürlich zwei Arten von Kaiap gibt: Eine Art, die sich an ihre Kindheit erinnert, wenn sie sich erinnert, und eine zweite Art, die sich eben nicht erinnern kann. Diskussionen laufen, ob es überhaupt zwei Arten gibt.

Die Mari

Die Rasse der Mari könnte man am besten als „Halbkatzen“ bezeichnen. Ihr Aussehen unterscheidet sich hauptsächlich in folgenden Punkten von dem der Menschen:

Ihre Ohren und Eckzähne sind spitz, ihre Fingernägel sind eher krallenartig, sie haben einen langen Schwanz, der ihr ganzer Stolz ist, und ihre Haut ist mit leichtem Flaum versehen, der oftmals getigert, gescheckt oder auch einfach einfarbig ist. Auch die Gesichtszüge erinnern eher an ihre vierbeinigen Verwandten.

Die Mari leben normalerweise äußerst zurückgezogen in den Wäldern Balapurs, wobei die verschiedenen Stämme verschiedene Behausungen bevorzugen: Höhlen, Baumhäuser oder einfach Hütten aus Zweigen und Ästen sind hier bekannt. Sie ernähren sich ausschließlich durch Jagdbeute und gesammelte Beeren und Früchte, benötigen in keinster Weise den Kontakt zu Menschen, Elfen oder anderen Wesen Balapurs.

Der Glauben an „Ma“, die große Katze, gab ihnen ihren Namen. Diesen Glauben kann man am ehesten mit dem der Druiden oder Schamanen vergleichen, Ma stellt im gewissen Sinne einfach die Natur dar. Doch lediglich die Weibchen der Mari besitzen die Macht des Kultes, die Männchen sind Krieger, die die Aufgabe haben, die Weibchen und Jungen zu schützen.

Alles in allem sind die Mari ein äußerst friedliches, zurückgezogenes und naturverbundenes Volk, dass man nur äußerst selten zu Gesicht bekommt, denn nur wenige von ihnen erhalten den Auftrag, den Stamm zu verlassen, um die Außenwelt auszukundschaften...

Die Nerog'nor

Die Nerog'nor waren angeblich eines der eingeborenen Völker Balapurs. Die Vermutung liegt auch nahe, da sie nur auf Balapur vorkamen und niemals auf Galat gewesen waren.

Die Nerog'nor waren ein wolfsartiges Volk. Ihr Fell war grauschwarz schattiert und soll angeblich mitunter regelrechte Muster angenommen haben. Einige wurden auch beschrieben, dass sie auf zwei Beinen wandeln und eher Humanoiden dabei glichen, jedoch ist dies über ein Volk, von dem kaum etwas bekannt ist, erst Recht nicht bestätigt.

Die Heimat der Nerog'nor war der Kontinent Toraim auf Balapur. Dort lebten sie in den tiefen, unzugänglichen Wäldern des Kontinentes in sippenartigen Verbänden. Es heißt, dass Männchen, wie Weibchen gleichen Ranges in der Kultur der Nerog'nor innehatten. Aber immer gab es einen Sippenführer, der in der Regel männlichen Geschlechtes war. Da sie reine Wildjäger waren, waren die Reviere der einzelnen Sippen entsprechend groß. In den Revieren zogen sie ihre Jungen auf. Es wird erzählt, dass sie das sehr aufmerksam und liebevoll machten und dabei keinerlei Gewalt benutzt wurde, derer sie durch ihre mächtige und kräftige Gestalt und vor allem ihres Gebisses wegen durchaus in der Lage gewesen wären.

Über eine Religion der Nerog'nor ist nichts bekannt. Dafür aber über ihre Fähigkeiten. Es gilt als sicher, dass sie hoch intelligent waren und obendrein zumindest ein paar Eigenschaften hatten, die man durchaus als magische Talente bezeichnen kann.

Es ist überliefert, dass sie sich einem fremden Gegenüber immer in einer Gestalt zeigen könnten, die dem Gegenüber als sehr angenehm erschien. Aber nicht nur das, denn Kraft ihres Geistes, war es ihnen möglich, diesen Gegenüber dazu zu bringen, freudig alles zu tun, was ein Nerog'nor wollte. Man kann dies durchaus entweder als Suggestion oder aber eine sehr hoch entwickelte Form der Hypnose bezeichnen.

An dieser Stelle muss auf die Beziehung der Nerog'nor mit den Ukra'lack eingegangen werden. Bei den Ukra'lack handelte es sich um ein wildkatzenartiges Volk, mit dem die Nerog'nor sich den Kontinent Toraim teilten. Es ist unbestreitbar, dass diese beiden Völker die Herren dort waren. Bis auf die äußerlichen Unterschiede waren sich die beiden Völker sehr ähnlich im Verhalten, aber auch ihren besonderen Fähigkeiten.

Ungezählte Jahre lebten sie friedlich und in Harmonie miteinander. Nicht einmal Revierkämpfe soll es zwischen den beiden Völkern gegeben haben, was innerhalb eines der Völker hingegen durchaus ab und an einmal vorkam.

Diese durchaus als Freundschaft zu bezeichnende Beziehung nahm jedoch ein jähes Ende als eine Naturkatastrophe den Kontinente erschütterte. Ein

Vulkan brach aus. Die Zerstörungen der Eruption waren gar nicht einmal das Ende der Beziehungen, sondern das, was der Vulkan ausschleuderte. Hierbei handelte es sich um große, basaltartige Felsen, die wie sich wie auf einem Raster platziert auf Toraim verteilten.

In der Nähe dieser Steine verloren die Nerog'nor nun ihre magischen Fähigkeiten. Es soll sogar passiert sein, dass Nerog'nor, die sich in unmittelbare Nähe der Steine begaben einfach verschwanden.

Nicht wissend, dass es den Ukra'lack genau so erging und sie also ebenfalls unter diesen folgen litten, machten die Nerog'nor die Ukra'lack für diesen Zustand verantwortlich. Was aber offensichtlich auch auf Gegenseitigkeit geschah. Jedoch sind eh alle Berichte über diese beiden Völker so alt und rar, dass sie mit höchster Vorsicht auf deren Wahrheitsgehalt und generelle Stimmigkeit betrachtet werden müssen.

Sei es, wie es sei, es kam zu einem verheerenden Krieg der beiden Völker, der beide in oder zumindest an den Rand des Unterganges trieb, denn heute ist nichts mehr über auch nur ein lebendes Exemplar der Nerog'nor bekannt. Es ist also leider davon auszugehen, dass dieses Volk heute nicht mehr auf Balapur wandelt.

Wie also die Beziehungen zu den heute auf Balapur lebenden Völkern aussehen könnte, lässt sich nicht eruieren, dass die Nerog'nor schon als ausgestorben galten, als die Alten Völker von Galat dorthin übersiedelten.

Die Netuna

Setzt dich, Wanderer und trinkt einen Met mit mir. Geschichten willst du also hören und Wissen erlangen von dem, was lebt und steht in diesen Landen? Zu hören wünschst du von den Völkern, die schon immer lebten hier auf Balapur. Dann solltest du aber wissen, dass es keine eingeborenen Völker gibt auf Balapur, da sonst die Alten Völker ihnen nicht die Lande genommen hätten, die ihre waren seit jeher und immerdar.

Du schmunzelst? Ich sehe schon, ganz unbedarft bist du nicht, in dem Wissen, das wir hier erlangt haben, seit unsere Füße diese Welt betraten und wir so mehr herausfinden konnten, als jede Beobachtung aus der Ferne es möglich machen kann. Nun, dann lausche meinen Worten.

Schon immer hat es geheißen, dass es kein eingeborenes Leben auf Balapur gab und gibt. Doch wer Augen zum sehen und Ohren zum hören hat, wird vielleicht andere Schlüsse ziehen. Schlüsse sage ich, denn Beweise wirst du nicht finden mein Freund und wenn du sie fändest, so glaube ich, dass du nie mehr in Lande kämst, wo zu berichten dir es möglich wäre.

Ich empfehle dir, gehe einmal in die Tavernen in den großen Häfen aller Küsten, setze dich und trinke einen guten Tropfen und öffne deine Ohren. Lausche! Und wenn du es vermagst Garn von Wahrheit und Erlebnis von Traum zu unterscheiden, so wirst du vielleicht folgendes aus den Geschichten heraushören und dir wird auffallen, wie sehr sich die Berichte und Geschichten ähneln – zu sehr ähneln, als das es übliches Seemannsgarn sein könnte.

Dort wirst du hören können, wie die Seeleute über ein Volk berichten, das sie selbst Netuna nennen. Und allein dieses Wort, welches in der allgemeinen Sprache unbekannt ist, ist schon ein Hinweis, dass es sich hier nicht um ein reines Hirngespinnst handeln kann. Jaja, spitze deine Ohren mehr, ich sehe die Neugier in deinen Augen leuchten. Wie sie aussehen, willst du wissen? Nun, dann lass dir sagen, dass alle, wirklich alle, die glauben Netuna gesehen zu haben, folgendes darüber zu sagen haben.

An Galater erinnern sie, wenngleich auch ein wenig kleiner, als Wesen auf zwei Beinen, mit zwei Armen, einem Leib und einem Kopf. Doch soll ihre Haut grünblau sein und das Schimmern des Meeres soll darauf liegen. Kein Haar soll sich an ihren Körpern befinden, aber sollen sie so etwas wie Flossen haben. Und zwar an ihrem Rückgrat, hinten an ihren Beinen und den Armen. Auch auf dem Kopf soll so seine Flosse sein, die wie eine Sichel aussieht und auch ihre Ohren ähneln diesen eher, als dass sie wie Ohren aussehen, die wir kennen. Sie können an Land atmen wie wir, aber auch Kiemenöffnungen sollen an ihren Hälsen sein, die sie unter Wasser leben lassen. Zwischen ihren Fingern und Zehen könntest du vielleicht feine Hautlappen finden, die ihnen das vorankommen im Wasser noch

mehr erleichtern würde. Blaues Blut soll in ihren Adern fließen. Aber die größte Besonderheit an ihnen, sollen ihre Augen sein. Denn tief wie die Meere sind sie und es heißt, dass jeder, der zu tief in diese blickt, von ihnen verschlungen wird, ihnen folgt und niemals zurückkehrt.

Von exotischer Schönheit sollen ihre Frauen und auch Männer sein. Viele Geschichten ranken sich um Liebe, die entzündet ist zwischen Frauen und Männern des Landes und diesem Volk der See. Doch niemals kam je einer zurück, der von seiner Liebe hätte berichten können.

Ob sie nackt seien, willst du wissen? Weil du sonst nicht verstehen könntest, wie man solchen Wesen verfallen könnte? Nun, mein Freund, viele andere Verführungen gibt es, als nur die, eines nackten Leibes. Lass dir dies gesagt sein. Aber doch will ich versuchen, auf deine Frage zu antworten. Es heißt, dass sie früher keine Kleidung kannten, bis jene nach Balapur kamen, die Galat verließen. Erst ab da sollen sie ihre Lenden mit einem Gespinst aus Tang des Meeres umgeben haben und doch soll es noch viele ihrer Sippen geben, die ganz auf diese spärliche Kleidung verzichten.

Wie sie leben willst du wissen? Wo ich von Sippen spreche? Eine Frage, die selbst alles Seemannsgarn aller Häfen nicht beantworten kann. Wir wissen nicht, ob sie Städte auf den Böden der Meere haben oder irgendwo auf einsamen Inseln oder gar in verzauberten Grotten und Höhlen. Aber immer wirst du hören, dass niemals einer der Netuna allein angetroffen worden ist. Das es immer drei und mehr gewesen sind, die man sah oder besser glaubte zu sehen.

Ja, glaubte zu sehen, denn es heißt auch, dass sie ihre Körper verschwimmen lassen könnten, so dass nur der Hauch einer Silhouette ihrer selbst zu erkennen sei. Aber ob dies Arkanen Mächten in ihnen zugrunde liegt oder eine einzige Fähigkeit ihres Volkes ist, vermag niemand zu sagen.

Nach Waffen fragst du nun und ob sie kriegerisch sind? Waffen und sogar Rüstungen will man bei ihnen gesehen haben. Waffen aus dem, was das Meer zu bieten hat, wie auch die Rüstungen. Aus bearbeiteten Korallen oder geschnitzten Knochen großer Fische. Ob dies die Überreste dessen sind, was sie sonst brauchen vermag aber niemand zu sagen. Denn niemand kann sagen, von welchen Früchten des Meeres sie überhaupt leben und ob sie zum Beispiel überhaupt trinken müssen.

Ob die Netuna aber aggressiv sind, kann ich nur mit einem klaren Nein beantworten. Alle Geschichten sprechen von ihrer Lieblichkeit und ihrem inneren Frieden, den sie sogar auf andere ausstrahlen können. Keine Gewalt ging je von ihnen aus, wenn sie auf einen der Völker der Lande trafen.

Natürlich aber ist das nur die eine Seite, denn wenn sie ein Schiff auf hoher See überfallen sollten, so wird von diesem wohl niemand zurückkehren, um davon zu berichten. Doch glaube ich fest daran, dass es

genug andere Gefahren auf hoher See gibt, egal ob das Wetter, Monster oder Völkerschaften, die selber dereinst hier her übersiedelten.

Wie sie nun aber organisiert sind. Ob es Führer gibt, wie diese strukturiert sind, ob es vielleicht sogar ganze Staaten und einen König der Netuna gibt, all das weiß niemand und wird vielleicht auch niemals einer erfahren. Auch nicht, ob dort die Frauen oder Männer herrschen oder beide gemeinsam. Vieles wird man vielleicht nie erfahren. Woran sie glauben, wenn die glauben. Ob sie die Arkanen Künste kennen oder sogar beherrschen, ob es wirklich Wesen des Landes gab, die zu ihnen gingen aus Liebe, wie sie wirklich gesinnt sind und wie sie über uns denken; über uns, die hier her kamen. Denn eines haben wir noch nicht gelernt: Ihre Sprache zu verstehen, die wie ein Keckern und Fiepen klingt und der unsrigen vollkommen fremd ist.

Du siehst, mein Freund, es gibt vieles zu sagen und doch ist es wenig. Mythen ranken sich um die Netuna und nichts von dem, was ich sagte, vermag ich zu beweisen. Aber wenn dich deine Füße vielleicht einmal auf eines der großen Schiffe tragen, die über die großen Weiten der Ozeane gleiten - wer weiß, vielleicht siehst du sie und siehst dann mit eigenen Augen manches bestätigt, von dem ich dir hier erzählt habe.

Deswegen sagte ich: Nutze deine Augen zum sehen und deine Ohren zum hören.

Ich danke dir für diesen Met, mein Freund!

Die Oloiten

Die Oloiten leben auf Meera, oder besser in den Schluchten, Felsrissen und Höhlen auf Meera. Ob die Oloiten über Intelligenz verfügen würden Wissenschaftler intensiv diskutieren, wenn sie einmal auf ein Exemplar dieser Rasse treffen würden. Unbestritten aber ist es, dass die Oloiten bisher auf Meera überleben konnten, sie also zumindest über Instinkt verfügen müssen. Wie gut der Ausgeprägt ist und auf was der ausgerichtet ist, das ist wiederum einen Streit wert.

Oloiten haben den seltsamen Hang Ärger anzuziehen und wirken in ihren Bewegungen etwas tollpatschig. Sollte irgendwo ein lockerer Stein auf dem Hang sein, so wird der Oloit bestimmt auf ihn treten und ins rutschen kommen. Fliegt etwas durch die Gegend, so trifft es bestimmt einen Oloiten, Ihre einzige Reaktion auf solche Dinge ist es, in die Knie zu gehen und sich mit den Tentakeln ihrer Arme an ihrer Umgebung festzukrallen. Nach einigen Sekunden richten sie sich wieder auf und prüfen was der Grund war, meistens nehmen sie es danach mit. Was passiert, wenn ein Oloit in eine technisiere Gegend kommt, bliebe abzuwarten und wäre sicher ein Experiment wert.

Ein Oloit ist ungefähr 1,50m hoch und seine Spannweite von einem Armende zum anderen beträgt 2 m. Die Farbe der Haut ist grau und passt sich fast völlig seiner felsigen Umgebung an, doch scheint sie völlig glatt und glänzend zu sein. Sie reflektiert ihn geringem Maße Licht und auch kleine Dreckpartikel gleiten einfach von ihr ab. Oloitenhaut ist extrem Temperaturbeständig und so machen ihm die Kälte auf Meera, aber auch wärmere Temperaturen keine Probleme. Oloiten haben stämmige Beine mit Kniegelenken denen der Menschen ähnlich. Ihre Füße erscheinen auf den ersten Blick wie Hufen, sind aber eher ledrige Saugnäpfen ähnlich, in deren Inneren sich kleine Greifzähne befinden, um sich damit am Boden festkrallen.

Ihre 4 armartigen Gliedmaßen entspringen auf Höhe des Brustkorbes rund um den Leib und wachsen zunächst nach oben, um dann an einem Gelenk nach unten herabzuhängen. An ihren Enden befinden sich je bis zu einem Dutzend dünner Tentakeln. Auch an ihrem Kopf wachsen etwa ein Dutzend dieser kleinen Tentakeln. Die Oloiten verfügen über ein sehr flaches Gesicht, mit zwei augenähnlichen Organen und einer kleinen Öffnung darunter, die wohl zur Nahrungsaufnahme dient. Was Oloiten aber essen konnte noch niemand beobachten. Oloiten geben keine Laute von sich, außer einem leisen Geräusch, das wohl entsteht, wenn sie ihre Tentakeln bewegen, es klingt, wie ein leises Schnarren.

Oloiten haben einen Hang zum Einzelgängertum, aber auch die einzelnen Wesen zieht es immer wieder in die Gruppen von bis zu 20 Wesen zurück,

die in kleineren Höhlen, oder unter größeren Felsvorsprüngen hausen. Dort sammeln sie ihre Funde, die meist aus kleinen Felsen und Steinchen bestehen und die sie voreinander verstecken und sich gegenseitig abjagen. Etwa 2 Mal im Jahr versammeln sich aber alle Oloiten in einer der großen Höhlen, wo sie dann zusammenstehen und gemeinsam... nichts tun. Ein Gerücht besagt, dass sie sich auf diese Weise fortpflanzen, da irgendwie mehr Oloiten die Höhle verlassen, als hineingehen, aber beobachten konnte so etwas direkt noch niemand.

Die Oricya

Bei den Oricya handelt es sich um ein widernatürlich erschaffenes Volk aus Orks und Seevicya. Höchstwahrscheinlich wurde unter zur Hilfenahme von Magie männlicher Seevicyasamen weiblichen Orks eingepflanzt, die dann die Oricya erstmalig gebären. Jedoch scheint es, als seien die Oricya ab dann selbst der Fortpflanzung fähig.

Die Oricya sind eine reine Sklavenrasse der Seevicya von Balapur. Sie dienen nur drei Zwecken:

- Als Schosshündchen für ihre Herren
- Als reine Arbeitssklaven
- Als Bauern im Krieg

Den Oricya ist es deswegen vollkommen verwehrt eine eigene Kultur oder Gesellschaftsstruktur aufzubauen. Einzig militärische Hierarchie ist ihnen bekannt, denn die Horden von Oricya werden meist nur an der Spitze von einem Seevicya kommandiert. Alle darunter liegende Ränge rekrutieren sich aus den Oricya selbst.

Körperlich gibt es natürlich Unterschiede, aber hier wird von den Seevicya gezielt aussortiert. Die Kleinsten und Schwächsten werden als Haussklaven benutzt. Die etwas stärkeren als Arbeitssklaven und nur die Stärksten, Geschicktesten, aber auch Intelligentesten werden dann zu Soldaten.

Äußerlich sehen sie tatsächlich, wie eine Mischung aus Vicya und Ork aus. Sind erheblich größer gewachsen, als Orks, haben schwarze Haut und selbst ihr Haar ist eher weiß. Die Hauer, das Gesicht insgesamt aber ist das eines Orks. So vergrößert in einem stärkeren Körper aber doch erheblich Furcht einflößender, als es bei normalen Orks der Fall ist.

Andrerseits haben sie aber nicht die Schnelligkeit und das Geschick der Vicya geerbt. Auch heißt es, dass sie nicht so brutal wie die Seevicya selbst seien, aber trotzdem von einem grausamen Sinnen angetrieben werden. Auch haben sie nicht die Intelligenz der Vicya, sind aber erheblich klüger als die Orks, jedoch nutzen sie diese Intelligenz nicht zum schaffen, sondern nur zum zerstören.

Ihren Herren gegenüber sind sie treu ergeben. Ob dies aufgrund der Erschaffung der Oricya ‚natürlich‘ entstanden ist oder ob es einfach durch die harte Hand der Seevicya in die Oricya hineingeprügelt wird, ist nicht bekannt.

Deshalb ist auch klar, dass die Oricya keinerlei eigene Ländereien besitzen, die sie bewohnen, sondern nur und ausschließlich in der Nähe der Seevicya auf ihren Schiffen zu finden sind.

Die Orks

Die Orks sind in der Regel von gedrungener, aber dabei kräftiger Gestalt. Sie gehen zumeist leicht vornüber gebeugt und werden bis zu 1,60m groß. Es gibt auch größere Orks, aber diese sind eher selten und haben dann auch meist sofort führende Positionen inne. Ein Ork ist sowohl aus elbischer, zwergischer wie auch galatischer Sicht nicht als schön, nicht einmal als hübsch zu bezeichnen. Meist haben sie faltige Gesichter, wie auch die gesamte Haut eher ledrig wirkt. Die Haut selbst ist von grünlicher Farbe, meist dunkel, fast schon bräunlich. Der Mund ist breit und wird in der Ecke von mal mehr, mal weniger ausgeprägten Hauern geziert. Die Ohren laufen oben etwas spitz zusammen, wobei die Spitze selbst leicht nach vorne zeigt. Die Nase ist breit und wirkt ein wenig platt gedrückt. Große Nasenlöcher sorgen dafür, dass ein Ork immer genug Luft bekommt. Wenn ein Ork seine Haare behält und sie nicht schert, sind sie meist schwarz und wirken verwegen und wild. Sonst hat ein Ork keine, bis nur sehr wenig Körperbehaarung.

Orks haben einen Hang zu Verzierungen. Deswegen ist es nicht weiter verwunderlich, wenn Orks über und über tätowiert sind, oder überall am Körper mit Metallschmuck durchstoehen sind.

Sie können bis zu 60 Jahre alt werden. Wobei sie dann aber aus Sicht eines Orks schon als Methusalem zu bezeichnen sind. Selbst 40 Jahre sind schon ein strammes Alter und eigentlich werden nur die Schamaninnen und Schamanen der Orks so alt. In der Regel versterben sie im Alter zwischen 20 und 30 im Kampf, durch Krankheit, oder durch Unfälle.

Alle Orks sind ausdauernd und zäh. Schwerste Arbeiten verrichten sie ohne sichtbare Mühe und ohne zu murren. Auch extreme Umweltbedingungen überstehen Orks zumeist. Sie sind nicht klug, oder weise, aber belehrsam. Was ein Ork einmal weiß, vergisst er nie wieder und das Wissen wird in der Sippe weitergegeben. Ebenso verhält es sich mit handwerklichen Fertigkeiten. Die Orks entwickeln nie selbst etwas, aber sie sind fast schon perfekt darin, schon erfundenes nachzuahmen und ihren Bedürfnissen und ihrem Können anzupassen, so dass sie es nicht nur reparieren, sondern auch nachbauen können. Auch wenn diese Ergebnisse orkischer Handwerkskunst selten auch nur noch eine Ähnlichkeit mit dem Original haben.

So sieht dann auch die Kleidung der Orks aus, die wie Lumpen aussehen, was aber täuscht, den es fehlt nur der ästhetische Aspekt, den alle anderen Völker innehaben. Die Kleidung ist schlicht derbe und strapazierfähig.

Die Orks werden in drei Gruppen eingeteilt. Die Freien, die Wilden und die Gezähmten. Dabei ist es nicht ganz richtig bei den Freien von einer Gruppe zu sprechen.

Die freien Orks sind Einzelgänger und leben für sich allein in Wäldern und leben von dem, was die Natur ihnen bietet. Sie halten Abstand von

wirklich alles und jedem und sind fast schon als scheu zu bezeichnen. Freie werden deswegen eher selten geboren, sondern werden frei, wenn sie, aus was für Gründen auch immer, die Gruppen der Wilden oder Gezähmten verlassen.

Die Wilden Orks hingegen leben in Clans und Sippen zusammen. Sie bewohnen zumeist Wälder, aber es wurden auch schon Orkstämme in Gebirgen gesehen, oder in von Zwergen verlassenen Bergwerken. Wilde Orks sind kriegerisch und blutrünstig, sie nehmen sich, was sie brauchen und dabei ist ihnen auch jedes Mittel recht.

Die gezähmten Orks sind das Gegenteil. Sie sind vollkommen friedlich und erheben die Hand, oder Waffe nur, wenn es ihnen gesagt wird. Sie unterstellen sich gern einer Führungsperson, die niemals ein anderer Ork ist. Deswegen leben sie auch meist auf dem Land der jeweiligen Herren und sind dessen Arbeitskräfte. Ihre Arbeit verrichten sie immer so gut sie nur können. Aus oben genannten Gründen werden sie deswegen häufig für schwere körperliche Arbeit eingesetzt und man sieht sie oft im Berg-, Straßen- und auch Häuserbau.

Auf Galat findet man heute nur noch gezähmte Orks. Balapur hingegen beheimatet noch immer alle drei Gruppen.

Wenn man einen Ork nach seiner Religion fragt, spricht er zumeist von dem ‚großen Etwas über mir‘. Orks machen sich wenig Gedanken woher sie kommen und aus was sie entsprungen sind. Deswegen kann man kaum von einer eigenen Religion sprechen, jedoch sehen sie in Naturkatastrophen zum Beispiel göttliches Wirken, so dass bei ihnen Rituale durchaus die Regel sind. Sei es um das Wetter zu besänftigen, den Kriegsgeist zu wecken, oder die Fruchtbarkeit zu steigern. Wobei letzteres kaum nötig wäre, denn Orks sind das fruchtbarste Volk im ganzen Solasystem und gäbe es unter ihnen nicht eine ausgeprägte natürliche Selektion in Rankämpfen, würden sie alles Land schnell regelrecht überfluten.

Magie und Kult sind den Orks als einziges der Alten Völker vollkommen fremd. Sie behaupten zwar, dass der jeweilige Stammesschamane magisch, oder besser ausgedrückt kultisch wäre, aber bei genauerer Betrachtung kann man das Können eines orkischen Schamanen eher als alchemistische Spielerei bezeichnen. Interessanterweise kann aber bei den Orks auch eine Frau Schamanin werden, was bei der Rolle des Chefs hingegen vollkommen unmöglich zu sein scheint und so auch noch nie gesehen, oder davon auch nur berichtet wurde.

Geführt wird jeder Clan, bzw. Sippe vom Chef. Dies ist immer der größte und stärkste Ork in der jeweiligen Gruppe. Es verwundert deswegen wenig, dass diese Führungsrolle sehr oft wechselt. Der Chef führt die Orks in den Kampf oder an die Arbeitsstelle und trifft alle Entscheidungen, die schnell getroffen werden müssen.

Dann aber gibt es noch den Schamanen. Er selbst gibt zwar keine Befehle, aber allein durch den Respekt aller Orks, auch der Chefs, vor einem

Schamanen verschließen sie nie ihre Ohren vor dem, was er zu sagen hat. Weitreichende Entscheidungen werden deshalb letztendlich von ihm getroffen. Dies sind meistens ein Ja oder Nein zu einem Krieg, Überfall, neuen Wohnort, oder das sich einem neuen Gutsherren anbieten.

Wichtig hierbei ist, dass Orks sehr leicht zu beeinflussen sind. Wer nur mit klug wirkender Stimme zu sprechen vermag, hat eine ganze Orksippe schnell auf seine Seite gezogen, was auch meist den Schamanen betrifft. Deswegen waren und sind Orks auch heute wirklich überall zu finden und werden nicht selten als Hilfsvolk regelrecht missbraucht. Sei es zum Guten, wie auch Schlechten. Ihre Taten werden in keinen, außer ihren eigenen Liedern besungen und das obwohl sie immer die meisten Opfer in jeder Auseinandersetzung zu tragen hatten.

Innerhalb der Orks gibt es also eigentlich nur wenige, dafür aber ausgeprägte Muster. Der Schamane ist unantastbar und der Stärkste ist der Chef. Dadurch haben die Orks innerhalb einer Sippe keinerlei Probleme miteinander, denn für sie ist das das normale Leben.

Bei anderen Sippen sieht das schon anders aus, denn jede Sippe ist sich bei den Wilden spinnefeind und Sippenkriege sind an der Tagesordnung. Jedoch werden einzeln aufgegriffene Orks in die bestehende Gemeinschaft integriert, auch wenn sie dort ganz unten anfangen müssen.

Bei den Gezähmten sieht es ein bisschen anders aus, denn diese gehen anderen Orksippen schlicht aus dem Weg. Nimmt ein Herr einer Orksippe einen einzelnen Ork in seinen Dienst auf, so wird dieser aber auch wie bei den Wilden in den Stamm aufgenommen.

Entsprechend leicht ist es zu klassifizieren, wie die einzelnen Orkgruppen den anderen Völkern des Solasystem gegenüber stehen.

Die Freien gehen ihnen aus dem Weg. Die Wilden sehen sie als echte Futterquelle... so lange sie stark genug sind, um einen Überfall zu wagen und bei den Gezähmten ist jedes andere Volk in Ordnung, sobald es eine Arbeit zu bieten hat. Wobei sich die Entlohnung nicht selten auf Essen und Lager beschränkt, wobei den Gezähmten dieses aber offenbar ausreicht, denn auch diese sind mit ihrem Leben ganz offensichtlich zufrieden.

Die Orks sind also ein Volk, das überall zu finden ist und eigentlich ein hohes Maß an Neutralität hat... denn es ist auf jeder Seite zu finden und auch charakterlich übernehmen sie jede nur erdenkbare Facette des normalen Lebens.

Die Pixies

Die Pixies sind eines der wirklich besonderen Völker des Sola-Systems. Moderne Wissenschaftler würden sogar Probleme damit haben, sie als Volk zu bezeichnen, da sie bei genauerer Betrachtung wie eine künstlich erschaffene Lebensform wirken. Jedoch leben die Pixies grad heute sehr zurückgezogen und kein Wissenschaftler eines modernen Volkes hat somit die Möglichkeit Forschungen über die Pixies anzustellen, wobei eh mehr als fraglich wäre, ob sie dies überhaupt zulassen würden.

Wie alle Alten Völker kommen auch die Pixies ursprünglich von Galat und sind vor ein paar tausend Jahren nach Balapur übergesiedelt. Stimmen sprechen zwar davon, dass noch ein paar auf Galat leben würden, aber es ist eher davon auszugehen, dass sie Galat nur besuchen und anschließend auf die Nachbarwelt zurückkehren. Ein Rätsel bleibt hierbei allerdings, wie sie die Reise vollziehen, denn noch nie hat eine der Optiken in den Linienshuttels ein Pixie aufzeichnen können.

Pixies sind zwischen sieben und zehn Zentimetern groß und haben dabei eine humanoide Körperform. Auf ihrem Rücken befinden sich ein paar schillernde Doppelflügel, wie sie z. B. auch Libellen haben. Pixies können damit schnell und auch wendig fliegen. Eine Pixie zu fangen, ist eine der schwersten Übungen eines jeden Jägers, da auch ihre Reflexe in der Regel weit höher sind als die ihrer wesentlich größeren Körperformverwandten. Nur weibliche Proportionen sind bei ihnen bekannt, so dass in der Welt draußen davon ausgegangen wird, dass nur weibliche Pixies Kontakt mit der Außenwelt aufnehmen dürfen. Richtig hingegen ist, dass es wirklich nur weibliche Pixies gibt. Pixies werden nicht geboren, sie entstehen. Diese Tatsache ist aber nur den Pixies bekannt. Die sich als direkte Schöpfung der Göttin betrachten. Eine Ballung wilden Manas, fokussiert sich an einem heiligen, kultischen Ort und aus einem Schauer, der sternschnuppengleich zu Boden rieselt, entfliegt kurz bevor er den Boden berühren würde eine neue Pixie.

Auch beim Lebensalter der Pixies muss zwischen Mythos und Wahrheit unterschieden werden. Die Völker, egal ob Galater oder Alte Völker glauben, dass sie sehr, sehr alt werden, älter noch als Drachen oder sogar wirklich unsterblich sind. Wahr ist, dass Pixies genau so vergehen, wie sie geboren werden. In einem Schauer kultischer Kräfte gepaart mit göttinnengleichem Wirken. Ihre Lebenszeit auf Erden kann durchaus einhunderttausend Jahre betragen. Normal aber sind vierzig- bis fünfzigtausend Jahre.

Was dafür sorgt, dass Pixies eine scheinbare Unsterblichkeit besitzen, ist die Tatsache, dass ihr Bewusstsein bei der Auflösung nicht vergeht, sondern in ein neu entstandenes Pixie übergeht. Die Pixies bezeichnen sich selbst als die Bewahrer des Wissens. Und tatsächlich gehen ihre Erinnerungen bis zum jüngsten Tag hin zurück. Jedoch halten sie darüber

Stillschweigen und kein Pixie wird ohne Grund über Geschehnisse der tiefsten Vergangenheit reden.

Der Lebensraum der Pixies ist in der Regel der Wald. Sie können sich zwar in jeder klimatischen Zone aufhalten. Jedoch fühlen sie sich dort einfach am wohlsten. Kleidung ist ihnen in ihrer natürlichen Umgebung vollkommen fremd, da sie sie einfach nicht brauchen, weil sie körperlich gegen sämtliche klimatischen Extrembedingungen resistent und geschlechtliche Merkmale eher auf die Göttin zurück zu führen sind, als das sie eine wirkliche Bedeutung haben. Nur wenn sie Kontakt mit anderen Völkern haben kleiden sie sich. Dann immer in Felle oder Leder von Wesen ihrer Umgebung, die gestorben sind und somit ihre natürliche Bekleidung nicht mehr benötigen.

Es gibt genau eine Million Pixies. Immer und zu jedem Zeitpunkt, keines mehr, keines weniger. Sie leben in sippenähnlichen Gemeinschaften zusammen, die eigentlich nie mehr als zwei- bis dreihundert Einzelwesen umfasst. Ihre innere Ordnung ist schwer zu beschreiben, denn eigentlich haben sie gar keine, denn jeder kennt letztendlich jeden und das seit Urzeiten. Jedoch übernehmen sie gerne die grade aktuellen Regierungsformen, der Völker in ihrer Nachbarschaft. So kann es durchaus geschehen, auch mal eine Fürstin oder gar Königin der Pixies zu treffen. Jedoch geschieht dies aus reinem Spieltrieb dieser Wesen heraus und schon morgen kann eine andere Pixie die Königin sein.

Pixies sind extrem friedlebig und friedliebend und lieben das Leben über alles. Sie betrauern jeden unnatürlichen Tod und weinen um das dahingegangene Leben, das vor seiner Zeit genommen wurde. Deswegen leben sie hauptsächlich von Früchten, Körnern und vor allem Nüssen. Essen und trinken müssen Pixies also, auch wenn sie sich nicht vermehren können, so sind sie in der Hinsicht wie jedes andere, lebende Wesen. Sie selbst sehen sich als Vertreterinnen der Göttin auf Erden und versuchen in ihrem Namen zu handeln und ihren Willen zu verwirklichen. Dies geschieht auf die lebenswürdige, manchmal nervige Art und Weise, wie sie Pixies nun einmal innehaben und es ist auch nicht von der Hand zu weisen, dass die Göttin dies auch so wünscht. Dazu hat die Göttin ab dem ersten Moment ihrer Existenz diese kleinen, bezaubernden Wesen mit einer kultischen Macht ausgestattet, die ihresgleichen suchen muss. Doch nutzen die Pixies ihrer Kräfte nur, wenn es nicht anders geht und wirkliches Übel nicht mehr durch konventionelle Mittel abgehalten werden kann.

Eine Pixie zum Freund zu haben ist also etwas sehr besonderes und vor allem seltenes, allein der Kontakt zu ihnen ist bedeutsam. Leider wird dies den anderen Völkern wenig bewusst. Vielleicht aber ist dies auch gut so...

Die Rattlinge

Ich wurde gebeten, etwas über Rattlinge zu verfassen. Das mag wohl daran liegen, dass ich diesem Volk angehöre, auch wenn es ganz und gar nicht in meiner Absicht lag. Wie auch immer, ich hoffe, dass meine Zusammenfassung anderen, die jemals mit Rattlingen zu tun haben, helfen werden am Leben zu bleiben.

Snikch, Rattling wider Willen

Rattlinge sind humanoide Ratten. Dementsprechend ist auch ihr Aussehen. Sie werden in der Regel ca. 1,60m groß, wobei sie dabei nicht gänzlich Aufrecht gehen oder stehen. Stets weisen sie eine leicht gebeugte Haltung auf. Die Fellfarbe kann, wie bei normalen Ratten, variieren; von Grau über schmutziges Braun bis hin zu Schwarz ist alles vertreten. Vereinzelt gibt es auch welche, die ein weißes Fell und rote Augen haben; Albinos. Wo ich gerade bei der Augenfarbe bin: Gelb und Rot herrscht da vor. Sie kleiden sich zumeist in grobe, dunkle Stoffe. Roben und Umhänge sind nicht selten anzutreffen, am liebsten mit Kapuzen versehen, die sie sich tief ins Gesicht ziehen können, um so einer Entdeckung zu entgehen und um ihre lichtempfindlichen Augen zu schützen. Sie tragen gerne Rüstungsteile aus Leder, aber auch gegen Stahl sind sie nicht abgeneigt, wenn sie es bekommen können. An Waffen benutzen sie alles, was auch nur entfernt danach aussieht, anderen Schaden zuzufügen. Die typische Waffe für Rattlinge sind Unterarmklingen.

Ich habe einmal einen Satz aufgeschnappt, der die Gesellschaft der Rattlinge mehr als passend beschreibt: Rattlinge leben in einer durch Meuchelmord gemäßigten Tyrannei.

Rattlinge sind hinterhältige, fiese und gemeine Kreaturen. Außerdem sind sie feige, wenn sie nicht mindestens 10 zu 1 in der Überzahl sind.

Dennoch muss auch gesagt werden, dass sie sehr geschickt sind, wenn es darum geht Waffen, oder andere fiese Dinge zu erfinden und herzustellen.

Da Rattlinge das Licht scheuen, leben sie unter der Erde. Dabei ist es vollkommen egal, ob das unter einem Berg, oder unter einer Steppe, oder unter einem Waldland ist. Hauptsache ist, dass sie ein vorhandenes Tunnelsystem übernehmen können. Rattlinge sind nicht gerade für ihren Fleiß bekannt, weswegen sie am liebsten vorhandene Tunnel und Höhlen in Besitz nehmen. Wenn sie dabei die vorherigen Bewohner töten oder vertreiben müssen, ist ihnen das mehr als Recht.

Rattlinge verehren Die große Ratte. Ob das eine Gottheit oder ein Dämon ist, ist mir nicht bekannt. Die religiösen Vertreter dieser Gottheit sind die Seher. Diesen steht ein Rattling vor, der Prophet oder Oberseher, wenn man will. Sie behaupten von sich, dass sie das Wort der großen Ratte

verbreiten, was eigentlich nur dazu führt, dass es Mord und Totschlag gibt. Aber gut möglich das genau das die Gottheit auch sagt und will. Tatsache ist jedoch, dass die Seher durchaus Fähigkeiten besitzen, Übernatürliches anzustellen. Das Übelste was die Seher können, in meinen Augen, ist die Herstellung von Krankheiten und Seuchen. Mit den Exkrementen von Rattlingen und vielen anderen Wesen experimentieren sie so lange herum, bis sie einen Krankheitserreger gezüchtet haben und testen ihn dann an Gefangenen. Muss ich erwähnen, dass alle Rattlinge wegen dieser Angelegenheit Immun gegen alle Arten von Krankheiten sind? Hiermit habe ich es erwähnt.

Mit Magie können Rattlinge nichts anfangen, weil sie sie schlicht nicht beherrschen können. Was aber nicht bedeutet, dass sie sie Grundlegend ablehnen. Verbündete, die magisch begabt sind, werden bei gleicher Eignung stets bevorzugt behandelt.

Rattlinge werden von der Großratte geführt, die sich zumeist selbst als König sieht und auch so angesprochen werden will. Jedoch hat es der König schwer, denn Rattlinge sind abergläubisch und so haben die Seher und vor allem der Prophet einen sehr hohen Stellenwert. Jetzt mag es wahrlich nicht überraschen, dass die beiden Gruppierungen, die weltliche und die geistliche, unentwegt versuchen, sich gegenseitig auszustechen. Dabei wird es nicht gerne gesehen, wenn ein Seher gemeuchelt wird oder das man kurzerhand den König ausschaltet. Die Seher werden von den Grauen Wächtern beschützt, und der König hat seine eigene Leibgarde. Es ist aber durchaus normal und erlaubt, wenn man Verbündete oder nahe stehende Vertraute des anderen aus dem Weg räumt. So passiert es ständig und die Hierarchie, wer vor wem steht, ändert sich so schnell, dass sich niemand die Mühe macht das einmal festzuhalten.

Zusammenfassend kann man sagen, dass die wichtigsten Gruppierungen die Seher/ der Prophet und die Grauen Wächter sind. Der König ist zwar auch wichtig, aber stirbt meist recht schnell in einer Schlacht gegen ihre zahlreichen Feinde. Übrigens ist das auch die einzige, legale Art, wie man den König absetzen darf. Ich weiß, legal und Rattlinge, das beißt sich, aber dahingehend sind sie streng.

Da Rattlinge ständig gegen sich selber intrigieren, bespitzeln, aushorchen und töten, überrascht es nicht, dass sie einen Haufen interne Probleme haben, die wohl nie gelöst werden können.

Rattlinge verbünden sich gerne mit anderen, die sich mit ihnen verbünden wollen. Es liegt auf der Hand, dass das sicher nicht freundliche Völker jemals tun würden.

Ob es Orks sind oder auch Vicya, sie sind nicht wählerisch mit ihren Verbündeten. Hauptsache sie haben jemand gefunden, den sie hintergehen und betrügen können, wenn sie nicht mehr gebraucht werden.

Die Schindemee

Höre Reisender, denn was ich dir zu sagen habe, wirst du nicht glauben wollen, nicht glauben können, doch ist es war, was ich sage. Bei dem Bier in meiner Hand. Wenn du Seemannsgarn vernehmen willst, dann sollst du es hören und ich werde dir von etwas erzählen, was du weder je gesehen, noch von dem du je gehört hast. Ich will dir erzählen von den Schindemee.

Solltest du je einen Schindemee sehen, so wirst du es gar nicht bemerken, denn fliegst du über ihn hinweg, so glaubst du unter dir in den Weiten des Ozeans nur eines zu sehen: Eine kleine Insel, die vielleicht die Spitze eines Vulkanes ist.

Wenn du auf einem Schindemee stehst, so wirst du glauben, auf einem seltsamen Eiland zu stehen, überkrustet von unzähligen Schnecken und doch das Gefühl haben, der Boden unter dir ist weich, wie das Gras einer Frühlingswiese. Solltest du aber die Möglichkeit haben, ein Schindemee von allen Seiten zu sehen, so würdest du feststellen, dass es aussieht wie zwei Kegel, die an ihren spitzen zusammen gewachsen sind. Jeder Kegel wird bis zu 75 Meter lang und der Durchmesser der Kegelbasis beträgt bis zu 20 Meter.

Sinnesorgane wirst du nicht erkennen, denn überall an seinem Leib sind diese Schneckenkrusten, die ihn wie einen Panzer überziehen und so die reine Form vor dem Auge des Betrachters verschwimmen lassen. Aber doch sind sie da, denn das Schindemee atmet, fühlt und scheidet aus. Doch gerade zu Letzterem später.

Wer wirklich versucht, diese Schneckenhäuser zu entfernen, wird bald auf eine ledrige, graublaue Haut treffen, wie sie bei Dickhäutern der Meere durchaus nicht unüblich ist.

Wie aber mag sich so ein Gigant ernähren. Nun, mein Freund, viele sagen, dass die Sonne eine große Rolle spielt, denn die Schindemee schwimmen immer der Sonne nach und doch können sie sie niemals erreichen. Wenn die Sonne untergeht und es Nacht wird, verhaaren die Schindemee, kommen an die Wasseroberfläche und liegen wie eine Insel im Meer, mit einem Kegelboden nach oben.

Steigt die Sonne wieder, beginnt das Leben in ihnen und sie folgen dem Lauf. Dabei bedienen sie sich einer ungewöhnlichen Technik, denn durch feine Öffnungen saugen sie ‚vorne‘ Wasser am Kegelboden ein, komprimieren es in ihrer Körpermitte und stoßen es hinten wieder aus. Dabei können sie diesen Antrieb auch umkehren, denn Stürme in der Nacht drehen ein Schindemee durchaus einmal.

Natürlich saugen sie dabei Unmengen kleinster Lebewesen in sich ein und ob die hinten wieder alle rauskommen – wer weiß? Aber das ist es, wie ich glaube, wovon sie sich ernähren.

Von ihrem Liebesspiel willst du etwas erfahren? Ich fürchte, da muss ich dich enttäuschen, denn wie es scheint, haben diese Giganten keine Geschlechter. Einige behaupten, dass sie sich nach einem langen Leben, das viel größer ist, als das aller Sterblichen und Jahrtausende zählt, sich in der Mitte teilen, das alte Schindemee so verstirbt, aber zwei Neue dadurch entstehen, die sich dann daran machen, wieder zu zwei Kegeln auszuwachsen.

Und doch gibt es auch eine zweite Sichtweise ihrer Vermehrung. Der Stoffwechsel der Schindemee ist langsam. So langsam, dass sie nur einmal in einem Jahrzehnt ausscheiden. Dabei spaltet sich die Hülle des Schindemee ab, als sei er ein gigantischer Schmetterling. Diese Ausscheidungspuppe sinkt zum Grund des Meeres und wirkt oft dabei, wie eine Doppelhelix. Diese Ausscheidung ist fortan nicht nur der Grundstock neuen Lebens am Meeresboden, nein, es heißt auch, dass nach vielen Jahrhunderten ein neues Schindemee daraus erwachsen würde, sich abspaltet und dann seinen Zug immer der Sonne nach beginnen würde.

Jetzt habe ich dir alles gesagt, was es wissenswertes über die Schindemee zu sagen gibt und doch gibt es noch ein kleines Mysterium, denn es gibt einige, die behaupten, das Schindemee sei intelligent. Doch wie sich diese zeigt, vermag niemand zu sagen. Wie auch? Denn wie reagiert ein Gehirn, das so groß ist, wie ein Einfamilienhaus. Wie schnell ist der Gedanke eines Lebens, für das die Lebensspanne eines Menschen nur einen Atemzug lang währt?

Und doch ist es erstaunlich, dass das Schindemee immer da zu finden ist, wo das Leben im Meer zu kippen oder gar unter zu gehen droht. Ganz so, als sei es ein Hüter des Ozeans hinterlässt es offenbar eine Aura der Üppigkeit. Wo Seepflanzen sprießen und die Fauna des Meeres sich explosionsartig wieder zu vermehren beginnt. Denn das das mit dem Schindemee zusammenhängt, liegt auf der Hand, denn sobald das Schindemee diese Region verlässt, hinterlässt es blühende Seelandschaften, die sich fortan wieder normal entwickeln.

Trotzdem ziehen die Schwimmenden Inseln der Meere keine Spur des Lebens hinter sich her. Ganz so, als könnten sie es steuern. Und ist das nicht irgendwie ein Zeichen für deren Intelligenz.

Eines aber scheint sicher: Jemand sollte einmal das Wasser, was das Schindemee bei seiner Art des Schwimmens wieder ausstößt, einer genaueren Untersuchung unterziehen.

So ist es mein Freund. Vom Schindemee hast du nun gehört. Glaube mir, ich habe viel gesehen auf dem Meer, hier auf Laguna... auch einmal ein Schindemee. Und wenn du einmal eines gesehen hast, so wird dein Leben fortan ein anderes sein.

Die Seevicya

Die Seevicya Balapurs unterscheiden sich in Aussehen, Können und Kultur so gut wie gar nicht von allen anderen Vicya, so dass an dieser Stelle auch nicht weiter darauf eingegangen wird. Jedoch werden die Besonderheiten dieses Vicyastammes dargelegt. Viel kann leider nicht gesagt werden, denn sie sind die mit Abstand unbekanntesten Vicya und es muss zugegeben werden, dass das Meiste hier genannte, so lange es nicht auf wirklich reale Sichtungen beruht, reine Spekulation ist.

Die Seevicya sind die einzigen bekannten Vicya, die nicht unter Gebirgen leben, sondern wirklich auf hoher See. Warum dies so ist, ist in den Wirren der Zeit verloren gegangen, aber selbst die anderen Vicya betrachten ihre Volksgenossen mit einer erhobenen Augenbraue. Es ist nicht übertrieben, wenn sie als letztes Glied in der Kette der Bedeutsamkeit der Vicya angesehen werden – aus Sicht der Vicya. Die Seevicya selbst werden dies freilich anders sehen.

Sie machen die Gewässer rund um den Kontinent Thrumumbahr unsicher. Dabei benutzen sie eine besondere Art von Kriegsgaleonen. Diese sind nicht wie sonst bei Schiffen üblich mit einem Deck versehen, sondern selbst dort sind sie mit Holz verkapselt, was den Kriegsschiffen das Aussehen von riesigen, fast schwarzen Eiern gibt, aus denen drei gewaltige Segelmasten hervorschauen. Die Schiffe sind gigantisch und es ist davon auszugehen, dass ganze Vicyahäuser dort leben, wie in den Vicyahäusern unterm Berg und das ihre Flotte nichts anderes ist, als sonst eine der Vicyastädte. Wo sie das Material für ihre Schiffe herbekommen, wie sie sie bauen, sich überhaupt versorgen – all das ist leider unbekannt.

Sie stören mit ihren Eroberungszügen nicht nur die Schiffshandelsrouten, sondern greifen nachts auch durchaus Dörfer oder sogar Städte der Elben Thrumumbahrs an und versuchen immer wieder eine Art Brückenkopf auf dem Kontinent zu errichten. Dies zieht natürlich den Hass der Elben, aber auch Zwerge Thrumumbahrs auf sich und sie liegen in ständiger, kriegerischer Auseinandersetzung mit diese beiden Völkern.

Erwähnt werden muss aber, dass die Seevicya offensichtlich zwar eine Dämonin verehren, diese aber nicht, wie sonst üblich, in Spinnen-, sondern Krakenform Anbetung ver- und erlangt.

Die große Frage, die sich nun stellt, ist die Frage nach dem warum.

Einige Stimmen behaupten, dass sie schlicht das Gebirge der Zwerge erobern wollen, um ihr Seeleben aufgeben zu können und das normale Leben von Vicya führen möchten. Dies ist der schwächste der angenommen Gründe, denn dereinst müssen sie sich ja für das Leben auf

dem Ozean entschieden haben, denn nirgends ist etwas über eine vertriebene Vicyastadt bekannt.

Viel glaubwürdiger erscheint, dass auch bei diesen Vicya die Machtgier eine erhebliche Rolle spielt und Thrumumbahr ein besitzenswerter Fleck Land ist. Weniger wegen der Bodenschätze, sondern viel mehr wegen der magischen Verwerfungen, die dort allenthalben stattfinden und auch wegen des magischen Nexus der Aijnan. Eine totale Kontrolle darüber, um mit den entstehenden Artefakten und natürlich der Macht des Nexus weitere Eroberungen vorzunehmen, erscheint plausibel.

Auch ist es nicht von der Hand zu Weisen, dass die Drachen, die sich unter dem Bahrum-Gebirge befinden, ein lohnenswertes Ziel sind und das ihre Macht im Sinne der Vicya genutzt verheerend für viele andere auf ganz Balapur sein könnte.

Schlussendlich aber könnten die Gründe aber auch ganz woanders liegen und kein Forscher ist in der Lage auch nur im Geringsten zu erraten, warum sie mit solcher Wucht und solcher Durchhaltekraft immer und immer wieder die Küsten des Landes bestürmen.

Die Serina

Die Serina, die sich selbst durchweg selbst als Menschen bezeichnen, sind ein Volk, das offensichtlich nur auf Balapur im Sola-System anzutreffen ist. Ihre Ähnlichkeit mit den Menschen Terras ist augenscheinlich und hätten die Serina nicht durchweg strahlend leuchtende Augen, würde jeder sie auch für einen irdischen Menschen halten. Selbst biologisch scheint es kaum Unterschiede zu geben, so dass mit den auf Balapur vorhandenen Mitteln feststellbar ist.

Sie haben helle Haut, werden zwischen 1,50m und 2m groß. Ihre Haarfarbe variiert von blond über Braun, bis hin zu schwarz. Ihr Lebensalter reicht bis zu etwa 70 Jahren.

Woher sie genau stammen, vermögen sie nicht zu sagen. Sie selbst haben keine eigene Geschichtsschreibung, keine eigene Schrift und ihre Geschichten reichen maximal 4 Generationen in die Vergangenheit.

Sie leben an verschiedenen Orten auf Balapur, die sich selbst nicht ähneln, so dass man keine bevorzugten Orte benennen kann, was die eigentliche natürliche Umgebung angeht, jedoch leben sie niemals für sich allein, sondern meist in schon bestehenden städtischen Ordnungen, denen sie sich vollkommen unterordnen. Trotzdem separieren sie sich von den dortigen anderen Wesen, bleiben zumeist unter sich und haben kaum Berührungspunkte mit den anderen Völkern.

Hervorstechend ist aber ihre Gabe, alles, was sie zum Leben benötigen aus ihrer nächsten Umgebung zu beziehen und dabei aber der Natur keinen Schaden zufügen, obwohl sie selbst nichts anpflanzen. Ihre Konstitution ist trotzdem fast unzerstörbar, wie es scheint und Krankheiten, egal in was für klimatischen Bedingungen sie leben, sind ihnen fremd. Auch Ansteckungen über andere Völker finden offenbar nicht statt.

Eine eigene Religion scheint ihnen fremd zu sein, sie portieren zumeist die verbreitetste Religion des Wohnortes und gehen in dieser dann auch sakral auf, hängen ihr an, als sei es wirklich ihre eigene und befolgen die Regeln, die diese aufstellt.

Ob die Serina magisch sind, ist nicht direkt erkennbar. Sie scheinen zwar keine offensichtlichen Magier zu haben und auch Kultisten sind nicht bekannt, doch haben sie in der Natur diverse Überlebensmechanismen, die magisch anmuten, da sie auch nicht von wilden Tieren angegriffen werden und auch in Kriegen ist noch nie einer von ihnen ums Leben gekommen. Trotzdem sind sie offenbar nicht gezielt Überlebensspezialisten, sondern eher von der Natur mit einem überirdischen Glück geküsst.

Eine eigene Führung kennen sie nicht, da sie sich wie o. a. immer den gegebenen örtlichen Gegebenheiten anpassen und unterordnen. Deswegen ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass aus diesem Volk keine bekannte Person namentlich hervorgegangen ist und es erst recht keine Gruppierungen bei ihnen gibt.

Ihre freundliche und sehr zurückhaltende Art sorgt dafür, dass sie wirklich niemanden zum Feind haben. Obendrein besitzen sie auch nichts, was irgendeine Form von Neid auf sich ziehen könnte. So leben sie in Freundschaft mit jenen zusammen, mit denen sie überhaupt, den äußerst seltenen, Kontakt haben.

Untereinander gibt es ebenso wenig Konflikte und ihr Zusammenleben ist von Harmonie und Frieden geprägt.

Die Seyi'tra

„Höre mir zu, Wanderer! Wieder einmal bist Du hergekommen und möchtest Geschichten hören, Dinge erfahren, die nur wenige Sterbliche wissen. Willst Wissen, was es mit Balapur und seinen Völkern auf sich hat. Nun denn, nimm Deinen Wein, nimm Deine Pfeife und höre meine Worte!“

Die Seyi'tra sind eines der eingeborenen Völker Balapurs. Auf den ersten Blick wirken sie humanoid, was auch durchaus richtig ist. Die Unterschiede aber sind zum einen die gewundenen Hörner, die bei den Seyi'tra an beiden Seiten des Schädels auf Höhe der Schläfen hervor wachsen. Sie gelten als das größte Schönheitsideal dieses Volkes, und sollten möglichst in sich gewunden und aufgerollt wirken. Dann gibt es natürlich ihre Beine, die eher an die eines Huftieres erinnern. Hinzu kommt noch ein Schwanz, der ihnen in ihrer Lebenssituation hilfreich zur Seite steht.

Das Volk der Seyi'tra hat niemals eine hoch stehende Kultur entwickelt, ihre Schrift ist nie über die von Höhlenmalerei hinaus gekommen, Kleidung, Waffen, Architektur, Urbanisierung von Land – all das ist ihnen fremd. Sie leben noch immer so, wie seit zig Tausend Jahren: In vollkommener Abhängigkeit von ihrem Lebensraum, aber auch in perfekter Symbiose mit diesem.

Deswegen ist es wichtig, nun auf den Lebensraum der Seyi'tra zu sprechen zu kommen. Sie leben in den Gebirgen Korrgaths. Genauer bei den Vulkanen Korrgaths, denn diese sind es, die ihnen das Überleben erst ermöglichen. Sie lieben die steilen, schroffen Hänge, über die sie in reiner Lebenslust hinweg rennen und ihr Leben genießen, als seien sie Gämsen. Ihre Schwänze helfen ihnen dabei, das Gleichgewicht zu halten, denn sie laufen auch dort nur auf zwei Beinen und können somit nicht den Halt eines Vierbeiners erreichen.

Doch es ist nicht ihr eigentlicher Lebensraum. Da sie keine Kleidung haben, ihr Fell aber auch eher dünn ist, sind sie gezwungen, den Hauptteil ihres Lebens in den Vulkangebirgen zu verbringen. Dort wohnen sie in natürlichen Höhlen, immer in der Nähe von Lavaströmen. Die Hitze der Ströme ist auch die Quelle ihres Daseins. Denn zwar essen und trinken die Seyi'tra durchaus, können aber auch wochenlang ohne auskommen, aber nur zwei, drei Tage ohne die Hitze der Lava. Sie ist die Energiequelle ihrer Existenz, der Lebensodem der Seyi'tra. Dabei kommt den Hörnern der Seyi'tra eine große Rolle zu. Denn wie bei Fledermäusen können diese eine Art Ultraschall ausstrahlen, der den Seyi'tra die Orientierung im Berg ermöglicht. Die Augen sind auf Licht angewiesen und in den dunklen Kavernen der Lavaströme bis zur Oberfläche vollkommen nutzlos.

Ihre Kultur – so man davon sprechen kann – basiert auf Sippschaften. Die Sippen sind in der Regel 20 bis 30 Einzelglieder groß. Geführt wird die Sippe vom besten Stromfinder. Was nicht weiter verwundert, denn die

existentielle Notwendigkeit der Lavaströme ist beschrieben worden. Die Sippe besteht dabei zu einem Drittel aus Männern, einem Drittel aus Frauen und einem Drittel Kinder, die in der Gemeinschaft aufgezogen werden. Kinder gelten nach der Geburt sofort als volles Mitglied der Gemeinschaft und werden auch von dieser groß gezogen und geschützt und nicht nur von dem Elternpaar. Feste Beziehungen sind bei den Seyi'tra die große Ausnahme. Lust und Liebe ist somit ebenfalls Teil der Gemeinschaft.

Sollte es zu Konflikten innerhalb der Gemeinschaft kommen oder ein Mann die Führerschaft beanspruchen, so wird dies im Zweikampf entschieden. Dabei wird eine regelrechte Arena aufgebaut. Die beiden Kontrahenten werden in ein Feld gestellt und sie versuchen dann den Gegner mit den Hörnern aus dem Bereich zu schieben. Wer aus dem Feld geschoben wird, hat entsprechend verloren. Ein Sieg wird umgehend anerkannt und die Streitigkeit ist beigelegt. Diese Kämpfe werden von allen durchgeführt. Das bedeutet Mann gegen Mann, Frau gegen Frau, Kind gegen Kind und auch tatsächlich Frau gegen Mann und es ist beileibe nicht sicher, dass der Mann dabei als Sieger aus dem Kampf hervorgeht.

Untereinander halten die Seyi'tra Kontakt. Es kommt oft vor, dass sich die Sippen zufällig oder auch absichtlich treffen. Dann werden Neuigkeiten ausgetauscht, aber auch Seyi'tra selbst. Es kommt selten vor, dass ein Seyi'tra sein Leben lang in ein und der Selben Sippe bleibt. Dass dies der Durchmischung des Blutes zum Vorteil gereicht liegt auf der Hand. Außerdem sind sie eher gesellige Lebewesen und genießen das große Beisammen sein. Konflikte zwischen Sippen kommen nur vor, wenn zwei gleichzeitig einen neuen Lavastrom entdecken, den beide Sippen zum Wohnraum nehmen wollen und der nicht groß genug für zwei Sippen ist. In dem Fall aber wird auch hier der oben beschriebene Weg begangen, um eine Lösung herbei zu führen.

Ob die Seyi'tra glauben, willst du wissen. Nun, das ist nicht so leicht zu beantworten. Sie glauben an die ewige Hitze, die Quelle ihres Lebens. Somit ist es eher ein Naturgeistglaube und kein üblicher monotheistischer oder pluralistischer Glaube. Priester gibt es nicht, nicht einmal Schamanen. Selbst der Kräutermann oder die Kräuterfrau sind lediglich für die Heilung zuständig, nicht jedoch für das spirituelle Wohl. Von einer echten Gottheit kann nicht berichtet werden.

Andererseits ist auch nicht viel über dieses Volk bekannt und wer weiß schon, was wirklich unter den Feuerbergen geschieht?

Von einer Merkwürdigkeit will ich dir noch berichten: ihre Gesänge.

Ja, Gesänge. Dabei handelt es sich eher um das melodiose hervorstoßen gutturaler Laute, denn um das in gezielte Töne gefasste Wort. Trotzdem aber ist es Musik, denn sie bauen Instrumente – Instrumente aus Stein, die wie das Pfeifen des Windes im Gebirge klingen, sobald hinein geblasen wird. Dabei sind die Instrumente mit das Einzige, was dieses Volk mit den eigenen Händen herstellen.

Fast das Einzige, ja, zwei weitere Dinge sind noch zu benennen, die sie mit ihrer Hände Arbeit erzeugen.

Zum einen stellen die Sippen ausgehöhlte Steinsäulen an den Rändern ihrer Sippenreviere auf. Diese dienen nicht nur als eine Art Grenzstein, sondern ganz profan der Luftzirkulation. Denn frische Luft zum atmen brauchen die Seyi'tra und die Gase, die ein Lavastrom zuweilen ausstößt, sind auch für sie Gift und können zum Ableben eines Wesens führen. Ich habe sogar gehört, dass es schon zu Unglücksfällen kam, wo eine ganze Sippe so auf einmal verstarb und ausgelöscht wurde.

Die Seyi'tra aber sagen: „Das Ewige Feuer gibt und es nimmt. Wer sind wir dann darüber zu klagen?“

Entsprechend werden Tote auch immer in der Lavaglut versenkt und dem Feuer übergeben.

Als Drittes nun, will ich von ihren Malereien berichten. Mit ihren Fingern kratzen sie Bilder in die Höhlenwände. Kratzen? Habe ich kratzen gesagt? Nein, es sind Gravuren, könnte man schon sagen und das nur mit der Kraft und dem Geschick ihrer Hände und keinem anderen Werkzeug. Diese Bilder sind so real, so plastisch, dass ein Betrachter durchaus in ihnen zu versinken vermag.

Dabei stellen sie das alltägliche Leben der Seyi'tra dar und ihren Weg durch die Feuerberge. So gesehen, haben sie also eine Geschichtsschreibung, denn die Wesen sind in der Lage diese Bilder zu lesen, wie ein Buch. Dadurch wissen sie, was selbst vor Jahrhunderten Geschah. Kaum ein anderes Volk ist sich seiner Vergangenheit so sehr bewusst wie die Seyi'tra, lebt mit und in ihr, aber lernt auch aus ihr für die Zukunft.

Abschließend bleibt nur noch zu sagen, dass die Seyi'tra keinerlei Kontakt zu anderen Völkern Balapurs hegen und pflegen. Somit gibt es keine Freundschaften, aber auch keine Konflikte mit diesen oder gar Feindschaften. Sie leben glücklich und zufrieden mit sich selbst und nach all dem wenigen, was man über sie hört, wollen sie es auch gar nicht anders haben.

„So mein Freund, Dein Wein ist leer, Deine Pfeife kalt und doch glänzen Deine Augen und Deine Finger zucken. Ich werde Dich nicht aufhalten, eile zu Deiner Feder und schreibe nieder, was ich Dir berichtet habe!“

Die Sinar

Ich bin Elizartha na Sar'erid Steinwehr und ich arbeite als Chronistin des elbischen Botschafters Fennor, hier am Kreis der Völker im Sassar-Gebirge, der Heimat meines Volkes, den Sinar. Er wählte mich für diese Aufgabe aus, da wir Sinar dafür bekannt sind sehr objektiv zu berichten. Und so will ich diese Chronik mit einer Beschreibung der Sinar beginnen, des Volkes, das bei der Rückkehr der Aijnan nach Thrumumbahr mitgerissen wurde.

Die Sinar stammen zwar nicht von den Menschen ab, aber vom Aussehen her ähneln sie ihnen sehr. So sind die Sinar zwischen 1,60 und 2 Schritt hoch und von unterschiedlichem Körperbau. Es gibt untersetzte und zierliche, athletische und füllige Sinar, auch wenn die Zahl der Fülligen nicht sonderlich groß ist. So es von ihnen nicht verborgen wird, fallen sie durch geschmeidige Bewegungen und eine exzellente Körperbeherrschung auf. So ist ein gut ausgebildeter Sinar in der Lage, alles, was die Umwelt von ihm wahrnimmt zu kontrollieren. Dieses beinhaltet Geruch, Geräusche, Körpertemperatur und Bewegungen. Rein äußerlich gleichen sie Menschen oder Galatern, wie sie hier verbreitet sind. Ihre Haut-, Haar- und Augenfarben erstrecken sich über die gesamte Palette der menschlichen Rasse. Ihre Ohren sind von menschlich runder Form. Zusätzlich zu den Kopfhaaren haben Sinar auch Schambehaarung und die Männer einen Bartwuchs.

Die Fähigkeit, die Körpertemperatur zu regulieren, erleichtert es ihnen, sich extremen Bedingungen anzupassen. Sinar tragen je nach ihrem Wohnort unterschiedliche Kleidung. So kann man sie in leichten Kleidern oder Lendenschürzen antreffen, wohl aber auch in Gewändern mit vielen Lagen Stoff oder einfachen Kombinationen aus Tunika und Hose mit Stiefeln. Sinar wechseln die Kleidung je nach Bedarf, Notwendigkeit und Aufgabe. Eines allerdings wird man kaum antreffen: einen unbewaffneten Sinar. Ein Sinar trägt gewöhnlich zumindest den sogenannten Sinar-Dolch, welcher ihm im Alter von 16 bei seiner Freisprechung, dem Übergang zum Erwachsenensein, überreicht wurde. Auf Thrumumbahr haben es sich die Sinar zu eigen gemacht, diesen auch offen zu tragen.

Weitgehend unbekannt ist die Fähigkeit der Sinar einen Cha'logh zu erschaffen. Und das wollen sie auch, so gut es geht, weiterführen. Denn sollte das Wissen darüber zum Feind gelangen, wird dieser als Rückschluss erkennen können, dass sie vom gleichen Stamm sind. Cha'logh ist die Bezeichnung der Sinar für ihr Doppel, das sie von sich selbst erschaffen können und das ihrem Selbst perfekt im Äußeren entspricht, die gleichen Veranlagungen und Fähigkeiten hat und obendrein in der Lage ist, selbstständig zu handeln. Es aufrecht zu erhalten, kostet einen Sinar Kraft. Verletzungen die dem Cha'logh zugefügt werden,

können das Original genauso schwer treffen, wenn die Person untrainiert darin ist, seinen Cha'logh zu beschwören.

Die Sinar haben einen ausgeprägten Gemeinschaftssinn, der für ihr Überleben wichtig ist. Denn dieses Volk ist eigentlich nur ein abgespaltener Teil des Volkes der Lacka'Segg. Die Sinar haben ihrem Ursprung abgeschworen und die Segg und ihre Ziele zu ihrem absoluten Todfeind erklärt. Die Vernichtung des Feindes, die Gemeinschaft und das Volk stehen für einen Sinar über dem eigenen Sein. Sinar leben mit der Natur im Einklang, wo es geht und versuchen ihr nicht zu schaden, wenn sie sie für ihre Zwecke nutzen. Eine wirklich eigene Kultur scheinen sie nicht zu haben, da sie in ihrem Volk 10 Kulturrichtungen kopiert und jeweils Teile des Volkes eine einzelne dieser 10 Kulturen für sich lebt. Balapurweit gibt es an die 500.000 Sinar.

Sie leben auf dem Kontinent Thrumumbahr, auf Balapur, im äußersten Westen. Ihre Heimat, das Sassar-Gebirge ist zerklüftet und rau, hat aber auch weite Ebenen und große Wälder. Im Westen wird das Gebirge vom Meer begrenzt, wohingegen im Süden Wüste, im Norden Steppe und im Osten das Bahrum-Gebirge liegt. Intern ist das Sinar-Gebiet aufgeteilt in 9 Kulturen: Ysar, Darelendran, Gavelaius, Sarer, Esudar, Marend, Zingar, Landev und Osyssan. Einige dieser Kulturen kennen nur Siedlungen, andere haben Handelsposten, Dörfer und gar Städte gebaut. So unterschiedlich wie die Kulturen und Lebensweisen sind, sind auch die Baustile. Hinzu kommt noch, dass es unterirdische Siedlungen gibt, die das Gebirge durchziehen. Jeder Sinar hat eine ausführliche Ausbildung genossen, bis er im Alter von etwa 16 Jahren freigesprochen wird. In dieser Zeit wird er in die Tugenden der Sinar eingewiesen, an vielerlei Waffen unterrichtet und lernt alles was die Sinar zum überleben und zusammenleben brauchen.

Die Sinar glauben an Belur, den Gestalter. In ihm sehen sie ihren Retter, da er vor fast 400 Leben den Zusammenschluss der Götter anführte, der zur Läuterung führte und der Ursprung der Sinar ist. Dem Gestalter zu ehren fertigen die Sinar ihre Sandbilder, die Quithias. Der enge Kontakt der Erwählten des Gestalters zum Volk der Sinar zeigt diesem, dass es auf dem richtigen Weg ist.

Da Sinar nicht von Menschen abstammen, sondern von den Lacka'Segg verwundert es auch kaum, dass es bei ihnen sowohl solche gibt, die Magie wirken können, als auch solche, die den Kult beherrschen. Dabei gibt es keinerlei Beschränkungen was Alter oder Geschlecht angeht und die Vererbung dieser Gaben geht durchaus sprunghaft vor. Aber ungefähr die Hälfte der Sinar ist mit solchen Mächten ausgestattet, wenn auch die Stärke sich da unterscheidet.

Die Regierung der Sinar teilt sich auf mehrere Ebenen auf. Das Volk und sein Weg wird geführt vom Rat der Sprecher, einem Rat aus 10 Personen,

der sich aus den Sprechern der einzelnen Bereiche zusammensetzt. Diese werden in jedem Bereich gesondert gewählt und sind gewöhnlich bis zum Tode oder bis sie diese Position von selbst, oder gezwungenermaßen abgeben, im Amt. Jeder Bereich vertraut seinem Sprecher voll und ganz. Beschlüsse des Rates werden von den Führern der Bereiche umgesetzt. Anfragen oder Anträge Einzelner werden beim Sprecher vorgetragen, der sich dann darum kümmert oder sie weiterleitet. Dieser Rat regelt die Geschicke des Volkes. Er gibt vor, welche Einsätze es geben wird, welche Vorräte angelegt und welche Truppen wohin entsandt werden. Kurz, der Rat der Sprecher erhält das Volk und bringt es seinem Ziel näher.

Jeder Bereich, jede Kultur, wird noch einmal von einem zu ihm gehörenden System regiert. So dass es beispielsweise bei den Landever einen Hetmann, bei den Ysar einen Stammesführer und in Sarer den Merimando gibt, die das normale offene Leben regeln und die Beschlüsse des Rates der Sprecher in ihren Gebieten umsetzen. Jeder Sinar für sich gehört noch einmal zu einer Familie im Nebelreich.

Am Kreis der Völker wurde ein Ort geschaffen, um den Botschaftern der Völker Thrumumbahrs zu ermöglichen, ihrer Aufgabe nachzukommen, ohne ständig von einem Ende des Sassar-Gebirges zum Anderen reisen zu müssen.

Als besondere Gruppierung hervorzuheben sind die Chudaka, die Ammen, welche die gebietsgemischten Hort-, Kindergarten- und Schulgruppen betreuen. Sie sind dazu ausgebildet, die Kinder zu fördern und mit jedem so umzugehen, wie es das Herkunftsgebiet des Kindes erfordert. Sie begleiten die Kinder von dem Hort bis zur Freisprechung und sind für sie verantwortlich. Sie tragen im Dienst eine besondere, blaue Kleidung, einer Uniform gleich, die jedem von weitem schon ihren Stand und ihre Aufgabe kundtun. Es gibt männliche und weibliche Chudaka.

Außerdem gibt es noch die Heghqem, eine Gruppe von acht bis zwölf Frauen, die eine besondere Rolle bei den Sinar innehaben. Keine von ihnen ist in der Lage Kinder zu gebären, was sie letztendlich zu dem macht, was sie sind: das Tödlichste, was die Sinar zu bieten haben. Sie tarnen sich nicht und spionieren auch nicht, sie sind eine schnelle und tödliche Eingreiftruppe für harte Aufträge. Ihre Augen sind stets verhüllt. Es heißt, sie würden den Feind erfühlen, seine Absicht erkennen, bevor er sie ausführen kann. Ihr Kommen kündigt sich mit dem leisen Klang der Glocke an, die jede von ihnen am Gürtel trägt. Dieses ist das Zeichen für Eingeweihte sich zurückzuhalten, ihnen nicht in den Weg zu kommen und auf keinen Fall eine Waffe in Händen zu halten. Bei einem Kampf gegen Andere lassen sie entweder die Leiche des Gegners zurück, oder sie sind es, die das Schlachtfeld nicht mehr verlassen - so heißt es - denn vorgekommen ist Letzteres noch nie.

Vieles tut sich in meinem Volk, seit der Gestalter uns unseren Feinden folgen ließ, damit wir diese weiterhin bekämpfen können. Und ich denke, es wird nicht mehr so lange dauern, bis diese Veränderungen auch für die anderen Völker Thrumumbahrs sichtbar werden. Aber das kann man dann ja in dieser Chronik nachlesen.

Elizartha na Sar'erid Steinwehr, Chronistin des Botschafters Fennor am Kreis der Völker.

Die Snardai

Die Snardai sind eine wenig bekannte Rasse auf Galat. Sie bewohnen Dörfer in den großen unterirdischen Seen von Galat. In den Dörfern leben meist zwischen fünf und zehn Familien, die gemeinsam die Seetang und Muschelplantagen pflegen, oder auf Fischjagd gehen.

Die Snardai sind Zwitterwesen. Sie gehen eine eheähnliche Verbindung ein, jedoch mit bis zu drei anderen. So ist gewährleistet, dass die Snardai, die den Nachwuchs austrägt und auch in den nächsten zwei Jahren intensiv betreut, ausreichend Schutz und Nahrung erhält. Zumeist kommen drei bis fünf Junge zugleich auf die Welt.

Wegen ihren Kiemen sind sie darauf angewiesen, ständig von Wasser umgeben zu sein. Sie haben einen, auf Galat bezogen, eher geringen technologischen Stand, aber ihre mechanischen Fertigkeiten sind ausgesprochen gut.

Als Unterwasserbewohner sind ihre Hör-, Riech- und Tastsinne deutlich empfindlicher als ihr Sehsinn. Dieser vermag nur auf eine Entfernung von etwa einem Meter ein scharfes Bild zu erzeugen.

Die Stobbits

Über das Volk der Stobbits ist nicht viel bekannt. Ihr einziger bekannter Populationsort ist die Welt Treba. Dort wohnen sie direkt an den Mauer der Stadt Tamalyn.

Die dort ansässige Sippe hat eine Größe von etwa 40 Männern, Frauen und Kindern. Sie leben in einer Gemeinschaft in mehreren Holzhäusern, die sie wohl selbst errichtet haben, denen aber kein besonderer Baustil anzusehen ist.

Im Kleinen organisieren sie sich selbst, erkennen aber ohne Wenn und Aber die Oberherrschaft des Elbenkönigs Raron an. In Tamalyn sind sie die Bauern der Stadt, die sie vollkommen durch das Werk ihrer Hände versorgen.

Die Stobbits werden zwischen 1 und 1,20 Meter groß und erinnern sonst vom Äußerlichen eher an normale Menschen, denn an Kleinwüchsige. Das besondere an ihnen sind aber auf jeden Fall ihre Füße.

Diese nämlich strahlen einen so widerlichen Geruch aus, das es wirklich keinem intelligenten Wesen möglich ist, sich länger in ihrer Nähe aufzuhalten. Dies ist wohl auch der Grund, warum sie nicht innerhalb der Mauern Tamalyns leben. Anders jedoch ist die Wirkung des Geruchs auf Tiere. Es gibt offensichtlich kein Tier, egal wie wild es auch ist, was je einen Stobbit angefallen hätte. Eher werden alle Tiere handsam und fast scheint es, als könnten die Stobbits mit allen Tieren ebenso darüber eine Art Kommunikation herstellen.

So ähnlich verhält es sich mit den Pflanzen. Sie haben ‚grüne Füße‘ mag man sagen, denn alles, was wächst und gedeiht, wächst und gedeiht äußerst erfolgreich, wenn ein Stobbit die Felder bestellt. Was der Grund ist, wie so wenige Stobbits die doch recht große Stadt Tamalyn versorgen können.

Die Subler

Davon gibt es viele. In einem Universum, in einem Sonnensystem, in einer Stadt.

Ja auch in einer Stadt. Die Welt der Reichen, der Mächtigen, der Arbeiter, der Armen usw riesige Wolkenkratzer und Konzerngebilde, Villen, Hochhäuser, Mietshäuser, Slums. Und es gibt die Unterwelt.

Am Beispiel Jalena, auf Galat, werden wir diese einmal näher betrachten.

Jenseits der Vorstellungen der meisten Galater spielt sich tief unter ihren Füßen täglich aufs neue der Kampf ums Überleben ab. Diejenigen, die selbst in einem Slum nicht mehr leben konnten, oder wollten, sind hier ebenso anzutreffen, wie die, deren Existenzberechtigung auf der Oberfläche abgelaufen ist. Flüchtige Verbrecher, deren Straftaten sich um das eigene Überleben drehen, finden hier ein neues zu Hause. Die einzelnen Gruppen dieser Welt unterliegen keiner Struktur und ständiger Fluktuation. Wer will, verlegt seinen Schlafplatz in die Nähe Anderer, sofern er einen freien Platz findet. Wer es bevorzugt, zieht weiter, oder in einen anderen Abschnitt. In einer solchen lockeren Gruppe gibt es jedoch keine offizielle Hierarchie. Die älteren (über 30) werden aber von den anderen geachtet. Diebstahl ist hier eines der schlimmsten Verbrechen. Es wurden schon Leute deswegen getötet. Inoffiziell gilt folgende Regel. "Die Sachen eines anderen sind tabu. Kommt er, oder sie, aber nach einem Zeitzyklus nicht zurück, sind die Sachen frei."

Hier unten von Tag und Nacht zu sprechen wäre purer Hohn. Es ist hier immer Nacht. Die Augen der Bewohner haben sich an das kaum vorhandene Licht gewöhnt und kommen gut damit klar. Ein heller Sonnentag an der Oberfläche würde sie fast schon erblinden lassen. Deswegen begeben sich die wenigen, die es wagen, nur nachts an die Oberfläche. Es gibt auch Bewohner, die in ihrem ganzen dunklen Dasein, noch kein Tageslicht gesehen haben. Viele halten "das Licht" für eine Legende. Dies ist der Ort, an dem die Evolution einen herben Schlag ins Gesicht hinnehmen muss. Die hier lebenden Wesen, es sind nicht nur Galater, teilten sich lange Zeit auf in Jäger und Sammler. Seit kurzem, doch was ist schon kurz in Anbetracht der Geschichte, kommen neue Spezies mit ihren Fähigkeiten und deren Nutzung ins Spiel. Doch zuerst zu den alten Strukturen.

Die Jäger kümmern sich um das Essen, indem sie die hier lebenden Tiere jagen. Da diese jedoch einen ausgeprägten Überlebensinstinkt haben, ist es ein gefährliches Dasein. Außerdem sind die Jäger für die Verteidigung zuständig. Manchmal gibt es Streit mit anderen Gruppen, um Leitungen, Werkzeuge, oder Beute. Gefährlich wird es auf jeden Fall, wenn Konzerne beschließen Neubauten zu errichten. Diese müssen nämlich ein entsprechend tiefes Fundament haben und können sich sehr störend auf das Unterweltleben auswirken. Viele Bauarbeiter, Techniker, oder Liquidationskommandos fanden schon einen raschen Tod. Jeder Subler hasst Konzerne und kann auch mit Groundlern (den auf der Oberfläche lebenden) nicht viel anfangen. Auch die übrigen Tätigkeiten im

Zusammenhang mit Tieren fällt in ihren Aufgabenbereich. So etwa das Halten der Bullaks, deren Weibchen kurz nach der Paarung ihr langes Fell abwerfen. Daraus wird unter anderem Kleidung hergestellt.

Die Sammler. In ihren Aufgabenbereich fällt das Beschaffen jeglichen verwertbaren Materials, sowie dessen Nutzung. Sammler organisieren (sammeln) nicht nur alles, was halbwegs nützlich sein könnte, sie bauen daraus auch die nötigsten Dinge. Jede Energieeinheit hier unten würde einen normalen Techniker, oder Ingenieur den Glauben an die Physik und seine Sicherheitsbestimmungen verlieren lassen. Die Stromleitungen werden auf eine Art und Weise angezapft, die nicht nur äußerst komplex, sondern auch ebenso gefährlich ist. Dazu werden nicht nur herumliegende Kabelreste gerne genommen, auch komplette Maschinen stehen bei den Sammlern im Interesse. Deswegen halten sich Konzerne, die unter Tage Bauarbeiten durchführen, ihre eigenen Sicherheitsspezialisten gegen Diebstahl. Meist ohne Erfolg. Die Sammler gehören zu den wenigen, die die Oberfläche besuchen, dann aber nur nachts. Hier gilt ihr Interesse dann den Dingen, die nützlich erscheinen. So manche Straßenbeleuchtung, oder Sicherungskästen verschwanden schon über Nacht.

Natürlich hat jeder Jäger auch gewisse Fähigkeiten des Sammelns und jeder Sammler kann auch in gewissem Masse jagen; doch die Spezialisierung auf eines der Gebiete macht dann die Gruppen aus. In den beiden Gruppen gibt es zwischen den einzelnen, z.B., Jägern noch gewisse Abstufung. Die normalen Jäger machen ihre Arbeit auf einer Tiefenebene, eventuell zwei, oder drei. Die Erfahrensten unter ihnen, gehen bis kurz unter die Oberfläche, und manchmal auch nach Oben. Diese sind dann "Hohe Jäger".

Die hier lebenden Galater und andere Spezies sind von ihrer Hautfarbe recht hell, sofern sie Haut besitzen. Fell, oder Schuppen reagieren anders auf das fehlende Licht. Die allgemeine Körperstatur ist nicht groß und breit, das würde in beengten Räumen nur Probleme geben. Wenn man nicht zu groß ist, hat man weniger Probleme mit dem Schlafplatz und in engen Röhren. Auch das Subway-Surfen funktioniert so besser. Mit speziellen Haltewerkzeugen hängen sich die Subler an die Subways und legen so größere Entfernungen zurück. Kurz nach den offiziellen Haltestellen springen sie auf, kurz vorher wieder ab. Parallel zu den Bahnhöfen verlaufen ihre eigenen Tunnel, so dass sie ungesehen an den Groundlern vorbeikommen. Es existieren aber auch unzählige eigenständige Tunnel; senkrecht, diagonal, gerade, krumm, wie auch immer. Wer sie benutzt, der kennt sie, sie zu kartographieren wäre eine schwierigere Aufgabe, als Sandkörner zu zählen.

Subler finden sich in der Dunkelheit schnell zurecht und fühlen sich wohl, wenn sie eine gewisse Enge um sich haben. Kommen sie an die Oberfläche fehlt ihnen einfach eine gewisse Begrenzung. Je weitläufiger ihre Umgebung ist, desto mehr beunruhigt sie dies. Genauso verhält es sich mit der Höhe. Je tiefer ein Subler sich befindet, desto besser. Treppen, oder ähnliche aufwärtsstrebende Dinge sind ihnen ein Gräuel.

Wie bereits erwähnt leben in der Unterwelt nicht nur Galater. Gut, einige sind, oder waren, einmal menschlich, bis die Evolution hier ihr Recht auf Anpassung forderte. Im Laufe der Generationen veränderten sich die Bewohner. Teils um sich den Lebensbedingungen anzupassen, teils durch Unfälle. Einige dieser Faktoren sind die illegale Müllbeseitigung, und Schlafplätze in der Nähe von Reaktoren. Die armen Unwissenden, die hier hausten, freuten sich an der Wärme, die durch die Wände kam, ohne die Folgen zu ahnen. Die Mutationen sind also nicht immer praktisch bedingt. Wesen ohne Augen sind bei Dunkelheit noch nachvollziehbar, sie orientieren sich mit Hilfe eines "Radars". Ebenso sind zu Schaufelwerkzeugen mutierte Hände beim Graben praktisch.. Deformationen des äußeren hingegen lassen auf Strahlungsschäden schließen. Eine Vermischung beider Mutationen lässt ganz neue Spezies entstehen. Jäger mit harten Knochenpanzern, oder Hauern sind gegenwärtig. Wesen mit zusätzlichen, maulwurfsähnlichen Grabwerkzeugen, oder Kiemen seltener, aber existent. In den Wasserleitungen wimmelt es von Lebewesen, deren Aussehen unbekannt ist. Na ja, vielleicht möchte man auch gar nichts darüber wissen.

Seit kurzer Zeit gibt es auch die Energiebegabten, die Stromer. Diese haben ihre Art mit der Energie der Leitungen umzugehen perfektioniert. Sie verfahren mit der Energie, wie Hexen, oder Zauberer mit der Magie. Nicht nur, dass sie diese verstehen und nutzen können, sie stehen mit ihr im Dialog und leben von und mit ihr. Die meisten lernen sich mit/in in ihr fortzubewegen, andere können sie in ihrem Körper speichern, wieder andere werden irgendwann zur Energie. Viele Sammler nutzen ihre Hilfe beim Bau von Energiekupplungen und Generatoren.

Da es zur Fortbewegung in der Energie Übung braucht, nutzen die Stromer zuerst immer die internen Energieleitungen, bevor sich mal jemand in die Netze der Groundler wagt. Dieses Netz der Energieleitungen, das die Stromer für ihr Fortkommen benutzen, und sich praktisch unter dem ganzen Planeten ausbreitet, wird auch das Subweb genannt.

Die Wasseratmer, Schwimmer, sind beim Abzweigen von Wasserleitungen sehr hilfreich. Auch einige Nahrung stammt aus diesem Refugium. Die Entwicklung hat sie sowohl mit Lungen, als auch Kiemen ausgestattet, so dass sie sich in beiden Elementen frei bewegen können. Ihre Hände und Füße allerdings weisen kaum noch ausgebildete Finger und Zehen auf, dafür werden ihre Unterarme allmählich breiter.

Die Einstellung der Regierungen zu den Sublern ist eher ignorierend, solange niemand von ihnen Notiz nimmt; und das ist selten der Fall. Die Konzerne gehen da härter vor. Ganze Kommandos werden teilweise auf die Subler angesetzt, um Leitungen zu überprüfen, Bauarbeiten zu sichern, oder Exempel zu statuieren. Die Regierungen schauen gerne weg. Doch je weiter es in die Tiefe geht, desto seltener werden Groundler angetroffen. Ab einer gewissen Tiefe ist auf niemand von der Oberfläche mehr anzutreffen. Gerüchte um befehlsverweigernde Liquidationskommandos machten eine Zeitlang die Runde. Erblicken diese einen Strich, unter dem sich eine Kugel befindet, in der ein V steht,

wissen sie welches Territorium sie betreten. Gelegentlich taucht dieses Symbol auch als Graffiti an Subway-Wagons auf. Die Subler sind da, auch wenn man sie nicht sieht.

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt, aus der vielfältigen Unterwelt. Jalena! Eine Stadt unter vielen. Auf vielen Planeten, in vielen Systemen.

Die Szirs

Die Szirs sind beheimatet auf Nussassara, einem Mond Trokktuhms. Erst vor kurzem aus einem jahrtausendelangem Schlaf erwacht bewohnen sie den Dschungel. Mittlerweile gibt es einige Berichte von Wissenschaftlern, denen es gestattet war, mit den Szirs einige Monate zu verbringen, um den Austausch von Kultur und Wissen zu ermöglichen.

Ihr Aussehen ähnelt dem von Schlangen, doch sind sie ca 4m bis 5m lang, besitzen einen menschenähnlichen Oberkörper und scheinen sich aufrecht durch ihren Schwanz vorwärts zu bewegen, wodurch sie zwischen 2m und 3m hoch sind. Ihre Hautfarben reichen von giftgrün, über Brauntöne bis hin zu blau, gelb und rot, oftmals durchzogen von andersfarbigen Schlangenhautmustern. Einige Eigenarten teilen sie mit ihren "Vettern", beispielsweise lieben sie die Wärme und bringen ihren Nachwuchs in Eiern zur Welt, die von beiden Elternteilen "ausgebrütet" werden. Da jedoch immer nur ein Ei zeitgleich bebrütet werden kann, vermehren sie sich nicht schneller als Menschen.

Obdach finden die Szirs unter der Oberfläche Nussassaras, in dem weitverzweigten Höhlensystem. Es gibt sogar eine unterirdische "Stadt" mit dem Namen Shasska, die das Zentrum der Kultur, des Glaubens und der Wissenschaft bildet. Die Bewohner sind perfekt darin, sich sowohl unter Tage, als auch im Dschungel an die Begebenheiten anzupassen, wobei das Klima an beiden Orten warm und feucht ist.

Die Szirs besitzen eine stabile Verbindung zu Magie und Kult, wie genau sie diese wirken ist unbekannt. Die Jäger und Kämpfer unter ihnen sind mit Bögen, Speeren oder seltsamen Shuriken bewaffnet, nur selten gehen sie in den Nahkampf über. Durch ihre enorme Geschwindigkeit ist es ihnen möglich, nahezu eine 100%ige Erfolgsquote beim Jagen größerer Säugetiere, die sie durch einen Biss mit ihren Giftzähnen, oder bei größerer Beute durch das Würgen mit ihrem Schwanz töten, zu erreichen, doch auch der Nektar der blühenden Pflanzen ist bei ihnen sehr beliebt. Sowohl auf dem Land als auch im Wasser können sie sich sehr schnell fortbewegen, sie scheinen sogar unter Wasser atmen zu können, da sie oftmals mehrere Stunden nicht wieder auftauchen.

Der Glauben spielt bei den Szirs eine große Rolle, sie glauben an die Natur als größte Macht, da diese Leben schenkt, und ihre kultischen Fähigkeiten unterstützt. Um die Natur bestmöglich nutzen zu können, betreiben sie eine Art Genmanipulation, durch die sie beispielsweise ihre Gleiter, die Szirkas, zum Leben erwecken. Diese scheinen selbst eine intelligente Lebensform zu sein, die ihre Form, Farbe und Ausstattung den Bedürfnissen der Szirs anpassen kann. Die Szirkas sind ebenfalls in den unterirdischen Höhlen Nussassaras untergebracht, haben ebenfalls einen langen Schlaf hinter sich.

Auch die Shuriken scheinen ihre eigene Intelligenz zu besitzen, sie selbst steuern das Ziel an, bestehen aus einer Mischung aus pflanzlichen und tierischen Zellen, und sind eines der bestgehütetsten Geheimnisse der Kultur der Szirs. Nur eines ist bekannt: sie treffen ihr Ziel nahezu immer und kommen dann zu dem Besitzer zurück.

Nun mag es sich wohl widersprechen, die Natur anzubeten, und sie gleichzeitig umzuändern und zu manipulieren, um neue Lebensformen zu kreieren. Hierfür gibt es aber eine einfache Erklärung: Nussassara ist seit der großen Veränderung Trokktuhms nicht mehr dazu in der Lage, Leben zu erhalten, geschweige denn zu erschaffen, so dass die Szirs den Planet mit Hilfe ihres Wissens und der Technologie am Leben erhalten. Sie sorgen für die Pflanzen und die Tiere auf der Oberfläche. Ein Versuch, Nussassara wieder sich selbst zu überlassen, als die Szirs schlafen gingen, in der Annahme, Nussassara sei geheilt, scheiterte, hätte fast Planet und Bevölkerung ausgelöscht. Das frühzeitige Erwachen der Szirs konnte das Schlimmste noch verhindern. Nussassara braucht die Szirs, und die Szirs brauchen Nussassara.

Extra-Fähigkeiten der Szirs:

Szirkatechnik - die Szirkas können nur mit dieser Fähigkeit gesteuert werden

Würgen - ersetzt Kraftprobe bei Einsatz des Schwanzes

Szirshuriken - eingesetzt wie Wurfdolch, Wurftechnik der Shuriken Gentechnologie

Spezialangriff:

Giftbiss

Die Trolle

Trolle gibt es viele. Sie sind aber meist auf Welten zu finden, die nicht, wie Balapur, technisiert sind. Sie leben in kleinen Gruppen zusammen und bevorzugen entlegene Gegenden. Ihnen ist eine gewisse Semiintelligenz zuzuschreiben, dienen aber selten oder gar nicht und sind für normale Aufgaben auch nicht zu gebrauchen. Die Erforschung der Trolle erweist sie als schwierig und auch gefährlich.

Ein Troll ist um die 1,60m groß, sehr grazil und vor allem sehr flink, dass es einem beobachtendem Auge mitunter erscheint, dass seine Konturen verschwimmen. Sein ganzes Fell ist gespickt mit dünnen Haaren, die eher an Nadeln erinnern, wodurch er einem Igel mit kurz geschorenen Stacheln nicht unähnlich ist, nur das sie bei einem Troll immerzu abstehen und nie anliegen.

Sie sind sehr aggressiv, vor allem, wenn jemand ihre Reviere betritt oder sie eine Gefahr für sich sehen. Außerdem haben sie eine Art Erinnerung, die sie jeden Gegner verfolgen lässt, bis dieser gestellt ist oder sie selber umkommen. Besonders gefährlich an ihnen ist ihre Berührung, denn sie versteinert jedes andere lebende Wesen. Erst ein Lederschutz vermag dies zum Teil aufzuhalten.

Da ein Troll aber kein Steinfresser ist, ist er dementsprechend ein reiner Pflanzenfresser, denn bei Pflanzen stellt sich die Versteinerung nicht ein. Ob es den Trollen gar möglich ist, die Versteinerung per Berührung zu lenken, ist nicht bekannt.

Die Ukra'lack

Die Ukra'lack waren angeblich eines der eingeborenen Völker Balapurs. Die Vermutung liegt auch nahe, da sie nur auf Balapur vorkamen und niemals auf Galat gewesen waren.

Die Ukra'lack waren ein wildkatzenartiges Volk. Sie erinnerten ein wenig an einen terranischen Tiger, waren aber nicht so groß und schwer. Ihr Fell war von rötlicher Färbung. Einige wurden auch beschrieben mit Säbelzähnen in den Mundwinkeln, jedoch ist dies über ein Volk, von dem kaum etwas bekannt ist, erst Recht nicht bestätigt.

Die Heimat der Ukra'lack war der Kontinent Toraim auf Balapur. Dort lebten sie in den tiefen, unzugänglichen Wäldern des Kontinentes in sippenartigen Verbänden. Es heißt, dass Männchen, wie Weibchen gleichen Ranges in der Kultur des Ukra'lack innehatten. Aber immer gab es einen Sippenführer, der in der Regel männlichen Geschlechtes war. Da sie reine Wildjäger waren, waren die Reviere der einzelnen Sippen entsprechend groß. In den Revieren zogen sie ihre Jungen auf. Es wird erzählt, dass sie das sehr aufmerksam und liebevoll machten und dabei keinerlei Gewalt benutzt wurde, derer sie durch ihre mächtige und kräftige Gestalt und vor allem ihres Gebisses wegen durchaus in der Lage gewesen wären.

Über eine Religion der Ukra'lack ist nichts bekannt. Dafür aber über ihre Fähigkeiten. Es gilt als sicher, dass sie hoch intelligent waren und obendrein zumindest ein paar Eigenschaften hatten, die man durchaus als magische Talente bezeichnen kann.

Es ist überliefert, dass sie sich einem fremden Gegenüber immer in einer Gestalt zeigen könnten, die dem Gegenüber als sehr angenehm erschien. Aber nicht nur das, denn Kraft ihres Geistes, war es ihnen möglich, diesen Gegenüber dazu zu bringen, freudig alles zu tun, was ein Ukra'lack wollte. Man kann dies durchaus entweder als Suggestion oder aber eine sehr hoch entwickelte Form der Hypnose bezeichnen.

An dieser Stelle muss auf die Beziehung der Ukra'lack mit den Nerog'nor eingegangen werden. Bei den Nerog'nor handelte es sich um ein wolfsartiges Volk, mit dem die Ukra'lack sich den Kontinent Toraim teilten. Es ist unbestreitbar, dass diese beiden Völker die Herren dort waren. Bis auf die äußerlichen Unterschiede waren sich die beiden Völker sehr ähnlich im Verhalten, aber auch ihren besonderen Fähigkeiten.

Ungezählte Jahre lebten sie friedlich und in Harmonie miteinander. Nicht einmal Revierkämpfe soll es zwischen den beiden Völkern gegeben haben, was innerhalb eines der Völker hingegen durchaus ab und an einmal vorkam.

Diese durchaus als Freundschaft zu bezeichnende Beziehung nahm jedoch ein jähes Ende als eine Naturkatastrophe den Kontinente erschütterte. Ein

Vulkan brach aus. Die Zerstörungen der Eruption waren gar nicht einmal das Ende der Beziehungen, sondern das, was der Vulkan ausschleuderte. Hierbei handelte es sich um große, basaltartige Felsen, die wie sich wie auf einem Raster platziert auf Toraim verteilten.

In der Nähe dieser Steine verloren die Ukra'lack nun ihre magischen Fähigkeiten. Es soll sogar passiert sein, dass Ukra'lack, die sich in unmittelbare Nähe der Steine begaben einfach verschwanden.

Nicht wissend, dass es den Nerog'nor genau so erging und sie also ebenfalls unter diesen folgen litten, machten die Ukra'lack die Nerog'nor für diesen Zustand verantwortlich. Was aber offensichtlich auch auf Gegenseitigkeit geschah. Jedoch sind eh alle Berichte über diese beiden Völker so alt und rar, dass sie mit höchster Vorsicht auf deren Wahrheitsgehalt und generelle Stimmigkeit betrachtet werden müssen.

Sei es, wie es sei, es kam zu einem verheerenden Krieg der beiden Völker, der beide in oder zumindest an den Rand des Unterganges trieb, denn heute ist nichts mehr über auch nur ein lebendes Exemplar der Ukra'lack bekannt. Es ist also leider davon auszugehen, dass dieses Volk heute nicht mehr auf Balapur wandelt.

Wie also die Beziehungen zu den heute auf Balapur lebenden Völkern aussehen könnte, lässt sich nicht eruieren, dass die Ukra'lack schon als ausgestorben galten, als die Alten Völker von Galat dorthin übersiedelten.

Die Unaud

Über Unaud möchtest Du etwas erfahren? Sei froh, wenn du dieser grauen Pest nie begegnest! Sie sind heimtückisch und das Beste wäre wohl, wenn der Erdboden sie einfach verschlucken würde. Glaube mir, ich weiß wovon ich rede.

Damals, als ich noch ein junger Zwerg war, hatten wir einen neuen Stollen tief in die Erde getrieben. Wir fanden ein natürliches Gangsystem und so wurde ein Trupp ausgeschickt dieses zu erkunden. Fünfzehn Zwerge, erfahrene Späher und Kämpfer, waren wir. Haben zwei Tage die Gänge erforscht und kartografisiert, bis wir merkten, dass etwas nicht stimmt.

Herr Wirt, noch ein Bier für mich und meinen jungen Freund ... ein Gang muss von ihnen präpariert worden sein. Ein Einsturz, der die Gruppe halbierte, dann hörten wir Kampfeslärm von vorne. Diese hinterhältigen Ausgeburten haben giftige Pilzsporen geworfen, dann griffen sie kaltschnäuzig an, kämpften nur so lange, bis sie einen des Vortrupps überwältigt hatten und verschleppen konnten.

Nach einer Stunde hatten wir den Gang wieder frei und die Verletzungen waren notdürftig versorgt, so dass wir endlich die Verfolgung aufnehmen konnten. Nach einem halben Tag haben wir den armen Kartok gefunden. Äußerlich hatte er nur die Verletzung des ersten Kampfes, aber sein Gesicht sprach Bände ...

Auf dem Rückweg haben sie uns immer wieder hinterrücks überfallen. Ich habe nie mehr als drei oder vielleicht vier von Ihnen gesehen. In den schmalen Gängen kämpften sie wie kleine Teufel. Überraschen, verletzen und eh du dich wehren kannst, waren sie wieder weg. Wir alle wurden schwer verletzt und zwei weiter tapfere Kameraden fanden den Tod.

Der neue Stollen wurde drei Tage später zum Einsturz gebracht und von Kultischen versiegelt. So ist er noch heute und das ist gut so. Glaube mir, ich weiß wovon ich rede.

- Merrox zu einem jungen Zwerg

Die Unaud von Balapur

Die Unaud sind eine Unterart der Zwerge, die sich vor langer Zeit auf Balapur abgespalten hat und noch tiefer unter der Erde lebt, als ihre Verwandten.

Bei den Unaud sind Frauen und Männer gleichberechtigt und verrichten alle Arbeiten.

Ein Unaud ist im Schnitt etwa 1,20 m groß und wirkt im Vergleich zu einem Zwerg schlank bis hager, jedoch sind auch sie durchtrainiert und kräftig. Die Frauen haben auch Bärte, aber aufgrund des schwächeren Körperbaus der Unaud erkennt man sie leichter, als bei den Zwergen. Ihre

natürliche Lebenserwartung ist durch ihre raue Umgebung eher begrenzt, wenn jedoch einer die dreihundert überschreitet, so gilt er als alt und weise und hat wiederum gute Chancen als Clanführer die vierhundert zu erreichen. Sie haben kein Haupthaar, jedoch Bärte, auf die sie so stolz sind, wie jeder andere Zwerg auch. Ihre Haut wirkt gräulich, als Haarfarben kommen von schwarz über grau oder silber bis weis in Betracht. Sie kleiden sich in einfache und praktische Gewänder aus derben Stoff oder Leder. Sie bevorzugen dunkle Farben, häufig kann man kaum erkennen, ob es sich um ein blau, grün oder schwarz handelt. Kämpfer tragen häufig beschlagenes Leder oder Kettenhemden. Schwerere Rüstung wird als unpraktisch angesehen und ist dementsprechend selten. Die Unaud haben zumeist enge, verwinkelte Gangsysteme angelegt. Fernkampfaffen wie Bogen oder Armbrust verwenden sie daher nicht, auch Schilde sind die Ausnahme. Wenn es zum Kampf kommt, ziehen sie zwei kleine Handwaffen wie Äxte, Piken oder Spitzhacken vor.

Ein einzelner Unaud ist sehr vorsichtig und misstrauisch. Während ein Zwerg auf seine Schätze und handwerkliche Kunst stolz ist und sie auch zeigt, lebt der Unaud eher mit der Angst vor Neid und Missgunst.

Ein Unaud ist innerlich getrieben von der Gier nach Reichtümern, Schätzen und Anerkennung. Leider ist er sich auch sehr bewusst, dass alle anderen genauso sind. Daher beäugen sie sich oft mit misstrauen, da sie dem anderen unterstellen, er würde sie übervorteilen wollen. Reichtümer werden nicht offen zur Schau gestellt, da dies offensichtlich Neid bei den anderen hervorrufen würde. Wenn aber keiner zeigt, was er hat, wie soll ein einzelner wissen, ob er mehr Schätze angehäuft hat? "Der andere hat vielleicht einen schöner geschliffenen Edelstein ... Ist mein Klumpen Mithril nicht doch mehr wert ... sicher, wenn ich daraus eine schöne Axt gemacht habe." So könnten die typischen Gedanken eines Unaud sein. Diebstahl innerhalb eines Clans ist selten, aber nicht ausgeschlossen.

Die Unaud sind es gewohnt in recht kleinen Gruppen zu leben und auch in der Unterwelt unterwegs zu sein. Gefahren versuchen sie aus dem Weg zu gehen oder sich durch Fallen und Hinterhalte einen Vorteil zu verschaffen. Sollte es zum Kampf kommen, so kämpfen sie ohne Rücksicht auf Verluste. Gefangene werden nicht gemacht. Entweder der Gegner konnte fliehen, oder ihm wird nach einem Verhör der Gnadentod gewährt.

Die Unaud haben sich auf der Suche nach Schätzen noch tiefer in die Erde gegraben, so dass sie praktisch unter den Zwergen leben. Ihre in den Stein gehauenen Behausungen sind von außen handwerklich perfekt aber schmucklos. Auch der Eingangsbereich, wo Gäste empfangen werden ist meist sehr schlicht gehalten. Erst in den privaten Räumen eines Unaud findet man Verzierungen oder vereinzelt Kunstwerke, die sein handwerkliches Können bezeugen. Innerhalb ihrer Behausungen und auf den Plantagen nutzen die Unaud Leuchtmoose, Lichtquarze oder gar Fackeln. Die Siedlung selbst und alle Gänge liegen in tiefer Dunkelheit. Meist führen mehrere natürlich wirkende schmale Gänge zu den Siedlungsplätzen. Höhlen mit Frischwasser oder kultivierten Pflanzen,

manchmal sogar ein kleines Tiergehege, sind ausnahmslos von der Siedlung zu erreichen, andere Zugänge wurden verschlossen.

Es herrscht der Glaube an die Erdmutter, für die es auch Priester (beiderlei Geschlechts) gibt. Ein Unaud ist jedoch nie allein nur Priester, sondern immer zusätzlich zu seinen sonstigen Aufgaben. Sie führen durch die Rituale zur Namensgebung junger Unaud, Heirat und Tod. Etwa einmal pro Monat gibt es ein großes Fest zu Ehren der Erdmutter.

Die schnelllebige Magie wird von ihnen regelrecht verachtet. Wenn etwas gut sein soll, so muss es von Dauer sein. Kultische werden äußerst misstrauisch behandelt, außer, es ist offensichtlich eine Gabe der Erdmutter, die auch in ihrem Sinne verwendet wird. Von den wenigen kultisch Begabten ist wohl mindestens die Hälfte auch Diener der Erdmutter. Möglicherweise auch nur aus reinem Selbstschutz.

Sie leben in Clans mit 40 bis 60 Mitgliedern. Ein Clan wird von dem Ältesten angeführt. Dieser wird von dem Rat der fünf Ältesten beraten, ist aber allein Entscheidungsträger und oberster Richter für seinen Clan. Die Nachfolge wird allen durch das Alter bestimmt.

Alle Clans auf Balapur halten zu dem einen König der Unaud Kontakt. Es werden regelmäßig aus jedem Clan zwei oder drei Unaud für etwa drei Monate zum König gesandt. Dort sind sie Berater, Vertreter ihres Clans, aber auch Mitglieder des stehenden Heers des Königs.

Der König wiederum hat einen kleinen Kreis von Gereuen und Leibdienern. Er wird von dem 'Rat der Gesandten' unterstützt, ist jedoch auch alleiniger Entscheidungsträger und oberster Richter für Angelegenheiten, die mehrere Clans betreffen. Der König allein bestimmt seinen Nachfolger (zumeist nicht aus seiner Familie / Clan).

Die Unaud sind dem König und ihrem Ältesten gegenüber völlig loyal und akzeptieren klaglos jede Entscheidung.

Durch die Bedeutung des Königs und die Entsendung von Mitgliedern des Clans ist das von Unaud erschlossene Siedlungsgebiet begrenzt. Auch vermehren sich die Unaud nicht so stark. Falls ein Gebiet Aussicht auf Schätze bietet, so ist es zur Zeit wahrscheinlicher, dass ein Clan umsiedelt, als dass sie eine neue Siedlung (und somit ein neuer Clan) bildet.

Mit den Zwergen gibt es regelmäßig kleine Scharmützel im Grenzgebiet (Unaud graben zu hoch oder Zwerge zu tief). Die Unaud misstrauen den Zwergen viel zu sehr, als dass sie versuchen würden, mit ihnen zu handeln. Zu den Vicya gibt es wechselnde Verhältnisse. Gegen die Zwerge oder andere 'Oberirdische' Völker schließen die beiden Rassen gerne Bündnisse. Andererseits kann es über Jagdgründe oder neu entdeckte Höhlen mit fruchtbarem Boden zwischen ihnen zu handfesten Auseinandersetzungen kommen. Die ausreichende Versorgung mit Nahrung kann daher nicht immer sichergestellt werden.

Alle anderen Völker werden erst einmal als Feinde betrachtet, die nur in die Tiefe kommen, um den Unaud ihre Schätze zu stehlen. Dementsprechend "freundlich" werden sie empfangen.

Das Werben um das andere Geschlecht ist für sie eine besondere Herausforderung. Wegen ihres Misstrauens leben die jungen Unaud meist recht eigenbrötlerisch. Am Hofe dagegen, zählt ihr Reichtum nichts, nur ihre Taten und die Güte ihres Rates zeichnet sie aus. Dies scheint einen anderen Umgang miteinander zu ermöglichen und die meisten Paare finden sich während ihrer Zeit dort. Als Nebeneffekt, werden so auch die Bünde zwischen den Clans gestärkt und Inzucht vermieden.

Die Unaud haben folgende Rassenfähigkeiten entwickelt:

Wärmesicht

Angeboren, keine Fertigkeit zum Würfeln.

Vibration Spüren

Ein Unaud kann auf bis zu 300 Schritt ein sich bewegendes Wesen anhand der Vibrationen der Schritte, die sich im Stein übertragen ausmachen. Auf anderen Untergründen wie Sand oder gar Waldboden kann die Fähigkeit nicht oder nur mit entsprechendem Abzug angewendet werden.

(Fähigkeit: Startwert von 20 + W20 und SMP von 2)

Temperatur Anpassen

Ein Unaud kann für eine gewisse Zeit seine Hauttemperatur ändern (wärmer oder kälter), so dass er für Wärmesicht mit dem Hintergrund verschwimmt.

(Fähigkeit: Für je 5 Fertigkeitpunkte kann der Unaud seine Temperatur um 1 Grad ändern. Startwert von 20 + W20 und SMP von 3)

Zähigkeit

Alle Unaud bekommen die Fähigkeit Zähigkeit. Sie hat einen festen Startwert von 20 und einen SMP von 4. Hauptanwendung ist erst einmal der Kampf, denn gelingt bei einem Angriff die Probe, so werden 25% der Schadenspunkte abgezogen, die wirklich durch Pz usw durchkommen.

Weiterhin aber kann diese Fähigkeit aber auch für diverse andere Sachen genutzt werden. Sprich das Fortführen eines Vorsatzes, das mit dem Kopf durch die Wand oder einfach das Durchhalten bei was auch immer.

Die Vampire

Wie die Vampire genau entstanden sind, das weiß heute keiner mehr. Tatsache aber ist, dass es sie schon seit Tausenden von Jahren gibt und sie offensichtlich aus der Blutlinie der Galater entstammen. Somit ist ihr Aussehen auch das der Galater gleich zu setzen, auch wenn auffällig ist, dass sie gegenüber diesem Volk noch erheblich bleicher wirken. Das wiederum wird wohl daran liegen, dass die Vampire das Sonnenlicht scheuen.

Die Vampire haben einen Hang zu Samt und Seide und es sind die beiden bevorzugten Stoffe, in die sie sich hüllen. Dabei sollten sie obendrein am besten Rot oder Schwarz sein. Das aber meist ein Anzug aus dem Stoff ist und ein passender Umhang, den sie tragen, das ist nur ein Gerücht. Zwar tragen Vampire solcher Art geschneiderte Gewandung, aber sie passen sich den Gegebenheiten ihrer Umgebung was die Mode betrifft durchaus an.

Vampire sind böse – sagt man. Sie freilich sehen das anders und gerade die Vampire Galats werden sagen, dass sie für den Lebensunterhalt sehr vieler sorgen durch die Unternehmen, die in ihren Händen sind.

Das sie aber trotzdem den Hang zur Beherrschung anderer haben und in der Regel nicht fragen, bevor sie sich an dem Lebenssaft anderer gütig tun, verschweigen sie hingegen gerne.

Die Vampire leben heute sowohl auf Galat, wie auch auf Balapur. Jedoch muss man zwischen den Vampiren beider Planeten unterscheiden. Denn obwohl sie durchaus untereinander interplanetaren Kontakt halten, ist ihr Verhalten unterschiedlich. Nur eines haben sie in jedem Fall gemein, und das ist der schier unersättliche Hunger nach Macht.

Die Vampire Galats versuchen ihre Macht mit den eigentlich legalen Mitteln der sozialen Struktur und der Wirtschaft des Planeten zu mehren. Das sie dabei auch Beherrschungszauber anwenden, kann man kaum verurteilen, denn es gibt genug Nichtvampire, die das Gleiche mit Hilfe von psychischem Druck erreichen. Ebenso begehen sie dabei nicht mehr illegale Taten, wie andere Machthungrige. Nur die Sache mit dem Blutdurst und den doch charakteristischen Bissspuren am Hals so mancher Sekretärin oder Sekretärs sind eher ungewöhnlich. Jedoch ist der Gebissene eh meist nicht mehr in der Lage etwas dagegen zu unternehmen und zu Todesfällen ist es auch seit einer Reihe von Jahren nicht mehr gekommen. Es heißt sogar, dass die Vampire versuchen, ihren Durst über Einkäufe bei ganz offiziellen Blutbanken zu stillen. Es heißt auch, dass eh die meisten Blutbanken Galats fest in der Hand der Vampire seien.

Wenn also ein Vampir Galats über die Strenge schlägt, so wird er als entarteter seines Volkes bezeichnet und wenn es vorkommt, so sorgen die Vampire in der Regel selbst dafür, dass das Problem gelöst wird.

Es ist auf Galat also durchaus möglich, jahrelang neben einem Vampir zu wohnen, ohne es auch nur ansatzweise zu bemerken.

Ganz anders hingegen sieht das mit den Vampiren Balapurs aus. Da die Volker dort nach den althergebrachten Lebensweisen ihr Dasein verbringen, verwundert es wenig, dass auch die Vampire nach alter Schule leben.

Das bedeutet die Tyranisierung ganzer Landstriche mit ihrer wahllosen Blutsaugerei, das um sich versammeln aller möglichen, niederen Kreaturen wie Werwölfe und der offenen Praktizierung der Necromantie. Ganze Blutlinien sollen die balapurischen Vampire so schon ausgelöscht haben, gerade in reicheren Schichten. Aber von irgendwas muss ein Vampir ja auch auf Balapur leben und da auch diese nicht minder Machtgeil sind und sich mit Schätzen aller Art umgeben wollen, so geht es bei ihrer Lebensweise nun einmal nicht anders.

So aber ist es wenig verwunderlich, dass die Vampire auf Balapur verhasst sind und sie gejagt werden, sobald sich nur jemand findet, der den Mut aufbringt, sich gegen sie und ihre Macht zu stellen.

Ein paar Dinge aber haben die Vampire alle gemein. Und da fangen wir am besten mit ihren bevorzugten Wohnorten an. Es heißt, dass dies alte Gemäuer, am besten Herrenhäuser oder noch ältere Gräfte an verlassen Orten seien – und es stimmt tatsächlich. Da es solche Orte auf Balapur mehr gibt, als auf Galat, kann man durchaus sagen, dass die Vampire es auf Balapur also sogar besser haben.

Der Grund hierfür liegt wohl an ihrer Lichtscheuheit, die wirklich körperliche Folgen haben kann, denn nur ein nicht vollendeter oder erst wieder ein hoher Vampir ist in der Lage, das Sonnenlicht auszuhalten, ohne Verbrennungen zu erhalten oder gar im Sonnenlicht zu einem Aschehaufen zu vergehen.

Auch das Gerücht, dass ein Vampir in der Lage sei, sich in eine Fledermaus zu verwandeln, um so große Strecken ohne zu Hilfenahme der Füße zu überbrücken, ist keines. Es ist schlicht wahr.

Das Gerede über magische Kräfte der Vampire ist ebenfalls nur zu bestätigen. Dabei bedienen sich die Vampire eines seltsamen Mischmaschs aus Magie und Kult. Denn ihre Beeinflussungszauber sind eindeutig magisch. Aber damit hören ihre magischen Kräfte auf, mal von der Gabe der Teleportation abgesehen. Alles andere gehört in den Bereich der Necromantie und ist somit kultischer Natur. Natürlich sind diese Kräfte von Vampir zu Vampir unterschiedlich ausgeprägt und es wird auch Vampire geben, die gerade Mal einer Maus ihren Willen aufzwingen können. Andererseits gibt es aber auch natürlich die Hohen Vampire, denen es ein Leichtes ist, ganze Dorfgemeinschaften geistig zu versklaven und regelrechte Heere von Untoten auferstehen zu lassen.

Alle Vampire haben den Drang dazu, sich mit ihren Sklaven zu umgeben. Dies sind meist Hörige, geistig Versklavte oder halt Gezücht wie Werwölfe, die den Vampiren jeweils auf ihre Art zu Diensten sind. Dass diese Dienste oft auch sexueller Natur sind, ist nicht von der Hand zu weisen und die Vampire zeigen dabei oft einen Hang zum Sadomasochismus.

Aber auch hier muss man wieder unterscheiden. Denn solches findet man erst ab den niederen Vampiren, also solchen, die in der Lage sind andere zu Vampiren zu machen. Die Unsterblichkeit spielt dabei keine Rolle.

Unsterblich? Ja genau... unsterblich. Die einfach Gebissenen sind natürlich weder unsterblich, noch können sie jemanden mit einem Biss unsterblich machen. Sie haben ja nicht einmal die Zähne dazu. Sie können weiterhin an Feiertagen in den Göttinentempel und werden nicht zu Asche vergehen. Sie können ja in der Regel nicht einmal was dafür, gebissen worden zu sein.

Anders sieht es da schon mit den kleinen Vampiren, so nennt man sie, aus. Diese sind von einem mindestens niederen Vampir zu einem Vampir gemacht worden. Das bedeutet schon einen sehr bewussten Biss und derjenige, der zum kleinen Vampir wurde hat sich entweder gewährt oder es klaren Geistes hingenommen. Wer will schon nicht unsterblich sein? Aber die kleinen Vampire sind nicht in der Lage jemand anderes zu einem Vampir zu machen. Auch ist es bei weitem nicht selbstverständlich, dass in ihnen die Beherrschungsmacht und die Necromantie erwachen.

Das wird erst so sein, wenn jemand zu einem Vollvampir oder halt einfach Vampir gebissen wird. Welche Regeln da zu Grunde liegen, ist nicht bekannt und es ist davon auszugehen, dass die Vampire auch nicht damit rumprahlen werden. Welches höhere Wesen ihnen überhaupt die Unsterblichkeit dabei gab, ist nicht bekannt und es heißt, dass nicht einmal die Vampire es genau wissen.

Natürlich ist diese Unsterblichkeit aber nur relativ. Es ist zwar keine leichte Aufgabe, einen Vampir zu töten, aber es geht. Wenn man es schafft seinen Beherrschungszaubern und seinen Kreaturen zu entgehen, so bieten sich mehrere Möglichkeiten.

Bei den niederen Vampiren ist das Einfachste Sonnenlicht, denn in diesem verbrennen sie zu Asche. Was aber ab normalem Vampir tun? Nun, gesegnetes Wasser soll die gleichen Verbrennungen verursachen und das durchweg. Außerdem reagieren sie ziemlich allergisch auf Waffen aus Silber, Mithril und Adamt. Ist das alles nicht zur Hand, tut es aber noch immer der gute, alte Holzpflöck durchs Herz und das Köpfen.

Hingegen ist es ein Gerücht, dass billige Zeichen des Glaubens und Knoblauch die Vampire abhalten würden. Es hält sie genauso ab, wie man jeden mit Knoblauch oder miesen Kunstwerken fernhalten kann.

Vampire und der Glauben... nun ja, Vampire glauben nicht, sie wissen. Und da wissen sie auch ganz genau, dass ein bekannter Gott eine gewisse Macht hat. Wer nun aber Macht hat ist von Natur aus ein Konkurrent, sobald er sich in die Domäne eines Vampirs begibt. Sollte ein Gott dies wagen, so wird der Vampir ihn mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln bekämpfen.

Ansonsten lassen sie Gott schlicht Gott sein oder Göttin einfach Göttin.

Es ist bekannt, dass die Vampire in Logen organisiert sind und das es halt die Unterteilung in Gebissene, kleine Vampire, niedere Vampire, Vampire, hohe Vampire und Erzvampire gibt. Damit aber hört alles Wissen auch schon auf. Ein Nichtvampir weiß nichts, ein Vampir sagt nichts. So ist das Leben. Trotzdem ist aber von einer straffen Struktur innerhalb des Vampirvolkes auszugehen.

Daraus ergeben sich natürlich interne Probleme. Gar nicht mal wegen der Struktur, sondern schlicht wegen der Machtgier, die jedem Vampir zu Eigen ist. Der kleinste Vampir will natürlich einmal Erzvampir werden. Nur leider gibt es da neben ihm eine Reihe von Vampiren, die das auch wollen und natürlich sind dann da noch jene, die über ihnen stehen und nicht freiwillig auf ihrem eigenen Weg nach oben, das Feld räumen werden.

Nun, das hat Potenzial für viel Blutvergießen. Jedoch gibt es nicht einen Hinweis über einen echten Krieg der Vampire. Aber wofür hat man seine Kreaturen und Hörigen? Es ist nicht unwahrscheinlich, dass so mancher Krieg, der schon stattgefunden hat, nichts anders war als ein Machtkampf unter Vampiren. Sollte das dann auch nichts nutzen, so sind die Vampire Meister der Lüge, des Verrats und der Hinterlist, kurz gesagt der Intrige. Die Wahrscheinlichkeit, dass mehr Vampire durch Vampire selbst umgekommen sind, als durch wagemutige Helden liegt bei 100%.

Dadurch ergeben sich natürlich auch ihre Probleme mit den anderen Völkern. Beliebt sind sie bei keinem und auch auf keiner Welt. Bei den Balapurern sind sie ohnedies verhasst und werden gejagt, wenn sie nicht selber jagen.

Die Vicya

Alles, was über die Vicya Balapurs bekannt ist steht sprichwörtlich auf wackligen Beinen, da die Informationen ausschließlich von Vicya stammen, die geflohen sind und es auch geschafft haben zu überleben. Und davon gibt es nicht viele.

Die Vicya Balapurs sind zwischen 1,75 Meter und 2 Meter groß. Ihre Haut ist tiefschwarz, ihre Haarfarbe reicht von schneeweiß bis silbrig. Ansonsten sind ihre Körper bis auf die Augenbrauen haarlos. Sie sind, wie auch die Elben, von eleganter Schönheit und besitzen spitze, feine Ohren.

Ihre Körper sind durchtrainiert und kraftvoll, ihr Gehör sensibel und weitreichend. Durch die Fähigkeit der Wärmesicht, ist es ihnen möglich, in ihrem natürlichen Lebensraum perfekt zu sehen. Wird diese Wärmesicht verwendet, schimmern die Augen rötlich. Sie sind zusätzlich auch normal sichtig, mögen jedoch kein starkes Licht und wenn sie an die Oberfläche kommen, dann möglichst nur nachts.

Gesichert ist die Information, dass bei den Vicya ein striktes Matriarchat herrscht. Der Mann ist der Frau im wahrsten Sinne Untertan - sämtliche Entscheidungen werden von Frauen gefällt und das in jeder Lebenssituation. Der einzige Bereich, in dem Männer manchmal auch selber entscheiden dürfen, ist der Kampf.

Friedlich ist das Zusammenleben der Vicya nicht. Es ist geprägt von Gier, Hass und Neid. Intrige, Mord und Denunziation sind an der Tagesordnung, um sich selbst in der strikten Hierarchie einer Vicyastadt hocharbeiten zu können.

Die Vicya leben auf Balapur, wie sonst auch üblich, unter der Erde und möglichst in felsigen Gegenden. Dort errichten sie in gewaltigen Höhlen ihre Städte. Sie sind Selbstversorger und leben von dem, was unter der Erde wächst und den Tieren die dort leben. Andere Nahrung von der Oberfläche ist ein Luxusgut und wird über findige Kanäle in die Städte geschafft.

Die Vicya sind in Häusern organisiert. Üblich sind neun Häuser pro Stadt, die jeweils von einer Matriarchin geführt werden. Diese neun bilden auch den Rat der Stadt und treffen alle wichtigen Entscheidungen. Jedoch sind auch diese Häuser in ihrem Rang gestaffelt und keine Matriarchin wird es unversucht lassen, die Position ihres Hauses zu verbessern. Dadurch kommt es zu ständigen Konflikten zwischen den Häusern, was unter Umständen auch in Kriegen mit hohen Verlusten ausarten kann. Wenn ein Haus verliert, wird es in der Regel ausgelöscht.

Fast jeder Vicya ist in irgendeiner Form magisch begabt, die Ausprägung kann jedoch sehr unterschiedlich sein. Das einzig Auffällige ist, dass weibliche Vicya eher Kult, die Männer hingegen eher Magie beherrschen.

Ein Vicya beherrscht jedoch immer nur entweder Magie oder Kult. Ein Auftreten beider Magiearten bei einer Person ist unbekannt.

An dieser Stelle erwähnt werden müssen die Vyda. Die Vyda sind so gesehen eine militärische Einheit, die in fast allen vicyaischen Häusern vorhanden ist. Jedoch gehört ihre Entstehung zu einer der wohl frevelhaftesten und grausamsten Taten der Vicya überhaupt.

Bei den Vyda handelt es sich um in Ungnade gefallene, meist männliche Vicya. Ihnen wird der Unterleib knapp unterhalb des Nabel abgetrennt und der Oberkörper auf den Körper einer kultisch erschaffenen Riesenspinne geflanscht und verbunden. Somit ist ein Vyda ein künstlich erschaffenes, aber natürliches Lebewesen. Jedoch bleibt der Vorgang nicht ohne Folgen, denn dieser Verbindung zweier Körper sorgt im Geiste des ursprünglichen Vicyas in 99% aller Fälle zu Schizophrenie und Wahnsinn. Dies ist aber durchaus gewollt, denn so werden die magischen Kräfte des Ur-Vicyas exponentiell gesteigert.

Ein einziger Vyda ist eigentlich nichts anderes, als eine furchtbare Kampfmaschine. Der Leib der Spinne ist mit herkömmlichen Waffen kaum zu zerstören, die Klauen aber können einen Angreiferkörper in wenigen Lidschlägen zerfetzen. Mit magischen Angriffen muss aber ebenso gerechnet werden, die obendrein sehr stark sein können. Der einzige, wirkliche Schwachpunkt eines Vyda ist der Kopf. Somit ist klar, dass ein einziger Vyda es durchaus mit einer Hundertschaft Krieger aufnehmen kann und doch als Sieger vom Felde geht, wenn die Hundertschaft keine Unterstützung durch Magier und sehr gute Bogenschützen oder Speerwerfer hat.

Auch die Vicya haben einen Göttinenglauben. Nur ist es bei ihnen die Spinnengöttin. Eine äußerst dunkle Variante des sonst so friedlichen Göttinenglaubens. Viele Aspekte der blutigen Vicyakultur sind auf sie zurückzuführen, da sie die Verkörperung aller Eigenschaften dieses Volkes ist. Die Spinnengöttin giert nach Reichtum, Macht und vor allem Blut - und das in großen Mengen.

Opfer sind an der Tagesordnung. Dabei werden nicht nur Tiere sondern sehr oft auch intelligente Wesen von den Priesterinnen getötet. Je höher der Rang des Opfers desto willkommener ist es der Spinnengöttin.

Zu den Tieren ist dabei zu sagen, dass die Vicya Balapurs nun wirklich nicht hinter dem Mond leben und die Herrinnen durchaus wissen, was in der Galaxis von Wert ist. Einige ‚Haustiere‘ haben dabei einen solch hohen Wert, nicht nur was die Kosten betrifft sondern ebenso die Schwierigkeit, sie überhaupt zu besorgen, dass sie den Stellenwert einer Sklavenopferung übertreffen und dies von der Spinnengöttin auch anerkannt wird.

Die Spinnengöttin selbst ist kein Gott, sondern ein Dämon. Allerdings sind Dämonen wesentlich körperlicher in dieser Welt. Umso eindringlicher und spürbarer ist ihre Rache, wenn sie nicht zufrieden ist.

Alle Vicya gieren nach Macht, Reichtum und einem luxuriösen Lebensstil. Körperliche Arbeit gehört nicht dazu, weshalb in jeder Vicyastadt eine enorme Anzahl an Sklaven benötigt wird.

Alltägliche Arbeiten werden von selbstgezüchteten Sklaven übernommen. Diese werden in regelrechten Zeugungshäusern ‚hergestellt‘ und aufgezogen, bis sie alt genug für ihre Aufgaben sind. Erzieher teilen diese Aufgaben den natürlichen Fähigkeiten der Sklaven gemäß zu. Normalerweise werden für die Zuchtprogramme humanoide Wesen benutzt, wie es z. B. Menschen sind. Elben hingegen können nicht gezüchtet werden. Es stellte sich heraus, dass diese lieber sterben, als sich so benutzen zu lassen. Auch lässt ihre Anatomie eine künstliche Vermehrung nicht zu.

Eine Art Hobby hingegen ist es, die unterschiedlichen humanoiden Lebensformen zu kreuzen, um zu sehen, wie das Endergebnis aussieht.

Das Fangen von Sklaven ist schwierig, da sie nur von anderen Welten hergeschafft werden können. Auf Balapur selber ist die Jagd nicht möglich, da man der Sklavenjagd und wohl auch den Vicya ein schnelles Ende setzen würde. Mit einer Population von knapp 10 Millionen gehören die Vicya einer recht kleinen Bevölkerungsgruppe an, die der vereinigten Macht der anderen Völker Balapurs nichts entgegenzusetzen hätte. Davon abgesehen sind sie im Ernstfall auch auf die Zusammenarbeit mit den anderen Völkern angewiesen, wenn es nötig sein sollte gegen externe Feinde vorzugehen.

Aus diesen Gründen sind gefangene Sklaven nur bei den Herrinnen der Häuser und Gilden zu finden und gelten dort als teures und luxuriöses Spielzeug.

Es wird gemunkelt, dass die Vicya direkte Teleportertore nach Galat unterhalten, um von dort nicht nur mit Sklaven, sondern auch mit technischen Artikeln versorgt zu werden. Auf Balapur sind die Vicya gerüchteweise die einzigen, die Technik auch im Alltagsgebrauch nutzen. Allerdings hält sich dies in sehr kleinem Rahmen und wird äußerst geheim gehalten, da ein bekannt werden dieser Tatsache ebenfalls zu einem Bann führen könnte.

Eine Gefahr für den Fortbestand des Volkes stellt die Blutgier der Spinnengöttin dar. Da ein Sklave wertvoller als ein niedriger Vicya ist, werden oft auch gefangene Vicya geopfert. Eine Gewohnheit, die eine noch höhere Todesrate als bei Vicya anderer Welten und damit ein dramatisches Ausdünnen der Bevölkerung zufolge hat.

Balapurs Vicya leben absolut zurückgezogen, weshalb es keinerlei Probleme mit den Völkern der Oberfläche gibt. Einzig mit den Unaud pflegen sie losen Kontakt, aber über dieses Volk ist noch weniger bekannt, als über die Vicya, weil es nur sehr wenige von ihnen gibt und keinen, der für einen Bericht zur Verfügung stehen würde.

Die Werwölfe

Über Werwölfe hat man viel gehört und sie sind nicht anders auf Balapur, wie in eben jenen Geschichten. Es heißt zwar, dass es auch welche auf Galat gibt, aber diese dürften dort gut versteckt leben und nicht der Öffentlichkeit preisgegeben werden. Denn Werwölfe wurden schon immer gejagt und verfolgt und das zu Recht, denn sie sind blutrünstige, das Leben verneinende Bestien.

Sie als Volk zu bezeichnen ist schlicht unmöglich. Sie sind keines, denn sie sind gemacht und nicht natürlich entstanden. Welche verderbte Zauberkraft einst Humanoide und Wölfe verband und damit dafür sorgte, dass die in der Topliga der tödlichsten Geschöpfe mitspielenden Werwölfe entstehen konnten, ist heute in Vergessenheit geraten. Es gibt nur noch zu sagen, dass es sie noch immer gibt.

Sie bilden allenfalls eine eigene Rasse. Dabei sind sie aber zumeist Diener böser Geschöpfe an deren erster Stelle die Vampire genannt werden müssen. Es heißt sogar, dass die Vampire in der Lage seien, Werwölfe zu machen. Einzeln sind sie sehr, sehr selten, aber dann noch umso gefährlicher.

Werwölfe hassen das Tageslicht, denn es verbrennt sie. Auch heißt es, dass sie gegen Silber, Mithril und Adamt anfällig seien, womit schon eine sehr große Ähnlichkeit zu den Vampiren gegeben ist.

Sonst aber sind sie kaum tot zu bekommen. Zwar sagt man, dass sie mit einer Waffe aus oben genanntem Material zu töten seien. Aber am sichersten ist noch immer das Köpfen und anschließende Verbrennen. Davon hat sich in der Geschichte des Lebens noch kein Werwolf erholt.

Das Wertum oder besser die Lykantrophie der Werwölfe ist übertragbar. Jeder Held, der sich einem Werwolf stellt, sollte dies beachten. Wird man von einem Werwolf gebissen, so wird man selbst zu einem, so man sich nicht schnellstens in die Hände eines erfahrenen, magischen oder kultischen Heilers begibt. Die moderne Medizin hingegen kennt kein Mittel gegen die Lykantrophie.

Ins Reich der Legenden gehört hingegen, dass schon eine Wunde geschlagen durch ein Werwesen die Lykantrophie übertragen würde. Eine Wunde von den Klauen eines Werwolfes ist zwar eine furchtbare Wunde, aber eben nicht mehr als eine Wunde. Dafür aber sind nicht nur männliche Wesen von der Lykantrophie betroffen. Frauen sind es genauso. Selbst Wereinhörnchen sind in der Theorie möglich.

Abschließend ist zu sagen, dass die Werwölfe zu den Untoten zählen. Was vielleicht nicht ganz richtig ist, da sie durchaus lebendig sind. Aber sie sind erschaffen worden und dienen nur bösen Zwecken. Dabei zerstören

sie Leben, wo sie nur können, womit diese Einteilung durchaus gerechtfertigt wird.

Die Windgeister

Obwohl "Trokktahm" wissenschaftlich weitestgehend unerforscht ist, so wissen die Gelehrten aus den Kreisen der Magier doch, dass nicht nur die besonderen atmosphärischen Umstände für die extremen Windverhältnisse dort verantwortlich sind... oder vielmehr scheinen. Denn bei einem "Astralscan" des Planeten wurde festgestellt, dass dieser sehr wohl bewohnt ist, von seltsamen, geisterhaften Astralwesen, die wir "Windgeister" getauft haben.

Ob man mit diesen kommunizieren kann, oder sie gar herbeirufen kann wie "normale" Geister, dass wissen wir jedoch nicht. Ein "In-Kontakt-Treten" mit diesen Bewohnern des Planeten fand' bis heute nicht statt... und jegliche "Beschwörungsversuche" sind bisher gescheitert, so dass wir vermuten, dass es sich hierbei nicht um "Geister" in dem Sinne handelt, sondern vielmehr um Wesen einer geisterhaften, vollkommen fremdartigen Existenzform. Diese "Windgeister" scheinen recht zahlreich auf Trokktahm vorhanden zu sein. Und ob sie wirklich für die dort herrschende Winde verantwortlich sind, oder ob es nur ihr natürlicher Lebensraum ist, kann nicht beantwortet werden.

Ihre Erscheinungsform ist vielmehr auch keine Form, denn sie sind größtenteils unsichtbar. Man kann sie nur als Böe oder Luftzug schemenhaft erkennen,... seltsame Formen die uns entfernt an die von Elfen erinnern. Hochgewachsen und grazil,... doch ist ihre Erscheinung so transparent und reliefartig, dass einer dieser Windgeister wie der andere aussieht. Auch scheinen sie sich "so schnell wie der Wind" zu bewegen.

Wo genau sie Leben... ob in Höhlen, Städten oder ähnlichem... das wissen wir ebenso wenig. So gibt es auf Trokktahm augenscheinlich auch nichts dergleichen.

Bei den besagten "Astralscans" konnte jedoch festgestellt werden, dass an den Polen des Planeten es ungewöhnlich hohe Konzentrationen dieser "Windgeister" zu geben scheint, und daneben noch ähnliche astrale Muster, die darauf hinweisen, dass es hier gleichartige Städte zu geben scheint. Unsichtbar und aus nicht vielmehr bestehend als aus dem Wind der Umgebung selbst. Über die Motivation und die Kultur dieser "Kreaturen" ist uns nichts bekannt.

Ob eine Mission der GSG zur Erforschung derer hier geplant werden wird, steht wohl in den Sternen und kann auch nicht beantwortet werden.

Die Zwerge

"...nach einer langen Zeit des Wanderns, einer sehr anstrengend Zeit, denn der Weg ging steil um diesen riesigen Berg herum, sah ich den Grund für meine Reise ... etwa 100 Schritt vor und 50 Schritt über mir endete der Pfad in einem großen, eisernen Portal, dessen Doppeltore jeweils mindestens 3 Schritt breit und 5 Schritt hoch waren. Was mich zunächst verblüffte, war die Tatsache, dass das Portal einfach nur in die Felswand eingelassen worden war, wie eine Tür in den Berg. Aber als mein Blick sich hob, erkannte ich hoch oben gewaltige Türme, die von weitem wie natürliche Felsformationen aussahen, und ich sah Zinnen, die wie gewöhnliche Steine wirkten, Schießscharten, die nur Vertiefungen zu sein schienen. Ich hätte das alles nicht bemerkt, wenn ich nicht ab und zu einen grimmigen Blick eines Wächters bemerkt hätte. So sah ich sie das erste Mal, ‚Glagus – die Uneinnehmbare‘, Herzstück des Königreiches der Zwerge hier auf Balapur, die größte ihrer Feste. In den folgenden Wochen meiner Anwesenheit in Glagus konnte ich viel von ihrem Handwerklichen Geschick kennen lernen. Und ich muss zugeben, dass ich kaum bessere Arbeiten gesehen habe als bei den Zwergen. Ich werde in Reichtum schwimmen, wenn ich den Handelsvertrag bekomme und wenn ich nicht allzu respektlos und neugierig bin, sprich wenn ich lange genug am Leben bleiben werde..."

Aus dem letzten Brief des Kaufmanns Teras Fingel an seinen Vater:

„Ein männlicher Zwerg, ein weiblicher Zwerg? Woher soll ich das wissen, ein Zwerg halt.“ --- Worte eines Wirtes zu der Stadtwache nach einer Kneipenschlägerei.

Zwerge sind im Durchschnitt 1,35m groß und wiegen 85kg. Ihre Lebenserwartung kann gut und gern die 500 Jahres-Grenze überschreiten und sogar noch sehr viel mehr. Manche Völker der Zwerge werden zehn Mal so alt. Warum dies so ist, ist ungeklärt. Sie haben eine starke Körperbehaarung, die vor allem den Kopf und das Gesichtsfeld beinhaltet. Zwerge haben langes Haar und einen dichten Bart, wobei die Färbungen so unterschiedlich wie die Länge sein kann. An der Länge eines Bartes kann man für gewöhnlich das ungefähre Alter eines Zwerges bestimmen, je länger der Bart desto älter. Weibliche Zwerge hingegen haben keine Gesichtshaarung. Auch ist ihre Statur deutlich weiblich geprägt, sogar erheblich mehr, als bei menschlichen Frauen zum Beispiel. In der Regel sind sie auch kleiner und etwas schmaler als männliche Zwerge. Wenn man mal von den Hüften absieht.

Durch ihre geringe Körpergröße und dem verhältnismäßig hohen Gewicht wirken sie gedrungen, aber kaum ein Zwerg kann als fett oder dick angesehen werden, da sie eigentlich nur aus Muskeln zu bestehen scheinen. Jeder Zwerg pflegt und hegt seinen Bart wie einen Schatz, der

ist ihm das Wichtigste und ein Zeichen seiner Ehre, seines Standes. Zwerge sehen gewöhnlich gut am Tage aber hervorragend im Dunkeln, dabei speziell, wenn es keine natürliche Lichtquelle wie z.B. Mond- oder Sternenlicht gibt. Gehörsinn ist normal (menschlich) entwickelt. Der Geschmackssinn ist eher als merkwürdig zu betrachten, da Zwerge einen recht herben Geschmack mögen. So schmeckt alles, was Zwerge zubereiten herb bis bitter und für andere Rassen kaum als ‚lecker‘ zu bezeichnen. Die Zwerge Solabars kleiden sich recht unterschiedlich, je nachdem wo sie Leben. Auf Balapur kann man sie meist in grobem Stoff, Leder (Kleidung sowie in Rüstung) und Metallrüstungen antreffen. Auf den fortschrittlichen Welten wie Galat tragen sie meist praktische Kleidung, ohne viel Schnörkel. Die Farbe der Kleidung ist in Grau- und Brauntönen gehalten. Sie bevorzugen, egal wo sie Leben, festes Schuhwerk, am liebsten Stiefel. Schmuck ist eher selten bei Zwergen. Am häufigsten kann man einen Ring und Ohrringe sehen. Wobei der Ring meist ein Siegelring und der Ohrring eine Kreole aus entweder Gold oder Silber ist.

„Ein Zwerg, ein Fels“ --- Sprichwort auf Balapur

Zwerge sind ehrenhaft, leicht aufbrausend, mürrisch, unnachgiebig, wortkarg und besitzen eine Art von Humor, die andere Rassen oft dazu verleiten, ihre Waffen zu ziehen. Die beste Art sich einen Zwerg zum Feind zu machen ist, an seinem Bart zu ziehen (was gleichbedeutend ist, mit ihm in seiner Ehre zu verletzen) und die beste Art sich einen Zwerg zum Freund zu machen ist, ihn auf eine Sauftour einzuladen und derbe Witze über andere zu machen. Zwerge werden oft mit dem Felsen verglichen, in dem sie meist leben und dieser Vergleich trifft absolut zu.

„Wo ist der Zwerg?“ --- „Hat sich in einen Felsen gegraben.“ --- Gefährten einer Abenteuergruppe

Die Zwerge Balapurs leben im Fels, sprich in Gebirgen. Sie haben dort durch unnachgiebige Arbeit ein Höhlensystem aus dem Fels geschlagen, das es ihnen ermöglicht dort richtige Städte anzulegen. Meist sieht man von ihren Festungen kaum mehr als das Tor. Aber auch Festungen, Trutzburgen, schlagen sie aus dem Fels wie man am Beispiel ‚Glagus‘ sehen kann. In Stein- und Metallbearbeitung sind sie unübertroffen. So ist jeder Stein, jeder Fels den sie bearbeiten, ein Kunstwerk für sich, denn keine Naht kann man an einer Zwergenwand erkennen, und jedes Stück Metall, das bearbeitet wird, wird mit solch einer Sorgfalt behandelt, als wäre es ein für sich unwiederbringlicher Schatz. Dabei wird die natürliche Form des Steins, z. B., immer gewahrt. Es widerstrebt einem Zwerg, einen Fels in eine gänzlich andere Form zu bringen, sondern er ist darauf bedacht, aus der vorhandenen Form das Bestmögliche zu machen. Zwerge sind Meister der Handwerkskunst. Und in der Regel bestreiten sie ihren Unterhalt damit, Kunstwerke aus Stein, Metall, aber auch aus Edelsteinen und Edelmetallen herzustellen und diese zu exportieren. Seltener verkaufen sie Waffen und Rüstungen, die sie hergestellt haben, obwohl

diese einen sehr hohen Kaufpreis erzielen würden, da kaum eine Waffe oder Rüstung an diese heran reicht, an Qualität und aussehen. Im Gegenzug importieren sie Lebensmittel, hauptsächlich Fleisch. Von Gemüse oder gar Obst halten sie wenig. Getreide importieren sie auch, wobei es nur zum backen von Brot gebraucht wird. Getreide bauen sie selber an, was aber eine andere Art des Verzehrs findet. Mit Begeisterung brauen sie ihr eigenes Bier und ihren eigenen Schnaps. Das in größeren Mengen, als sie selber konsumieren können. Andere Rassen reagieren etwas ‚allergisch‘ auf diese Alkoholika. Zwerge leben in Großfamilien wobei es nicht selten vorkommt, dass vier Generationen unter einem Dach leben (oder eben Höhle). Solch eine Großfamilie wird als Clan bezeichnet.

Die Zwerge auf den fortschrittlicheren Welten leben meist in kleinen Familien eben in Wohnungen, Häuser oder Appartements. Ihren Lebensunterhalt verdienen sie sich in aller Regel durch ihr Handwerk, sei es als Steinmetz, Schmied, Schlösser, Stuckateur, Juwelier oder sonst einem anderen handwerklichen Beruf.

„Komm nur her. Ich habe keine Angst zu sterben, denn ich weiß, dass ich an der Seite Grinalfs in seiner großen Halle sitzen werde und mit ihm zusammen ein großes Fest feiern werde.“ --- Berühmte letzte Worte, eines Zwerges.

Die Zwerge glauben an Grinalf. Zumindest die auf Balapur. Grinalf, der Gott für alles, hauptsächlich aber für Speis und Trank, das Schmieden und den Kampf. Jedoch wird er nicht fanatisch verehrt. Er ist halt da und gut ist, aber wenn jemand was gegen Grinalf sagt, dann wird er den Zorn der Zwerge auf sich ziehen. Des Weiteren gibt es keinen Priester unter den Zwergen, da jeder Zwerg für sich seinen Glauben an die nächste Generation weitergibt aber eher so nebenbei, es passiert halt einfach. Auf den fortschrittlicheren Welten glauben Zwerge an die jeweils unterschiedlichen Religionen, die dort vorherrschen, aber meistens sind sie überzeugte Atheisten.

"Magie? MAGIE?!!! Wenn ich so einen verdammten Sprücheklopfer in die Finger bekomme..." --- Allgemein bekannte Aussage der Zwerge.

Alle Zwerge misstrauen der Magie, oder hassen sie schlichtweg. Ein Zwerg ist davon überzeugt, das, wenn er es nicht mit seinen eigenen Händen schaffen kann, dann soll es wohl so sein. Magie ist definitiv nicht willkommen.

„FÜR DEN KÖNIG!!!“ --- Kriegsruf der Zwerge der Feste Glagnus.

Auf Balapur gibt es viele Königreiche der Zwerge. Aber es gibt keinen Adel. Nach dem König kommen die Führer der Clans, die je bedeutender die Arbeit ihres Clans ist, mehr Gehör beim König finden, z.B. steht der

Clan der Bierbrauer über dem der Bergleute, der der Schmiede über dem der Bierbrauer, was nicht bedeutet, dass die niederen Clans nichts zum sagen haben, sondern nur, dass der König eher auf die Sorgen und Nöte der wichtigeren Clans eingeht. Alle Zwerge hören bedingungslos auf das, was der König anordnet, aber wichtige Entscheidungen werden zusammen mit den Clanführern beschlossen.

„Wie Heilergilde? Wo kommst denn du her?“ --- Zwerge wenn sie eben danach gefragt werden.

Außer den jeweiligen Clans und eben dem König und den Clanführern ist bisweilen nichts weiter in der Art bekannt.

„Was willst du mit der Axt? Nimm sie runter. Ahhh...“ --- Worte eines Reisenden, der danach gefragt hatte.

„Gebt mir einen quiekenden Riesen zum töten“ --- Oft wiederholtes Zitat eines Zwergen-Helden.

Zumeist Streitigkeiten mit Elfenvölkern. Dauernder Kriegszustand mit Orks und anderen Viechern, denen es nach den Bodenschätzen verlangt, welche die Zwerge abbauen.

„Nichts ist so sicher, wie das Gold in deiner Hand und die Niedertracht der Elfen.“ --- Zitat, das wirklich jeder Zwerg kennt.

Mit anderen Völkern verstehen sich die Zwerge in der Regel recht gut, zumeist ist das eher ein neutrales miteinander. Elfen können sie nicht wirklich leiden, was wohl darauf zurückführt, das durch irgendeine, heutzutage kaum mehr zu bestimmende, Unstimmigkeit, sich die beiden Völker voneinander abgewandt haben, wobei die Zwerge behaupten es sei alles die Schuld der Elfen und die Elfen eben behaupten, dass die Zwerge daran schuld sind.

Die Zwerge von Thrumumbahr

Die Zwerge Thrumumbahrs unterscheiden sich von der Statur her nicht von allen anderen Zwergen des Sola-Systems. Sie sind zwischen 1,10 und 1,40 Metern groß. Sie sind von gedrungenem und muskulösem Körperbau. Hautfarbe, wie auch Haarfarbe variiert und keine farbliche Nuance ist dabei in einer Mehrzahl vorhanden. Natürlich tragen auch die Zwerge Thrumumbahrs lange Bärte. Bei den Frauen entwickelt sich, wenn überhaupt, nur ein dünner Pflaum.

Da die Zwerge das Gebirge recht häufig verlassen, werden anders als sonst üblich die Haare und auch die Bärte in sehr dünne Zöpfe geflochten, das Haar wird dann in feine Glasperlen gezogen und somit vor dem Sand geschützt. Ein Zwerg Thrumumbahrs wirkt deshalb oft so, als sei der Kopf mit Hunderten von Perlenketten geschmückt.

Gekleidet sind sie zumeist in derbe Lederkleidung. Diese jedoch muss von weither importiert werden, da eine vollständige Versorgung durch heimisches Leder aufgrund der zu geringen Anzahl an Tieren nicht möglich ist. Deswegen verwundert es auch nicht, dass die Zwerge in ihrer Freizeit, wenn nicht gearbeitet wird, Gewänder tragen, die aus den Manufakturen der thrumumbahrishen Elben kommen. Diese Gewänder sind nach der Vorliebe der Zwerge von satter Farbe, die aber immer der des Clans entspricht. Farben haben eine besondere Bedeutung im Leben dieser Zwerge, doch dazu später mehr.

Wenn sie bewaffnet sind, und das ist immer der Fall sobald sie das Bahrum-Gebirge verlassen, so ist dies Axt und Streitkolben, Schild und auch die Armbrust. Dazu werden Rüstungen getragen, die auf ganz Balapur einzigartig sind, denn sie wurden aus Glas gemacht. Alle Waffen und Rüstungen stammen aus den eigenen Öfen und jedes Stück ist ganzer Stolz der Zwerge, denn nach ihrem Können und den besonderen Bedingungen auf Thrumumbahr sind sie vollständig aus Stein und Glas hergestellt worden.

Es heißt, die Zwerge des Bahrum-Gebirges seien weniger starrköpfig und schwerer zu erzürnen, als andere Zwerge. Angeblich soll dies an den Essgewohnheiten liegen. Obwohl diese aus der Not geboren sind und die Zwerge es wohl gerne anders hätten, ist es Tatsache, dass sie letztendlich Vegetarier sind. Fisch von der Küste erreicht die Hallen, aber zumeist nur in luftgetrockneter Form. Fleisch hingegen ist so gut wie gar nicht vorhanden. Es gibt schon wenig Tiere auf Thrumumbahr, aber im Gebirge sind es noch einmal besonders wenig und auch die Umgebung macht die Jagd nicht gerade leicht. Ein erfolgreicher Jäger genießt ein sehr hohes Ansehen bei den Zwergen, denn auch eine Zucht von Haustieren ist offenbar in den Hallen der Zwerge nicht möglich.

Das bedeutet, Fleisch auf dem Teller zu haben ist etwas Besonderes und bei einem Bankett Fleisch zu servieren ist die höchste Ehre, die die Zwerge dem Gast zuteil werden lassen können.

Sonst ist die Hauptnahrungsquelle der weit verbreitete Bergpilz, der im Bahrum-Gebirge wächst, wie auch Brot, denn es gibt ein paar Kornarten, die auch unter dem Berg gedeihen. Und natürlich Käse. Jetzt kann man sich fragen, wie die Zwerge Käse herstellen können, wenn es keine Tiere gibt, die Milch abgeben. Der Zwergenkäse ist ein besonderes Produkt, denn er wird aus einem Sud hergestellt, den der Bergpilz abgibt, wenn er erwärmt wird. Es gibt Stimmen die behaupten, dass die Zwerge, wenn sie keine Waffen mehr hätten, den Käse als Wurfaffen benutzen könnten und gegen jedes Heer gewinnen würden, wenn die feindlichen Soldaten nur Nasen hätten.

Sie bewohnen, wie schon erwähnt, das Bahrum-Gebirge, das auch das einzige Gebirge Thrumumbahrs ist und den Kontinent in Norden und Süden spaltet. Drei große, unterbergische Städte haben die Zwerge gebaut. Dies sind: Kazâritrim, Bezôtabor und Zâkâkurûm. Jede der Städte hat jeweils über 50.000 Einwohner.

Wer jemals auch nur eine der Städte gesehen hat, wird es sein Leben nicht mehr vergessen. Riesige Höhlen ausgekleidet mit Glas, Gebäude aus Glas, Säulen aus Glas, der Boden mit Glas ausgelegt und durch viele Schächte wird das Sonnenlicht direkt in diesen Traum aus Spiegelungen hineingeführt. Eine solch helle Pracht herrscht dort, dass kein Auge sich diesem Reichtum, aber vor allem der Schönheit verschließen kann.

Und hier sind wir auch schon bei einer weiteren Besonderheit der Zwerge Thrumumbahrs. Metalle sind ihnen fast vollkommen Fremd, zumindest was Stahl, Eisen, Gold und Silber angeht und sie messen diesen Metallen auch keinen besonderen Wert bei. All ihr Augenmerk liegt auf Stein und deswegen auch auf Sand, aus dem sie das Glas herstellen, was sie dann benutzen um wirklich alle Gegenstände des täglichen Lebens herzustellen. Vom kleinen Löffel bis hin zum Katapult. Sie haben diese Kunst dermaßen perfektioniert, dass ihre Waren im Rest Balapurs astronomische Preise erzielen. Denn sie sind leicht, viel leichter als Gegenstücke aus Metall, aber gerade bei Waffen und Rüstungen von extremer Schärfe und Haltbarkeit.

Bei den Rüstungen hat dies nur einen Wehrmutstropfen, denn Glas ist in der Regel durchscheinend und obwohl die Rüstungen der Zwerge von so guter Machart sind, dass sie problemlos auf nackter Haut getragen werden könnten, verlangt es die Sitte Unterkleidung zu tragen. Hier greifen die Zwerge auf die Webkunst der Elben Thrumumbahrs zurück. Man kann davon ausgehen, dass jedes Kleidungsstück, das unter einer von einem Zwergen getragenen Rüstung auf einem elbischen Webstuhl hergestellt wurde. Es gibt zwar auch Glasrüstungen, die vollkommen blickdicht sind, jedoch sind diese von so besonderem Glas und so meisterlicher Machart, dass sie niemals in den freien Handel gelangen. Sie werden ausschließlich von den Führern und hoch stehenden Zwergen getragen und sind Ausdruck ihrer Macht und ihres Ansehens.

Der aufmerksame Leser wird sich jetzt Fragen, womit die Zwerge denn die Öfen betreiben. Denn soviel Vogeldung kann es ja wohl kaum geben und

Holz ist rar und wird von den Elben zum Schiffsbau benötigt. Hier gelangen wir zu einem der großen Geheimnisse der Zwerge.

Es heißt, dass tief unter dem Berg sieben Drachen leben würden, zusammen mit den Zwergen. Es heißt weiter, dass die Zwerge die Drachen hegen und pflegen würden und im Austausch die Drachen ihren Odem den Zwergen schenken. Damit werden die Kohlen angefeuert, die in Massen im Bahrum-Gebirge abgebaut werden. Die durch das Drachenfeuer angeheizten Kohlen betreiben die Öfen. Nun wird es klar, warum das Glas der Zwerge so besonders ist, denn es wird mit dem heißesten Feuer gemacht, das die Welt kennt.

Es mag Zufall sein, dass es auch genau sieben Clans der Zwerge gibt. Diese unterscheiden sich von ihrer Farbe her, die fast schon Wappen entspricht, denn in jeweils diesen Farben des Clans wird das Glas hergestellt. Die Zuordnung von Produkten ist somit leicht. Aber auch andere Bedeutungen haben die Farben, die denen des Regenbogens entsprechen, denn im Gegensatz zu anderen Zwergenvölkern kennen die Zwerge Thrumumbahrs keine Runenkraft. Jedoch erzielen sie ähnliche oder gleiche Effekte mit Farbnuancen in ihren Produkten, Waffen und Rüstungen. Es ist eine Kunst, die keinerlei Nachahmer auf Balapur kennt. Aber auch so sind die Clans spezialisiert und Brennerer werden immer das Bier brauen, so wie Bilderer immer Bauglasziegel herstellen werden. An dieser Stelle ist es angebracht einmal die Namen der Clans und ihre Farben darzustellen. Dies sind:

- Die Bilderer, sie sind Rote Clan
- Die Kupferer, sie sind der Orange Clan
- Die Brennerer, sie sind der Gelbe Clan
- Die Feilscherer, sie sind der Grüne Clan
- Die Stecherer, sie sind der Blaue Clan
- Die Rußerer, sie sind der Indigo Clan
- Die Dämpferer, sie sind der Violette Clan

Die Clans sind in jeweils sieben Sippen unterteilt, die sich auch hier in leichten Abstufungen der Clanfarben unterscheiden. Sie leben zumeist in Großfamilien zusammen. Geselligkeit ist etwas, was diese Zwerge erfunden haben könnten und gerade nach getanem Tagewerk ist das Leben für die Zwerge ein einziges Fest. Jedoch bleiben die Clans und da dann sogar die Sippen zumeist unter sich. Zwar versteht man sich natürlich untereinander und ist des anderen Freund, aber das eine ist das Volk, das andere der Clan, aber das wichtigste ist die Familie und das ist die Sippe. Dies geht sogar so weit, dass bei Beziehungen, die erstaunlicherweise bei den Zwergen auf Liebe und nicht auf Sippeninteresse basieren, zwischen Zwergen der Sippe natürlich kein Problem sind, aber wenn sie in einen anderen Clan gehen, dies immense Probleme verursacht, denn zu welchem Clan würde denn dieses Paar dann gehören? Deswegen werden dann schon lieber Ehen zwischen ganz anderen vollzogen, egal ob Elb, Galater oder sogar Kaiap. Obwohl gerade Letztere sich doch sehr selten bis nach Thrumumbahr verirren.

Diese Offenheit gegenüber anderen Völkern liegt mit Sicherheit zum einen an den Gegebenheiten des Heimatkontinents, die einfach eine Zusammenarbeit aller Bedingen, aber wohl auch am freien Handel. Der Handel aber ist erst durch die großen Straßen möglich, die den Süden Thrumumbahrs vom Gebirge aus durchziehen und von den Zwergen angelegt wurden und gepflegt werden.

Diese Straßen haben eine besondere Architektur. Den Grundstock bildet ein 50 Schritt breiter Weg, der vollkommen aus Wüstensand besteht und doch wie gepflastert wirkt. Links und Rechts der Straße aber befinden sich noch einmal jeweils fünf Schritt breite Wege. Diese bestehen aus festgestampftem, sehr feinem Sand. Dies sind die Schnellwege der Vogelreiter Thrumumbahrs. Aber zurück zu den Hauptwegen. Diese werden von den Wüstenschiffen der Zwerge benutzt.

Hierbei handelt es sich um eigentlich nichts anderes als um Schiffe, wie sie auf jeden Ozean zu finden wären, wenn, ja wenn sie nicht aus Glas wären, das Holz nachempfunden ist. Am auffälligsten sind aber die Kufen unter den Schiffen, die sie zu regelrecht monströsen Schlitten machen. So rasen die Wüstenschiffe zu den Elbenhäfen an der Küste und liefern dort Handelswaren ab. Andererseits sind sie aber auch schnell genug, um auch frische Waren, wie Lebensmittel, rasch, vor dem Verderben, in die Berge zu bringen.

Die Zwerge Thrumumbahrs glauben an das Ewige Feuer, dass sie in Gestalt einer brennenden Zwergin verehren. Aber keine Bange – Brandzwerginnenopfer sind ihnen vollkommen unbekannt und werden nicht durchgeführt. Aber auch Priester gibt es nicht, denn der Glaube wird ihrer Meinung doch tagtäglich an den Schmelzöfen praktiziert. Eine Art Pragmatismus, wie er wirklich nur von Zwergen ersonnen werden kann.

Wenn Zwerge arkane Kräfte wirken können, so ist es Kult. Da sind auch die Zwerge Thrumumbahrs keine Ausnahme. Der Kult ist zwar nicht so weit unter den einzelnen Individuen verbreitet, wie es bei den Elben der Fall ist, wenn aber die Begabung vorhanden ist, so wird sie nur zu zwei Zwecken genutzt: Der Heilung und dem Schutz. Kultische Barrieren oder kultisch beschworene Schutzsteine sind aber kein Exportgut. Allenfalls die Elben Thrumumbahrs kommen, eingedenk der langen Freundschaft, in den Genuss solcher Artefakte.

Wie schon erwähnt gibt es sieben Clans zu mit jeweils sieben Sippen. Jede Sippe wird von einem Sippenführer regiert. Die Sippenführerschaft ist eine Erbführerschaft. Die Sippenführer bestimmen den Clanführer. Sippen-, wie auch Clanführerschaft gelten auf Lebenszeit. Die sieben Clanführer nun wieder bilden den Regenbogenrat. Das die Namensgebung in engem Zusammenhang mit der besonderen Bedeutung von Farben liegt, ist nicht weiter verwunderlich. Der Regenbogenrat nun bestimmt über die Geschicke des gesamten Zwergenvolkes. Jedoch muss es gerade in Krisenzeit eine Stimme geben, die schnell entscheiden kann. Deswegen gibt es auch den König der Zwerge. Dieser ist einer des Regenbogenrates.

Das Amt des Königs wird turnusmäßig über 70 Jahre gehalten und dann an den nächsten Clanführer in der Reihenfolge des Regenbogens weiter gegeben.

Nun aber wird es Zeit einmal auf die Clans im Einzelnen einzugehen, da ihre Namen nicht unbedingt auf ihre Funktion in der zwergischen Gesellschaft schließen lassen.

Beginnen wir mit den Bilderer. Sie sind die Bauarbeiter der Zwerge. Egal ob Tor, Halle, oder Lichtschacht. Sie haben die Städte der Zwerge zu den Perlen gemacht, die sie heute sind.

Die Kupferer hingegen sind die Polizei und schlichten Streitereien und klären Verbrechen auf. Da es bis auf ein paar Schlägereien nach übermäßigem Genuss des zwergischen Bieres kaum Arbeit für sie gibt, haben sie noch zwei wichtige Ämter inne. Zum einen sorgen sie für die Drachen des Berges, die wie schon erwähnt, der wichtigste Punkt für die Glasherstellung sind. Zum anderen sind sie aber auch die Schlichter, wenn es einfach keine Lösung bei interclanären Heiratsfällen zu geben scheint.

Trotzdem haben die Kupferer nicht wirklich so viel zu tun, weswegen es heißt, dass sie das innigste Verhältnis zu den Brennerer hätten: Die Bierbrauer und Schnapsbrenner der Zwerge. Egal welcher Alkohol auch immer getrunken wird in den hellen Hallen der Zwerge, er wurde von den Brennerer gemacht.

Die Feilscherer nun sind die Händler und Karawanenführer der Zwerge. Was zu Geld oder Tauschware gemacht werden kann, machen sie auch zu Geld oder Tauschwaren. Sie gelten als hart, aber auch gerecht. Dass jemand je von einem Feilscherer übers Ohr gehauen wurde, ist nicht bekannt, das man sich aber nach Verhandlungen mit ihnen irgendwie – nackt fühlt ist normal. Sie unterscheiden sich ein wenig von den anderen Zwergen im Äußeren. Sie sind rauer und wettergegerbt, da sie das Gebirge am häufigsten verlassen. Man sagt, sie sähen aus, wie mit Sandpapier abgeschmirgelt. Was auch zum Teil richtig ist, denn es heißt auch, dass sie einem Sandsturm mit den Worten: „Ich geh net!“, entgegen stellen und tatsächlich gibt es nicht auch nur einen Bericht, dass ein Feilscherer je in einem Sturm umgekommen wäre.

Die Stecherer nun wieder sind die Bauern der Zwerge. Alle Landwirtschaft und die Pilzzucht, das Brotbacken, wie auch die Käserei gehören unter ihre Obhut. Sie verpflegen somit vollständig alle anderen Clans mit Nahrung. Auch die wenigen und hoch angesehenen Jäger entstammen den Stecherer. Außerdem haben sie mehr als freundschaftliche Beziehungen zu den Feilscherer, denn das meiste, was in die Berge importiert wird ist nun einmal Nahrung.

Die Rußerer hingegen sind die Dunkelsten der Zwerge. Das aber liegt an ihrer Aufgabe und nicht gar an ihrem Charakter. Sie bauen die Kohle ab, die unabdingbar notwendig ist, um die Glasöfen der Zwerge zu betreiben. Außerdem stellen sie die Werkzeuge her, die unter dem Berg benötigt werden. Und wer Werkzeug herstellt, der kann es auch benutzen. Deswegen kommen auch die Handwerker des Volkes aus ihren Reihen. Hinzu kommt, dass sie Meister der Steinbearbeitung sind. Speerschäfte,

Bolzenschäfte, Axtstiele, all das ist bei den Zwergen Thrumumbahrs aus Stein und immer sind sie von den Rußerer gemacht worden.

Zuletzt sind noch die Dämpferer zu nennen. Sie sind der Kern des zwergischen Heeres und die besten und standhaftesten Kämpfer. Einen von ihnen zu überwinden muss mit Blut gezahlt werden. Die Garde des Königs besteht sogar nur und ausschließlich aus Dämpferer, die geschworen haben niemals zu heiraten und somit nicht nur mit Leib, sondern auch mit Leben den König zu verteidigen. Da sie ihr Handwerk verstehen, wollen sie auch das nötige Werkzeug dafür selbst herstellen. Definitiv kommen die besten Rüstungen und die gewaltigsten Waffen aus den Glasöfen der Dämpferer.

Aber eines haben alle Clans gemein: Die Herstellung aller nur denkbaren Gegenstände aus Glas. Zwar ist der eine Clan in der Kunstfertigkeit bei dem einen Gegenstand einem anderen überlegen, aber nichts desto trotz bleibt die Tatsache, das die Glasfertigung ihre Passion, ihr Leben ist und den eigentlichen Sinn ihrer Existenz darstellt.

Hier nun ist ein guter Platz, um noch ein paar Worte über die Brescherer zu verlieren. Es handelt sich hierbei nicht um einen Clan, sondern um die clanübergreifende Eliteeinheit der Zwerge Thrumumbahrs. Die besten Krieger eines Clans können dazu berufen werden Brescherer zu werden – eine Ehre, wie es unter den Kriegern keine Höhere gibt und selbst unter allen Gruppen im Volk haben sie ein Ansehen, das sich kaum in Worte messen lässt.

Was nun macht die Brescherer so besonders? Es ist ihre Bewaffnung und ihr Kampfstil. Als Waffe nutzen sie den so genannten Brescher. Hierbei handelt es um einen 15 bis 20 Kg schweren Glasblock. Zur Körperseite hin befinden sich daran zwei lederne Tragegriffe, in die der Zwerg sich verhakt, denn losgelassen wird diese Waffe, einmal angelegt, nicht mehr. Erst wenn der Zwerg tot oder der Feind besiegt wird, wir ein Brescherer seine Waffe ablegen. An der anderen Seite hingegen befinden sich scharfe Schneiden und Pickel aus Glasaußsätzen. Ein Brescherer dreht sich bei einem Angriff immer und immer wieder um seine eigene Achse und hält den Brescher dabei leicht vor sich. Diese Drehbewegung wird erst aufhören, wenn er keine Kraft mehr hat – was seinen tot bedeutet oder der Feind besiegt ist. Die Ausbildung der Brescherer befähigt die einzelnen Kämpfer in einer langen Reihe mit nur wenig Abstand zwischen jedem der Krieger vor zu wirbeln.

Dadurch sind die Brescherer der wahre Albtraum aller Nahkämpfer und auch durch Schildwälle brechen sie wie durch Butter. Der Brescher kann wahrlich nur von den Zwergen Thrumumbahrs hergestellt werden, da er aus Glas ist. Metallblöcke dieser Art wären bei der Größe viel zu schwer und ein Holzklotz könnte zwar noch als Hiebwaaffe genutzt werden, aber niemals parallel als Schneid- und Stichwaaffe.

Die Brescherer sind mit ihrer Art zu kämpfen nicht nur bei den Zwergen, sondern gar bei allen Kriegern im Sola-System mit ihrer Kampftechnik einzigartig. Der Stolz jedes Brescherers ein solcher zu sein, ist also durchaus nach zu vollziehen. Aber ihr Leben ist hart und gefährlich, denn

bleibt ein Brescherer wirklich einmal stehen und es stehen noch Feinde, so bedeutet dies unweigerlich sein Ende, da er dann viel zu unbeweglich und schlecht bewaffnet ist, um agileren Gegner irgendetwas entgegen zu setzen.

Trotzdem heißt es – und es ist glaubhaft – dass noch kein Angreifer es je geschafft hat zur Hauptstreitmacht der Zwerge Thrumumbahrs vorzudringen, wenn keine Fernkampfeinheiten dabei gewesen sind. Denn die Brescherer sind die erste Angriffslinie der Zwerge und zumeist sind sie auch das Letzte, was ein Angreifer jemals zu sehen bekommt.

Die Zwerge leben eigentlich in friedlicher Harmonie miteinander. Eigentlich – denn die einzige Ausnahme ist wirklich der Fall, wenn es Liebende gibt, die unterschiedlichen Clans angehören. Die Clans sind nun einmal so spezialisiert und auch Stolz auf ihr Können, dass es ihnen undenkbar erscheint, dass ein Clanangehöriger dies für einen anderen Clan aufgeben könnte.

Diese Fälle werden aber niemals blutig gelöst, sondern immer auf Basis einer Art Ablösezahlung. Jedoch kann das Aushandeln dieser Zahlung mitunter Jahrzehnte dauern. Ganz zum Bedauern der Liebenden.

Dafür aber gibt es einen unbändigen Hass gegenüber den Seevicya. Und in fast allen Kriegen, die die Elben gegen die Vicya führen, stehen ihnen die Zwerge aus dem Bahrum-Gebirge bei.

Man kann sich jetzt die Frage nach dem warum stellen, sie ist auch legitim, aber schnell beantwortet. Die Zwerge sind existenziell vom Handel abhängig. Die Vicya stören den Handel nicht nur, sie versuchen ihn zu zerstören. Somit sind die Zwerge in ihrem Leben bedroht, womit dann jede weitere Erklärung eigentlich hinfällig ist.

Mit allen anderen Völker Balapurs aber stellen sie sich neutral bis freundschaftlich, was natürlich mit dem Handel zusammenhängt, obwohl die Zwerge mehr als selten andere Gäste als die Elben der Südküste empfangen.

Explizit genannt werden muss diese Freundschaft. Die beiden Völker leben miteinander und ergänzen sich perfekt, so dass außerhalb des Kontinents regelrecht von einer Symbiose zwischen Zwergen und Elben gesprochen wird. Dies geht sogar soweit, dass Liebesbeziehungen zwischen Zwergen und Elben zwar sehr selten, aber wenn sie vorkommen, dann sind sie beliebt und gern gesehen. Auch die Nachkommen solcher Beziehungen werden nicht als Bastarde abgetan, sondern stehen in hohem Ansehen.

Interessant ist dabei, dass ein solches Mischpaar, das sich entscheidet in den Bergen bei den Zwergen zu leben und Nachkommen hat, wirklich immer dabei ein eher den Zwergen ähnliches Wesen das Licht des Lebens schenkt, nur dass sich dort eine elbische Schönheit abzeichnet, die sonst bei den Zwergen ja nicht üblich ist.

Tatsache ist in jedem Fall, dass es eine solche Freundschaft unter Zwergen und Elben nirgends im Sola-System gibt.

Ebenso verhält es sich mit den Vogelreitern, bzw. Aijnan auf Thrumumbahr und auch den Sinar. Gerade die Freundschaft zu den Vogelreitern ist nicht anders zu umschreiben, wie die zu den Elben. Es ist aber auch nur eine Frage der Zeit, bis die Bande zwischen den Aijnan der Stadt Ahinjamuhr, nach ihrer Jahrtausende währenden Verbannung zurückgekehrt in ihre Heimat und den Sinar, bei diesem wahrlich kosmischen Ereignis mitgekommen, ebenso stark sein werden.

Galaktische Völker

Die Attica & Rodan

Vom Unterschied

Die Völker des Planeten Attica: Die Attica und die Rodan.

Auf dem entfernten Planeten Attica, der Dritte Planet des Kanoë-Systems leben zwei Völker, die jede auf ihre Weise an die besonderen Gegebenheiten ihres Heimatplaneten angepasst sind. Die größere, und vermeintlich fortschrittlichere Kultur, das Volk der Attica, lebt auf der größten Landmasse des Planeten: Am geographischen Nordpol, während das Volk der Rodan auf der zweiten vorhandenen Landmasse, am Südpol lebt.

Der Planet hat einen starken Magnetismus, welcher zu Recht als ‚Energeto-Magnetisch‘ bezeichnet wird, was heißt, dass der Planet einen positiven Pol, und einen Negativen Pol besitzt. Beide Völker leben an jeweils einem der Pole, und sie haben sich im Laufe der Evolution diesem Umgebungsfaktor angepasst. Für beide Völker ist die energeto-magnetische Strahlung etwas normales, aber auch lebensnotwendiges, wie für andere Rassen Licht, Wärme, Luft und Nahrung.

Am Nordpol, dem magnetischen Südpol und dem energeto-magnetischen ‚+‘ lebt das Volk der Attica. Ihre Landmasse beträgt ca. 7,6 Millionen Quadratkilometer, auf denen die ca. 18,7 Millionen Attica leben. (Was ca. 2,5 Einwohner pro Quadratkilometer macht.)

Am Südpol, dem magnetischen Nordpol und dem energeto-magnetischen ‚-‘ lebt hingegen das Volk der Rodan. Auf der vergleichsweise kleinen Landmasse von 70.550 Quadratkilometern leben hier 11,2 Millionen Rodan. (Was 159 Einwohner pro Quadratkilometer entspricht.)

Das Volk der Attica ist also positiv energetisch beeinflusst, und das Volk der Rodan ist negativ energetisch beeinflusst. In Ihren Regionen sind beide Völker daher ideal zum Überleben ausgestattet.

Nun ist es aber so, dass die Attica und die Rodan seit Anbeginn der Zeit, so wie sie selbst sagen, Krieg gegen die jeweils anderen führen. Das Problem daran ist, dass, sobald die Soldaten ihre jeweiliges Heimatmagnetfeld verlassen, betreten sie – außer in der Äquatorialgegend – zwangsläufig das Magnetfeld der entgegengesetzten Polung. So wurde vor vielen Jahrhunderten ein Eroberungsversuch der Attica, die es auf das Land der Rodan abgesehen hatten, zum Debakel für die Attica, als ihre Soldaten mit fortsetzen der Fahrt schwächer und schwächer wurden, und

mit Erreichen der Küste kaum mehr zum Kampfe, oder allein zum stehen stark genug waren. – Der Negative Magnetismus wurde ihnen zum Verhängnis. Ebenso würde es einem Schiff der Rodan gehen, welches gen Norden fahren würde.

Nicht nur von der Polung her unterscheiden sich Attica und Rodan, auch in ihrem Aussehen sind sie sehr unterschiedlich.

Die Attica kennen zwei Geschlechter. Männer und Frauen sind ausgewachsen etwa 3,30 Meter groß, und haben im Groben eine humanoide Form, sie wirken recht klobig für ihre Größe, jedoch ist ihre Haut fast samtartig. Attica haben dunkel fleischfarbene bis bläuliche Haut, und echsenartige Augen. Attica haben keine Finger oder Zehen, jedoch anstelle der Finger im vorderen Teil der Hand eine sehr elastische Samthaut, die sie mit Hilfe von sechs beweglichen Knochen ähnlich gut einsetzen können wie wir unsere Finger. Im Laufe der Evolution ist diese Fähigkeit den meisten Attica an ihren Füßen scheinbar verloren gegangen.

Die Rodan kennen ebenso zwei Geschlechter. Rodan werden maximal 1,40 Meter groß, die meisten jedoch überragen 1,10 Meter nicht. Rodan haben an jeder der zwei Hände drei feingliedrige Finger. Sie haben einen etwas überproportionierten Kopf, und große Augen. Ihre Haut ist grün bis graugrün. Ihre Haut wirkt stets leicht feucht. Rodan-Männern wächst, wenn sie geschlechtsreif werden eine Art ‚Antenne‘ auf dem Kopf, eine Art inneres Vorwarnsystem, ein ‚Instinkt‘, der wohl auch mit dem Magnetfeld zusammenhängt.

In der technischen Entwicklung weisen beide Völker, obwohl sie auf dem gleichen Planeten leben, einige gravierende Unterschiede auf.

Die Attica sind Meister der Mechanik und Feinmechanik. Es gibt kaum etwas, was die Attica damit nicht herstellen. Diese Kunstfertigkeit kann ihre Unzulänglichkeiten nahezu ausgleichen. Die Attica haben es bis heute nicht vollbracht, ein Kraftfeld zu erzeugen, einen leistungsfähigen Computer herzustellen, oder aber eine Strahlenwaffe zu bauen. Trotz dessen beherrschen sie seit mehreren Hundert Jahren die Kunst der Raumfahrt, auch wenn ihre Schiffe adäquate Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit missen lassen. Die Attica kennen keinen lichtschnellen Antrieb.

Die Rodan hingegen kennen die Raumfahrt erst seit einigen Jahrzehnten. Ihre Schiffe beschränken sich auf kleine Kapseln, Gleiter, und Untertassen, diese jedoch sind recht flink, und aufgrund der ausgefeilten Laser- und Kraftfeldtechnologie durchaus in der Lage, den Kreuzern und Orbitalstationen der Attica zu entkommen. An den Ufern des eigenen Territoriums haben die Rodan große Lasergeschütze errichtet, welche in der Lage sind, den Weltraum über ihren Köpfen frei zu halten. So umkreisen die Raumstationen der Attica die nördliche Hemisphäre, ohne Möglichkeit, die Rodan zu bombardieren.

Die Weltraumfahrt bei beiden Völkern war und ist ohnehin ein schwieriges Unterfangen. Jedes Raumschiff benötigt einen Kraftfeldgenerator, der ein Positiv- bzw. ein Negativfeld erzeugt. So das Raumschiff, gleich der Heimatregion des Volkes z.B. positiv durchflutet ist, heißt es aber gleichzeitig auch, dass unter dem Schiff, also entgegengesetzt des Generators ein Negativfeld herrscht. Dies müssen die Kapitäne und Steuermänner bei jeder Schiffsoperation bedenken.

Die Attica leben in einer stark hierarchischen Gesellschaft. Es gibt eine Adelsstruktur. Seine Majestät der ‚Höchste Herr‘ ist zugleich Heerführer, und in seiner heiligen Pflicht, die Rodan zu bekämpfen gebunden. Die Attica sind ein sehr zentralistisches Volk. Ihre bevorzugten Farben sind rot und schwarz.

Die Rodan leben in einer sehr föderalen Gesellschaft. Es gibt kaum einen Rodan der nicht Mitglied irgendeines Rates, eines Ausschusses oder eines Komitees ist. An sich ist jeder Rodan gleichberechtigt, und alle wählen den führenden Rat der Rodan. Ein jeder Rodan stellt seine Arbeitskraft der Allgemeinheit zur Verfügung. Die Rodan kennen keine Geldwährung.

Die Lage im System könnte man als ‚angespannt‘ bezeichnen, so man als Außenstehender nicht sowieso über solchen Konflikten steht. Die Attica bilden die Vormacht im System. Sie haben einige Außenposten auf Planetoiden errichtet, und haben mehrere Raumbasen im System, bauen Rohstoffe interplanetar ab. In einigen Ecken könnten sich auch rodanische Klein- bis Kleinstbasen befinden, dies ist aber zumeist Spekulation. Der Kampf, soweit dieser kalte Krieg der Pattsituation beider Seiten heiß wird, tobt in vollem Umfang... wie es schon immer war... und wohl auch immer sein wird.

Die Brabkuk

Die Brabkuk sind eine auf Brabk lebende, bärenartige Rasse, die es im Laufe der Evolution zu einer doch erstaunlichen Intelligenz geschafft haben. Erstaunlich deswegen, weil sie ausschließlich in der Nähe von aktiven Vulkanen leben. Daher rührt wohl auch die rötliche Farbe ihres Fells, welches nicht nur vollkommen gegen Flammen Hitze resistent ist, es schützt sogar den Träger, also im Normalfall den Brabkuk gegen Temperaturen, die bei fast 300.000° Celsius liegen können.

Dieses Volk lebt meist in Gemeinschaften von ein bis viertausend Wesen zusammen. Bilden also kleine Städte und Gemeinden. Ihre Behausungen sind von ihnen in das Vulkangestein getriebene Höhlen, die sie meist mit Möbeln ebenfalls aus Stein einrichten. Die Steinmöbelei haben sie zu einer hohen Kunst entwickelt, sie sind das Hauptexportgut der Brabkuk.

Wovon Leben die Brabkuk. Nun, sie sind weder Fleisch- noch Pflanzenfresser. Mit Hilfe der vulkanischen Lava extrahieren sie aus anderen Gesteinsarten die Mineralien. Dies ist ihre einzige und ausschließliche Nahrungsquelle.

Der Glaube der Brabkuk basiert auf einen Lavageist und die Hitze, die sie verehren und nicht nur als ihren natürlichen Lebensraum betrachten. Diesen Lavageist nennen sie Krockak und er ist der für sie nicht nur ihr Erschaffer, sondern auch Bewahrer und Hüter. Einmal jährlich ehren sie ihn und verursachen dabei eine Vulkaneruption gigantischen Ausmaßes, die weite Teile der Welt verwüstet... zumindest in den Augen jedes Lebewesens, was es doch lieber mit grüner Natur hält.

Bei den Brabkuk gilt das Recht des Stärkeren und es gilt auch heute noch. Mit allen Konsequenzen die sich daraus ergeben. Rankämpfe führen aber meist nicht zum Tode, sondern meist zur Aufgabe des Unterlegenen. Jedoch kommt es schon einmal vor, dass einer oder sogar beide Kontrahenten an den Folgen eines Kampfes sterben.

Interne Probleme kennen sie also kaum, da sie sofort mit der Faust aus der Welt geschaffen werden. Aber auch Probleme mit Außerhalb sind ihnen eigentlich fremd. Denn Jahrmillionen hielten sie sich für die einzig Intelligenten Wesen im Universum und auch auf ihrem Planeten gibt es keine Konkurrenz für sie. Heutzutage, wo sie auch Kontakt zu anderen Welten haben, sind aber Probleme ebenso kaum bekannt, weil es ihre Art zu leben bisher kein zweites Mal in der Galaxis gibt und sie auch auf wenig Neid bei anderen trifft.

In der Gemeinschaft der galaktischen Völker nehmen sie nur eine kleine Rolle ein, aber sie sind halt vorhanden und eine Bereicherung des bunten Lebens im Universum.

Die Eiselfen

Das Volk der Eiselfen

Umwelt:

Planet: Hraka'ikari

Wegen der starken Achsenneigung und der vergleichsweise schwachen Sonne sind 70 % des Planeten mit Eis überzogen, der Rest ist Tundra mit Permafrostboden. An manchen Stellen ist die Erdkruste dünn genug um riesige Geysirfelder und heiße Quellen zuzulassen.

Durchschnittstemperatur in den bewohnbaren Regionen um den Äquator: -10 Grad Celsius

Die Tierwelt ist allerdings überraschend vielfältig. Es gibt große Fleischfresser, gewaltige, mamutartige Pflanzenfresser ebenso wie kleine, in Herden lebende Nager.

Die Flora ist spärlich und niedrig. Stärkere Vegetation gibt es lediglich im Umkreis der Geysirfelder.

Aussehen und Kleidung:

Eiselfen sind, im Gegensatz zu anderen Elfenrassen, relativ klein - 1,50 - 1,70 m. Dies mag damit zusammenhängen, dass kleinere Körperoberfläche bei extremer Kälte idealer ist als große.

Der Körperbau ist zierlich und elegant.

Ihre Haut ist im wahrsten Sinne des Wortes schneeweiß, ebenso wie ihr Haar. Die Augen sind dagegen dunkelbraun bis schwarz, leicht schräg und im Verhältnis zum restlichen Gesicht sehr groß. Wie alle Elfenrassen haben auch Eiselfen spitze Ohren, die jedoch, auf Grund der Kälte irgendwann einmal einen evolutionären Prozess durchlaufen haben und nun mit feinem, sehr dichtem, weißen Haarwuchs bedeckt sind. Ohne diese Adaption würden den Eiselfen wohl sehr leicht die Ohren abfrieren.

Auch Eiselfen leben mehrere Jahrhunderte. Wie lange genau ist sehr schwer feststellbar, da Jagd und Klima trotz aller Anpassung Opfer fordern und so gut wie kein Eiself tatsächlich sein volles Lebensalter erreicht. Dazu kommt die Sitte, dass Eiselfen, die sich zu schwach fühlen, um dem Stamm von Nutzen sein zu können, alleine ins Eis wandern um dort in den Armen der Tiergötter zu sterben.

Die Eiselfen haben sich so sehr an das Klima angepasst, dass sie ihre Körper mit besonderen Meditationstechniken vor Klimaeinflüssen schützen können. Dieser Schutz hält einige Stunden, danach muss der Eiself aber in der Wärme ruhen. Die Meditationstechniken beherrscht jeder Eiself von Geburt an. Selbst Kleinkinder wenden sie instinktiv an, wenn ihre Körpertemperatur zu niedrig wird.

Der Umwelt entsprechend tragen Eiselfen durchwegs Felle und Leder. Diese Kleidung ist von außergewöhnlicher Qualität. Die Kunstfertigkeit der Näher und die Sorgfalt mit der die Kleidungsstücke behandelt werden ist so groß, dass ein einziges Kleidungsstück unter Umständen mehrere Jahrhunderte getragen werden kann.

Eiselfen lieben es, ihre Kleidung, sofern sie nicht der Jagd dient, mit bunten Lederschnüren und Stickereien zu schmücken. Auch diese Arbeit ist außergewöhnlich - nicht zuletzt weil sie von der Suche der wenigen Färbematerialien bis hin zur Näharbeit selbst sehr langwierig ist. Es gilt als unmoralisch, die Arbeit irgendwie beschleunigen zu wollen. Jede Minute, die ein Künstler in die Verzierungen investiert hat, wird als kreative Kraft gesehen, die dem Stamm zufließt und von den Tiergöttern besonders gesegnet ist.

Bei Festen und ähnlichen Gelegenheiten flechten die Eiselfen bunte Bänder auch in ihr Haar.

In manchen Bächen findet sich außerdem Gold, das zu kleinen und höchst kunstvollen Schmuckstücken verarbeitet wird, wie etwa kleine Plättchen als Verzierung für Kleidung oder Perlen für die Haare. Kein Eiself wird jedoch jemals Metall auf der Haut tragen. Die Wahrscheinlichkeit einer Erfrierung wäre dadurch noch wesentlich höher als sie es ohnehin schon ist.

Es werden jedoch aus Knochen und Halbedelsteinen wunderschöne Ketten, Armreifen und andere Schmuckstücke gefertigt.

Wirtschaft:

Eiselfen leben von der Jagd, der Viehzucht und einigen, kleinen Plantagen, die um heiße Quellen herum angelegt wurden. Die Zahl des Volkes ist unklar, da es in kleinen, halbnomadischen Stämmen sehr weit verstreut lebt. Klar ist nur, dass es nicht sehr viele dieses Volkes gibt.

Ein Drittel jedes Stammes lebt immer in der Nähe der Plantagen, ein weiteres Drittel kümmert sich um die halbwilden, kleinen Herden von rehartigen Pflanzenfressern, die von den Eiselfen gezüchtet werden, während sich das letzte Drittel oft monatelang unterwegs ist, um genug Wild für den ganzen Stamm zu erjagen. Dies ist trotz der Herden notwendig, da die Zuchttiere nicht besonders fleischreich sind. Außerdem sind, in Ermangelung anderer Baumaterialien, große Felle und Knochen notwendig um Unterkünfte zu bauen.

Wenn sich zwei Stämme treffen, wird auch in beschränktem Masse Tauschhandel betrieben. Da es aber keine fixen Treffen gibt, ist das eine Ausnahmesituation.

Gesellschaft und Religion:

Männer und Frauen sind bei diesem Volk absolut gleichberechtigt. Jeder tut das, was er am besten kann. Angeführt wird der Stamm immer von

einer Frau und einem Mann. Einer davon ein Schamane, der andere ein Mitglied einer anderen Berufsgruppe.

Besonders geschätzt werden Handwerker und Künstler. Die oben erwähnten Näher und Sticker ebenso wie die wenigen, die wirklich hervorragende Werkzeuge und Waffen herstellen können. Da es unmöglich ist, im Tundraboden nach Metallen zu schürfen, sind alle Waffen und Werkzeuge aus Stein, Holz oder Knochen.

Dabei darf man nicht den Fehler machen, diese Dinge als primitiv oder minderwertig anzusehen. Die Knochendolche und Pfeilspitzen sind so fein geschliffen, dass Licht hindurchfällt und sind so scharf wie Rasiermesser. Dabei werden die Knochen und Steine bei der Verarbeitung mit diversen Pflanzensäften so behandelt, dass die Materialien trotz ihrer Schärfe nicht spröde werden. 'Bevor ein Dolch bricht, bricht der Arm, der ihn hält' wie man bei den Handwerkern sagt.

Außerdem wird jedes einzelne Werkstück mit haarfeinen Gravuren versehen - verschlungene Tierdarstellungen ebenso wie abstrakte Muster. Besonders wertvolle Zeremonienwaffen werden auch mit Gold und Halbedelsteinen eingelegt.

Die Umgangsformen innerhalb eines Stammes sind sehr liebevoll und man steht sich im Allgemeinen sehr nahe. Zum Teil wohl auch deshalb, weil es keine festen Partnerschaften gibt. Man bleibt eine Weile zusammen, driftet dann wieder auseinander und schließt sich jemand anderem an. Solch Verbindungen sind durchaus auch zu dritt oder viert möglich. Eifersucht ist unbekannt. Die Kinder gelten als Kinder des Stammes und der ganze Stamm ist für die Erziehung verantwortlich.

Treffen sich zwei Stämme, ist das Verhalten sehr höflich, fast steif. Man verneigt sich und formuliert seine Worte mit höchster Vorsicht. Niemand ist an Missverständnissen oder Auseinandersetzungen interessiert.

Verbrechen sind äußerst selten. Kommt es doch einmal zu einem Verstoß gegen die Stammesregeln wird gemeinsam über eine angemessene Strafe beraten, das letzte Wort haben jedoch die beiden Stammesführer.

Wie erwähnt werden die Stämme unter anderem auch von Schamanen geführt, die durchwegs äußerst starke Kultanwender sind. Der Kult wird jedoch ausschließlich in Notfällen eingesetzt, da er als Segen der Tiergötter gilt der nicht leichtfertig verschwendet werden darf.

Die Tiergötter gelten als eine Wesenheit, die wie eine Herde aus vielen besteht und doch nur ein einziges Wesen ist. Sie können so viele Gesichter tragen, wie es Tierarten gibt. Einzelne Eiselfen wählen ein Totemtier, besonders nach todesnahen Erlebnissen oder besonders eindringlichen Träumen. Dies gilt aber als vereinzelter Phänomen und die meisten Eiselfen sehen die Tiergötter als lebenspendendes Wesen, das in jeder Tiergestalt verehrt werden kann.

Kontakte nach außen:

Fremde werden höflich aufgenommen da es als Verbrechen gegen die Tiergötter gilt, ein lebendes Wesen ohne Schutz dem Klima zu überlassen. Es wird jedoch für jeden Besucher sehr, sehr lange dauern, bis er voll in die Gesellschaft integriert wird.

Die Elinrim

Umwelt

Die Hauptwelt der Elinrim ist der Planet Laun, dessen Name so viel wie Heiliger Ort bedeutet.

Laun ist ein sehr trockener Planet mit ausgedehnten Wüsten- und Savannengebieten. Die Legenden der Elinrim besagen, dass das Volk vor vielen hunderttausend Jahren von dem Heiligen Stern auf diese Welt geführt wurden als ihre eigene untergegangen war. Leider gibt es keine Aufzeichnungen von diesen Ereignissen, da, abgesehen von notwendiger Technik, nach der Landung auf Laun alles zerstört wurde, was noch an das alte Leben erinnerte.

Die Elinrim bewohnten diesen Planeten, unterstützt von Technik und Kult, sehr lange.

Irgendwann jedoch war das Bevölkerungswachstum so groß, dass man ernsthaft überlegte, weite Teile des Planeten zu fruchtbarem Land umzuwandeln. Dies wurde jedoch von der Priesterkaste abgelehnt. Man war der Meinung, dass der Heilige Ort nicht durch Eingriffe von außen entweiht werden dürfe. Die Priester erklärten sich jedoch bereicht, mit Hilfe ihrer großen kultischen Fähigkeiten beim Bau von Raumschiffen zu helfen, mit denen man nach weiterem Lebensraum suchen konnte.

So fand man drei weitere bewohnbare Welten. Nach den vorherrschenden Farben der Planeten, die sich den suchenden Raumfahrern boten, Fladweth - das grüne Land, Luim - der Blaue und Karan - der Rote genannt.

Die drei Koloniewelten sind heute recht dicht besiedelt und liefern verschiedenste Rohstoffe und Lebensmittel.

Aussehen

Wie die meisten Elfenvölker sind auch die Elinrim groß, sehr schlank und von elegantem Körperbau. Ihre Hautfarbe ist eher dunkel und reicht von einem satten Gold- bis zu einem dunklen Bronzeton. Entsprechend sind auch die Haare dunkel, ein sehr dunkles Rot bis zu einem tiefen Blauschwarz. Die Augenfarbe kann im Vergleich dazu allerdings auch sehr hell ausfallen, etwa grün, grau oder blau, was im Verhältnis zum restlichen, eher dunklen Erscheinungsbild einen recht auffälligen Eindruck hinterlässt.

Die Ohren sind zierlich aber wie bei allen anderen Elfenvölkern spitz.

Auffällig ist eine große Vorliebe für aufwändigen Haarschmuck. Die Elinrim lieben es, einzelne Strähnen zu färben, die Haare mit feinen Metalldrähten zu durchflechten, Zöpfe kompliziert hochzustecken, die Frisuren mit Federn, Edelsteinen, auffälligen Spangen, Blüten, Bändern, winzigen farbigen Glanzlichtern, sogar kleinen Hologrammen usw zu schmücken. Je

wichtiger die Person und/oder der Anlass, desto aufwendiger der Schmuck. So kann man durchaus eine Dame der Elinrim antreffen, in deren kompliziert hochgesteckten und mit Spangen geschmückten Zöpfen winzige, holographische Paradiesvögel herumflattern.

Die Kleidung ist dagegen in schlichten aber sehr edlen Stoffen und Schnitten gehalten. Üblich sind an Verzierungen lediglich feine Stickereien oder dünne Borten oder Ziernähte aus Metalldraht. Weich fallende Roben, schlichte aber eleganten Tuniken über eng anliegenden Hosen, hautenge Kleider - der Vielfalt an Schnitten und Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Frauen lassen gerne eine oder beide Brüste frei, wobei die Brust dann auffällig geschmückt sein kann - bemalt, mit kleinen, selbsthaftenden Edelsteinen besetzt, von einem feinen Netz aus Gold, Silber oder Kupfer umgeben usw. Der Schmuck wird dabei gewöhnlich dem Haarschmuck angepasst. Oben erwähnte Dame könnte also zum Beispiel eine Brust frei tragen und diese mit einem aufwendig gemalten Paradiesvogel schmücken.

Der restliche Körper bleibt im Wesentlichen ungeschmückt. Üblich sind höchstens noch sehr feine Kettchen um Handgelenke, Hals, Taille oder Knöchel.

Wirtschaft

Laun produziert weiterhin fast ausschließlich für den eigenen Bedarf. Gehandelt wird nur mit den Produkten seltener Pflanzen und Tiere, die chemische Grundstoffe vor allem für Medikamente liefern.

Ein Wirtschaftsfaktor für Laun sind auch die zahlreichen Besucher aus den Kolonien.

Auf Fladweth floriert die Landwirtschaft, da der Planet mit großen Steppengebieten und dichten Wäldern überzogen ist. Gehandelt wird mit Nahrungspflanzen, Holz, Fleisch und anderen landwirtschaftlichen Produkten.

Luim, eine Wasserwelt mit nur wenig festem Boden, liefert verschiedenste Salze, Mineralstoffe, Edelmetalle die aus dem Wasser gefiltert und am Meeresboden geschürft werden. Außerdem wird natürlich mit Fisch aller Art gehandelt, sowie mit diversen anderen Produkten, die aus dem Meer oder dessen Bewohnern gewonnen werden.

Da Karan sehr viele Bodenschätze besitzt, vor allem auch seltene Metalle und andere hochbegehrte und für die Raumfahrt wichtige Rohstoffe, gibt es dort ausgedehnte Bergwerke und auch Schwerindustrie.

Die Elinrim treiben Handel - zum Teil untereinander zum Teil auch mit anderen Völkern und Welten. Alle Koloniewelten liefern jedoch kostenlos jene Produkte nach Laun, die dort gebraucht werden.

Gesellschaft und Religion

Die Elinrim werden von einer aristokratischen Oberschicht regiert. Der Hohe Rat besteht aus den Oberhäuptern der zehn wichtigsten Familien. Allerdings hat auch das Wort der Priesterschaft in der Regierung ein beträchtliches Gewicht.

Das gesellschaftliche und religiöse Zentrum für alle Elinrim ist und bleibt Laun.

Sowohl der Regierungssitz als auch der große Haupttempel befinden sich dort und Besuche in Laun sind bei allen Koloniebewohnern sehr beliebt. Laun gilt auch als Zentrum der hohen Gesellschaft. Alle wichtigen Familien und Konzerne haben dort ihre Hauptsitze, auch wenn sich ihre eigentliche Existenzgrundlage auf einer der Koloniewelten befindet.

Erklären lässt sich diese enge Beziehung zu Laun vor allem durch die Religion der Elinrim. Im Mittelpunkt steht der Heilige Stern, der Retter aus der Not, der Führer in eine neue Heimat. Laun wurde vom Stern ausgewählt und muss deshalb auch als heiliger Ort betrachtet werden. Der Stern steht für Liebe, Friede, Wissen, Wohlstand, Gesundheit und alle anderen guten Dinge.

Die Priesterschaft des Heiligen Sterns setzt sich ausschließlich aus starken Kultanwendern zusammen. Das Geschlecht, gesellschaftliche Schicht oder persönliche Geschichte spielen dabei nicht die geringste Rolle - einzig das kultische Talent zählt. Der Kult gilt als vom Stern verliehen und muss entsprechend für Gutes eingesetzt werden.

Der große Haupttempel auf Laun wurde der Legende nach dort errichtet wo das erste Schiff mit Flüchtlingen landete. Es handelt sich um eine kleine Hochebene auf einem recht auffälligen Felsmassiv, das einsam aus einer ausgedehnten Oase ragt.

Alle Elinrim sind dem Heiligen Stern und seiner Priesterschaft eng verbunden. Kein Elinrim würde jemals an einem anderen Ort begraben sein wollen als auf Laun. Entsprechend sind die Wüsten von Grabmälern durchzogen. Größe und Aussehen richten sich dabei nach dem persönlichen Reichtum und Geschmack des Einzelnen. Es finden sich gewaltige Pyramiden, aufwendig verzierte Mausoleen und Wälder aus bemalten Säulen ebenso wie kleine, bescheidene Felsengräber oder einfach nur kleine Ruhestätten im Sand des Heiligen Planeten.

Da auch die Mitglieder dieses Elfenvolkes mehrere hundert Jahre alt werden können, bleibt für die allermeisten Elinrim genug Zeit um sich die entsprechende Geldmenge für eine angemessene Ruhestätte beiseite zu legen. Es gibt keine echte Armut unter den Elinrim aber wenn jemand tatsächlich durch irgendwelche Umstände sogar sein letztes Vermögen verliert, wird ihm von der Priesterschaft eine kleine Grabstätte zur Verfügung gestellt.

Kontakte nach außen

Die Elinrim sind freundlich und immer offen für friedliche Kontakte. Abgesehen von ihren Handelspartnern unterhalten sie auch diplomatische Beziehungen zu mehreren Welten und Völkern.

Den besten Schutz gegen feindliche Kontakte bietet die starke kultische Macht der Priesterschaft. Durch die große Religiosität der Elinrim wird kultischen Schilden und ähnlichen Maßnahmen mehr Vertrauen geschenkt als technischen Warnsystemen. Lediglich für den Kampf selbst gibt es eine Reihe von starken Schlachtkreuzern, die, zusätzlich zu den kultischen Bestandteilen, mit modernster Waffentechnik ausgestattet sind.

Die Glomascht

Die Glomascht sind eines der ganz wenigen bekannten wirklich einheimischen, intelligenten Völker Balapurs. Der Glomascht ist ein multisexuelles Wesen, kann sowohl Frau, als auch Mann sein. Es wird in der Regel zwischen 1,20 Meter und 1,50 Meter groß und hat fünf Gliedmaßen, die von Wesen zu Wesen Unterschiedlich als Beine oder Arme ausgeprägt sein können. In der Regel werden die Glomascht um die 80 Jahre alt. Der Kopf wirkt leicht steinern, obwohl es nur eine ledrige Haut ist. Viele, kurze Tentakeln wachsen daraus hervor, die per Ultraschall die Wahrnehmung der Glomascht erweitern. Der Mund ist eher nur ein rundes Loch, um die Nahrung wirklich dort richtig hineinzulegen, dienen zwei weitere Tentakeln direkt neben dem Mund. Wirklich auffällig sind jedoch die drei rotglühenden Augen. Zwei davon dienen dem normalen sehen. Das dritte aber, welches eher auf der Stirn positioniert ist, gilt als Traumaugen. Es befähigt die Glomascht in die Herzen ihres Gegenübers zu schauen und dort die grade vorhandenen Gefühle zu sehen.

Friedlich und fast liebevoll zu allem Leben sind die Glomascht auch wenn die grade in den Augen eines Menschen eher abstoßend aussehen. Sie sind perfekte Tröster durch die Kraft des dritten Auges und wenn sie es wagen, aus den Tiefen ihrer Regionen in belebte Städte des Eingewanderten zu gehen, so übernehmen sie oft Aufgaben, die sonst nur Emphaten vorbehalten sind. Nie wurde ein Glomascht mit einer Waffe gesehen. In dieses Bild passt auch, dass sie reine Vegetarier sind.

Die Glomascht leben immer in Sippen zu 12 Familien zusammen und das in meist unberührten Gegenden Balapurs, wo sonst niemals einer der Immigranten vorbeikommt. Dort leben sie in fast schon perfekter Art und Weise mit der Natur zusammen und leben davon, was die Natur ihnen gibt. Sie bilden mit dieser fast eine Symbiose, denn die Natur selbst gibt ihnen auch alles, was sie brauchen. Ackerbau und Vorratshaltung kennen die Glomascht nicht.

Für sich selbst glauben die Glomascht nur ein kleiner Teil eines großen Ganzen zu sein. Eine wirkliche Religion oder einen Glauben haben sie nicht. Jedoch sind sie doch auch stellenweise neugierig und würden gern mehr darüber erfahren, wie groß ihr Anteil am Großen Ganzen denn nun ist.

Magie und/oder Kult ist ihnen unbekannt, wenn man von der Gabe des dritten Auges absieht. Dieses ist für sie aber so normal, dass sie in diesem keine magische Gabe sehen, sondern nur eine Spielart des Großen Ganzen an ihnen selbst.

Die Kultur der Glomascht ist absolut auf den Familienverband ausgerichtet. Sämtliche Entscheidungen werden darin getroffen. Eine Art

der Regierung kennen sie nicht. Jeder hat absolutes Mitspracherecht. Und da die Sippen nicht zu groß sind, ist dieses auch kaum notwendig, denn eine Übersichtlichkeit ist immer gewahrt. Untereinander haben die Sippen selten aber in regelmäßigen Abständen Kontakt, denn Bindungen zweier Glomascht werden immer sippenübergreifend getroffen.

Nach außen hin, zu anderen Völkern haben sie so gut wie nie Kontakt, außer jenen, deren Neugier wirklich so groß ist, dass sie die Sippe verlassen und auf eigenen Beinen in die große, weite Welt hinausgehen. Jedoch ist es normal, dass diese Glomascht trotzdem nach spätestens fünf Jahren zu ihren Sippen zurückkehren.

Wer also einen Glomascht zu sehen bekommt, der sieht ein seltenes, intelligentes und trotz seines Äußeren liebenswertes Wesen.

Die Ithilhin

Einleitende Worte:

Die Ithilhin sind ein Elfenvolk, beheimatet auf der Welt Cúron. Sie gelten allgemein hin als magiebegabtes Volk und sollen hauptsächlich grandios begabte Empathen und Telepathen hervorbringen.

Unter den "Ithilhin" sind Frauen häufiger als Männer, in einer Dominanz von etwa 8:2.

Frauen dieses Elfenvolkes sollen eine Lebenserwartung von Jahrtausenden haben, während die Männer nur wenige Jahrhunderte alt werden. Männliche Ithilhin von 700 Jahren Alter gelten schon als äußerste Exoten unter ihnen.

Daneben genießen die Frauen gegenüber den Männern deutlich mehr Rechte in diesem Volk.

Die "Ithilhin" gelten als hauptsächlich nachtaktiv.

Die Ithilhin haben einen für Elfen typischen schlanken und grazilen Körperbau.

Sie werden durchschnittlich zwischen 1,80m und 2,00m groß. Klein- oder großwüchsige Vertreter ihres Volkes gibt es durchaus, sind jedoch selten.

Ihre Hautfarbe reicht von einem grünlichen türkis bis hin zu einem bläulichen violett. Die entsprechenden Hauttypen finden wir zumeist nicht durchmischt vertreten, sondern sind in regional abweichenden Gebieten unterschiedlich dominant.

Die Haarfarben reichen von einem tiefen und satten dunkelgrün bis hin zu einem bläulichen grau. Zuweilen sind ihre Haare violett meliert.

Die hauptsächlich vertretene Augenfarbe ist grausilbern, wobei es jedoch abweichende Varianten wie grautürkis, grauviolett, graugrün oder ähnliches gibt.

Tracht und Bewaffnung:

Aufgrund des tropisch-warmen Klimas ihrer Heimatwelt Cúron tragen die Ithilhin zumeist nur Lendenschurze und je nach Jahreszeit einfache Oberteile dazu. Festes Schuhwerk in Form von Stiefeln verwenden sie nur auf längeren Jagdreisen.

Bevorzugt laufen sie barfuss.

Daneben kennen sie eine Art Kapuzenumhang, der zumeist in nachtblau oder schwarz gehalten ist, der den Träger in der Nacht praktisch unsichtbar macht.

Diese Umhänge sind aus einem besonderen Stoff, der uns weiter nicht bekannt ist, aber sowohl wärmeabweisend als auch kälteschützend ist. Somit kann und wird er von den Ithilhin zu jeder Jahreszeit getragen.

Als klassische Hauptwaffe muss auch bei ihnen der Elfenbogen gelten. Daneben kennen sie die "Mondklinge", ein bathletartiges Doppelklingenschwert, welches zugleich die Hauptwaffe der Mondwächterinnen ist. Ebenso kennen die Ithilhin Dolch Waffen aller Größen, vom werkzeugartigen Jagdmesser bis hin zu ihren sichelartigen Wurfdolchen.

Metallrüstungen sind ihnen nicht bekannt. Den bestmöglichen Schutz bietet ihnen eine exotische Lederrüstung, von denen aber es nur sehr wenige gibt. Die Rüstungen befinden sich in der Regel im Eigentum der Sippe, also kann kein einzelner eine solche Rüstung als Besitz beanspruchen, von denen selten mehr als ein oder zwei verfügbar sind.

Die Ithilhin lieben Körperschmuck über alles, den sie zumeist aus den natürlichen Goldvorkommen in Flüssen und Bächen fertigen. Typisch sind hier für sie stilisierte Mond-, Sichel- oder Katzensymbole.

Daneben beherrschen sie das Handwerk des Tätowierens. Jedoch dienen Tätowierungen bei ihnen nicht direkt als Schmuck, sondern als eine Art Ausweis, der den Rang und die Stellung innerhalb der eigenen Sippe darstellt. Ebenso kennen die Sippen ihre gemeinsamen Sippensymbole, die sie all ihren Mitgliedern tätowieren.

Die Tätowierungen haben zumeist Farben, die akzentuierend zur Hautfarbe passen, also zumeist Grün-, Türkis-, oder Blautöne, sind in sich jedoch immer einfarbig.

Lebensraum:

Die Ithilhin sind reine Waldbewohner. Ihre Behausung, die man nur in kleineren Siedlungen oder Dörfern findet, sind eine Art Baumhütten, die sie mit ihrer Magie natürlich wachsen haben lassen.

So sind diese von Außenstehenden in den tiefen des Waldes von Cúron kaum auszumachen. Ihre Dörfer finden sich über die ganze Welt verteilt.

Kultur und Lebensweise:

Die Ithilhin sehen sich selbst als Kinder des Mondes an. Genaugenommen als Kind einer überirdischen Gottgestalt, die sie für sich im Mond personifiziert sehen. Der Mond ist für sie die Mutter Mond und Mutter des Waldes, sowie die Schöpferin der Welt Cúron.

Die Ithilhin sehen sich berufen, im Auftrag der Mutter Mond den Wald und alles Leben darin zu bewahren und zu behüten. Dies bringt mit sich, dass sie zum Leben auf die "Gaben des Waldes" angewiesen sind.

Es existieren strenge Richtlinien und Moralvorstellungen darüber, welches Wild gejagt und welche Pflanze geerntet werden darf. Und die Ithilhin befolgen diese voller Hingabe und Hochmut.

Jeder Frevel würde den Verstoß aus der Sippe, der wichtigsten Zugehörigkeitseinheit dieses Volkes, oder gar die Todesstrafe nach sich ziehen. Je nachdem wie schwer eine Frevelschuld angesehen wird.

Fremde werden von den Ithilhin mit Argwohn und Misstrauen bedacht. Fremde werden nur allzu schnell als Störer des Friedens des Waldes angesehen. Gastfreundschaft scheinen sie scheinbar nur untereinander.

Ansonsten leben sie ein recht friedliches Dasein, obwohl ihr Auftreten auf den ersten Blick anderes vermuten ließe. So gibt es unter ihnen viele gute Kämpfer und Jäger. Sie sind, wie es für elfisch typisch erscheint, exzellent im Umgang mit dem Bogen geübt.

Was jedoch als eher untypisch für Elfen ist, ist die Tatsache, dass die Ithilhin nie einen besonderen Bezug zur Musik entwickelt haben. Barden und Musiker gibt es zwar, jedoch nicht häufiger als bei Menschen.

Der Glaube der Ithilhin:

Alltäglich und Allgegenwärtig ist bei ihnen der Mondkult, oder Mondmutterkult.

In jedem größerem Sippenverband finden wir mindestens eine Mondpriesterin. Ein ehrenvolles Amt, welches den Frauen vorbehalten ist. Die Mondpriesterinnen bedienen sich der "Macht des Mondes", wie sie es nennen, und sind aus unserer Sicht heraus gesehen ziemlich mächtige Zauberinnen. Daneben gibt es die Mondwächterinnen, eine Art Ordenskriegerinnen im weitläufigem Sinne, zu denen ebenso nur Frauen gehören. Sie stellen die Elitekämpferinnen der Ithilhin.

Als der Mondmutter heiliges Tier gilt die Katze. Katzen gibt es zu Hauf in jeder Sippe. Sowohl "normale" Hauskatzentiere, wie auch größere Raubkatzen.

Eine Katze auch nur anzugreifen gilt als Todfrevel. Von einer Katze angefallen zu werden als Götterurteil. Wobei erwähnt werden muss, dass die Ithilhin mit Katzen eine unergründliche Sympathie miteinander verbindet. Die Wahrscheinlichkeit, dass sie von wilden Raubkatzen angefallen werden ist äußerst gering, denn das Verhalten der Katzen scheint wie durch Magie urplötzlich ihnen gegenüber friedfertig zu werden.

Dies ist mit ein Grund, warum ihnen nachsagt mit Katzen sprechen zu können. Was jedoch zumindest für die Mondpriesterinnen zutrifft, von denen einige sogar selbst die Gestalt von Katzen annehmen können.

Geschichte und Chroniken:

Eine Geschichtsschreibung gibt es in der uns bekannten Art bei den Ithilhin so nicht.

Die Mondpriesterinnen führen zwar einen "Mondkalender", welcher allerdings eher einem persönlichen Tagebuch gleichkommt, als einer geschichtlichen Chronik.

Neben den traditionellen Werten, an denen die Ithilhin festhalten, gelten sie als gegenwärtig und jetztbewusst eingestellt.

Die K'Lönx

Diese humanoidenähnliche Spezies gehört zu den Lebewesen im Universum, die noch nicht ganz erforscht sind. Sogar ihre Existenz war unbekannt, bis das Forschungsschiff Banse 7 vor mehr als 20 Jahren sich dem Sternensystem KC 8 näher zuwandte. KC 8 ist ein relativ kleines System. Sieben Planeten kreisen zwischen einer Doppelsonne im Zentrum und einer Doppelsonne am Ende des Systems. Leben ist nur auf dem mittleren Planeten Favre 4 möglich, auf den anderen ist es so heiß, dass sich selbst Forschungssonden in eine Pfütze verwandelten, noch bevor sie die jeweiligen Oberflächen erreichten. Favre 4 besteht aus nur einem Kontinent, der eine üppige Vegetation aufweist, sowie zahlreiche Flüsse und Seen, die aus dem Raum jedoch nicht sichtbar sind. Da die Gräser und Blätter hier eine etwas gelbere Farbe haben, wird der Planet auch als "Der Tennisball" bezeichnet.

Die Infrastruktur ist eher ländlich, riesige Großstädte gibt es nicht. Technologisch verfügten die K'Lönx schon vor ihrer Entdeckung über innerplanetare Gleiter und Laser, setzten diese jedoch nicht als Waffe ein. Sie zeigten ein außerordentliches Geschick im Umgang mit der für sie neuen Technik und lernten so schnell, als wären sie mit Raumschiffen und Laserwaffen groß geworden.

Zu ihrer Geschichte ist bekannt, dass sie wohl sehr lange Zeit Jäger und Sammler waren, wobei sie bei der Jagd ein erstaunliches Geschick an den Tag legten. So erlegen sie nur im äußersten Notfall ein Tier, dann hat es jedoch keine Chance. Die bevorzugteste Art der Nahrungsbeschaffung ist das traditionelle Lowens-Eier-Stehlen. Der Lowens ist eine Art Vogel, dem Strauß auf der Erde ähnlich. Er hat allerdings drei Beine, keinen direkten Hals, zwei Hörner, Schuppen und einen etwa 40 cm langen, buschigen Federschwanz. Außerdem ist sein Äußeres schwarz-weiß gestreift; mit anderen Worten, er ist dem Strauß überhaupt nicht ähnlich. Doch, sein Ei hat etwa die selbe Größe und wird von ihm etwa 5-7 cm tief eingegraben. Und um dieses Ei geht es. Traditionell versuchen nun die K'Lönx dieses Ei zu stehlen, ohne den Lowens zu verletzen. Der Lowens hingegen versucht sein Ei zu beschützen, nimmt aber auf Verletzungen seiner Feinde keine Rücksicht. Er folgt nur dem Ei und versucht es wiederzuholen, sobald ein K'Lönc es nicht mehr bei sich hat, wird dieser für den Lowens uninteressant. Bei der Eier-Jagd nun lenken eine Männer den Lowens kurz ab, so dass ein anderer sich an das Nest schleicht, um ein Ei auszugraben. Dabei steht er breitbeinig und hat den Oberkörper vorn übergeneigt, die Augen auf den Lowens gerichtet. Wenn dieser nämlich merkt, dass jemand an seinem Ei ist, so jagt er auf seinen Feind zu, welcher nun das Ei rückwärts durch seine Beine zu einem Mitstreiter wirft. Dieser läuft ersteinmal weg, wirft aber wiederum das Ei im Notfall zu einen anderen Jäger. So geht es weiter, bis der Lowens müde wird, oder aber durchdreht und auch K'Lönx ohne Ei attackiert.

Dann wird er mit dem Messer erlegt, mit dessen Umgang die K'Lönx übrigens sehr geschickt sind. Kommen die Männer nun mit dem Ei von der

Jagd so werden sie von den Frauen jubelnd begrüßt. Zu diesem Zweck winken sie mit den Schwanzbüscheln der erlegten Tiere.

Über die Frauen und ihre traditionelle Rolle in der Gesellschaft ist wenig bekannt und wird auch nicht viel preisgegeben. Hier ist diese sonst so fröhliche und gesellige Volk sehr verschlossen und eigen. Diese Erfahrung machte auf ein Team von Soziologen, die sich näher mit den Frauen und ihrer Rolle beschäftigen wollten. Leider versäumten sie es ihre Forschungsabsichten vorher anzukündigen. Ihre Gedenktafel ist in N'Loq - City zu besichtigen.

Das Erscheinungsbild der K'Lönx ist auf den ersten Blick recht furchteinflößend. Sie haben zwar wie die Menschen zwei Arme, zwei Beine, Kopf und Rumpf, jedoch sind die Proportionen anders ausgeprägt. Der Kopf sitzt fast halslos auf dem Rumpf, aber von einem dicken Muskelring umlagert. Der Rumpf selber ist recht breit, vor allem im Schulterbereich, und robust. Die Arme sind ebenfalls muskulös und etwas länger als beim Menschen, im Gegensatz zu den Beinen, die eher kürzer ausfallen. Trotzdem gibt es keinen K'Lönc, der im ausgewachsenen Zustand weniger als 2.1*1.2 irdische Meter misst. Das Auffälligste an einem K'Lönc ist seine ausgeprägte Stirn, die von einer dicken Knochenplatte dominiert wird. Sie bildete sich wohl im Laufe der Entwicklung aus der K'Lönc'schen Begrüßungsart: das Schädeln. Wenn zwei K'Lönx sich treffen, dann im wahrsten Sinne des Wortes, denn zur Begrüßung stoßen sie ihre Schädel zusammen, dass es nur so kracht. Auch bei offiziellen Anlässen, wie die ersten Forscher es zu spüren bekamen. Aber da die K'Lönx ja ein lernfähiges Volk sind, hielten sich die Verluste ihrer Gäste im Rahmen. Auch wer sich schon einmal mit einem K'Lönc auf eine Schlägerei eingelassen hat, weiß von ihrem Schädeln zu berichten, sofern er noch fähig ist zu sprechen. Einige Gegner wurden so hart geschädelt, dass sie anschließend ein Fall fürs Pflegeheim waren. Hieraus entstand auch der Ausspruch: "Kopfschmerz vom Saufen, Trauma vom Schädeln."

Saufen können, und tun, die K'Lönx auch recht gut und gerne. Probleme mit dem Alkohol haben sie meist erst nach 8-9 Litern, dann ist es aber besser, wenn auch nicht einfach, ihnen aus dem Weg zu gehen. Sollten sie Anzeichen von Trunkenheit aufweisen, so verfallen sie in ihre alte Sprache, die bis jetzt auch noch kein Sprachwissenschaftler auch nur annähernd entschlüsselte. Gewiss ist jedoch, dass es besser ist sich möglichst schnell zurück zu ziehen, wenn ein K'Lönc etwa folgende Laute von sich gibt: "D'N S'T H't.H't."

Aufgrund ihrer Robustheit, Kraft und ihres traditionellen Jagdgeschicks, sind viele K'Lönx nach Öffnung ihrer Welt dazu übergegangen, als Kopfgeldjäger zu arbeiten. Hier beweisen sie außerordentliches Geschick und selbst die Ankündigung jemandem einen K'Lönc auf den Hals zu schicken reicht in vielen Fällen schon aus, um sein Ziel zu erreichen.

Alles in allem stellen die K'Lönx durchaus eine interessante Bereicherung der Lebensformen des erforschten Universums dar.

Die Kwoq-Dheng

Die Kwoq-Dheng sind eine Sekte, die etwa vor 4½-tausend Jahren entstanden ist. Ihr Glaube bezieht sich auf den großen Gott des Wechsels. Sie warten auf das Ende aller Zeit, wo es zum Kampf zwischen Gut und Böse kommen wird und sie das Gute mit aller Kraft verteidigen werden.

Da die Kwoq-Dheng davon überzeugt sind, dass es am Ende keine Waffen mehr geben wird, haben sie eine perfekte Nahkampftechnik entwickelt, mit der es möglich ist, jeden Gegner zu töten. Auf der Erde hieß es früher 'er/sie ist ein Tier', in der Galaxis sagt man, 'er/sie ist ein Kwoq-Dheng'.

Vor knapp 2-tausend Jahren zerfiel die Sekte in zwei Teile. Die weiblichen Mitglieder kamen mit den männlichen nicht mehr zurecht und sie beschlossen die Abspaltung. Der Weibliche, jetzt Amazonenteil, behielt den Namen, während der männliche Teil sich ab sofort Dheng-Kwoq nannte. Doch damit begann der Überlebenskampf der Sekte. Früher war es üblich, dass die Fortpflanzung ausschließlich zwischen den Sektenmitgliedern stattfand. Geschlechtsverkehr mit anderen Humanoiden durfte es nur geben, wenn ein Kwoq-Dheng in einem fairen Zweikampf besiegt wurde. Es gab aber in 4½-tausenjährigen Geschichte jedoch keinen Fall, bei dem dies geschehen wäre. Ab jetzt mussten aber auch die Dheng-Kwoq mit den Kwoq-Dheng um Liebe kämpfen, und da beide Teile die gleiche Ausbildung genießen, gingen die Zweikämpfe zu 80% unentschieden aus. Die Zahl der Sektenmitglieder nahm im Laufe der Jahrhunderte also immer weiter ab. Heute gibt es noch etwa 5000 Kwoq-Dheng und Dheng-Kwoq, früher sollen es einmal eine Million gewesen sein.

Sie sind alle Einzelgänger und streifen auf der Suche nach Abenteuern und ihren ehernen Zielen durch die Galaxis. Sie sind ausgesprochen schlechte Teammitarbeiter, doch schon so mancher hat von ihnen Hilfe erhalten, wenn man sie auf seinen Wegen getroffen hat und diese zufälligerweise identisch mit ihren war.

Die Meloser

Die Meloser stammen vom Planeten Melos im System Orila. Es liegt 2560 Lichtjahre in Richtung des galaktischen Zentrums von Galat entfernt. Melos selbst hat eine Sauerstoffatmosphäre, jedoch ist der Planet geprägt von der relativ hohen Schwerkraft von 2,4 Gravos. Dementsprechend ist der Körperbau der Meloser. Die Körperbreite entspricht fast der durchschnittlichen Größe von 1,80m. Die Struktur der Bevölkerung kommt in etwa der, aller technologisch hochstehenden Zivilisationen in der Galaxis gleich.

Die heute von den Melosern benutzte Technik, ist zum größten Teil von ihnen selbst entwickelt worden. Die Meloser sind stolz auf ihre Werke und Kultur und das zu Recht, denn gerade ihre Architektur gilt als eine der elegantesten des Universums. Viele Häuslebauer greifen auf einen melosischen Architekten zurück.

Eine auffällige Eigenschaft von ihnen ist, ihre Freundesliebe und ihr Feindeshass; beide Seiten sind unerbittlich und total.

Außerdem arbeiten sie nicht gerade gern allein, auch wenn sie dieses aufgrund ihres Stolzes niemals zugeben würden und gerade deshalb oft allein sind. In Gesellschaft anderer galaktischer Rassen sieht man sie selten. Ihre Rüpel- und Tollpatschigkeit ist weithin bekannt. Dies liegt aber daran, dass sie es in den letzten Jahrhunderten nicht geschafft haben, ihre Körperkräfte auf Planeten mit niedriger Schwerkraft richtig einzusetzen. Es ist aber auch Spekulation, ob das von ihnen überhaupt gewollt ist.

Die Meloser sind Sternenstreuner, man trifft sie überall, denn ihre Abenteuerlust kennt keine Grenzen. Machtgelüste hegen sie jedoch nicht. Es gibt keine melosische Armee oder Raumflotte.

Noch nie ist ein Krieg von melosischem Boden aus begonnen worden. In Krisenzeiten hielten die Meloser immer zusammen, bauten Guerillagruppen auf und besiegten jeden Feind. Sie sind heute die besten Untergrundkämpfer, die es gibt. Aber keine Söldnerarmee hat je einen Meloser rekrutieren können.

Die Minotauren

Minotauren erreichen ein Durchschnittsalter von 150 Erdenjahren.

Sie messen - mit Hörnern - zwischen 2,20 m und 2,50 m. Dabei spielt das Geschlecht keine Rolle, weil beide Geschlechter Hörner haben und auch in etwa dieselbe Größe erreichen können.

Das Gewicht liegt zwischen 140 und 180 kg.

Alle Minotauren haben einen Körperbau, der dem eines sehr breit gebauten und muskulösen Menschen entsprechen würde. Die Köpfe sind die von Rindern.

Minotauren haben einen sehr guten Geruch- und Gehörsinn. Ihr Gesichtssinn ist etwas schlechter als der eines Menschen. Minotauren sind sehr stark, besitzen aber eine eher schlechte Feinmotorik.

Der gesamte Körper (abgesehen von den Handflächen und Füßen) ist von kurzem, dichtem Fell bedeckt. Die Fellfarbe kann alle natürlichen Schattierungen von Rinderfell erreichen. Von einem tiefen Schwarz über goldbraun bis zu gescheckt. Sehr selten aber doch kommt auch weißes Fell vor. Dies ist dann kein Zeichen von Albinismus oder sonstiger Genschädigung, sondern einfach eine sehr seltene Erbanlage. Das Fell wird äußerst sauber gehalten und mit Hingabe gestriegelt, ansonsten jedoch nicht verändert oder geschmückt.

Jugendliche, die als rebellisch gelten wollen, lassen sich hin und wieder Muster ins Fell rasieren - dies ist jedoch nicht üblich und wird von den 'anständigen' Leuten mit wenig gutem Willen beäugt.

Im Alter wird das Fell grau. Die Verfärbung beginnt immer an der Schnauze, kann sich dann aber je, nach Veranlagung mehr oder weniger schnell und weit ausbreiten.

Wie bereits erwähnt besitzen alle Minotauren, unabhängig vom Geschlecht, Hörner. Diese werden besonders gepflegt und gelten, ähnlich wie Haare bei anderen Völkern, als Schönheitsindikator. Sehr oft werden sie auf jede erdenkliche Weise geschmückt. Etwa mit Metallen eingelegt, bemalt, graviert, mit Girlanden oder bunten Bändern umwunden, mit Ringen geschmückt, mit Kettchen verflochten usw.

Als besonders kokett - für beide Geschlechter - gilt es, die Hörner mit langen Schleiern halb zu verhüllen. Ein solches Verhalten zeigen vor allem Jugendliche.

Jeder Minotaur, der etwas auf sich hält, besitzt einen 'Ahndolch', eine zeremonielle Waffe, die in der Familie von Generation zu Generation weiter gegeben wird. Wenn ein besonders verdientes Familienmitglied stirbt, sägt man ihm ein Horn ab, das dann in einer langen, komplizierten, aufwendigen und mit vielen langen Reden gespickten Zeremonie zu einem Dolch verarbeitet wird. Je älter so ein Dolch ist, desto wertvoller ist er. Er

wird traditionellerweise in einer Lederscheide an der Außenseite des Unterarm getragen.

Die gewöhnliche Kleidung der Minotauren besteht aus leichten Hosen oder Röcken - die Oberkörper bleiben frei. Weder Hose noch Rock sind spezifisch für ein Geschlecht. Dazu trägt man Schuhe, Halbstiefel oder Sandalen. Im Alltag wird selten mehr als das Genannte getragen, da die Heimatwelt der Minotauren ein sehr angenehmes Klima aufweist.

Festtagskleidung kann jedoch durchaus aufwendigere Kleidung beinhalten, die auch den ganzen Körper bedecken kann. Dabei gibt es keine festen Regeln, toga-artige Kleidungsstücke aus kostbarsten Stoffen gelten jedoch als besonders elegant, wenn auch recht konservativ.

Die meisten Minotauren bevorzugen kräftige Farben und unaufdringliche Muster. Auch mit Metallfäden durchwebte oder bestickte Stoffe sind sehr beliebt - kosten aber Unmengen, da sie importiert oder von nicht-minotaurischen Handwerkern hergestellt werden müssen.

Berufskleidung wird den Bedürfnissen des Trägers angepasst - z. B. Kampfanzüge und Helme für Soldaten.

Schmuck wird wenig getragen - abgesehen von den reich geschmückten Hörnern, natürlich. Üblich sind höchstens noch ein oder zwei Ohrringe oder, vor allem zu großen Festen, vielleicht noch eine Kette und ein Armband. Doch zu viel Schmuck gilt als vulgär, ja fast obszön.

Minotauren sind sehr ehrenhaft und äußerst traditionsbewusst. Schwere Kriminalität ist selten, wird jedoch, wenn sie denn einmal auftaucht, hart bestraft - auch mit dem Tod.

Viele Minotauren könnte man als konservativ bezeichnen, dies gilt vor allem für die, die mit der Außenwelt weniger zu tun haben.

Minotauren sind recht intelligent, haben jedoch eine definitive Neigung zur Stärke statt zu Subtilität - was auch mit ihrer schlechten Feinmotorik zusammenhängen mag.

Die Heimatwelt der Minotauren wird von ihnen selbst Hornheim genannt. Andere Völker haben ihr weniger schmeichelhafte Bezeichnungen wie 'Rummssteak' oder 'Kuhstall' gegeben. Diese sollte man aber in Gegenwart eines Minotauren lieber nicht in den Mund nehmen.

Neben Hornheim gibt es noch eine kleine Handvoll Koloniewelten, die sich alle in relativer Nähe zur Heimatwelt befinden. Die größte Bevölkerungsdichte hat jedoch mit weitem Abstand Hornheim selbst.

Der Planet besitzt ein äußerst angenehmes Klima. Wegen seiner geringen Neigung der Rotationsachse und seiner wenig elliptischen Bahn sind Jahreszeiten nur schwach ausgeprägt. Typisch für den Planeten sind lockere Siedlungsstrukturen mit viel Freiraum und großen landwirtschaftlichen Gütern. Dort, wo die Landschaft in ihrer ursprünglichen Form belassen wurde, ist das Land von großen

Grassteppen und lockeren, heideartigen Wäldern bedeckt. Lediglich an zwei Stellen erheben sich lange, wenn auch nicht besonders hohe Gebirgszüge. Es gibt zwei größere Meere und eine große Vielzahl an Seen, Flüssen, Bächen und Strömen.

Es herrschen fast durchgehend 23 - 26 Grad Celsius, es regnet nicht sehr oft, dann aber ausgiebig.

Die Minotauren sind sehr gute und erfahrene Landwirte. Angebaut werden verschiedenstes Getreide, Obst, Gemüse, Heilpflanzen und Kräuter.

Da das Klima sich das Jahr über wenig verändert und die Böden äußerst fruchtbar sind, kann auf ganz Hornheim bis zu fünfmal im Jahr geerntet werden.

Außerdem wird gezielt eine Baumart namens 'Nugula' gezogen, deren Holz eine echte Rarität ist. Das Holz ist durch seine Härte eher schwer zu bearbeiten, hat aber eine sehr feine, fast ornamentartige Maserung, die je nach Wärme ihre Farbe ändert. Das Farbenspiel kann von Dunkelbraun, über Rotgold bis zu Sahnefarben gehen. Ein Stuhl aus Nugula-Holz kann in einem tiefen, warmen Rotbraun schimmern, doch sobald jemand ein Fenster öffnet beginnen sanfte, goldene Schlieren die Maserung zu durchziehen. Dies führt zu einem solch eleganten, fast hypnotischen Effekt, dass Nugulaholz sich im letzten Jahrhundert zu einem Exportschlager entwickelt hat.

Da Minotauren trotz ihrer Ähnlichkeit zu Rindern keine Vegetarier sind, wird auch Viehzucht im großen Stil betrieben.

Das am weitesten verbreitete Zuchttier ist der 'Mooru', ein straußenartiger, flugunfähiger Vogel, der eine Höhe von 4 m erreichen kann. Das Fleisch ist sehr wohlschmeckend und dabei äußerst gesund, da die riesigen Herden halbwild gehalten werden und nur die feinsten Kräuter fressen. Die Herden werden dreimal im Jahr zusammengetrieben, ausgemustert, geeignete Tiere zum Schlachten gebracht und der Rest auf eine andere Weide weitergetrieben. Die unbeweideten Flächen werden in dieser Zeit mit zusätzlichen Kräutern besamt und dann für zwei Drittel des Jahres in Ruhe gelassen. Moorufleisch wird auch exportiert.

Die Mooru-Züchter und ihre Helfer sind hochangesehen, da ihre Arbeit sehr gefährlich ist. Die Moorus sind äußerst wehrhaft und besitzen lange, dolchähnliche Krallen und sehr scharfe Schnäbel. Der Viehtrieb verlangt daher großen Mut und viel Erfahrung.

Abgesehen von den Moorus werden noch einige kleinere Tiere gezüchtet, einige vergleichbar mit Geflügel, andere eher Schweinen ähnlich. Dazu gibt es noch eine Reihe von Fischzuchten.

Bodenschätze erhält Hornheim von seinen Kolonien. Auf dem Planeten selbst gibt es lediglich eine kleine Handvoll Tagebauminen, in denen hauptsächlich nach Edelsteinen geschürft wird.

Es gibt auf Hornheim eine Anzahl größerer Städte, die sich um Handelszentren entwickelt haben. In jeder Stadt gibt es eine Reihe von

Handelshäusern, die sich auch um den interplanetaren Handel kümmern. Die Handelshäuser stellen den finanziellen Reichtum des Planeten dar und deren Vertreter sind sehr einflussreich. Anders als in anderen Welten sind Minotaurenhändler jedoch skrupellos ehrlich und gehen ihrer Tätigkeit mit einem Ehrgefühl nach, das fast schon fanatisch zu nennen ist. Dies bedeutet allerdings nicht, dass sie leicht übers Ohr zu hauen sind. Unter den Händlern anderer Völker geht das Gerücht, die Händler von Hornheim wären so ehrlich, dass sie Lügen riechen könnten.

Exportiert werden vor allem Lebensmittel wie Getreide, Obst und Fleisch, sowie das Nugulaholz. Importiert wird zum größten Teil Technologie jeder Art sowie feines Kunsthandwerk wie zum Beispiel bestickter Stoff oder Schmuck.

Die Minotauren bevorzugen langgezogene, ebenerdige Häuser. Die Einrichtung ist schwer aber von guter Qualität. Die Landgüter können - je nach Familiengröße - eine Ausdehnung von bis zu fünf oder sechs solcher Gebäude alleine zur Unterbringung von Familie und Arbeitern erreichen. Da es aber auf Hornheim auch einige Bewohner anderer Welten gibt, finden sich auch Häuser und Wohnstädten anderer Art. Diese Nicht-Minotauren sind vor allem Handwerker, Künstler und Techniker, die ihre Kunstwerke, ihre feinmotorischen Fähigkeiten und ihre Geschicklichkeit hier für sehr gutes Geld verkaufen.

Die Minotauren leben in Großfamilien. Land wird immer über die mütterliche Linie weitervererbt und so wenig wie möglich zerteilt. Wer kein Land erbt, muss jedoch ausgezahlt oder sonst irgendwie entschädigt werden. Auch wenn die Kinder irgendwann das elterliche Anwesen verlassen, sich anderswo niederlassen oder einfach nur beruflich lange unterwegs sind, so behalten sie doch eine starke emotionale Bindung an die Familie.

Familienfeste sind sehr beliebt und was immer man auch sonst tut, versucht man keines dieser Feste zu verpassen.

Die Kinder wachsen in großer Freiheit auf und solange sie die Traditionen nicht brechen, können sie mehr oder weniger tun, was sie wollen. Ab dem Alter von 12 Jahren müssen sie sich jedoch für eine Laufbahn entscheiden und werden dann sehr gründlich ausgebildet.

Jeder Stier und jede Kuh entscheiden sich dann für eine der vier Hauptberufszweige - Militär, Handel, Landwirtschaft oder Heilkunst.

Alle Berufe sind diesen vier Hauptzweigen untergeordnet. So gilt zum Beispiel alles, was mit Technik zu tun hat als militärisch, während reine Wissenschaft der Heilkunst zugeordnet wird. Handwerk gilt als 'Handel', Bergbau als 'Landwirtschaft', usw.

Während Stiere eher Militär und Heilkunst bevorzugen, zieht es die meisten Kühe zum Handel und in die Landwirtschaft. Ausnahmen bestätigen hier aber die Regel und werden auch ohne große Probleme akzeptiert.

Wie bereits erwähnt, gibt es eine Reihe von Städten, doch der durchschnittliche Minotaurus fühlt sich auf dem Land am wohlsten. Auch jene Handelshäuser, deren Mitglieder die meiste Zeit in den Städten verbringen, besitzen Landsitze irgendwelcher Art und Soldaten, die viel Zeit in den großen Raumkreuzern verbringen, haben alle zwei Jahre Anspruch auf einen ausgedehnten Landurlaub.

In ihrer Freizeit gehen die Minotauren, wie andere Völker auch, einer Vielzahl von Hobbys nach. Da sie ein sehr geselliges Volk sind, werden Beschäftigungen mit großem sozialen Anteil bevorzugt. Besonders beliebt sind Sportarten wie Ringen oder Wettläufe. Von Zeit zu Zeit finden auch offizielle Wettkämpfe in diversen Disziplinen statt. Im Allgemeinen beschränkt man sich auf Sportarten die Kraft oder Ausdauer, am besten beides verbinden.

Sehr verbreitet ist auch die Beschäftigung mit Literatur und Kunst, dies allerdings immer in Gesellschaft anderer. Es gibt große und viel beachtete Dichtertreffen und Kunstwerke entstehen fast immer in Workshops. Ein Kunstwerk, das in Gemeinschaft entstanden ist, gilt als wertvoller und ästhetischer als eines, das von einem Minotaurus alleine geschaffen wurde.

Musik wird auf großen, plump wirkenden traditionellen oder auf elektronischen Instrumenten gemacht. Dabei bevorzugen alle Minotauren tiefe Töne und etwas getragene Melodien. Soll es einmal rasanter werden, steigt man auf Schlaginstrumente um. Minotauren sind ausgezeichnete Schlagzeuger. Zu diesen Rhythmen wird gerne und viel - wenn auch in den Augen der meisten anderen Wesen, nicht sonderlich elegant - getanzt.

Selbstverständlich werden auch Spiele und Sportarten von anderen Welten 'importiert' - die Minotauren beäugen sie meist einige Zeit, adaptieren, was ihnen gefällt und führen sie auf diese Weise in ihre Gesellschaft ein.

Die Religion der Minotauren ist etwas diffus. Eine offizielle Gottheit oder Religion gibt es nicht.

Die Ahnen jeder Familie werden mit fast religiös anmutender Hingabe verehrt. Außerdem gibt es eine Reihe von heiligen Wiesen (oder Weiden), sowie einige als heilbringend angesehene Seen und andere Gewässer.

Die Heilkundigen des Volkes könnte man wohl am ehesten mit einer Priesterkaste vergleichen. Sie sehen ihre Aufgabe nicht nur im Heil des Volkes sondern auch in dem des Landes selbst.

Einige dieser Heiler leben auf oder in der Nähe der besagten heiligen Orte.

Die Beziehung der Minotauren zu ihren Heilern kann man aber als durchaus spirituell bezeichnen. Ein kranker Minotaurus wird sich - soweit

irgendwie möglich - ausschließlich an einen Heiler seines eigenen Volkes wenden, da Minotauren nur Medikamenten vertrauen, die aus der Natur stammen. Alles was irgendwie in Laboratorien künstlich hergestellt wird, betrachten sie mit großem Misstrauen, wenn nicht Abscheu.

Sie sehen die Medikamente als ein Geschenk ihrer Heimat und vertrauen dem Können ihrer Heiler vollkommen. Das heißt nicht, dass die medizinische Versorgung der Minotauren schlechter oder rückständiger wäre als die anderer Völker. Sie ist nur anders. Die Praxis eines minotaurischen Heilers ist angefüllt mit sorgsam ausgewählten bzw. gezüchteten Pflanzen, Tieren, Insekten usw. So viele wie möglich davon lebendig und bei bester Gesundheit. Auch Mineralien, Erden, und Wasser aus verschiedenen Quellen wird man finden. Alles hat seine Eigenschaften und die Kunst des Heilers besteht darin, sie alle zu kennen und im richtigen Verhältnis zusammenstellen zu können.

Bisher konnte noch kein Mediziner eines anderen Volkes auch nur einen Minotaurus finden, der nicht vollkommen gesund gewesen wäre.

Magie ist beim Volk der Minotauren nur selten zu finden. Einige der oben erwähnten Heiler haben nebenher eine Art Schamanenstatus. Sie besitzen einige kultische Fähigkeiten, besonders in Verbindung mit Erde und Wasser. Da das magische Talent aber in jedem Fall nicht sonderlich stark ausgebildet ist, wird die Magie von den meisten als eine Art Hokusfokus gesehen.

Es gibt keine übergeordnete Organisation die für Magie zuständig wäre und magisch talentierte Personen haben keinerlei Einfluss auf die Führung des Volkes.

Der Minotaurenstaat wird von einem demokratisch gewählten Rat aus den vier Hauptberufszweigen Handel, Militär, Landwirtschaft und Heilkunst regiert. Jeder dieser Berufszweige stellt vier Vertreter, wobei das Gesetz vorsieht, dass auf keinen Fall mehr als die Hälfte davon aus außergewöhnlich einflussreichen Familien stammen darf. Dadurch soll verhindert werden, dass letztlich nur noch die größten und reichsten Familie die Geschicke des Volkes bestimmen.

Für die Dauer seiner Regentschaft bekommt jedes Mitglied des Rates sowie dessen Familie besonderen Schutz gestellt, der jede Art von Repressionen verhindern soll.

Der Rat regiert jeweils für 10 Jahre, wobei aber alle zwei Jahre eine vollständige Untersuchung durch ein unabhängiges Gremium stattfindet, das die weitere Regierungsfähigkeit feststellen und den Rat für weitere zwei Jahre legitimieren muss.

Das Militär hat zur jetzigen Zeit vor allem eine Schutzfunktion.

Vor mehreren hundert Jahren jedoch versuchte ein Nachbarvolk das fruchtbare Hornheim zu erobern. Die Minotauren betrieben zu dieser Zeit gerade erst Raumfahrt innerhalb ihres eigenen Sonnensystems, und auch diese Technik hatten sie sich zusammen gekauft. Es erschien den Eindringlingen daher kein großes Risiko, diese Welt anzugreifen.

Die Minotauren, die bis dahin friedlich gelebt hatten, reagierten wie ... nun ja ... Stiere. Sie senkten ihre Hörner und wehrten sich. Minotauren mögen nicht besonders geschickt sein, aber dumm sind sie bestimmt nicht. Sie lernten schnell, die Schiffe, die sie bei dem Angriff auf Hornheim erobert hatten, selbst zu nutzen, und trugen so den Kampf zu den Angreifern zurück. In einem kurzen aber heftigen Krieg wurden die feindlichen Welten überrannt, erobert und deren militärische Ressourcen zerstört.

Nach mehreren Jahrzehnten der Besetzung wurden den Bewohnern ihre Welten zurückgegeben, es blieben jedoch militärische Stützpunkte der Minotauren bestehen, die den Frieden sichern sollten. Durch diesen Krieg erkannte man, dass es offensichtlich von Vorteil war, mehrere gute Stützpunkte zu besitzen, sollte noch einmal jemand wagen, das geliebte Hornheim anzugreifen zu wollen. Dadurch kam es zu der Besiedelung der Kolonienplaneten, die allesamt unbewohnt waren. Inzwischen liefern jene Kolonien auch Bodenschätze an die Heimatwelt.

Das Militär, vor allem die geachtete und unter Schmugglern und Unruhestiftern gefürchtete Minotaurengarde patrouilliert ständig zwischen den Planeten hin und her, übernimmt auch Erkundungsflüge zu anderen Planeten und kümmert sich in zunehmendem Maße um die Kontaktaufnahme zu anderen Rassen.

Soldaten werden unter anderem auch für ihr höheres Talent, was feinmotorische Bewegungen angeht ausgewählt. Im Zuge ihrer Ausbildung wird dieses Talent verstärkt, so weit das möglich ist. Des Weiteren verwenden minotaurische Soldaten für feine Arbeiten elektronische Hilfsmittel, die ähnlich wie ein Handschuh übergezogen werden können und auf Stimme- und Druckkommandos reagieren. Mit Hilfe dieser 'Roboterhände' können sie auch feine Arbeiten wie das Reinigen von Waffen oder Reparaturen an den empfindlichen Geräten der Raumschiffe vornehmen.

Da diese Hilfsmittel sehr teuer sind, sind sie fast ausschließlich für das Militär erschwinglich. Selbst für reiche Minotauren kommt es deutlich billiger feine Arbeiten von Außenweltlern zu kaufen.

Das Militär stellt außerdem die eine Hälfte des diplomatischen Korps des Volkes, die andere wird vom Handel entsandt.

Begrüßt wird mit einem Kopfnicken und mit einem leisen, tiefen Ton, der die friedliche Gesinnung ausdrücken soll. Vergleichbar etwa mit einem Lächeln.

Besondere Anreden oder ähnliches gibt es nicht. Man ist höflich zu einander, besonders hochgestellte Persönlichkeiten werden mit 'Herr' oder 'Dame' angesprochen.

Im Militärbereich gelten die üblichen Abstufungen - die Minotauren haben diese Ränge von anderen Rassen mit militärischen Strukturen übernommen. (General, Adjutant, Kapitän, Hauptmann usw usw)

Das Emblem der Minotauren zeigt ein Paar stilisierter, goldener Hörner auf grünem Grund.

Interne Probleme gibt es wenige. Von Zeit zu Zeit meint eine der mächtigen Familien wieder einmal, mehr Macht gewinnen zu wollen, als man ihnen zugesteht aber bisher führte keiner dieser Versuche zum Erfolg.

Im Militär gibt es, wie wohl bei jedem schlagkräftigen Volk, jene, die das Hoheitsgebiet der Minotauren mit Gewalt ausdehnen wollen. Vor einigen Jahren gab es einen recht unangenehmen Zwischenfall, bei dem ein General einen Schlachtenkreuzer mit Beschlag belegt hatte und drohte, eine der Kolonien zu zerstören. 'Zum Besten des Volkes, damit es sich an seine eigene Kraft erinnert.' wie er brüllte. Seine eigene Mannschaft konnte ihn und seine Handvoll Mitverschwörer aber rechtzeitig ausschalten.

Die Welt, die die Minotauren erobert hatten fühlt sich mit den immer noch bestehenden Stützpunkten nicht besonders wohl. Es gibt immer wieder einmal Reibereien, kleinere Anschläge auf die Stützpunkte und ähnliches. Zur Zeit befindet sich das Minotaurenvolk in Verhandlung mit den Bewohnern des Planeten, die Stützpunkte aufzugeben. Doch erfahrene Beobachter sind der Meinung, dass dies ein sehr langsamer Prozess ist, der möglicherweise noch mehrere Jahrzehnte dauern wird.

Die Minotauren sind grundsätzlich ein friedliches aber auch etwas misstrauisches Volk. Sie bevorzugen es, bei einer ersten Begegnung zunächst einmal 'ihre Hörner zu senken' und Stärke zu zeigen. Erweist sich der andere ebenfalls als friedlich, sind die Minotauren neuen Kontakten gegenüber aufgeschlossen.

Sie sind äußerst verlässliche Handelspartner.

Wie sie sich in militärischen Allianzen beweisen weiß man noch nicht, da die Minotauren es bisher vermieden haben, sich in externe Konflikte hineinziehen zu lassen. Die, die die Minotauren kennen, meinen allerdings, dass sie wohl ebenso verlässliche und vor allem auch starke Alliierte wären.

Zur Bedeutung minotaurischer Schiffsnamen:

(Auszug aus dem Werk 'Hornheim und seine Schiffe' von Admiral Cuuroa)

Ein alter Aberglaube der Raumfahrer Hornheims dreht sich um die Umbenennung von Schiffen. Man sagt, es bringt Unglück, ein Schiff umzubenennen, nachdem es einmal getauft wurde - kein Raumfahrer, der auf sich hält, würde so ein Schiff je betreten.

Als getauft gilt ein Schiff, sobald man nach der traditionellen Taufformel ein Wort ausgesprochen hat.

Bei der Taufe des neuesten Schlachtkreuzers von Hornheim war die gesamte Admiralität samt ihrer Familien versammelt. Es folgten Ansprachen und danach mehrere Ansichten von Testflügen und -gefechten, was sich als fatal herausstellen sollte.

Man schritt nun also zur Taufe und gerade hatte der Gardeadmiral die feierlichen Worte: "Und so taufe ich dich auf den Namen...", gesprochen, als dessen jüngste Tochter, die sich wohl an die vorher gezeigten Bilder erinnerte, auf das Schiff deutete und fröhlich: "MUH RUMMS!", piepste.

Und so bekam ein Schlachtkreuzer, der eigentlich 'Die Ehre Hornheims' heißen sollte den Namen 'Muh-Rumms'.

Dabei erwies sich dieser kleine Tauf-Fehltritt noch als recht vertretbar - verglichen mit jener leidigen Geschichte die einem Redereibesitzer zustieß, der eben seinen neuesten Luxusraumer taufen wollte.

Als er eben die Taufworte ausgesprochen hatte, entglitt ihm eine der Karten für seine Ansprache und ihm entfuhr ein - leider wegen der eingeschalteten Mikrophone deutlich hörbares - "Scheiße!"

Nun. Das Schiff wurde umgehend verschrottet und die Rederei musste sich mit einem Millionenverlust abfinden.

Die Monster

Ein Wesen, welches man schlicht und ergreifend nur das "Monster" nennt haust unten in den Nebeln der Sümpfe von Albaron.

Nun,... die einheimische Land- bzw. vielmehr Sumpfbevölkerung fürchtet es genauso wie die überall lauernenden Untoten, doch ist dieses vierarmige, seltsam erscheinende Geschöpf ganz und gar kein Wesen, welches man den Untoten zuordnen kann.

Das uns hier vorliegende Exemplar, autopsiert vom Magister Xerandian vor drei Tagen, ist ein ausgewachsenes Männchen von drei Schritt Größe, mit vier Armen, zwei 'patschigen' Beinen, spärlich dürrer Haupthaarbehaarung und eine sehr robusten, blaugrauen Haut.

Inwieweit dieses "Monster" als intelligent eingestuft werden kann, wissen wir nicht, doch organisieren sie sich offenbar, so Gerüchten zur Folge, in kleineren Gruppen, ähnlich den Goblins.

Das uns vorliegende Exemplar wurde vom Knecht Cargun bei Manthretiel erschlagen, als es Schafe stehlen wollte. Bei ihm fand man eine Art Faustkeil, wie ihn die primitivsten uns bekannten Rassen verwenden.

Demnach müssen wir wohl davon ausgehen, dass sie sich auf einer Art Steinzeitniveau befinden.

Ihre geschätzte Population liegt bei etwa 50 Vertretern, wobei dies in den Weiten der Sümpfe heißt, dass es ebenso unwahrscheinlich ist, auch nur eins dieser "Monster" in den Sümpfen zu finden, wenn nicht gar durch Zufall.

Wo und wie sie dort hausen, wissen wir nicht, ebenso nicht, wie sich ein so archaisches Volk unter der Untoten überleben kann.

Die Untersuchung der inneren Organe hat bisher nur wenige Ergebnisse hervorgebracht.

Es scheint so, dass die Monster von übermenschlicher Kraft sind und zugleich mit wenig Nahrung auskommen können, da sie durch einen hoch entwickelten Magendarmtrakt die Proteine ihrer Nahrung länger speichern können, und offenbar auch besser verwerten.

Das große Herz und die großen Lungenflügel lassen darauf schließen, dass die Vertreter dieser Rasse zu enormen, ausdauernden Leistungen in der Lage sind, von langen Reisen bis hin zu langen Tauchvorgängen, d.h. falls diese Schwimmen können, was mitunter als ungeklärt gelten muss.

Die Untersuchung der Augen und der Nase hat ergeben, dass beide recht unterentwickelt scheinen, dies lässt zumindest vermuten, dass sie dies durch einen hoch entwickelten Tastsinn wieder ausgleichen.

Ebenso als außergewöhnlich muss ihr ausgeprägtes Gehirn gelten, welches für eine primitive Rasse widersprüchlich groß scheint. Wir können daraus vermuten, dass es unter den "Monstern" eine recht hohe Anzahl an Psionikern oder Zauberern gibt, welcher primitiven Form sie sich dabei auch immer bedienen mögen.

Ob diese Wesen tatsächlich aggressiv sind und somit eine Gefahr für die Bevölkerung, ist nicht bekannt und ebenso nicht auszuschließen.

Abschließend muss noch erwähnt werden, dass unter der Haut dieses "Monsters" seltsame Drüsen gefunden wurden, die offenbar dazu dienen, dass es exakt den Geruch und die Gerüche seiner Umgebung annimmt, so dass es kaum zu erspüren ist.

Die Nitayris

Die Nitayris sind ein 'ominöses' Volk, welches in den unterirdischen Höhlensystemen der Welt "Cúron" leben soll. Ihre schiere Existenz ist uns fraglich, doch kennen die "Ithilhin", die in den weiten der Wälder Cúrons leben, so manche Sagen und Schauermärchen über die Nitayris.

Die Nitayris ähneln vom ihrem Aussehen her den Menschen. Sie werden etwa 1,80 - 2,20 Meter groß, habe eine bronzefarbene Haut, sowie ein in Kontrast dazu stehendes, cremeweißes Gesicht, manchmal mit silbernem Teint. Die einzig vertretene Haarfarbe bei ihnen ist schwarz. Ihre Augen sind ebenso nachtschwarz. Dazu haben die Nitayris zwei ledrige, ebenfalls bronzefarbene Schwingen, die an die Flügel eines Gargoylen erinnern. Fliegen können sie jedoch nicht, allenfalls größere Sprünge mithilfe ihrer Schwingen tätigen.

Dazu haben sie verlängerte Eckzähne, ähnlich den Vampiren, die uns durchaus bekannt sind. Nitayris sind aber keineswegs untot, ernähren sich, so heißt es jedenfalls, trotzdem vom Blut anderer Wesen. Ihre "Opfer" sind vorzugsweise "Ithilhin", doch können sie sich auch vom Blut anderer humanoider Wesen und auch dem von Tieren ernähren. Feste Nahrung nehmen sie nur in Form von rohem Fleisch auf.

Nitayris sind in der Regel nachtaktiv, und habe eine ausgezeichnete Wärme- und Nachtsicht, mit der sie sich auch in den Höhlen unter Cúron einwandfrei orientieren und bewegen können. Sonnenlicht schadet ihnen nur insoweit, dass das grelle Licht ihr Sehvermögen teilweise stark beeinträchtigt.

Unter dem dunklen Blätterdach des Waldes könnten sie sich jedoch rein theoretisch unbehindert bewegen.

Ob sie dort in Familien, Sippen, Dörfern oder anderen sozialen Gruppierungen leben, können wir nicht sagen. In den Sagen der "Ithilhin" ist immer nur von einzelnen oder wenigen Geschöpfen der Nitayris die Rede, von den "Störern des Waldfriedens".

Ebenso kann nicht gesagt werden, ob die Nitayris eine Götterverehrung betreiben oder ähnliches.

Nach zahlreichen feindlichen Kontakten mit den Ithilhin wagen sich die Nitayris nur noch auf wenige Raubzüge hin an die Oberfläche von Cúron. Auch greifen sie nur höchstens kleine Gruppen der Elfen an, die sie zuvor genauestens ausgespäht haben.

Technik ist den Nitayris wohl ebenso unbekannt wie den Ithilhin, jedoch scheint es unter den Nitayris ebenso kein Magie- oder Kultanwender zu geben.

Die Nuniter

Die Nuniter stammen vom Planeten Nunis im Nunitsystem. Sie sind humanoid und von schlankem bis grazilen Körperbau. Ihre Haut ist meistens sehr hell, fast schon als weiß zu bezeichnen. Haarwuchs ist bei ihnen nur auf dem Kopf und als Augenbrauen bekannt, jedoch gibt es dort keine spezielle Farbe, genauso wie bei den Augen. Eher ist die Farbvielfalt sehr viel ausgeprägter, als bei anderen Völkern und so sind auch satte Gelb-, Grün- oder Blautöne nicht ungewöhnlich. Sonst aber ist dieses Volk in seinem Äußeren nicht weiter auffällig. Das Normalter der Nuniter beträgt 80 bis 120 Jahre.

Die Nuniter sind von einer großen Nähe zum Wind geprägt, auch ihr Glaube ist diesem Element angelehnt. All ihr Streben und Verhalten hat mit den Winden ihrer Welt zu tun.

Sie sind ein friedliebendes Volk, solange sie keiner Gefahr ausgesetzt oder angegriffen werden. Nunis ist hochtechnisiert und viele ausladende Großstädte mit mehreren Millionen von Einwohnern sind auf Nunis über die drei Kontinente verteilt, die 80% der Welt einnehmen. Der Rest wird von Ozeanen bedeckt. Trotzdem gibt es viele Freiräume für die Natur, wo man auch heute nicht viel von der Zivilisation herum mitbekommt. Weite ebene Steppen bilden zumeist das Bild des Landes, die dann in schroffe und zerklüftete Gebirgslandschaften übergehen. Wälder gibt es derer nicht so viele und sie stehen auch unter besonderem Schutz der planetaren Regierung.

Die Nuniter hegen regen Kontakt zu ihren Nachbarn und der Handel ist interplanetar.

Die Nuniter leben in eine Demokratie und wählen ihre Regierung auf jeweils fünf Jahre. Es ist eine Gemeinschaftsregierung. Vielstaaterei ist auf Nunis unbekannt.

Magische Fähigkeiten sind bei diesem Volk noch nicht bekannt geworden, selbst psionische Mutationen scheint es nicht zu geben. Nur die besondere Nähe zum Wind ist allen gegeben und es scheint, als könne der Wind durch jeden Nuniter beeinflusst werden in seinem Sinne. Jedoch hält sich dies immer in kleinen Rahmen und es kommt zu keinen größeren Auswirkungen auf größere Landstriche.

Die Purpurwyrms

Purpurwyrms sind eine Drachenart, die auf der Welt Cúron beheimatet ist.

Die Purpurwyrms haben zwei Köpfe, werden ausgewachsen etwa 25 Meter lang (ohne Schwanz) und haben eine Flügelspannweite von etwas über 40 Metern.

Ihre Schuppen haben eine dunkelviolette Farbe, unter den Flügeln und unterm Bauch purpurn. Der Zackenkamm, der von den Häuptern über die Schultern bis zum Schwanz verläuft ist dagegen pechschwarz. Ihre Augen sind zumeist stechend gelb.

Purpurwyrms sind exzellente Flugkünstler und können eine Art Säure spucken, anstelle von Feuer. Diese Säure ist äußerst gefährlich für Lebewesen und hat eine giftgrüne Farbe. "Totes Material" wird durch die Säure nicht angegriffen. Womit dies zusammenhängt ist nicht bekannt.

Diese Drachen sind in der Regel Einzelgänger. Insgesamt mag es wohl gut 100 Exemplare von ihnen auf ganz Cúron geben. Untereinander sind die Wyrms spinnefeind und haben genauestens abgesteckte Reviere. Diese Jagd- und Nahrungsgründe verteidigen sie untereinander aufs bitterste. Zwar gelten sie als recht intelligent und verschlagen, doch sind sie für die restlichen Bewohner dieser Welt eine richtige Plage, denn sie betrachten alle anderen Lebewesen bestenfalls als Beute.

Daher werden die Reviere der Wyrms von den Bewohner Cúrons so gut es geht gemieden.

Die Wyrms errichten sich irgendwo im Zentrum ihrer Reviere Horte, wo sie ihre Nachtlager haben und ihre Beute verzehren. Ihre Horte sind zumeist als Felsnadeln in luftigen Höhen angelegt, die man überall auf Cúron findet.

Purpurwyrms bedienen sich zur Kommunikation einer Form der Telepathie.

Grundsätzlich kann man nicht sagen, dass Purpurwyrms als böse gelten müssen, ihnen sind andere Wesen halt nur recht egal. Dies hat mitunter zur Folge, dass zumindest die Ithilhin der Wälder Cúrons sie als Störenfriede betrachten, aber aufgrund ihrer Gewaltigkeit respektvoll Abstand von allen Purpurwyrms nehmen.

Die Schöpfer

Die "Schöpfer" der Jonosphäre von Trokktahm waren zweifelsohne die höchstentwickelte Kultur, deren Erbe dieser Planet, bis heute erhalten ist. Doch von diesen "Schöpfern" ist heute in der gesamten Galaxis keine Spur mehr übrig. Sie haben vor etwa 3 - 4 Milliarden Jahre vor unserer Zeit gelebt.

Die Jonosphäre wurde während ihrer Endzeit um 3 Milliarden Jahre vor unserer Zeit geschaffen. Im Inneren der Jonosphäre finden wir alte Reliquien und Zeugnisse ihrer einstigen Kultur. Von Pflanzen überwachsene Gebäude, Raumschiffe und ähnliches... jedoch alles im fossilen Zustand. Auch ist es möglich hier Fossilien ihrer Gebeine zu finden.

In der Zeit der "Schöpfer" sah die Galaxis noch vollkommen anders aus als heute.

Es gab nur 2 Rassen. Die "Archonen" und die "Antaraner".

Die Schöpfer waren jene "Antaraner". Doch waren sie nicht das Opfer der Verfolgung und Kriege gegen die Archonen, sondern selbst diejenigen, die Jahrtausende lang Kriege gegen die einst friedliebenden Archonen angezettelt haben. Doch unterlagen sie den Archonen schlussendlich und wurden für immer aus der Galaxis getilgt.

Wie sahen diese "Antaraner" aus und wo kamen sie her?

Ihre Heimatwelt hieß Antares. Ein Planet mit einer für Menschen lebensfeindlichen Atmosphäre. Nicht jedoch für die "Antaraner". Bizarre, humanoide Kreaturen von fast 3 Schritt Größe mit sechs Gliedmaßen und insektenartigem Körper. Sie hatten eine chitinartige Außenpanzerung und keine Haut wie andere Rassen.

Als besonderes Phänomen gilt es, das Antares nicht in unserer Galaxis liegt, sondern in einer anderen Dimension... einer anderen Existenzebene, deren Raum und Zeit völlig fremden Maßstäben entspricht. Entwickelt haben sich die "Antararen" einst in der "anderen" Dimension, jedoch die Technologie entwickelt in unsere vorzustößen und sind so einst bei ihrer weiteren Verbreitung auf die "Archonen" gestoßen Warum die Antaraner die Jonosphäre mit einem solchen Klima erschufen obwohl diese in einer ganz anderen Atmosphäre lebten ?

Die Jonosphäre war wohl als eine Art Falle gedacht,... denn sie ist nichts weiter als eine Bombe. Eine Bombe mit gigantischer Explosionskraft, deren Zünder ferngesteuert ist, und dessen Aufenthaltsort schon vor dem Erscheinen der ersten neuen Rassen ins Vergessen geraten ist. So haben

auch die Archonen den Zünder nie finden können und es daraufhin vermieden das Sola-System zu besiedeln und die Ionosphäre weiter zu untersuchen.

Die Scrunchtz

Die Scrunchtz verdanken ihren Namen des Geräusches, welches sie machen wenn sie sich vermehren. Sie sind eine der ersten Geschöpfe die aus Genversuche auf Tochisorinius VII stammen. Ihre DNS ist ein Cocktail der verschiedensten "niederen" Tierarten. Ihr Äußeres verdanken sie der starken Präsenz von Nacktschnecken-Genen, wobei die regenbogenfarbene, ein bisschen ins bläulich tendierende Färbung ihrer Haut und die Facettenaugen wohl auf einige cl. Libellenerbmasse schließen lässt. Ihr Verhalten wird durch langkettige Sequenzen von anderioanischen Ameisen DNS bestimmt. Sie leben in einer großen Gemeinschaft, einige nennen es Volk, andere Stamm und auf Sediragon wird es Dysx (große-schleimige-wabblige-Masse) genannt. Lange lebten die Scrunchtz namenlos in dem Labor auf Tochisorinius VII unter dem extra für sie angelegten Aktenzeichen LBS 001 (Lebewesen die man besser nicht sehen sollte), bis zu Zeitindex 87 45 A, oder B...? ,auf jeden Fall war es ein Mittwoch, ein Forscher auf die Idee kam, die Königin aus ihrem Dysx zu holen, welches eine riesige Sauerei war, da sich sämtliche Untertanen an sie geheftete hatten. Nachdem dieser Idealist dafür gesorgt hatte, dass die handgroße Königin isoliert, und der Duschetat des Planetarischen-Forschungs-und-Inovations-Zentrums, kurz PFUI ins Unermessliche geschossen war, verhalf er ihrem Volk, indem er der Königin die Eier entnahm, sie mit Einzellern versetzte und sie ihr zum ausbrüten wieder einpflanzte, zu ihrem Namen. Nach dem die neue Generation (G01) geschlüpft war begannen sie sich nach etwa einer Woche zu teilen. So wurden aus 635261 Namen- und wirbellosen Schleimern über Nacht und unter fürchterlichen lauten Gescrunchtze genau... das Doppelte. Da die Königin nun ihren Job loswurde, kümmerte sie sich um die Organisation ihres Volkes. Geschlafen wurde auf die alte Weise im Dysx, alle an und um die Königin herum (dies wurde später auf Tochisorinius VII ein Zungenbrecher), tagsüber wurde das Labor untersucht. Es dauerte nicht lange bis die Königin merkte, dass ihr Volk zu langsam war, und so gab sie den Befehl dem entsprechende Gene im Labor zu suchen und ein zwei Nächte auf das Dysx zu verzichten. Die Königin nahm alle zu ihr gebrachten Gene und DNS-Sequenzen auf (durch die zahlreichen Eingriffe der Forscher in die Genstruktur der Scrunchtze war die Königin, was Erbmassen anging 100% kompatibel), verteilte sie in ihrem Körper, ließ sie unterschiedlich dosiert den unterschiedlichsten Eiern zukommen (daran sieht man, welches Talent sie zum Organisieren hatte, schließlich hatte sie ja 635261 Eier im Körper) und brütete sie aus. Die nun entstanden Generation (G02) bestand aus Arbeitern, vornehmlich mit etorineschen Elefanten-DNS, Wächtern bestückt mit tochisorinischen Spannerwühlmausgenen und Suchern, welche ihre Eigenschaften aus den Erbsequenzen des gemeinen nitrigrogäischen Feldhamsters bezogen.

Die Arbeiter waren von nun an beschäftigt sich um ein Nest zu kümmern, welches die Wächter beschützten. Die Sucher waren verantwortlich für die Beschaffung jedweden Materials. Es dauerte nicht ganz eine Woche und die Scrunchtz hatten beschlossen das ganze Labor als Nest zu erklären. Dieser Plan wurde sofort ausgeführt, sämtliche Menschen vertrieben und noch mehr Erbmassen entdeckt und in die eigene integriert (G03). Zu den uns schon bekannten Untergruppen kamen jetzt noch die Spione mit normalen Erbmassen von terranischen Rentnern und die Belagerer. Nachdem das Labor zu klein wurde begannen sich die Scrunchtze in der ganzen 37.Etage des PFUI-Zentrums auszubreiten. In nur zweieinhalb Monaten hatten sie sich auf den Etagen 33-36 und 38-41 ausgebreitet, wobei das Fernseh- und Videozimmer auf Etage 39 und die Kaffeemaschine auf 35 den meisten und heftigsten Widerstand leisteten. Ein auf Ebene 7 arbeitender Techniker arbeitet gerade an einem Kommunikationsapparat, welcher es ermöglichte, wenn man ihn sich in das Stammhirn einpflanzte mit jedem Lebewesen telepathisch in Kontakt zu treten. Er wurde kurz nach Abschluss seiner Arbeit von Zweiundvierzig Kampfspionen der Scrunchtze in der Dusche überwältigt, und seiner Erfindung beraubt.

Die Königin beschloss den nur Daumennagel großen Telepathiekommunikator auf der gerade eingenommen 35. Etage zu reproduzieren und in an ihr Volk auszuhändigen (G04).

Zwei Tage später bekam der Präsident von Tochisorinius VII telepathisch die Bedingungen seiner Kapitulation zu gesandt. Ein Krisenstab wurde gegründet, es wurde debattiert, Sonderkommissionen ins Leben gerufen, um nach drei Wochen zu erkennen, dass die Scrunchtze die Flughäfen, Fernseh- und Radiosender, Raumflughäfen, U- und Magnetbahnen und 2/3 des Planeten in ihrer Gewalt hatten.

Wenn hier die Rede von Gewalt ist, so darf man sich darunter keine physische Gewalt vorstellen. Da die Scrunchtze nur etwa fingerdick/lang sind (was ein relativer Begriff ist, da die Finger der Bewohner von Asprenä in etwa die Ausmaße eines normalen Oberschenkels der Erdbewohner haben), könnte man sie mit einem festen Aufsetzen seines Fußes auf ein minimales ihrer Höhe und ein maximales ihrer Ausdehnung bringen. Das ist natürlich mit einer riesigen Schleimlache verbunden und kostet sehr viel Überwindung des eigenen Ekels. Als dies die Scrunchtzkönigin heraus bekam, ließ sie die Telepathiekommunikatoren auf die Ekel-Synapsen sämtlicher Lebensformen einstellen (G05). Der Erfolg blieb nicht aus. Sobald eine Armee der Scrunchtz in einer Stadt auftauchte verließen die Bewohner dieselbe.

Nachdem der Präsident von seiner Sonderkommission das Ergebnis erfahren hatte, musste er von Ekel getrieben eine Woche später mit den letzten Bewohnern Tochisorinius VII verlassen.

Auf Tochisorinius III angetroffen beratschlagte man was zu tun sei als schon die zurück gelassenen Raumschiffe vollgepackt mit Scrunchtz auf Tochisorinius III intervenierten. Ungefähr vierundzwanzig Tage lang konnte man im ganzen Tochisorinius-Sektor lautes Gescrunchtze hören,

Raumschiffe von Planet zu Planet fliegen sehen bis der Sektor zu seinem bis heute bekannten Namen kam: Garengor-Sektor. "Der Bläulich-Schimmernde-Sektor".

Auf Sediragon wird der ganze Sektor mittlerweile Dysx genannt.

Die mutigsten geflüchteten Tochisorinianer gruppierten sich zu Freiheitskämpfergruppen, ließen sich das Ekelzentrum aus dem Hirn brennen, asprenägische Plattfüße implantieren, kleideten sich in Lack, Leder, Gummi, oder Latex, setzten Taucherbrillen auf und wurden so die lächerlichsten Erscheinungen der Galaxie. Als die heißesten Kämpfe auf Tochisorinius VII im Gange waren beschloss die Königin ihr Vegetarierdasein ein Ende zu machen, schluckte die verschiedensten prähistorischen tochisorinischen Saurier-Gene, warf 635261 Eier wartete, brütete aus (G06) und gewann so die Schlacht um Tochisorinius VII und dem kalten Buffet. Als die Nachricht die Runde machte, dass die Scrunchtze jetzt auch noch Fleischfresser geworden war halbierte sich die Zahl der Freiheitskämpfer. Die eine Hälfte flüchtete sofort. Die andere Hälfte ließ sich zusätzlich noch das Furchtzentrum aus dem Hirn brennen, flogen sofort nach Tochisorinius VII und wurden der Nachtschisch.

Leider liegt bei den Tochisorinianern zwischen dem Ekel- und dem Furchtzentrum ein Großteil des sogenannten "gesunden Verstandes". In der Eile die geboten war konnte es schon mal geschehen, dass sich der Chirurg etwas verschnitt. Entweder starben die Patienten sofort oder wurden verwirrt, blöd und keiner logischen Tat mehr fähig. Einer dieser Patienten schaffte es bis nach Galat, klappte dort einem fahrendem Händler einem Dimensions- und Zeitspringer, katapultierte sich auf die Erde des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts, wurde Präsident eines mittelgroßen Landes und ließ dort irgendwo im Pazifik atomare Sprengsätze detonieren, weil er dort in seiner Verwirrung das Nest der Scrunchtze vermutete.

Spezialeinheiten aus allen Ecken der Galaxie wurden zur Hilfe geschickt. Die Starrangers aus dem Omikron-Quadranten, die GSG-Einheiten und selbst Söldner, Schmuggler und anderer Abschaum des Universums kämpften auf einer Seite.

Aus dieser Zeit stammen auf die zahlreichen Erzählungen und Sagen. Wer kennt nicht die Trilogie von Nieklot, in der eine Gesellschaft von den unterschiedlichsten Rassen und Stämmen sich auf den Weg machen um Dysx frei zu bekommen. Eine Erzählung von Freundschaft, Kameradschaft, Heldentum und Schleim.

Die Schlacht dauerte schon eine lange Zeit die Karten schienen schlecht gemischt für die Vereinigtenplanetenstreitkräfte, als unerwartet ein Trumpf ausgespielt werden konnte. Dieser Joker waren die Alliierten-Sternen-Kammerjäger. Die ASK kamen aus dem gerade erst entdeckten allerletzten Winkel des Universums. Sie hatten gerade die Karatirembats ausgerottet bevor ich nähere Nachforschungen über diese Plage anstellen konnte.

Mit dem Eintreffen der ASK konnten die Scrunchtze an der Expansion ihres Imperiums gehindert werden. Da die Kämpfe viele Opfer verlangten,

wurden überall in der Galaxie furchtlose, mutige sich selbst überschätzende Humanoide zu den ASK rekrutiert. Die Zahl der Rekruten war pangalaktisch groß, da die meisten Humanoiden diese Charaktereigenschaften besitzen. Mit der so gewonnenen gigantischen Streitmacht konnten die Scrunchtze 745 Sternen-Jahr-Einheiten in ihrem Dysx gehalten werden.

Die Scrunchtz Königin ließ den ganzen Sektor besiedeln. Auf den Monden wurden spezielle Mutationen der Scrunchtze angesiedelt. Sie brauchten keinen Sauerstoff zum Atmen, sondern Kohlenstoff. Diesen konnten sie auf der Mondoberfläche in Gesteinen finden und durch extra dafür gewachsenen Verdauungs- und Atmungsorgan rauslösen und verarbeiten (G07). Die nächste Generation der Kohlenstoffatmer ernährte sich dann von den Gesteinsresten und schied eine Metall-Teflon-Kohlefaser-Verbindung aus (G07a), aus denen die Scrunchtz-Arbeiter und Ingenieuren die unverwechselbaren Scrunchtz-Mond-Siedlungen bauten, welche, dies lässt sich aus den bizarren Formen der Bauwerke schließen, wohl aus dem Frust entstanden sind, da die Scrunchtze keine Schneckenhäuser besitzen. Bald sahen die Monde des Dysx wie eine Kompaktversion Manhattans aus. Nahe stehende Monde wurden mittels Röhren verbunden. Die längste Röhre maß Sechsunddreißigtausend Meter und hatte den Durchmesser dreier asprenägische Oberschenkel. Bald entstand ein Netz von Mond zu Mond, welches die Durchquerung des Dysx verhinderte.

In der Zeit des Wartens kombinierte die Königin DNS-Strukturen, verschob Erbsequenzen, veränderte hier und da etwas an den Eigenschaften ihres Volkes, so dass man mittlerweile den Überblick verloren hat in welcher Generation sich die Scrunchtze gerade befinden. Einige sprechen von einer Evolution bis hin zu G42 andere von G3003.

Aber auch die ASK blieben in der Zeit der Dysx Belagerung nicht untätig in ihren Sternenkreuzern und interstellaren Kampfschiffen sitzen. Extra dafür eingestellte Fachleute möbelten das Image der ASK in der Galaxis auf, (man bekam nämlich Nachwuchsprobleme(wer kämpft schon gerne im Schleim?)) so dass ein konstanter Zuwachs an Rekruten verzeichnet werden konnte. Aber alle Schönmalerei nützte nichts, es waren immer noch zu wenige um einen eventuellen Ausbruch der Scrunchtze verhindern zu können. Erschwert wurde die Suche nach Gleichgesinnten durch den Ekel, welcher sich durch den ganzen Quadranten wie ein schleimiges Band zog. Die einleuchtende Idee kam dem zweiten Commander der sechsten Sternenstaffel bei dem alljährlichen berühmt berüchtigten ASK-Umtrinken. In seinem Vollrausch belebten ein bis zwei altorische Alkoholmoleküle seine Phantasiezentrum während der Rest des inneren Sprachensurzentrums fast vollständig gelähmt wurden. In diesem Zustand der vollkommenen Glückselig- und Trunkenheit rutschte ein verhängnisvoller Satz, welcher in allen Geschichtsbüchern nach zu lesen ist über seine Lippen: "In diesem Raum-Zeit-Kontinuum finden wir keine Freiwilligen mehr!". Dieser Satz bewirkte zwei Ereignisse gleichzeitig:

1.) Spontanen Applaus, da es gar nicht so einfach ist mit einem altorischen Vollrausch Raum-Zeit-Kontinuum zu denken, geschweige denn es auszusprechen.

2.) Einen Kommentar, hervorgerufen durch denselben Effekt, welcher lautet: "... dann versuchen wir es in einem anderen!"

Gesagt, zwei Tage ausgekatert, getan und die ASK-Rekrutierungsflotte war bereit den Dimensionssprung einzuleiten. Das Sprungziel wurde auf die Raum-Zeit-Verzerrungs-Spur des verwirrt geflüchteten tochisorinischen Freiheitskämpfers eingestellt und ab ging es.

Im ausgehenden Zwanzigsten Jahrhundert angekommen begann die Suche nach geeigneten Rekruten. Sie wurden schließlich in England, genauer genommen in London fündig. In der dortigen In-Szene fanden sie genügend Menschen die bereit waren sich in Lack und Leder zu kleiden und sich extremen Situationen auszusetzen. So wurden die ASK um eine Eliteeinheit mehr bereichert: Die Lo's wie sie genannt wurden (zugegeben eine ziemlich bescheuerte Abkürzung für Londoner). Die Lo's wurden hauptsächlich zu Verfolgung von Scrunchtschiffen welche die Blockade durchbrechen konnten eingesetzt.

Die Lo's bildeten nach einiger Zeit eine eigene Subkultur unter den ASK (es ist sehr seltsam, da die meisten Mitglieder der ASK selbst einer Subkultur ihrer Planeten entstammen). Da es den Lo's vergönnt war, von Geburt an eine niedrige Ekelgrenze zu haben mussten keine neurochirurgischen Eingriffe gemacht werden. So kam es, dass die Lo's, obwohl einige Jahrtausende in ihrer Entwicklung den anderen unterlegen, doch einen höheren IQ behielten. Die Lo's hatten durch ihre Abstammung aber noch einen entscheidenden Vorteil. Ein großes Problem auf interstellaren Verfolgungsjagden war die Nahrung. Jedes Sternensystem hat andere, seiner Art entsprechenden Gerichte, die Essens Replikatoren waren Störungsanfällig und nicht überall gab es, trotz aller Bemühungen und diplomatischen Verrenkungen Muskat.

Die Lo's machten aus der Not eine Tugend. Bevor sie an Hunger sterben sollten verspeisten sie das was in Massen da war, Scrunchtze. Das erste Gericht aus Scrunchtzen war ein Plumpudding zum achten Jahrestag der Trennung von Charles und Di. Einmal ermutigt die neue Nahrungsquelle zu erschließen, waren die Köche der Lo's nicht mehr zu bremsen. Der bekannteste Küchenspruch aus dieser Zeit ist wohl: " Sie zu kochen und zu essen ist einfach, aber entschleim sie mal." Das Entschleimen war dann meistens auch die härteste Strafe an Bord, zu vergleichen mit dem sonst üblichen Kartoffelschälen (Wegortonische Kartoffeln sind über und über mit widerhakenden Dornen versehen. Dies nur nebenbei). Das wohl berühmteste Gericht ist, von einem Lo mit eindeutiger italienischer Abstammung, das Perriscutti. Dieses Gericht ist es auch, welches in den später galaxieweiten eröffneten Lo-CafeTM reißenden Absatz fand. Mit Genehmigung der Lo-CafeTM Kette kann nun feierlich das originale Lo-CafeTM Perriscutti-Rezept abgedruckt werden.

Perriscutti:

1 Zwiebel
1-2 Knoblauchzehen
2 El Olivenöl
½ l Sahne
40 g Parmesankäse
Salz, Pfeffer, Muskat
ca. 20 Cannelloni

Entschleimte kleine Scrunchtze und Scrunchtzstücke

1. Zwiebeln fein hacken, mit der durchgepressten Knoblauchzehe in Olivenöl glasig dünsten.
 2. Mit Schlagsahne auffüllen und bei mittlerer Hitze auf die Hälfte einkochen lassen.
 3. Von der Herdplatte nehmen und den Parmesankäse unter Rühren hineingeben
 4. Die kleine Scrunchtze dazu geben
 5. Mit Salz, Pfeffer und Muskat abschmecken
 6. Cannelloni mit Scrunchtzstücken füllen und in eine gefettete Auflaufform (ca. 24x33 cm) legen.
 7. Die Soße über die Cannelloni geben.
 8. Im vorgeheizten Backofen bei 200 Grad für ca. 45 Minuten Backen.
- Für Leute, die sich nicht zutrauen Scrunchtze zu essen, ein kleiner Tipp. Die Scrunchtzstücke durch Lachs und die kleine Scrunchtze durch Krabben oder Scampies ersetzen.

Die Lo's machten mit ihren Lo-Cafe™-Reihen ein so gutes Geschäft, dass sie damit ihre Jagd nach den Scrunchtzen finanzieren konnten. Perriscutti ist übrigens nicht das einzige Nahrungsmittel auf Scrunchtzbasis. In Scheiben geschnitten, frittiert, mit Paprika gewürzt sind sie schmackhaft wie wegertonische Kartoffelchips. Nicht entschleimt, zur Trocknung in Streifen geschnitten, zerbröselt und mit Tabak in Papier gerollt, ergeben sie den wohlschmeckendsten und stärksten Shit des Universums.

Die Scrunchtze, die durch die Blockade brechen konnten, oder sich irgendwie anders aus dem Dysx schleichen konnten leben ein Dasein als Piraten, Söldnern und sind immer auf der Suche nach neuen Technologien und Genen für ihre Königin. Diese hat ihre Pläne die Allherrschaft zu erlangen, sowie die Eigenschaften ihres Volkes bis auf aller feinste verbessert und wartet nach wie vor auf ihre Chance.

An dem Fall Scrunchtz kann man die starke Verzahnung aller Ereignisse im unendlichen Universum erkennen. Ohne Genexperimente hätte es die Scrunchtze nicht gegeben, die ASK hätte keine Lo's rekrutiert die Wirtschaft auf mindestens Sechsdreißig Planeten wäre ohne Lo-Cafe™ zu Grunde gegangen, es gebe kein Perriscutti und einige Bewohner von Asprenä wären nicht an Verfettung gestorben.

Die Terraner

Die Terraner, die Menschen der Erde. Sie sind typische Menschen, haben das Bild der humanoiden Form geprägt. Sie werden zwischen 1,50 und 2,10 Metern groß, wobei dies schon Extremwerte sind. Die durchschnittliche Größe beträgt bei Männern 1,82 Meter und bei Frauen 1,73 Meter. Die Hautfarben liegen zwischen weiß, rötlich, schwarz und gelblich, jedoch gibt es aufgrund der mittlerweile stark fortgeschrittenen Vermischung der kontinentalen Bevölkerungen sehr viele Nuancen. Die Haarfarben liegen zwischen sehr hellem Blond bis Schwarz. Nur Extremfarben wie blau und grün kommen bei ihnen nicht vor, dies bleibt den Augen überlassen, die aber auch sehr oft braun oder grau sein können.

Die Terraner von heute sind hochtechnisiert, was sich auch in ihrer Kleidung niederschlägt. Zu fast 100% werden chemische Stoffe benutzt. Die momentane Mode ist körperbewusst und bietet wenig Möglichkeiten irgendwie hängen zu bleiben. Jedoch wird bei weitem nicht so viel Haut gezeigt, wie zum Teil bei anderen Völkern. Die Farben sind kräftig, aber meist Uni mit nur wenigen Nuancen. Eine wirkliche Modefarbe hingegen gibt es nicht. So sieht es ebenfalls mit der Mode bei den Haaren und gerade bei ihrer Länge aus. Das Färben von Haaren ist nichts Besonderes und die Länge kann beim Einzelwesen von ganz abrasiert, bis hin zum Po variieren.

Schmuck ist bei den Menschen sehr beliebt und wird überall am Körper getragen. Er kann aus den unterschiedlichsten Materialien bestehen und wird sogar zum Teil operativ angebracht. Auch Tätowierungen fallen in diesen Bereich, die sich viele Menschen dauerhaft auf ihre Haut anbringen lassen, in den verschiedensten Größen, Motiven und Farben.

Eine Charakteristik der Terraner lässt sich nicht fest machen. Man sagt in der Milchstraße, dass die Menschen so verschieden sind, wie sie groß sind. Alle Facetten der nur möglichen Charakterzüge und Gefühlswelten sind bei ihnen vorhanden und unterschiedlich ausgeprägt. Kein Mensch scheint wirklich gleich zu sein und ist immer eine Mischung aus vielen Gefühlen und Charakteristika.

Die Menschen kommen von einem Planeten, der in einem Seitenarm der Milchstraße liegt. Sie selbst nennen diese Welt häufig Erde, im allgemeinen Sprachjargon der Milchstraßenvölker aber wird sie nur als Terra bezeichnet. Die Menschen jedoch haben die Technisierung schnell vorangetrieben und sind aufgrund ihrer Geburtenrate einer der am meisten vertretenen Völker in der Milchstraße selbst. Ihre Technik gilt als eine der fortschrittlichsten in der Milchstraße und für die Terraner sind Reisen in benachbarte Galaxien mittlerweile normal geworden. Ihr Sternenreich umfasst heute weit über 1.000 Sonnensysteme, ihre Population geht in die Milliarden. Dadurch sind auch zum Teil extreme Mutationen möglich geworden.

Dort leben sie in den Unterschiedlichsten Gemeinschaften zusammen. Von Dorfgröße, hin zu Riesenstädten. Die Hauptstadt Terras hat als Beispiel 250 Millionen Einwohner. Aber auch Einsiedler sind bekannt und einige hat es sogar auf die Welt Balapur im Sola-System verschlagen.

Ihr Leben ist von der Technik geprägt und aus dem Alltag der Terraner nicht mehr wegzudenken. Es gibt vielleicht 0,5 Promille Terraner, die auch nur einen Tag ohne Strom überleben würden.

Eine einheitliche Religion ist bei den Terranern unbekannt. Die größten Glaubensgemeinschaften sind jene, die an den christlichen Gott glauben, wie auch der Islam und Hinduismus. Es gibt aber auch noch Tausende von kleineren Glaubensgemeinschaften. Die Menschen waren und sind auch schon seit je her sehr gut im Importieren von Glaubensrichtungen, so dass es heute auch eine nicht unbeträchtliche Anzahl Menschen gibt, die an die Göttin zum Beispiel glauben.

Aber schon immer hatten die Menschen den Hang dazu, ihren Göttern gewaltige Monumente zu bauen. Dies hat sich auch heute nicht geändert und so ziemlich jedem Gott, den sie verehren, ist ein Bauwerk von gigantischen Ausmaßen errichtet worden. Jedoch scheinen die Menschen trotzdem keinen wirklichen Bezug zu ihren Göttern zu haben, denn echte Göttererfahrungen, bzw. Begegnungen sind sehr selten und werden dann von anderen Menschen auch meist nur als Spinnerei abgetan. Ein echter Spiritualismus ist letztendlich nicht vorhanden.

Magie ist den Terranern fremd und wird in die Ecke von Legenden und Mythos geschoben. Magisch begabte Menschen können fast an den Füßen eines Tausendfüßlers abgezählt werden und sie werden meistens auch wirklich geheim gehalten. Jene die das nicht wollen, verlassen das Reich der Terraner, um sich in Gefilden der Alten Rassen anzusiedeln.

Durch Mutation hingegen sind psionische Fähigkeiten bekannt. Zwar auch sehr selten, aber immerhin anerkannt. Mutanten steht meist eine steile Karriere in den offiziellen terranischen Organisationen bevor.

Im 23. Jahrhundert wurde auf Terra endlich die Vielstaaterei abgeschafft. Das terranische Volk wird heute von einem gewählten Senat regiert, dem ein ebenfalls separat gewählter Präsident vorsteht.

Es gibt dazu noch den Weltensenat, in dem die jeweiligen Präsidenten der jeweiligen Kolonialwelten sitzen. Dieser Senat tritt aber nur einmal im Jahr zusammen. Auf der Erde und den einzelnen Welten sind die Senate ständig besetzt.

Es herrscht also ein demokratisches System, sowohl auf Terra, als auch auf allen, dem terranischen Imperium angehörenden Welten. Diese bilden ein eng zusammenarbeitendes Konglomerat, was wirklich als eine Stimme agiert.

Sehr viele Organisationen sind bei den Terranern bekannt. Zum Beispiel geht die Explorerflotte auf eine Eingabe der Terraner im Rat der Völkergemeinschaft zurück. Alle Organisationen aufzuzählen würde hier

den Rahmen sprengen, jedoch sollte die GSG genannt werden. Die sogenannten Galaxy Safe Guards. Eine Geheimorganisation, die militärischen Abschirmdienst, wie auch schlagkräftige Kampftruppen verbindet. Sie sind milchstraßenweit eingesetzt und haben sich im Krieg gegen das Chaos einen Namen gemacht.

Interne Probleme kennen die Terraner bis auf eine fast schon zu vernachlässigende Kriminalitätsrate nicht. Auch nach außen hin sind die Terraner eigentlich ein gern gesehenes Volk und ein zuverlässiger Handelspartner, der seine Niederlassungen auf Tausenden von bewohnten Fremdwelten hat.

Anderen Völkern stehen sie offen gegenüber und versuchen Beziehungen auf friedlicher Basis und zum wohl beider Seiten aufzubauen. Sollte es aber einmal zu Konflikten kommen, sind die Menschen ein unerbittlicher Gegner, hinter denen die Macht eines Imperiums steht. Allein die Flotte Terras umfasst fast 50.000 Schiffe aller Klassen und Kampfstärken.

Die Tescharim

Umwelt:

Der Heimatplanet der Tescharim, wie sie sich selber nennen, wurde bereits vor mehreren zehntausend Jahren von einer explodierenden Sonne vernichtet.

Aussehen:

Die Tescharim sind durchschnittlich 1,80 - 2,00 m groß. Wie alle Elfenstämme sind sie schlank und wohlproportioniert.

Ihre Haarfarbe schwankt zwischen einem tiefen Schwarz und einem hellen Blau. Alle Schattierungen von Grau und Blau dazwischen sind möglich. Die Augenfarbe ist meist grün oder blau-grün. In sehr seltenen Fällen auch grau.

Auch die Ohren der Tescharim sind spitz, die Spitzen sind sehr zart und leicht spiralig in sich verdreht.

Die Kleidung und der Schmuck der Tescharim entsprechen vollkommen der Umgebung in der sie sich gerade befinden. Einzig der Ohrenschmuck ist bei allen Tescharim derselbe: alle tragen hauchzarte Silberringe die ganze Länge der Ohren hinauf bis zu den äußersten Spitzen.

Die Tescharim können viele tausend Jahre alt werden. Es gibt unter ihnen Männer und Frauen die sich noch sehr gut an ihre Heimatwelt erinnern.

Wirtschaft:

Die Tescharim sind Künstler. Das Wort 'Kunst' beziehen sie nicht nur auf die klassischen Künste sondern auch auf Kunsthandwerk. Es gibt unter ihnen Tänzer, Maler, Bildhauer, Sänger und Musiker ebenso wie Schneider, Weber, Goldschmiede, Kunstoffschler und vieles mehr.

Die verschiedenen Familien leben von ihren Fähigkeiten - und sehr gut, wie man annimmt, da ihre wirklich bezaubernd schönen Arbeiten und Darbietungen allerhöchste Preise erzielen.

Allerdings gilt es als Grundsatz der Tescharim, bei ihrer Ankunft auf einem Planeten je einen Auftrag pro Familienmitglied zu übernehmen. Sind diese Aufträge zur Zufriedenheit des Kunden ausgeführt, zieht die Familie weiter. Dadurch schwankt die Dauer des Verbleibens einer Familie sehr stark. Sie kann ein paar Tage oder auch mehrere Jahre umfassen.

Gesellschaft und Religion:

Das Volk der Tescharim lässt sich zahlenmäßig nicht einordnen, da sie in Großfamilien leben, die unabhängig voneinander in großen Raumkreuzern durch die Sonnensysteme ziehen.

Lediglich alle 300 Jahre einmal treffen sich alle Familien für 10 Jahre auf einem kleinen, unbewohnten Planeten, der ihrem vernichteten Heimatplaneten nahe ist. Dort tauscht man sich aus, es werden Ehen geschlossen, Kinder gegenseitig in die Lehre gegeben und ähnliches.

Sobald ein Kind als Lehrling in eine Großfamilie gegeben wurde, gilt es auch als Kind dieser Familie. Innerhalb der Großfamilie leben die Tescharim ihrer Religion entsprechend in festen Lebensgemeinschaften zu viert, die jeweils zwei Männer und zwei Frauen einschließt. Die leiblichen Kinder werden innerhalb dieser Lebensgemeinschaft groß gezogen. Dabei ist völlig gleichgültig, wer das Kind gezeugt bzw. ausgetragen hat. Jedes Kind besitzt also zwei Mütter und zwei Väter.

Offiziell wird jede Großfamilie von ihren Ältesten angeführt. Inoffiziell bilden sich jedoch in jeder Familie mit der Zeit eigene Führungsstrukturen heraus, die von verschiedensten Gründen abhängen können. So kann in einer Familie der älteste das Sagen haben aber auch der im Moment gefragteste Künstler.

Die Religion der Tescharim geht auf ihre ältesten Wurzeln zurück. Ihr Heimatplanet wurde von vier Monden umkreist, die als Gottheiten verehrt wurden. 'Die Vier' sind eine Einheit, die die Jahreszeiten, die Himmelsrichtungen und jede Art von Kreislauf verkörpern. Dabei sind zwei der Gottheiten, Arhas und Ollari, männlich, die anderen beiden, Trai und Manasi weiblich.

Jede Familie besitzt einen Hausaltar auf dem einmal am Tag kleine Opfer gebracht werden - je eines für jede Gottheit. Vor jedem Auftritt oder Beginn an einer Arbeit wird inbrünstig zu den Vier gebetet um ihren Segen zu erringen.

Kontakte nach außen:

Als weiterer Grundsatz der Tescharim gilt es, sich einer Kultur, in der sie einen Auftrag übernehmen vollkommen anzupassen. Dies sehen sie als Notwendigkeit um ihre Auftraggeber bestmöglich zu verstehen und entsprechend bestmögliche Arbeiten oder Darbietungen leisten zu können.

Diese Lebensweise hat dazu geführt, dass die Tescharim eine an Magie grenzende Fähigkeit besitzen sich anzupassen. Ein Tescharim braucht lediglich einen oder zwei Tage um sich in einer Kultur zurecht zu finden.

Obwohl es keine offen ersichtliche Magie in diesem Elfenstamm gibt, wird ihre unglaubliche Anpassungsfähigkeit mit einer spezialisierten Form der Telepathie erklärt.

Geheime oder im Geheimen lebende Völker

Das Meervolk

Das Meervolk von Balapur erinnert von Weitem an Elben, doch relativiert sich das, sobald man einem näher kommt – wenn man denn einem näher kommt, denn das Meervolk ist vollkommen unbekannt. So unbekannt, dass es nicht einmal in die Mythen und Legenden der anderen Völker einziehen konnte. Die Frauen, wie auch Männer des Meervolkes mögen an Elben erinnern, haben aber eher die Größe und Statur der Aijnan. Ihre Haut hat einen bläulichen Schimmer und wenn man sie aus der Nähe betrachten kann, so wirkt sie schuppig, ohne dass sie sich so anfühlt. Die Grazilität und Schönheit haben sie jedoch von den Elben. Ihre Ohren sind länger gezogen und vor allem sehr spitz zulaufend. Die Augen sind von strahlendem Blau oder Grün. Andere Farben scheint es nicht zu geben. Haare haben sie nur auf dem Haupt. In der Regel ist es schwarz, zumindest sehr dunkel, hat aber immer einen leicht grünlichen Schimmer. So strahlen sie eine exotische Schönheit aus, auf die auch andere Völker ansprechen.

Das Meervolk kann nicht nur unter dem Wasser leben, sondern auch auf Land. Tatsächlich kamen sie einst vom Land und sind nur ins Meer gezogen. Dabei sind sie weiterhin in der Lage, über eine Lunge die Luft aufzunehmen. Unter Wasser aber füllen sie die Lunge mit dem Meerwasser und sie entzieht dem Wasser den Sauerstoff.

Kleidung ist beim Meervolk eher ungewohnt. Einzig kleinste Lendentücher erinnern an ein fast vergessenes Schamgefühl, das es einst, als sie noch auf dem Land lebten, gegeben hat. Jetzt aber tragen nur noch die Krieger, die man Anan nennt, etwas am Leib. Eine Rüstung aus Korallenplatten, die im Wasser äußerst effektiv, aber außerhalb des Wassers viel zu schwer ist. Komplettiert wird die Bewaffnung durch die sogenannte Meervolklanze. Eine Lanze aus geschnitztem Kalkstein, die durch einen starken Blitzschleuderkult komplettiert wird.

Frauen beim Meervolk sind einfach Frauen. Die Männer gliedern sich in zwei Gruppen. Die Anan, die die Krieger sind und die Regan: Arbeiter und Diener. Insgesamt ist das Meervolk von einem sehr starken Matriarchat geprägt. Die Frauen zumindest sagen, dass die Männer einfach nicht in der Lage seien, für sich selbst zu sorgen. Auffällig ist das Verhältnis zwischen Frauen und Männern. Denn auf eine Frau kommen 10 Männer. Dies ist auf die Veränderungen zurück zu führen, die die Natur mit dem Meervolk vornahm, als sie ins Meer gingen. Zwar vermehren sich Frauen und Männer des Meervolkes genauso, wie es die Zweibeiner an Land machen, jedoch sind die Kinder, die dem entspringen, ganz anders. Bis zu 10 Kinder werden geboren und diese sind Netuna, eines der mystischen Völker Balapurs. In dieser Form streifen die Kinder des Meervolks 30 bis

40 Jahre durch die Ozeane. Diejenigen Netuna, die diese Sturm- und Drangphase überleben, kehren zu ihren Müttern zurück. Dort verpuppen sie sich und nehmen dann den Körper an, den man vom Meervolk her kennt. Leider sind die weiblichen Netuna wilder als ihre männlichen Brüder, weswegen noch einmal erheblich weniger den Weg zurück finden. Dann aber führen sie ein sehr ruhiges, friedliches und vor allem zurückgezogenes Leben in ihrer Stadt tief auf dem Grund des Ozeans, dessen Standort nicht bekannt ist. Dort erreichen sie ein Lebensalter von 500 bis 1.000 Jahren.

Die Frauen nennen immer eine Gruppe von Männern ihr eigen. Dies können bis zu zwei Dutzend sein, mit denen sie auch ihre Lager teilen. Jede Frau hat dabei Regan, wie Anan. Trotzdem hat jede Frau doch einen Hauptmann, eine Art von Ehemann, der noch einmal speziell Ainan genannt wird. Die Wortähnlichkeit zum Namen des Volkes der Aijnan liegt auf der Hand. Ob es aber Zufall ist oder doch einen Grund hat, das ist nicht bekannt. All das scheint recht gut zu funktionieren, denn das Meervolk blickt auf eine zweieinhalb Million jährige Vergangenheit zurück.

Wie schon die Meervolkklanze vermuten lässt, ist sowohl Kult, wie auch Magie beim Meervolk nicht unbekannt. Drei Frauen oder Männer von zehn sind des Wirkens der Arkanen Kräfte fähig. Das aber in unterschiedlich starker Ausprägung. Außerdem sind ihre Zauber und Beschwörungen stark an ihr Leben unter Wasser angepasst.

Der Glaube des Meervolks ist weniger spirituell geprägt. Sie glauben, dass die Erde die große Mutter sei, und sie immer in ihrem Schoß leben, ihre Gaben an ihre Kinder genießen dürfen und auch sollen. Trotzdem scheint es eine gewisse Affinität zum Glauben an die Göttin zu geben, der auf Balapur bei vielen Völkern verbreitet ist.

Das Meervolk wird von einem hundertköpfigen Rat von Frauen regiert. Es gibt eine Vorsitzende, die aber nur die Diskussionen leitet und keine formale Vormachtstellung inne hat. Jede Stimme zählt gleich viel. Frauen im Rat haben den Titel Sprecherin.

Außerdem gibt es noch die sogenannten Vordenkerinnen. Frauen, die man an Land Gelehrte und Magierin nennen würde. Sie beraten den Rat, können aber auch selbst Sprecherin sein.

Das Regieren des Meervolks ist nicht schwer. Durch die Friedliebkeit des Meervolks gibt es so gut wie keine Probleme untereinander und durch die vollkommene Isolation auch keine nach außen hin. Letzteres vor allem führt dazu, das alles, was über das Meervolk bekannt ist, mit äußerster Vorsicht betrachtet werden muss.

Die Einhörnchen

Eigentlich unterscheiden sich die Einhörnchen nicht von ihren großen Verwandten, die man sehr selten mal in einem Wald auf Galat oder Balapur treffen kann. Ihr Stockmaß von gerade mal 30 Zentimetern aber machen sie schon zu einer ganz besonderen Art und wenn sie mit ihrer Höchstgeschwindigkeit von 10,1 km/h über eine Fläche galoppieren, ist dies ein Anblick, den man in seinem Leben nicht vergessen wird. Ganz davon ab, überhaupt einmal ein Einhorn gesehen zu haben.

Die Existenz der Einhörnchen ist eher einem Zufall zu verdanken, denn als einst Aquana bei einem ihrer Ausflüge ganz besondere Bonsais fand, lies es ihr keine Ruhe, wie diese denn beaufsichtigt werden könnten und als sich ihr einem an höherer Stelle ein Wunsch freigestellt war, bat sie um Aufpasser für die Bonsais und weil sie in dem Moment gerade an Einhörner dachte, war sie von einem Moment auf dem anderen umzingelt von Einhörnchen. Deswegen gibt es diese auch nur dort, wo sie zurzeit wohnt.

Wie schon erwähnt unterscheiden sich die Einhörnchen in ihrer Art und ihrem Aussehen, von der Größe abgesehen, nicht von ihren Schwestern und Brüdern. Jedoch gibt es noch eine weitere Art der Einhörnchen. Nämlich die Schwarzen Einhörnchen.

Diese sind halt nicht nur anstatt weiß schwarz, sondern obendrein ganz anders. Sie sind vulgär, frech, rüpelhaft. Sie rülpfen und lassen ihren Körperdüften freien Lauf. Ein Schwarzes Einhörnchen macht man am glücklichsten mit einer Schale frischen Bieres und sie sind einfach sehr gefühlsbetont.

Warum dies so ist, ist noch nicht ganz geklärt, aber es gibt Vermutungen, dass dies eine Art Pubertät ist und sie irgendwann zu ganz normalen Einhörnchen werden.

Die Karazai

Die Geschichte der Karazai und ihr "Aussterben"

Die Karazai sind wahrscheinlich das einzige Volk, das selbst dafür gesorgt hat, dass es als ausgestorben gilt. Als damals die ersten Fremden auf dem Planeten landeten, trafen sie auf eine weit entwickelte Zivilisation, die einen gewissen Stand an Technik bereits erreicht hatte. Die Karazai hatten vor allem aber einen sehr hohen kulturellen Standard. Mehr noch als von der Kultur, waren die Fremden von einer Besonderheit der Karazai fasziniert. Die Karazai schienen keine feste Haut- oder Haarfarbe zu haben. Haut, Haare, Augen, einfach alles schien ständig andere Farben anzunehmen. Diese Fähigkeit mag ursprünglich einmal dazu gedient haben, Raubtiere zu verscheuchen, jetzt aber dienten sie der Verständigung der Karazai untereinander. Bald schon hatten die Fremden entdeckt, dass es zwischen der Färbung eines Karazai und seiner Laune, seines Gemütszustandes und noch einiger anderer Dinge einen Zusammenhang gab. Den Karazai gefiel es gar nicht als sie merkten, dass ihre so sichtbare Offenheit von den Farblosen auf eine Art und Weise ausgenutzt wurde, gegen die sie sich nicht zu wehren wussten. Sie konnten bei diesen Farblosen nicht erkennen, ob ihnen ein Vorschlag gefiel, oder ob sie es ehrlich meinten. Die Farblosen aber konnten es ihnen förmlich von den Körpern ablesen. Es kam zum Unvermeidlichen: offene Kampfhandlungen zwischen den Farblosen und den Karazai, bei denen schließlich alle gelandeten Farblosen den Tod fanden. Die Karazai wussten, dass andere folgen würden und diese würden besser bewaffnet und nicht so leicht zu überwinden sein. Nach kurzer Zeit hatten die technisch ziemlich begabten Karazai die Funktionsweise der Ausrüstung der Farblosen herausgefunden und forschten nach den gesammelten Informationen. Der Heimatplanet der Karazai schien für sie nicht von großer Bedeutung zu sein. Einzig, dass man hier siedeln konnte schien wichtig. Und das hieß, es würden auf jeden Fall andere kommen. Die Karazai ersannen einen Plan das Überleben ihres Volkes zu sichern, auch wenn dies eine zunächst dauerhafte List erforderte. Die vorhandenen Siedlungen der Karazai wurden nicht weiter gehegt und gepflegt. Bei dem Klima auf ihrem Planeten mussten die Bauten, sofern sie überirdisch waren, ständig ausgebessert und repariert werden. Man begann die Chroniken zu fälschen: es wurde eine Krankheit ersonnen, die wohl die Farblosen mit auf den Planeten gebracht hatten und gegen die man kein Mittel fand. Die Karazai täuschten geschäftiges Treiben vor und schienen Fluchtschiffe zu bauen, die Pläne hierzu entwickelte man aus den Raumschiffen der Farblosen. In Wahrheit aber bauten die Karazai tiefe Höhlensysteme, in denen das Volk in den nächsten Jahren leben würde. Man zog sich zurück und überließ die Oberfläche des Planeten zunächst den Farblosen, die denn da kommen würden. Und sie kamen. Eine erste Siedlung schien zu blühen und zu gedeihen, dann aber begannen die Karazai diese Siedlung zu unterminieren. Sie hatten inzwischen gelernt,

ihre Körperfärbung der der Farblosen anzupassen und einige von ihnen tauchten unter den Siedlern unter. Es waren nicht viele und sie fielen nicht weiter auf, suchten sich einfache Beschäftigungen und sammelten weiter Informationen. Und sie sorgten dafür, dass nie mehr als ein kleiner unbedeutender Raumhafen entstand. Auch heute leben noch fast alle Karazai in den Höhlen. Sie propagieren die Offenheit und sehen den Weg der Tarnung als Lüge, leben also lieber weiter unter der Erde und dafür "farbenfroh" wie immer, als getarnt unter "Farblosen" und sich selber verleugnend. Längst aber sind die Karazai, welche getarnt unter anderen leben, nicht mehr nur in einfachen Berufen zu finden. Sie waren schon immer ein Volk der Improvisation und von daher in allen Bereichen zu finden. Die Meisten von ihnen bleiben auf ihrem Heimatplaneten, doch einige wenige kehren ihm auch den Rücken. Mal für kurze Zeit und mal auch für länger. Diese Reisenden sind immer in der Gefahr enttarnt zu werden. Ein Ton, der dem Schrei der Irgalurt gleichkommt und schon flimmert ihr Körper für Minuten in den schönsten Neonfarben. Wie aber soll man so eine Hautreaktion erklären? Falls man überhaupt so lange überlebt, um über eine Erklärung nachzudenken. Meistens wird man von dem Angehörigen eines primitiven Volkes gleich erschlagen. So leben diese Reisenden eines eigentlich vollkommen offenen Volkes seit einigen Generationen in einer Lüge, die ihrer Natur widerspricht.

Der Heimatplanet der Karazai

Die Heimat der Karazai ist ein Planet, der über weite Strecken zerklüftet und felsig ist. Diese tiefen Schluchten wechseln sich mit riesigen Wäldern und weiten Ebenen ab. Die Vegetation besteht aus Regenwäldern, Rank- und Schlinggewächsen, sowie kaktusähnlichen Pflanzen. Diese Pflanzen sind nicht unbedingt grün. Die kleinen Schluchten, Kliffs und Felsvorsprünge bieten einer Vielzahl von Tieren Nahrung und Lebensraum. Auch den Feinden der Karazai. Die Wetterbedingungen sind auch nicht immer die besten. Häufig toben Stürme über das Land und nur das was in den Höhlen lebt ist wirklich sicher. Alles Offenstehende nimmt Schaden und Bauwerke müssen aus diesem Grunde stetig ausgebessert werden.

Die Feinde der Karazai

Die Karazai haben sich im Laufe ihrer Evolution an diese lebensfeindliche Umgebung angepasst und besonders gegen die zahlreichen Raubtiere aus ihrer Urzeit erfolgreiche Abwehrmechanismen entwickelt. Einer der Hauptfeinde war der Uglug. Dieser hatte zwar ein ausgezeichnetes und sehr empfindliches Sehvermögen, verließ sich bei der Jagd aber mehr auf seinen Geruchssinn und sein Gehör. Die Karazai konnten nicht verhindern, von dem Uglug aufgespürt zu werden, aber sie konnten ihn mit Farbwechseln verwirren und so lange aufhalten um zu fliehen. Die Irgalurt ist ebenfalls ein Feind, der auf diese Weise vertrieben werden kann. Da es sich hier um eine Art Schlange handelt, die beim Angriff einen sehr hohen, fast unhörbaren Schrei ausstößt, ist es ein Reflex der Karazai geworden,

bei Ertönen dieses Schreies sofort für Minuten in den leuchtendsten Neonfarben zu flimmern. Dieses Flimmern verwirrt die Irgalurt und schmerzt in ihren Augen, dass sie sich entsetzt abwendet und flieht. Das waren nur zwei der Feinde denen die Karazai in ihrer Entwicklungsgeschichte ausgesetzt waren.

Die Karazai und ihre Eigenheiten

Die Karazai sind sehr begabt, was die Improvisation angeht. Sie können alles für alles verwenden. Vielleicht haben sie deshalb auch keine wirkliche Raumfahrt erfunden. Sie entwickeln einfach keine Pläne. Sie sind schon fähig vor auszuplanen, aber immer enthalten die Pläne Punkte bei denen es heißt, "dann sehen wir mal was sich ergibt." So ist es immer gewesen und so wird es immer sein. Denn selbst jetzt, wo die meisten von ihnen wieder auf der Oberfläche wohnen, ist immer noch unklar wie es weitergehen soll. Wenn ein Karazai einen Plan entwickelt, heißt das nicht, dass er sich wirklich schon über das Ziel klar ist. Und der Weg, den er beschreiten will ist voll von Unklarheiten und Ungenauigkeiten. Eine weitere Eigenheit ist ihre absolute Ehrlichkeit, die sie untereinander hegen. Den Farblosen gegenüber haben sie damit ein Problem, da ihr ganzes Dasein, ihre Person, eine einzige Lüge ist. Um die gesamte Zeit ein bestimmtes Aussehen aufrecht erhalten zu können, waren die Karazai gezwungen ihre Konzentration und Beherrschung zu verbessern und in den Griff zu kriegen. Dem Wesen der Karazai entspricht das zwar nicht gerade, aber sie nehmen es hin, da es nicht anders geht.

Die Fähigkeiten der Karazai

Die Karazai sind in der Lage die Farbe ihres Körpers zu verändern und in einem der Farbtöne zu halten. Sie können Haut-, Haar- und Augenfarbe ändern. Dieses ist allerdings nicht vollkommen gezielt möglich. Sie können z. B. nicht sagen: "Ich will jetzt blaues Haar und Gelbe Haut." Sie müssen die unterschiedlichsten Farbtöne durchlaufen lassen um bei dem gewünschten zu halten. Da die Färbung immer mit dem Gemütszustand zusammenhängt, kann muss sich ein Karazai auf die Laune konzentrieren, die zu dieser Farbe gehört. Das heißt nicht, dass er dann die gesamte Zeit trauert, weil der Gemütszustand Trauer zu dieser Farbe gehört. Aber in einem bestimmten Teil seines Gehirns ist dieser Zustand gespeichert. Wird dieser Teil durch einen heftigen Gemütsausbruch überlagert, kann es zeitweise zu Farbschwankungen kommen. (So z. B. bei der Kraftanstrengung beim Öffnen einer Tür.) In diesem Moment kann es zu einer Störung der Konzentration kommen. Ursprünglich zur Verteidigung erlangt, haben die Farbänderungen bei den Karazai später eine wichtige Rolle in ihrer Kultur und Entwicklung gespielt. Jeder Karazai konnte einem anderen ansehen, ob dieser log, oder sich verstellte. Ob es ihm gut ging oder nicht. Es ist möglich sich über diese "Körpersprache" zu unterhalten und jeder Karazai beherrscht diese Art der Kommunikation. Einfach, weil er sie fühlt. Auf diese Weise haben die Karazai eine sehr genaue

Kommunikation geschaffen. Eine Kommunikation, die nicht nur über Worte und Gesten abläuft. Es ist für einen Karazai leichter eine bestimmte Färbung anzunehmen, wenn er einen Gegenstand in dem Farbton berühren kann. Er "fühlt" dann die Farbe und kann das Gefühl nachahmen. Auf diese Weise können die Karazai sich wie ein Chamäleon an die Umgebung anpassen und optisch verschwinden. Jede Farbänderung kostet Zeit und Konzentration und nur die wirklich schreienden Abwehr-Farben sind von jetzt auf gleich möglich. Es kann auch geschehen, dass ein Karazai innerlich so aufgewühlt ist, dass er es nicht schafft, bestimmte Farben zu imitieren. Wenn ein Karazai das Bewusstsein verliert, dann behält er die Farbe, die er zu diesem Zeitpunkt gehabt hat, bis er wieder erwacht und sein Gehirn andere Befehle bekommt. (z. B. kann es nach einer Schusswunde beim Erwachen zu kleinen Ungenauigkeiten kommen.) Es gibt sicher Gelegenheiten, da verflucht ein Karazai die Idee in eine Kneipe gegangen zu sein, dann nämlich, wenn einer der Musiker oder Sänger genau den Ton trifft, der dem Schrei der Irgalurt gleicht. Dann beginnt der Körper des Karazai sofort in den schillerndsten Neonfarben zu flimmern, dass einem die Augen schmerzen. Gegen Generationen alte Abwehrreflexe hilft auch nicht die beste Konzentration. Nur eine schnelle Flucht kann einen dann noch vor zu vielen Fragen retten.

Die Lemuri

Die Lemuri sind zwischen 1,60m und 2m groß im Durchschnitt. Sie haben die Körpereigenschaft jede beliebige Haut- und Haarfarbe anzunehmen, jedoch sind die Haare unverändert kupferfarben und die Haut in einem dezenten Bronzeton. Eine typische Augenfarbe gibt es nicht, denn auch diese können sie nach Belieben verändern. Ebenso den Haarwuchs und dessen Länge. Von Geburt an haben sie eine auffällige Zeichnung an ihren Lenden. Sie beginnt am Steiß, fährt durch den Schritt hindurch, teilt sich an den Genitalien, fährt über die Becken zurück zum Steiß. Sie hat die Form einer Doppelhelix und in ihr sind die 13 Symbole der Lemuri eingebettet, wirkt dabei, als wäre die Zeichnung mit einer Art Silberstaub aufgebracht. Das Hauptsymbol der eigenen Familie immer am Steiß, bei intensiver Betrachtung irisieren die Zeichen und können sogar leicht die Sinne des Betrachters benebeln. Die Zeichnung ist nicht spürbar und kann von den Lemuri verborgen werden, da sie in der Lage sind auch diese nach Wunsch farblich anzupassen.

Jeder Lemuri ist biologisch unsterblich. Sie altern bis zu einem Alter von 30 - 35 Jahren. Da bleiben sie einfach stehen. Verursacht wird dies durch einen Stoff in ihrem Körper, der vollständig aufgebaut ist bis zu diesem Alter und eine ständige Erneuerung aller Zellen im Körper bewirkt. Dieser Stoff ist etwa 3-fach mehr vorhanden, als notwendig und kann aus dem Blut extrahiert werden, so dass ein Lemuri weitere zwei Wesen unsterblich machen könnte.

Eine spezielle, lemurische Kleidung gibt es nicht. So, wie ihr Äußeres farbenfroh und verschieden ist, so ist auch ihre Kleidung.

Die Lemuri sind ein lebensfrohes, neugieriges und künstlerisch aktives Volk, das sein Wissen und seine Art zu leben gerne weitergibt und das einen immensen Schatz in den Jahrillionen ihrer Existenz bildet. Die Lemuri lieben oft und gerne, lieben es zu Leben. Die Ehe ist zwar weit verbreitet, aber durch die Unsterblichkeit und die Neugier aller Lemuri kommen sehr lange, gewollte Trennungen oft vor. Es ist in der Zeit nicht unüblich auch an anderen Töpfen zu naschen, jedoch versiegt dies wieder bei der Rückkehr des Geliebten. Bevor eine solche Ehe eingegangen wird, wird das sogenannte Nurom'tan durchgeführt. Die beiden Liebenden gehen eine geistige Verbindung ein, in der der andere, den Partner besser kennen lernt, als man sich selbst kennt. Wer diesen seelisch geistigen Striptease übersteht, trennt sich nie mehr. Dies ist nach einer Ritualdauer von nur einer Minute gegeben. Gefährlich kann es werden, wenn das Nurom'tan länger als zehn Minuten dauert, denn dann wollen die Liebenden ihre Bindung nicht aufgeben und müssen zum Teil durch Gewalt und Einsatz von Magie voneinander getrennt werden. Beide Teilnehmer sind danach etwa 12 Stunden so erschöpft, dass sie kaum zu einer Regung fähig sind. Alle Lemuri leben im Einklang mit und durch die Natur,

versuchen sie zu erhalten und zu fördern. Ihre Dörfer und Städte sind an und in die Natur eingepasst und ergänzen sie förmlich, ohne sie zu missbrauchen oder verschandeln. Sie sind prachtvoll und von einer Atem beraubenden Schönheit, einer ästhetisch perfekten Architektur. Dementsprechend haben sie einen hohen Sinn für Ästhetik und lieben alles Schöne.

Das Volk kommt ursprünglich vom Planeten Lemur. Die Hauptinsel hieß Alamant, mit der Hauptstadt Leurion. Eine fruchtbare, warme, immergrüne Welt, die aber einem furchtbaren Krieg vollkommen zerstört wurde.

Sie lebten damals dort in Dorf- und Stadtgemeinschaften und da sie früher ein recht zahlreiches Volk waren, gibt es unter ihnen sämtliche Professionen. Sie haben sich volksspezifisch in keine Richtung spezialisiert. Heute jedoch gibt es etwa 7 Millionen von ihnen, die sich langsam wieder erheben. Sie haben sich nach ihrem Untergang eingefroren oder auf Einzellenbasis die Zeit überdauert. Die Lemuri erwachen also wieder und wollen ihre alte Stärke zurückerlangen.

Geführt wird das Volk von gewählten Lemuri. Dies jedoch auf Lebenszeit(!). Interessanter Weise gibt es dabei ein sehr breites Spektrum der Vertreter. Denn es gibt einen gewählten Erbadel, der nicht nur Grafen und Fürsten umfasst, sondern wirklich bis hin zu Königen reicht.

Andererseits aber sind da auch die Patrizier, Matriarchinnen oder Bürgermeister und Kanzler, die eher aus bürgerlichen und/oder demokratischen Kulturkreisen bekannt sind.

Für Außenstehende ist in der Betitelung nur schwer ein System zu erkennen und vielleicht ist es wirklich wahr, dass es da gar keines gibt und wer nun mit wem wie zusammenarbeitet oder über, bzw. unter steht ist immer von Fall zu Fall verschieden.

Herauszuheben sind die Ledain, die das Volk ebenso bei schweren Krisen führen und leiten. Die Ledain stehen für die bedeutendsten Symbole des lemurischen Volkes. Der Titel wird dabei auch gleichzeitig zum Rufnamen des betreffenden und ist somit einzigartig. Hier die existierenden Ledain, in Klammern das Symbol, das sie verkörpern: Aldar (Liebe), Sheilalea (Leben), Narsiv (Weisheit), Lumeria (Wahrheit), Dracor (Kampf), Meruna (Frieden), Alalaya (Wollust), Oberinor (Freundschaft), Nefalta (Wissen), Rimon (Frohsinn), Lasinea (Schönheit), Carun (Ewigkeit), Phole (Edelmut). Die Ledain haben eine Körperfähigkeit mehr, als alle anderen Lemuri. Sie können beliebig viele Wesen einfach so unsterblich machen, ihr Leben verlängern, oder 'nur' ewige Jugend schenken. Der Kreis der Ledain ist nicht immer vollständig. Wenn dem so ist kann es Millionen Jahre dauern, bis ein neuer Ledain geboren und entdeckt wird und seinem Symbol entspricht.

Familie ist ein Ort der Ruhe und Selbstfindung, durch die Unsterblichkeit aber auch sehr weitläufig. Kinder sind mehr ein 'Allgemeingut' und werden nicht nur von den Eltern erzogen. Ein Familienoberhaupt zeichnet sich

immer durch ein 'La' im Namen aus, wie bei Thorn La Fahr. Familienangehörige zeichnen sich durch ein 'No' aus. Dieses Suffix kann sich im Laufe eines Lemurilebens öfters ändern. Generell sind Frauen und Männer bei den Lemuri absolut gleichberechtigt. Es gab nicht einmal je Formen eines Matriarchats, oder Patriarchats und schon gar keinen Geschlechterkampf.

Der Glaube der Lemuri ist die eine Göttin, die keinen eigenen Namen hat und eigentlich nur für die Gesamtheit der Natur steht. Die Göttin wird als weiblich klassifiziert, weil nur die Frau wirklich leben gebären kann, so wie es auch die Natur macht. Der Glaube wird überall verehrt und lebt in allen Herzen. Erscheinungen der Göttin sind bei den Lemuri real, kommen oft vor und bei allen, nicht nur Ausgewählten.

Es gab einige heilige Stätten auf Lemur, die aber während des Krieges zerstört wurden. Hervorzuheben ist da insbesondere der Baum des Lebens. Ein einzigartiger Baum, in dem die Seelen aller Lemuri leben, die gestorben sind oder ihre Körperlichkeit aufgaben. Jedem Lemuri ist es so möglich mit den Ahnen und Gegangenen zu sprechen. Deswegen war es für die Lemuri unsagbar wichtig, das die Göttin den Lemuri durch Lapiana und Thorn ihnen einen neuen Baum gab, nachdem Lemurain entdeckt worden und die ersten Besiedlungen vorgenommen worden waren. Der Baum ist ohne Zweifel das heiligste Artefakt des ganzen Volkes.

Priester der Göttin gibt es hingegen nicht! Wozu braucht es auch Verkünder eines Glaubens, wenn jeder des Volkes den Glauben lebt? Die höchsten Feiertage sind: Die Mittsommernacht, der Tag des Baumes, das Fest der Tausend Lichter und der Tag der freien Liebe.

Magie, Kult und Weißmagie sind von Geburt an bei den Lemuri vorhanden, aber in unterschiedlich starker Ausprägung. Sie sind die einzige, bekannte Rasse, bei der das so ist. Die Magie ist stellenweise kaum feststellbar bei Einzelwesen, was aber sehr selten vorkommt, häufiger ist eine sehr starke Magieausprägung, dass selbst Dämonen eher etwas Lächerliches sind.

Es gibt starke militärische Kräfte bei den Lemuri und Soldaten sind hoch angesehen, weil sie gleichzeitig immer Botschafter des Volkes sind. Hervorzuheben sind da speziell die Garden der Ledain. Sie sind die Eliteeinheiten der Lemuri und bestehen immer aus 201 Personen. 50 Kämpfer, 50 Heiler, 50 Assassinen und 50 Magier. Der sogenannte Shedain führt die Garde.

Die Lemuri sind Kämpfer für das Licht, das Leben und die Liebe, sie bekämpfen das Dunkel mit unglaublicher Zähigkeit und Hartnäckigkeit und in dem Fall fast schon Grausamkeit. Alle Lemuri beherrschen eine Körperfähigkeit, wodurch sie fast zu Kampfmaschinen werden. Stärker als alles bekannte in humanoider Form, strapazierfähiger und ohne Gnade. Sie können diese Körperform aber nicht eher verlassen, bis sie selbst oder der Feind tot und besiegt ist.

Allem Neuen aber stehen die Lemuri immer freundlich und offen gegenüber und möchten lernen und kennen lernen. Und wenn es sich als 'gut' erweist, wird es von ihnen gefördert. Wenn es sich um Völker handelt, ihnen auch Wissen übermittelt, so diese Völker dies möchten.

Die Sonna

Die Sonna sind ein Volksstamm, der sich vor unendlich langer Zeit auf dem Planeten Abalon entwickelt hat. Sie entstanden durch das Vermischen der dortigen Abalonier und Weißelben, die den Planeten auf ihrer Suche nach dem Guten fanden.

Die Sonna sind von Geburt an stark kultisch begabt, was sie von den Weißelben geerbt haben, nur Magie ist ihnen nicht zu Teil geworden. Jedoch können sie dieses Alte Wissen schnell erlernen.

Die Weißelben betrachten sie als ihre Kinder und lehren ihnen all ihr Wissen. Dadurch, dass die Weißelben das Gute suchen, lebt in ihnen ein unglaublicher Hass auf alles Böse. Vor allem der Vampirismus ist ein Teil des Bösen, den sie besonders verabscheuen und mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Mitteln bekämpfen und zu zerstören versuchen.

Die Geschichten über Vampire haben es den Sonna besonders angetan, und sie spezialisierten sich vollkommen auf die Vampirjagd. Deshalb statteten die Weißelben sie mit Fähigkeiten aus, Vampire schon auf sehr weite Entfernungen spüren zu können. Jedoch ist es auch den Vampiren möglich, einen Sonna aufzuspüren.

Licht und Wärme sind die Elemente, die die Sonna besonders faszinieren. Sie wurden ihre Passion. Im Laufe der Jahrhunderte entwickelten sich ihre Fähigkeiten so stark in diese Richtung, dass alle Beschwörungen, die Licht und Wärme betreffen für sie um - 30 leichter wurden.

Hinzu kam, durch ihr extrem attraktives Äußeres, dass sie jedes andere Wesen betören und von der Besinnungslosigkeit bis zum Wahnsinn treiben können. Den Sonna blieb jedoch der Sinn für moderne Technik vorenthalten, das bedeutet, dass sie nicht einmal einen Taschenrechner bedienen können. Was jedoch Einfühlungsvermögen betrifft, sind sie in der gesamten Galaxis unübertroffen.

Um jetzt aber auf der Jagd nach Vampiren von Planet zu Planet reisen zu können, gaben die Weißelben ihnen das Wissen um die Reise durch den Abgrund, das ihnen ermöglicht, sich von Planet zu Planet zu träumen und zwar in Nullzeit.

Ansonsten unterscheiden sich die Sonna nicht von den anderen Humanoiden der Galaxis, außer vielleicht durch ihr grazileres Äußeres. Aber das kann auch auf andere Rassen zutreffen. Nur Sonna, Weißelben und Vampire erkennen sich sofort. Weiterhin sind sie sehr gesellige und lebensfrohe Wesen, die gerne im Team arbeiten. Außer ein Vampir kommt in die Nähe, dann werden sie unberechenbar und wollen den Untoten sofort mit der Kraft des Feuers zerstören.

Ebenso sind die Sonna sehr begabt im Umgang mit Pfeil und Bogen und auch das gekonnte Werfen mit Dolchen fällt ihnen leicht. Der

Wirkungsgrad eines Dolches, also der Schaden entspricht immer dem Fähigkeitsgrad.

Die Weißelben

Die Weißelben sind zwischen 1,80m und 2m groß im Durchschnitt. Feine, nicht zu große Spitze Ohren und die für Elben übliche Schönheit charakterisieren sie. Alle Weißelben haben glattes, weißes Haar. Ihre Augen sind entweder strahlend blau, oder smaragdgrün.

Sie kleiden sich meistens sehr hell von strahlend weiß bis zu hellen Beigetönen. Die Kleidung selbst ist immer der Umgebung angepasst und auf die Bewohner der Orte, wo sie auftauchen abgestimmt. Auf ihrer Heimatwelt, sind es meist spezielle Stoffe aus der Drüse der Rikorauspe, die es möglich macht, Stoffe herzustellen, welche fein wie Seide, aber doch sehr wärmend sind.

Die Weißelben sind ein ruhiges und leises Volk. Sehr auffällig ist, dass sie nicht fähig sind zu lieben. Enge, körperliche Nähe dient ausschließlich der Arterhaltung. Signalisiert wird dies durch ein gegenseitiges berühren unterhalb der Nase. Trotzdem mögen sie Geselligkeit und auch Spaß ist ihnen nicht fremd. Sie leben im Einklang mit und durch die Natur, versuchen sie zu erhalten und zu fördern. Ihre Dörfer und Städte sind an und in die Natur eingepasst und ergänzen sie förmlich, ohne sie zu missbrauchen oder verschandeln. Dementsprechend haben sie einen hohen Sinn für Ästhetik und lieben alles schöne, wenn es natürlichen Ursprungs ist.

Das Volk kommt ursprünglich vom Planeten Weihadmuhr. Einer Eisswelt mit kurzen, nicht wirklich warmen Sommern und langen, kalten Wintern. Eine Besonderheit der Ekliptik macht es möglich, dass auch sehr große Flächen der Welt, ewiges Dunkel, bzw. Licht haben. Dies macht auch das sehr helle Äußere der Weißelben verständlich. Sie leben dort in Dorf- und Stadtgemeinschaften und da sie doch ein recht zahlreiches Volk sind, gibt es unter ihnen sämtliche Professionen. Sie haben sich volksspezifisch in keine Richtung spezialisiert.

Geführt wird das Volk jeweils von gewählten Ältestenräten. Die jeweils ein gewähltes Mitglied in den nächsthöheren Rat entsendet. Der große Rat umfasst fast 5.000 Mitglieder, wird aber nur in extremen Krisenzeiten einberufen und dies ist noch niemals geschehen.

Das Erbe der Familie wird in Ehren gehalten und wird durch den Anhang da' gekennzeichnet, wie es auch bei Alderara da'Jahn zu finden ist. Da sich die Elben auf 13 Urelben berufen, gibt es auch nur 13 Nachnamen. Dadurch ist es grade da, wo es viele Weißelben gibt üblich, ein Xysohn, oder -tochter anzuhängen. Generell sind Frauen und Männer bei den Weißelben absolut gleichberechtigt. Es gab nicht einmal je Formen eines Matriarchates, oder Patriarchates und schon gar keinen Geschlechterkampf.

Der Glaube der Weißelben ist die eine Göttin, die keinen eigenen Namen hat und eigentlich nur für die Gesamtheit der Natur steht. Die Göttin wird als weiblich klassifiziert, weil nur die Frau wirklich leben gebären kann, so wie es auch die Natur macht. Zurückzuführen ist dies evtl. auf den lemurischen Glauben, der hohe Ähnlichkeiten und die gleichen Prinzipien hat. Der Glaube wird überall verehrt und lebt in allen Herzen. Es gibt ein paar Heilige Stätten auf Weihadmur. Die sich alle durch außergewöhnliche, natürlich entstandene Oberflächenstrukturen auszeichnen. Priester der Göttin gibt es durchaus. Sie fühlen sich dazu berufen, oder machen dies wirklich als Beruf. Ein hohes Priestertum ist aber nicht vorhanden. Die vier höchsten Feiertage sind die jeweiligen Jahreszeitenanfänge.

Magie und Kult sind von Geburt an bei den Elben vorhanden, aber in unterschiedlich starker Ausprägung. Stellenweise kaum feststellbar, oder auch das sehr starke Extrem.

Ein Militär gibt es bei den Weißelben in dem Sinn nicht, denn jeder dieses Volkes kann kämpfen, wenn dies notwendig werden sollte. Über Kriege der Weißelben ist aber in deren Geschichte nichts bekannt, jedoch haben sie sich immer an Allianzen beteiligt im ewigen Kampf des Lichtes gegen das Dunkel, als sie die Technik so weit entwickelt hatten, ihre Welt zu verlassen. Sie bekämpfen das Dunkel mit unglaublicher Zähigkeit und Hartnäckigkeit, die fast schon an Fanatismus reicht und geben nicht eher auf, bis sie, oder der Feind tot und besiegt ist.

Seit dem sie ihre Welt verlassen können, sind auch Weißelben überall in der Galaxis anzutreffen, wo sie zum Teil sogar kleine Enklaven ihres Volkes bilden. Außerdem durchreisen sie die Galaxis immer auf der Suche nach den Wundern der Natur, die es noch zu entdecken gilt. Besonders zu erwähnen ist hier der Moment, als die Weißelben den Planeten Abalon entdeckten. Die dortige Planetenbevölkerung ist den Weißelben in deren Kultur und Lebensweisheit so ähnlich, dass es tatsächlich zu einer Art Teilbesiedlung kam, aber noch wichtiger: Zur Vermischung des Blutes. Doch daraus entstanden nicht etwa Halabaloner oder -weißelben, sondern ein ganz neues Volk: die Sonna.

Die Weißelben stehen allem Neuen immer freundlich und offen gegenüber und möchten lernen und kennen lernen.

Erläuternde Worte

Wie mache ich mir einen Charakter?

Ist nicht so leicht bei Solabar. Tatsache ist, es gibt keine vorgefertigten Muster, wie: Du bist ein Elf und kannst dieses, oder jenes. Man kann erst einmal alles und muss dieses an sich entdecken und dann fördern, der Meister kann nicht sagen, dass die Eigenschaft nicht geht, außer sie passt offensichtlich nicht zu diesem Charakter. Alles was sein kann ist, dass sie durch eine andere Fähigkeit abgedeckt ist.

Man muss sich also schon ein paar Gedanken mehr machen, was man spielen will und in welche Richtung es dann gehen soll, um Enttäuschungen im Verlauf der Charakterentwicklung vorzubeugen. Jedoch gibt es ein paar Punkte, die einem helfen, den Erst- oder auch X-Charakter zu entwickeln.

- Der erste Versuch sollte humanoid sein. Das kennt man von sich selbst und man kommt sofort besser mit ihm klar. Außerdem fällt es nicht so schwer, sich von einem schnöseligen Normalen zu trennen, als von etwas Besonderem.
- Gerade am Anfang ist es wichtig, sich entweder für die Technik, oder das "alte Wissen" zu entscheiden. Ein magiefähiger Androidenjäger ist am Anfang etwas kompliziert. Außerdem steht einem Dazulernen von "altem Wissen", oder Technik zu einem späteren Zeitpunkt ja nichts im Weg.
- Man sollte sich gleich zu Beginn besondere Fähigkeiten ausdenken, die nicht sofort auf dem Charakterstammbaum stehen, um den Charakter von vorn herein zu prägen, um auch dem Meister ein wenig klar zu machen, wo man hin will. Wenn beide im Dunkeln tapen, geht das mit Sicherheit in die Hose.
- Der Charakter sollte schon ein wenig zu den anderen passen, außer man möchte nur Einzelabenteuer spielen, oder der ewige Außenseiter sein.

Ich hoffe diese Tipps helfen ein wenig weiter. Wer erst einmal entdeckt hat, was alles möglich ist, in Solabar, kommt nur noch schwer davon los. Denn absolut alles ist möglich!

Die Technik Solabars

Dies soll eine (sich erweiternde) Übersicht der Technik in Solabar darstellen. Sie hält keinerlei Anspruch auf wissenschaftliche Korrektheit und soll ausschließlich dazu dienen, das Spieler wie auch Spielleiter einfach eine bessere Vorstellung erhalten was wie funktioniert und möglich ist.

1) Die Aufteilung der Dimensionen.

Die ersten drei Dimensionen sind die bekannten Länge, Breite und Höhe. Die vierte Dimension ist die Zeit. Als fünfte Dimension wird als der Materielle Hyperraum bezeichnet. Die sechse dann als Immaterieller Hyperraum.

2) Energie und ihre Leiterwege

Es gibt zwei Arten von Energie. Die bekannte Art namens Strom, die an Leiterbahnen gebunden und deshalb nur für begrenzte Räume eine Möglichkeit zur Zuführung von Energie ist.

Leiterlose Energie nutzt als Transportweg die fünfte Dimension. Ihr Weg kann aber nicht unbegrenzt fortgeführt werden. Relaisstationen sind notwendig und an den Entnahmepunkten muss sich ein Verteiler befinden.

3) Raumflug

Für den unterlichtschnellen Raumflug wird ein Plasmaantrieb benutzt, der je nach Leistung das Raumschiff mehr, oder minder schnell beschleunigt, bzw. fort bewegt. Der Plasmaantrieb bringt das Schiff auch auf die notwendige Geschwindigkeit, um einen Eintritt in den Hyperraum möglich zu machen. Diese Geschwindigkeit sollte 270.000 km/s nicht unterschreiten.

Es gibt zwei Arten des überlichtschnellen Fluges. Die gebräuchlichste Methode wird mit dem Hyperantrieb verwirklicht, der auch in jedem interstellaren Raumschiff vorhanden ist. Der Hyperantrieb reißt ein Tor in den fünfdimensionalen Raum auf, in das das Schiff eintaucht und hindurchfliegt. Dabei werden Geschwindigkeiten bis zu zwanzigmillionenfacher Lichtgeschwindigkeit erreicht. Das Betreiben eines Hyperantriebes ist in Sonnensystem nicht erlaubt, da sonst die Gravitationskräfte durcheinander gebracht werden könnten.

Die zweite Möglichkeit ergibt sich durch den Sextadimantrieb. Dieser reißt ein Tor zur sechsten Dimension auf, durch das ein Raumschiff dann fliegt. Nicht jedes Schiff ist aufgrund des Preises mit einem solchen Antrieb ausgestattet. Selbst Schiffe der unterschiedlichen Kampffloten haben standardmäßig nicht diesen Antrieb. Der Sextadimantrieb erreicht Geschwindigkeiten bis zu fünfundzwanzig milliardenfacher Lichtgeschwindigkeit. Er darf nicht innerhalb von Galaxien benutzt werden, da er die Gravitationskräfte durcheinander bringen könnte.

4) Transmitter

Es gibt zwei Arten von Transmittern. Die gebräuchlichste Art basiert auf Sende- und Empfangsstation. In der Sendestation wird der Reisende durch einen Teilchenscanner aufgelöst und durch die fünfte Dimension in den Empfangstransmitter abgestrahlt und dort wieder zusammengesetzt. Transmitter dieser Art erreichen eine Transportweite von einigen hundert Lichtjahren. Es gibt auch Modelle, die bis zu dreißigtausend Lichtjahre weit senden und empfangen können. Jedoch sind diese nur für den Transport

von Gütern aller Art geeignet, Lebende Wesen würden den Entzerrungsschmerz in den seltensten Fällen überleben.

Die zweite Art ist der Fiktivtransmitter. Dieser befördert mit dem gleichen Teilchenscannerprinzip ein Objekt an den zuvor einprogrammierten Ort. Dort wird das Objekt mit Hilfe eines Mitabgestrahlten, auf fünfdimensionaler Energie basierenden, Schlüssels wieder zusammengesetzt. Transmitter dieser Art sind sehr selten. Sie sind ungemein schwierig herzustellen und sündhaft teuer. Außerdem eignen sie sich nur für Entfernungen von einigen Lichtmonaten.

5) Energieschilde

Drei Arten von Schildertypen sind bekannt. Vierdimensionale Prallfeldschirme dienen eigentlich nur zum Schutz vor ungebetenen Eindringlingen und sind leicht zu überlasten und somit zu zerstören.

Wesentlich belastungsfreundlicher sind fünfdimensionale Hyperschilde. Die grünlich schimmernden HY-Schilde nehmen auftreffende Energien in sich auf und leiten sie wieder an den Raum um sich herum ab. Überlasten und zusammenstürzen lassen kann man sie nur durch den Waschbeckeneffekt. Man gibt oben mehr rein, als unten wieder abfließen kann.

Die höchste Stufe sind sechsdimensionale Schilde, die nach dem gleichen Prinzip, wie ihre kleineren, fünfdimensionalen Brüder arbeiten, nur leiten sie auftreffende Energien in die sechste Dimension ab. Auch hier gilt zur Überlastung das Waschbeckenprinzip.

Generell können Energieschirme gleichzeitig nur eine Art Energie aufnehmen. Direkte, z. B. von Laserwaffen, oder kinetische von z. B. Schwertern. Treffen beide Energiearten gleichzeitig auf, geht eine Art durch!

6) Waffen

Grundsätzlich gibt es in der Welt Solabars alle erdenklichen Arten von Waffen. Zu nennen wären da Hieb-, Stich-, Schlag-, Schneide- und Energiewaffen. Welcher Art die Ausführung jedoch ist, ist keinerlei Grenze, außer der der Fantasie gesetzt.

Spielblätter- und Tabellenübersicht

- 1) Charakterstammblatt
Das eigentliche Abbild des Spielercharakters. Wobei gerade die zweite Seite mit den Fähigkeiten frei erweiterbar ist und somit vollkommen den Wünschen der Spieler angepasst werden kann.
- 2) Magietabelle
Tabelle der bisher bekannten und genutzten Zaubersprüche Solabars. Sie beinhalten auch den jeweiligen MP des Spruchs. Auch diese Tabelle ist frei erweiterbar.
- 3) Kulttabelle
Tabelle der bisher bekannten und genutzten Beschwörungen Solabars. Sie beinhalten auch den jeweiligen MP des Kultes. Auch diese Tabelle ist frei erweiterbar.
- 4) PSI-Tabelle
Tabelle der PSI-Möglichkeiten. Sie enthält auch die Beschreibung, wie PSI in Solabar funktioniert.
- 5) Kreaturentabelle
Tabelle der bisher bekannten Wesen Solabars. Wie immer ist auch diese frei erweiterbar.
- 6) Kampftabelle
Die Kampftabelle als Hilfe für den Spielleiter.
- 7) Erfahrungspunktetabelle
Die EP-Tabelle als Hilfe für den Spielleiter.
- 8) Weißmagietabelle
Tabelle der bisher in Solabar bekannten, weißmagischen Sprüche (Wirklich nur optional. Weißmagie ist DEFINITV nichts in einer Anfängerrunde und sollte frühestens nach 5 Jahren Solabarpraxis eingesetzt werden.)

SOLABAR CHARAKTER-STAMMBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

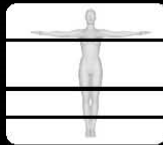
Charaktername

EP's:

Rasse, Volk:

Lebenspunkte

schwer verletzt
kritisch verletzt



Realität:

Wahnsinn:

Zielwert:

Panzerung:

Bogen-
schießen (2):

Dolchwurf (2):

waffenloser
Kampf (2):

critical Hit (4):

Waffe:

Multiplikationsfaktor:

Tragwert:

1			
2			
3			
4			
5	Nahkampf		

Heilung (LP pro Stunde: Wach 2,5% / Schlafend 5%)

Laufwert (Rassenabhängig)

Reaktionszeit (Addition aller Tragwerte)

Geschwindigkeit (Reaktionszeit minus Laufwert)

magischer Zielwert:

Magiewert $(300 - 5 \cdot W100) / 100$

Kultwert (5):

Necromantie (4):

Passion

Weißmagie:

Weißmagiewert:

Fähigkeiten

(Werte in Klammern geben den Steigerung-MP an)

Einbrechen (2):	Programmieren (2):	Willenskraft (3):
Foltern (2):	Redekunst (2):	
Geschicklichkeit (3):	Reiten (2):	
Handeln (2):	Runen (2):	
Jonglieren (2):	Schleichen (2):	
Klettern (2):	Schmiedekunst (2):	
Kochen (2):	Schwimmen (2):	
Körperbeherrschung (3):	Sinne (2):	
Konzentration (3):	Sympathie (2):	
Kraft (2):	Tarnen (2):	
Kräuterkunde (2):	Teamarbeit (2):	
magische Sinne (3):	Technik (2):	
Musik (2):	Trinken (2):	
Nähen (2):	Werfen (2):	

Mentale Kraft (2):

Mentale Geschicklichkeit (2):

PSI-Stufe

OFFIZIELLES OPTIONALES SOLABAR CHARAKTERDATENBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

Rasse:

☐relativ sterblich

Name:

☐relativ unsterblich

Vorname:

Heimatplanet:

Haarfarbe:

Hautfarbe:

Augenfarbe:

Größe:

Gewicht:

Statur:

Unveränderliche Kennzeichen:

Familienstand:

Alter:

Glaube:

Gewöhnlicher Aufenthaltsort, Wohnort:

Ausbildung/Beruf/Diplome:

Waffendienst ja/nein:

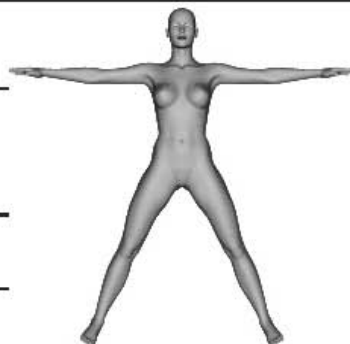
letzter (aktueller) Militärischer Dienstgrad, Einheit:

Hobbys:

Sonstiges:

Bekleidung
(gewöhnlich)

Bekleidung
(aktuell)



SOLABAR CHARAKTER-STAMMBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

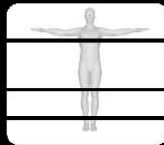
Charaktername

EP's:

Rasse, Volk:

Lebenspunkte

schwer verletzt
kritisch verletzt



Realität:

Wahnsinn:

Zielwert:

Panzerung:

Waffe:

Multiplikationsfaktor:

Tragwert:

1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
5	Nahkampf	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Bogen-
schießen (2):

Dolchwurf (2):

waffenloser
Kampf (2):

critical Hit (4):

Heilung (LP pro Stunde: Wach 2,5% / Schlafend 5%)

Laufwert (Rassenabhängig)

Reaktionszeit (Addition aller Tragwerte)

Geschwindigkeit (Reaktionszeit minus Laufwert)

magischer Zielwert:

Magiewert (300-5*W100/10)

Kultwert (5):

Necromantie (4):

Passion

Weißmagie:

Weißmagiewert:

Fähigkeiten

(Werte in Klammern geben den Steigerungs-MP an)

Einbrechen (2):	Programmieren (2):	Willenskraft (3):
Foltern (2):	Redekunst (2):	<input type="text"/>
Geschicklichkeit (3):	Reiten (2):	<input type="text"/>
Handeln (2):	Runen (2):	<input type="text"/>
Jonglieren (2):	Schleichen (2):	<input type="text"/>
Klettern (2):	Schmiedekunst (2):	<input type="text"/>
Kochen (2):	Schwimmen (2):	<input type="text"/>
Körperbeherrschung (3):	Sinne (2):	<input type="text"/>
Konzentration (3):	Sympathie (2):	<input type="text"/>
Kraft (2):	Tarnen (2):	<input type="text"/>
Kräuterkunde (2):	Teamarbeit (2):	<input type="text"/>
magische Sinne (3):	Technik (2):	<input type="text"/>
Musik (2):	Trinken (2):	<input type="text"/>
Nähen (2):	Werfen (2):	<input type="text"/>

Mentale Kraft (2):

Mentale Geschicklichkeit (2):

PSI-Stufe

OFFIZIELLES OPTIONALES SOLABAR CHARAKTERDATENBLATT

Version 2.0

www.solabar.de

Rasse:

☐relativ sterblich

Name:

☐relativ unsterblich

Vorname:

Heimatplanet:

Haarfarbe:

Hautfarbe:

Augenfarbe:

Größe:

Gewicht:

Statur:

Unveränderliche Kennzeichen:

Familienstand:

Alter:

Glaube:

Gewöhnlicher Aufenthaltsort, Wohnort:

Ausbildung/Beruf/Diplome:

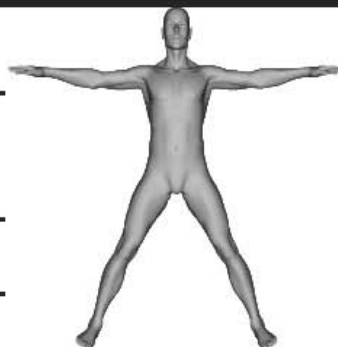
Waffendienst ja/nein:

letzter (aktueller) Militärischer Dienstgrad, Einheit:

Hobbys:

Sonstiges:

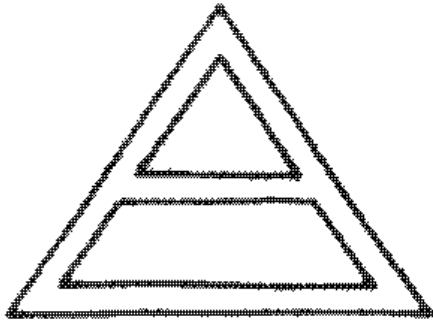
Bekleidung
(gewöhnlich)



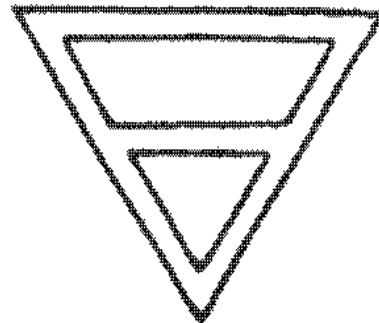
Bekleidung
(aktuell)

Die Runen der Elemente

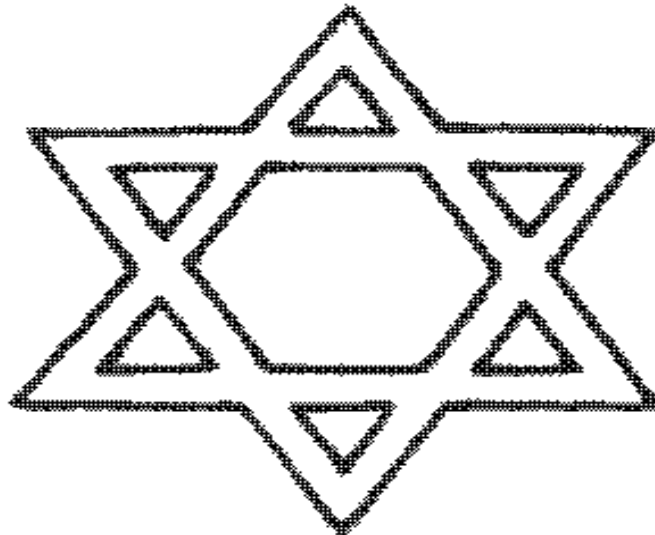
Erde



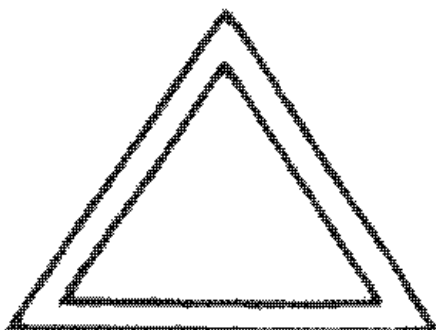
Wasser



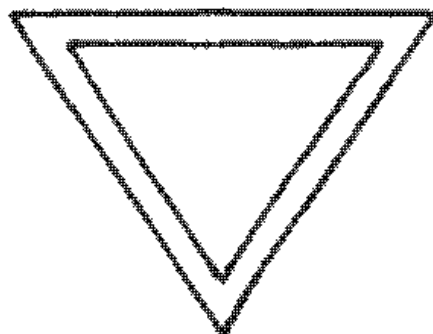
Die Einheit der Elemente



Luft



Feuer



Zaubersprüche (Schadenszauber):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Blitzstrahl	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Dunkellanze	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Eisregen	2,0	(50 Grundschaden, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50m ² Fläche.)
Eisstrahl	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1.)
Feuerball	15,0	(2500 LP Schaden.)
Feuerwelle	1,4	(für 20 LP; pro 20 LP mehr + 0,1)
Flammenwand	3,5	(150 Grundschaden pro Runde, in der ein Gegner in der Wand steht, pro 20 LP mehr 0,4. Die Wand wird links und rechts erst durch zwei natürliche Hindernisse begrenzt und seien es Bäume.)
Lebenstransmission	3,0	(50 LP Heilung sofort. Pro 50 LP mehr + 0,5. Zieht dem Gegner Lebenspunkte ab, die ggf. dem Magiewirkenden zugeführt werden, wenn er Verletzungen aufweist.)
Meteoritenregen	2,0	(50 Grundschaden, pro 10 LP mehr 0,3 auf 50m ² Fläche.)
Nottöten	6,5	(Bei 1/4 LP anwendbar; jeder andere Zauber kleiner des MP verliert Wirkung; Gegner verliert 1000 LP.)
Säuresturm	2,0	(50 LP Grundschaden, pro 10 LP mehr + 0,6 auf 50m ² Fläche. Jeder Treffer verursacht 10 Verätzungspunkte, die sich aufaddieren können und permanenten Schaden bewirken.)
Sonnenlicht	5,0	(500 Grundschaden, pro 20 LP mehr +0,4; wirkt nur auf Untote.)

Sonnenstrahl	4,0	(Ein handtellergroßer Lichtstrahl geht vom Zaubernden aus. Dieser verhält sich wie Sonnenlicht. Wirkung: Untote bis max. 1000 Lebenspunkte werden kampfunfähig, also gelähmt. Untote mit Werten darüber erhalten diese 1000 abgezogen, sie können somit in einen Minusbereich rutschen und werden ab 0 kampfunfähig.)
Stoß	3,0	(Schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden.)
telekinetisches töten	div.	(MP=Lebenspunkte des Gegner/10)
Windstoß	3,0	(Schleudert das Ziel 20m nach hinten + 100 LP Schaden.)

Zaubersprüche (Zauber für besondere Zwecke):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Alkohol entgiften	-selbst 0,3	(Pro 0,1 Promille.)
Alkohol entgiften	-andere 0,2	(Pro 0,2 Promille.)
Blindheit	Sinne des Gegners/10	(Der Magiewirkende muss den MP des Spruches blind schätzen. Wenn dabei die Sinne des Gegners übertroffen werden, erblindet dieser.)
Dunkelwolke	1,5	(Beschwört eine Wolke absoluter Dunkelheit. 10m Durchmesser. Pro 10m mehr +1,5.)
Farbkugel	3,0	(Färbt einen Gegner ein.)
Furcht	2,5	(Wenn der Bezauberte eine Willenskraftprobe nicht besteht, verlässt er ob der Furcht den Bereich. Dabei muss der Bezauberte natürlich in der Lage sein, Furcht zu empfinden.)
Gebrauchsgegenstand erschaffen	1,2	(Wie üblich wirkt auch der Spruch nur, bis etwas neues gezaubert wird. Damit sind übrigens wirklich Gebrauchsgegenstände wie Hammer, Schaufel oder Teller gemeint.)
Geräusch	0,5	(Einfache Geräusche, wie Türknarren.)
Gesicht reinigen	0,3	
Kiemen	1,5	(Unter Wasser atmen)
Kleidung reinigen	0,3	
Leben sehen	1	(Pro 10m im Umkreis.)
Licht	0,1	
Musik	1,0	(Pro Minute.)
Nebelwolke	1,5	(Beschwört eine Wolke absoluten Nebels. 10m Durchmesser. Pro 10m mehr +1,5.)

Regen	0,3	(Zaubert Regen in den bezauberten Raum. Pro m ³ 0,3.)
Schneefall	0,3	(Zaubert Schneefall in den bezauberten Raum. Pro m ³ 0,3.)
Spiegeln	2,5	(Wirft eintreffenden Schaden zurück. Bezaubert werden muss eine getragene Rüstung. MP 2,5 für 5% Reflektion. Je 5% mehr MP 2,5. Maximal können 30% Schaden reflektiert werden.)
Sprache	1,0	(Pro Minute.)
Staubrückblick	4,0	(Ein Magier kann im Staub auf dem Boden, Möbeln, etc, einen zeitlichen Rückblick vornehmen. Er kann zu dem Moment zurück blicken, als sich der Staub an dem Ort oder in dem Raum zu legen begann.)
Stinkende Kugel	2,5	(Wenn der Bezauberte eine Willenskraftprobe nicht besteht, verlässt er ob des Gestankes den Bereich.)
Ton	1,0	(Pro Minute.)
Trocknen	0,3	(Überschüssige Flüssigkeit perlt wie an einem Lotusblatt ab und fließt zu Boden.)
Umgebungs-temperatur projizieren	2,1	(Eine Kugel, die die Umgebungstemperatur widerspiegelt wird errichtet. Durchmesser 3m.)
Vereiste Fläche	1,5	(Vereist 2m ² Oberfläche zu blankpoliertem Eis. Pro m ² mehr + 0,3.)

Zaubersprüche (Geisteszauber auf sich selbst):

<u>Spruch</u>	<u>Multiplikationsfaktor</u>	
Auren der Elemente	15,0	(Der Magiewirkende bildet eine Aura eines der vier Elemente um sich [Erde, Feuer, Wasser, Luft]. Dem Magier ist es dann möglich, im jeweiligen Element zu atmen und es unbehindert zu durchqueren [Luft => alle Gase]. Elementare derselben Art wie die Aura können den Magier nicht mehr angreifen. Schadensarten der gleichen Art wie die Aura, zeigen keine Wirkung mehr [Metall => Erde].)
Barriere gegen Materielles oder Magisches	1,3	(1,9 bei Gefahr für andere.)
fliegen	2	
Gefahr orten	6	
Geist beschwören	0	(Das sind ganz einfache Spiongeister!)
Gift entdecken	1,0	
Illusion	2,2	
Lautlosigkeit	1,8	
magische Rüstung	2,5	(Für 10 Pkt. mehr. Je 10 Pkt. mehr + 0,5.)
magische Warnung	1,8	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser.)
magisches Licht	7,8	(Zeigt verborgene Türen.)
Maske	2,2	
Teleportation	2	
Trugbild	4	(Erstellt ein perfektes Abbild des Zaubernden, das zu selbstständigem Handeln fähig, aber nicht materiell ist.)

Unsichtbarkeit	2,2	(Wenn dieser nicht zum Angriff benutzt wird. Sonst Sinne des Gegners mit den höchsten Sinnen/10.)
----------------	-----	---

Zaubersprüche (Geisteszauber auf andere):

Spruch Multiplikationsfaktor

Altern	5	(Pro 5 Jahre.)
Antisteinspruch	3	(Löst die Versteinering eines Wesens auf, das von einem Troll versteinert wurde.)
Atmosphärische Kugel beschwören	2,5	
Barriere gegen magisches	1,9	(Nur für (nicht-) magisches (bei Gefahr für andere 2,5), die Barriere kann eine beliebige Öffnung verschließen, oder eine Kugel sein. Die Situation ist abhängig von der SL.)
Barriere gegen nicht-magisches	1,9	(Nur für (nicht-) magisches (bei Gefahr für andere 2,5), die Barriere kann eine beliebige Öffnung verschließen, oder eine Kugel sein. Die Situation ist abhängig von der SL.)
besessen machen	5	(Die Seele wird dadurch an etwas gebunden. Ist aber Situationsabhängig und kann erheblich schwerer werden. Abhängig von der Einsatzart.)
Böses/Untote vertreiben	8	
Entseelen	3	(Seelenbefreiung aus Gegenständen.)
Feind espern	0,4 (Gilt für alle Lebewesen.)	(Mindestens, denn wenn etwas durch einen Zauber verborgen wurde, kann ein Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser.)
Fertigkeiten-push	1 * SteigerungsMP der Fähigkeit * Punkte um die die Fähigkeit gesteigert werden soll	(Steigert eine Fertigkeit eines bezauberten Wesens.)

Gedanken- sendung		0,8	(Ein Magier sendet seine Gedanken zu jemand Nichtmagischem.)
Gegner beeinflussen		div.	(MP=Willenskraft des Gegner/10.)
Gesinnung spüren		Willenskraft des Wesens / 10	
Halten		Kraft des Wesens / 10	(Eine Person kann ihren Standort nicht mehr verändern, sich aber noch immer bewegen.)
Heilung	-Gift	1	(Mal Schadenswert pro Runde/10.)
Heilung	-Wunden	2,5	(Für 20 lp; pro 20 lp mehr + 0,1.)
Illusion		3,0	(Illusion als bewegtes 3D Bild, Magier muss Original gesehen haben, kann dieses aber verfremden.)
Laufwert- verdoppelung		4	
Laufwert verringern		4,5	
Lykantrophie beseitigen	-töten	(LP des Wesens / 10) * 0,4	
Lykantrophie beseitigen	-heilen	0,5	
Magie espern		0,4	(Mindestens, da ein starker Zauber sich nicht durch einen niedrigeren Spruch demaskieren lässt, mehr ist also besser.)
magisches Singen		6	(Jeder hört zu!)
Metall erhitzen		MP=Mp der Waffe, die erhitzt werden soll	

Person orten	MP 6 für die Ortung einer Person. MP 9 wenn zusätzlich auch eine mögliche Gefahr für den Ortenden festgestellt werden soll.	(Durch das Orten einer Person, kann die genaue Position in Zeit und Raum festgestellt werden, ohne zu der Person hin zu teleportieren. Deswegen ist die Reichweite der Ortung auch gleich zur Reichweite einer Teleportation. Ebenso muss natürlich die astrale Aura der zu ortenden Person bekannt sein.)
Reaktionszeit erhöhen	4,5	(Feind kann nur noch alle 2 Runden angreifen.)
Reflexspruch	12	(Bringt den den Bezauberten aus akuter Gefahr.)
Schlaf	3	(Tiere fallen in einen Schlaf, der so lange anhält, wie der Magier den Schlaf aufrecht erhält.)
Stille (Stilleglocke)	3,0	
Suggestion	Willenskraft des Bezauberten / 10	
Telekinese	1	(Gilt nur für das Bewegen einfacher Gegenstände, bei großen Sachen Absprache mit der SL.)
Telepathie	0,2	(Geht nur, wenn der Gegner weder kultisch, noch magisch, noch mentalstabilisiert ist.)

Translokation	Gewicht in kg / 10 + Volumen in Kubikmeter (Mindest-MP = 2)	(Ein Magier kann einen beliebigen Gegenstand/Lebewesen per Gedankenkraft von Ort A zu Ort B transportieren. Dabei verschwindet der Gegenstand an Ort A, um an Ort B umgehend aufzutauchen. Einschränkungen: Der Magier muss den zu translokierenden Gegenstand kennen oder vollständig sehen können. (Das bedeutet, er kann eine Schriftrolle aus seiner Bibliothek in seine Hand translokieren. Ebenso kann er einen Ast, der auf einer Lichtung liegt, translokieren. Aber nicht den Baumstumpf, der noch verwurzelt ist, da sich das Wurzelwerk seiner Wahrnehmung entzieht. Ebenso muss der Magier den Zielort kennen oder sehen können. Das bedeutet, er kann einen gerade gefundenen Gegenstand in eine Kiste in seinen Turm translokieren, aber keinen Stein in einen Felsen, da er das innere des Felsens nicht kennt und nicht wahrnehmen kann. Sollte ein Magier Translokation in einer Kampfsituation anwenden wollen, so handelt es sich um einen Zauber, der über drei Runden gezaubert werden muss. Magischer Zielwert und Magiewertprobe müssen zwar nur einmal ausgewürfelt werden, jedoch muss der Zauber über drei Runden in der Konzentration gehalten werden. Sollte der Magiewirkende also getroffen werden, selbst mit keinem Schaden, so verliert er die Konzentration und den Zauber. Dabei gibt es aber keinen Backslash auf seine Lebenspunkte.)
Verkleinern	7,3	(Hat keinen Einfluss auf die Konstitution eines Gegners.)
Verwandeln	3,7	(Verwandelt ein Tier in ein anderes gleicher Größe und Stärke.)
Vibration	4	(Versetzt einen Gegner so in Vibration, dass er aus einer zufälligen Hand verliert, was er trägt.)
Wiederbelebung	10	(Ein Wiederbelebter verliert 15% auf ALLE Werte.)
Zerspringen	4,0	(Lässt feste Gegenstände bis 1kkm in 30-40 kleinere Gegenstände gleicher Art zerspringen.)
Zielwert des Gegners verringern	8	(Pro Punkt der vom Zielwert abgezogen werden soll. Der Zauber ist nicht spürbar.)

Kultttabelle

Natur/Lebewesen

Beschwörung

Probe

Blut zum Kochen bringen		dreifach	+50 +40 +30
Blutung stillen		einfach	
Fleisch zu Stein		dreifach	+30 +20 +10
Fluch erkennen		einfach	-30
Gesinnung spüren		einfach	+30
Gliedmaße erneuern		dreifach	+10
Konservieren von Lebewesen		zweifach	+80
Körpertemperatur		dreifach	
Lykantrophi beseitigen	-heilen -töten	einfach dreifach	+10 +15 +20
mit Pflanzen reden		einfach	+10
mit Tieren sprechen (Auch Bakterien & Viren.)		einfach	-30
Naturgeist rufen		dreifach (Die Beschwörung fühlt den nächsten Naturgeist und ruft ihn her. Dieser dient dem Kultisten, bis er ihn fortschickt. Er kann ihn aber jederzeit wieder rufen. Jedoch wird der Geist niemals sein Territorium verlassen.)	
Pflanzen beeinflussen	bis 1 m ² bis 10 m ² bis 100 m ² über 100 m ²	einfach zweifach dreifach vierfach	
seelischer Rückhalt		zweifach	-20

Stein zu Fleisch	dreifach	+30 +20 +10
verwandeln in jedes beliebige Lebewesen	keine	
Wiederbeleben	fünffach(Das wiederbelebte Wesen verliert dauerhaft 10% seiner Lebenspunkte.)	+30
Wunden heilen	einfach	

Natur/Dinge

Beschwörung

Probe

Atmosphärische Kugel erschaffen	-pro Kugel	einfach	+15
Böden ertragreicher machen		dreifach	
Erdbeben bis 1 km²		dreifach	+40
Flora wiederherstellen pro Quadratmeter		einfach	
Gegenstände beschwören:	<ul style="list-style-type: none"> - Panzerung je 5 maximal bis 20 - Bewegung auf Befehl - Gewichtsveränderung maximal 	einfach dreifach x-fach + (x*10) [x=Tragfaktor]	+10 +30
	bis zu 3 mal auf ein Teil		
	- Rückruf (Ein Gegenstand kehrt per Levitation immer zurück)	einfach	
Gesehenes auf Papier projizieren	(Der kultische Kopierer.)	einfach	-50
Lebendiges beschwören	(Pro 0,5 m ³ .)	zweifach	+20
Nahrung/Wasser frisch halten		einfach	
Natürliches beschwören	(Pro 2,5 m ³ .)	einfach	+10
Pigmente verändern (z. B. Hautfarbe)	bei toten Gegenständen bei lebenden Wesen	einfach dreifach	+50 +40 +30
Schneetreiben	(Beschwört starken Schneefall und starken Wind im beschworenen Raum.)	einfach	pro 10 m ³
Spuren verwischen	(Verwischt Spuren absolut. Jedoch kann das Wirken des Kultes geespert werden.)	einfach	-10
Verkleinern/Vergrößern	(Ein Gegenstand kann in der Größe um die Hälfte vergrößert oder verkleinert werden. Die Attribute des Gegenstandes ändern sich dabei jedoch nicht.)	dreifach	+30 +20 +10
Vulkanausbruch (ohne Tötungen)		einfach	-30

Elemente

Beschwörung

Probe

Eis schmelzen		zweifach	-30
Erde formen	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +25 +50 +75 +100
Erde in andere Erdfornen verwandeln	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +20 +40 +70
Fels in andere Felsformen verwandeln	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +20 +40 +70
Felsen formen	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +25 +50 +75 +100
Feuer lenken	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +30 +40 +90
Feuer machen (vgl. Streichhölzer)		einfach	-80
Herz des Eisens	(Erhöht den MP einer Nahkampfwaffe aus Metall. Dieser Kult ist kumulativ, kann also mehrfach ausgeführt werden. Jedoch nur an kultischen Orten, wie Steinkreisen etc.)	dreifach	+ (10 * gewünschte r MP.)
Hitze aus Stein oder Metall		einfach	je 10°C +10
Kraftfeld fünfdimensional m³		dreifach	+100

Licht aus Stein oder Metall	kerzenhell		einfach	+10
	fackelhell		einfach	+20
	tageshell		einfach	+30
	gleißend		einfach	+50
	sonnenhell		einfach	+100
Magnetismus	(In beschwörbaren Raumgrößen können Metalle magnetisch geladen und gepolt werden. Direkte Auswirkungen sind unterschiedlich (d. h. es muss immer eine Absprache mit der SL erfolgen). Die Beschwörung ist als Störaktion zu behandeln und nicht als finalisierende Angriffsmethode zu verstehen, da sonst die Proben erheblich schwer sein müssten. Die Beschwörung bezieht sich auf sämtliche Metallgegenstände im beschworenen Raum. Es muss vorher festgelegt werden, welche Gegenstände sich anziehen, bzw. abstoßen.)	1 m ³ m ³ 10 m ³	einfachzweifachdreifach h	+20+30+40
Nebel aus Wasser			einfach	-10
scheinbare Wand erstellen			einfach	+20
Steine/Felsen bewegen 10 m³			zweifach	+20
Wasser gefrieren bis 10 m³			zweifach	+30
Wasser lenken	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³		einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+10 +30 +40 +90
Wind beeinflussen	Geschwindigkeit 1 - 30km/h 31 - 60km/h 61 - 90km/h 91 -120km/h		einfach zweifach dreifach vierfach	-10 -10 +10 +30
Wolke beeinflussen			dreifach	

Worte des Schutzes	(Erhöht den Rüstschutz der Panzerung. Diese muss aus natürlichen Materialien bestehen. Dieser Kult ist kumulativ, kann also mehrfach ausgeführt werden. Jedoch nur an kultischen Orten, wie Steinkreisen etc.)	dreifach	+ (neue Pz / 3)
---------------------------	--	----------	-----------------

Dimensionales

Beschwörung

Probe

Anti-/promagische Kugel (Eine Kugel in der sich entweder nichts Magisches oder nichts Unmagisches aufhalten kann.)		dreifach	+40 +30 +20
Dimensionstor erschaffen		fünffach	+170 +160 +150 +140 +130
Geistertanz & Geistermelodie Verwandlung in Geist			
kultische Sinne (Kult, Magie, Andersartigkeit, Gefahr)		einfach	
Magie binden (Hält einen magischen Spruch dauerhaft und mit Wirkung an einen Ort/Gegenstand oder einer Person.)		dreifach	+ (10 * MP des magischen Spruchs.)
Reflektion (Beschworen werden kann ein zu tragender Gegenstand. Jedweder Schaden oder jedwede Magie werden entsprechend der Stärke der Beschwörung reflektiert.)	5%	einfach	+10
	10%	zweifach	+15
	15%	dreifach	+20
	20%	vierfach	+25
	25%	fünffach	+30
	30%	sechsfach	+35
Teleportertor erschaffen		fünffach	+70 +60 +50 +40 +30
Unsichtbarkeit (Magische und kultische Personen sehen Dich!)		einfach	
Zeitliche Rückblick	- bis 1 h	einfach	
	- bis 12 h	zweifach	
	- bis 24 h	dreifach	

Kampfkult

Beschwörung

Probe

Blut zum Kochen bringen		dreifach	+120 +110 +100
erblinden lassen		dreifach	+100
Erdvibration		dreifach	+70
Feuer lenken	bis 1 m ³	einfach	+30
	bis 3 m ³	zweifach	+40
	bis 10 m ³	dreifach	+50
	bis 100 m ³	vierfach	+60
	über 100 m ³	fünffach	+150
Halluzination		zweifach	+50
Heilige Aura	(Um gibt einen Ort (keine Personen) mit einer heiligen Sphäre, die Untote permanent schädigt.)	dreifach	+ 100 (verursacht 10 LP automatischen Schaden pro Runde. Pro 10 LP mehr, wird jede der Proben um 10 schwerer.)
Körpertemperatur ändern		dreifach	+40
Lykantro pie beseitigen	(Nur töten möglich.)	dreifach	+30 +35 +40
Magnetismus (In beschwörbaren Raumgrößen können Metalle magnetisch geladen und gepolt werden. Direkte Auswirkungen sind unterschiedlich (d. h. es muss immer eine Absprache mit der SL erfolgen). Die Beschwörung ist als Störaktion zu behandeln und nicht als finalisierende Angriffsmethode zu verstehen, da sonst die Proben erheblich schwer sein müssten. Die Beschwörung bezieht sich auf sämtliche Metallgegenstände im beschworenen Raum. Es muss vorher festgelegt werden, welche Gegenstände sich anziehen, bzw. abstoßen.)	1 m ³	einfach	+80
	5 m ³	zweifach	+90
	10 m ³	dreifach	+100
Steine/Felsen bewegen		zweifach	+30

Stimmen erzeugen (beliebige Richtung)		einfach	
Vergrößern	(Siehe Beschwörung unter Natur/Dinge.)	dreifach	+110+100+90
Verkleinern	(Siehe Beschwörung unter Natur/Dinge.)	dreifach	+110 +100 +90
Wasser lenken	bis 1 m ³ bis 3 m ³ bis 10 m ³ bis 100 m ³ über 100 m ³	einfach zweifach dreifach vierfach fünffach	+30 +40 +50 +60 +150

Necromantie

Beschwörung

Probe

Blutgolem erschaffen Eigenschaften des Blutgolems: 1300 LP Reaktionszeit 15 Zielwert 14 Multiplikationsfaktor 2,5 Verursacht bei jedem Treffer eine blutende Wunde 10 LP pro Runde (Grundlage Blutlache eines Toten. Es kann NICHT das Blut eines noch Lebenden benutzt werden!!!)	einfach	+550
Blut zum Kochen bringen	dreifach	
Eisengolem erschaffen Eigenschaften des Eisengolems: 2000 LP Reaktionszeit 50 Zielwert 14 Multiplikationsfaktor 4,0 Kann nur alle zwei Runden angreifen, weil so langsam (Grundlage ist da zum Beispiel ein herrenloses Schwert. Das noch getragene Schwert eines Gegners kann NIEMALS zum Golem umgewandelt werden!!!)	einfach	+550
Eiskaltes Händchen (Man braucht die Hand eines Toten. Das Ding kann Botschaften überbringen, Türen öffnen, kleine und leichte Sachen tragen, usw.)	einfach	+320
Faule Nahrung/faules Wasser genießbar machen	einfach	+320
Fliegende Waffe erschaffen Eigenschaften der Waffe: LP 600 Reaktionszeit 0 Zielwert 11 MP 1,3 (Benötigt wird eine metallische, nicht energetische, herrenlose oder bei sich getragene Waffe.)	einfach	+500
Hauch des Todes (Der Necromant muss den Gegner berühren. Er entzieht ihm dabei 7*W100 LP, natürlich, wird bei Pasch, wie immer weitergewürfelt.)	zweifach	+900
Kadaverexplosion (Ein Kadaver explodiert neben jemandem. Der Getroffene erhält 3*W100 Schaden.)	dreifach	+850

Knochenschwert/-dolch beschwören (Benötigt wird ein Knochen (menschlicher Arm/Bein oder größer) als Material, die Länge des Knochens bestimmt die Länge der Waffe. Waffe mit MP 1,0: je MP 0,1 mehr: +20)	einfach	+300
Knochensplitter (Kann ein bereits beschworenes Skelett in eine Wolke aus scharfen Knochensplittern verwandeln, die man einem Gegner in den Weg setzen kann. Das Ding ist eine reine Defensiv-Waffe. Wird diese Knochenbarriere berührt, macht dies 10 LP Schaden, bei gleichzeitigem ignorieren der Panzerung.)	einfach	+400
Lebensodem saugen (Einem frisch verstorbenen wird der Lebensodem abgesaugt und den eigenen Lebenspunkten werden wie eine Heilung ein W100 zugeführt.)	einfach	+700
Lehmgolem erschaffen Eigenschaften des Golems: LP 1000 Reaktionszeit 8 Zielwert 13 MP 1,8 (Mit einem Eigenblutopfer wird ein angemessen großer Brocken feuchte Erde zu einem Golem belebt.)	einfach	+500
Leichenbrand (Eine Leiche wird entzündet. Wer mit den Flammen in Kontakt kommt, erhält ein W100 Schaden.)	einfach	+450
Rüstung beleben Eigenschaften der Rüstung: LP 500 Reaktionszeit 6 Zielwert 11	einfach	+450
Seelenlanze (Lässt den Angegriffenen innerhalb eines Augenblicks all seine Übeltaten selbst empfinden und machen ihn so kampfunfähig. Eine Willenskraftprobe +100 kann die Seelenlanze unwirksam werden lassen.)	einfach	+520
Skelett erschaffen Eigenschaften des Skelettes: 400 LP Reaktionszeit 5 Zielwert 8 Multiplikationsfaktor 1,0	einfach	+400

Todesalp erschaffen Eigenschaften des Todesalps: LP 4000 Reaktionszeit 0 Zielwert 16 MP 12 Bei Treffer > 250 verliert der Getroffene einen Punkt auf der Fähigkeit Wahnsinn (Die Leiche eines Gewaltsam getöteten wird benötigt, der Aktionsradius ist auf den Ort der Tötung oder den langzeitigen Ruheplatz der Leiche beschränkt.)	dreifach	+1500
Zombie erschaffen Eigenschaften des Zombies: 600 LP Reaktionszeit 6 Zielwert 9 Multiplikationsfaktor 1,3	einfach	+430

PSI-Tabelle

Stufe I	Stufe II
Mg: 30 Mk: 30	Mg: 40 Mk: 40
TI: Gedankenlesen Lebewesenspüren	TI: Lebewesen beeinflussen (normal) Psi-Maskierung (normal)
Tk: Gegenstände bewegen 10 kg	Tk: Gegenstände bewegen 20 kg
Tp: Sich selber	Tp: Plus eine Person

Legende:	
TI:	Telepathie
Tk:	Telekinese
Tp:	Teleportation
Mg.	Mentale Geschicklichkeit
Mk:	Mentale Kraft

Für den Wechsel von einer in die nächst höhere Stufe sind insgesamt 150 Punkte nötig.

Um eine Fähigkeit in der nächsten Stufe weiter zu führen, muß diese in der darunterliegenden Stufe mindestens 60 Punkte haben.

Stufe III	Stufe IV
Mg: 50 Mk: 50	Mg: 60 Mk: 60
TI: Lebewesen beeinflussen (mentalstabile) <input type="text"/> Psi-Maskierung (Psibegabte) <input type="text"/> Unsichtbar (für eine Person) <input type="text"/> Tk: Gegenstände bewegen 50 kg <input type="text"/> Distanzschlag 500 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Schild plus 100 auf Panzerung <input type="text"/> Tp: Plus zwei Personen <input type="text"/>	TI: Lebewesen beeinflussen (Gruppe) <input type="text"/> Psi-Maskierung (Magiebegabte) <input type="text"/> Unsichtbar (für einen Mentalstabilen) <input type="text"/> Trugbild (technisch) <input type="text"/> Tk: Gegenstände bewegen 100 kg <input type="text"/> Distanzschlag 600 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Schild plus 200 auf Panzerung <input type="text"/> Psi-Welle 500 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Fessel (eine Person) <input type="text"/>

Stufe V	Stufe VI
Mg: 70 Mk: 70	Mg: 80 Mk: 80
TI: Lebewesen beeinflussen (Gruppe mentalstabiler) <input type="text"/> Psi-Maskierung (Kultbegabte) <input type="text"/> Unsichtbar (zwei Personen) <input type="text"/> Tk: Gegenstände bewegen 200 kg <input type="text"/> Distanzschlag 700 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Schild plus 300 auf Panzerung <input type="text"/> Psi-Welle 600 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Fessel (ein Mentalstabiler) <input type="text"/> Psi-Versiegelung 1/2 m2 <input type="text"/>	TI: Unsichtbar (zwei Mentalstabile) <input type="text"/> Tk: Gegenstände bewegen 500 kg <input type="text"/> Distanzschlag 800 Lebenspunkte <input type="text"/> Psi-Schild plus 400 auf Panzerung <input type="text"/> Psi-Welle 700 Schadenspunkte <input type="text"/> Psi-Fessel (zwei Personen) <input type="text"/> Psi-Versiegelung 1 m2 <input type="text"/> feinmechanische Arbeit <input type="text"/>

Der PSI-Kampf

PSI ist die fünfte und letzte der paranormalen Fähigkeiten Solabars. Im Gegensatz zur Weißmagie, Magie, Necromantie und Kult funktioniert es nicht auf der Kanalisation von Energien, die überall im Universum vorhanden sind, sondern durch anzapfen der 5-dimensionalen Kräfte. Deswegen wird PSI von den Kennern der alten Kräfte auch als neuzeitlicher Schabernack abgetan.

Aufgrund seiner anderen Struktur wird PSI anders behandelt, also ab zur Funktionsweise:

PSI wird in drei Kategorien eingeteilt. Telepathie, Telekinese und Teleportation.

Abgehend von diesen Grundfähigkeiten wird die PSI-Kraft durch Training differenzierter und vielseitiger, aber immer auf der Basis der drei Grundfähigkeiten (s. PSI-Kampfblatt).

Die eigentlichen Stufen werden im Gebrauch ausgewürfelt wie eine normale Fähigkeit. Zusätzlich kommt aber noch eine Probe auf mentale Kraft, bzw. Geschicklichkeit. Wann die Proben erfolgen müssen, wird bei der Erklärung der einzelnen PSI-Fähigkeiten beschrieben.

Die Steigerung der PSI-Fähigkeiten funktioniert ebenfalls, wie die normalen Fähigkeiten, d. h. z. B. Teleportation Stufe I von 40 auf $42 = (40 + 41 + 42) * 2$.

Beschreibung der PSI-Fähigkeiten

Telepathie

Generell: Mentalstabilisierte sind Personen, die aufgrund einer Veränderung im Denkzentrum, bzw. dem Vorhandensein eigener paranormalen Fähigkeiten nicht, bzw. sehr schwer auf PSI reagieren.

- Gedanken lesen - sollte klar sein (Probe: normal)
- Lebewesen spüren - Orten von Lebewesen und erkennen wie viele es sind, bzw. ob sie intelligent sind. (Probe: normal)
- Lebewesen beeinflussen - Suggestion in Reinform (Probe: normal + mk)
- PSI-Maskierung - Verschleierung des eigenen PSI Einsatzes (Probe: normal + mg)
- Unsichtbarkeit - Form der Suggestion, der Suggestierten sieht etwas nicht, was der Suggestor ihm eingibt (Probe: normal + mg + mk)

Telekinese

- Gegenstände bewegen - sollte klar sein (Probe: normal)
- Distanzschlag - Eine Schockdruckwelle auf eine Person (Probe: normal + mk)
- PSI-Schild - psionische Verstärkung der Personenpanzerung (Probe: normal + mk)

- PSI-Welle - Eine Schockdruckwelle auf mehrere Personen (Probe: normal + mg + mk)
- PSI-Fessel - psionische Personenfessel (Probe: normal + mg)
- PSI-Versiegelung - Versiegelung von Löchern durch ein psionisches Energiefeld (Probe: normal + mk)
- feinmechanische Arbeit - z. B. das knacken von Schlössern, oder unterbrechen der Gehirnströme (Probe: normal + mg +mk, bei Antipersonenaktionen + 50 auf mg und mk)

Teleportation

- Teleportation - Das Bewegen von A nach B in Nullzeit, wobei das Ziel dem Teleporter bildlich bekannt sein muss. Reichweite Stufe I = 300 tsd. km, Stufe II = 500 tsd. km, Stufe III = 1 Mio. km (Proben: allein = normal, + 1 Pers. = normal + mk, + 2 Pers. = normal + mk + mg)

Kreaturentabelle

Name	Lp	Zw	Pz	Waf	Mp	Gsw	Lw	Mw	Mzw	Pas
Androiden	1500	11	20	Laser	1	10	4	0	0	keine
Baladomer	1400	13	30	Brightblaster	1,9	3	7	0	0	keine
Barer	1600	0	keine	keine	0	0	2	400	20	div.
Cidaner	1800	0	keine	keine	0	0	8	190	15	Wasser
Commander	1000	14	15	Blaster	1,8	10	6	100	8	div.
Diebe	70	14	0	Dolch	1,4	0	8	0	0	keine
Drachen	4000	17	40	Feuer	2,2	12	20	0	0	keine
Dreadnoughts	3000	15	30	div.	div.	min 40	div.	div.	div.	div.
Druiden	1000	17	5	Stock	1	0	3	350	17	div.
Einhörner	3000	7	keine	Horn	1,9	0	25	200	16	Unschuld
Eldar	1000	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.
elektrische Insekten	80	9	5	Gift	0	0	20	0	0	keine (Schaden für den Gegner = pro R 20 Lp)
Elfen	1500	13	20	Laser	1,5	2	7	150	13	Licht
Forongi	800	14	100	Powerlaser	4,8	32	6	0	0	keine
Galater	800	9	10	Laser	0,9	0	4	0	0	keine
Geister	0	0	keine	keine	0	0	20	100 - 300	8 - 15	div.
Ghoule	1300	10	keine	Giftzähne	keiner	0	3	0	0	keine (Bei Treffer 20 Giftpunkte pro Runde aufaddierend)
Gnome	600	8	5	Klingen	0,6	0	3	80	5	div.
Goblins	300	8	10	Schwert	1,2	4	6	0	0	keine
Gridlings	100	9	keine	Laser	0,8	0	8	0	0	keine
Halborks	900	11	20	Laser	1,3	0	5	0	0	keine
Hexen	1000	13	0	Fingernägel	1,0	0	5	v = min. 50		div.
Hobogoblins	2000	12	10	Keule	2,1	3	4	0	0	keine
Kentauren	750	15	keine	Bogen	1,3	0	12	0	0	keine
Klone	2000	12	20	Körper	2,5	7	8	0	0	keine
Kolotiner	1000	14	30	Plasmawerfer	4,4	32	4	0	0	keine
Krieger (leichte Waffen)	1000	10	10	Laser	0,9	0	6	0	0	keine
Krieger (schwere Waffen)	1000	12	10	Blaster	1,5	5	4	0	0	keine
Legaspi	666	6	66	Körper	2,6	14	8	66	6	Verlogenheit
Magier	1500	min 12	keine	keine	div.	div.	div.	min 200	min 11	div.
Meloser	1200	9	10	Laser	1,3	0	6	0	0	keine
Menschen	1000	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.	div.
Monster, erdgebunden	min 2500	min 10	keine	Körper	min 2,0	immer	0 - 10	0	0	keine
Monster, fliegend	min 2000	min 12	keine	Körper	min 2,3	immer	20-100	0	0	keine
Morgor	700	8	10	Körper	2	5	4	0	0	keine
Muranier	800	14	keine	Vibrodolch	2,7	0	8	0	0	keine
Networcracker	1000	9	keine	Pistole	2,0	0	6	0	0	keine
Nuniter	1000	11	20	Windblaster	2,2	6	6	0	0	keine
Orks	150	9	5	Laser	0,8	0	6	0	0	keine
Piraten	1000	11	10	Schwert	1,4	5	4	0	0	keine
Priester	1000	11	0	Stock	0,7	0	4	100	11	Glaube a. d. Gute
Queylchz	750	5	50	Schleim	4,0	0	3	0	0	keine
Ratten	50	10	keine	Zähne	keiner	0	5	0	0	keine (Bei Heilungssprüchen mw + 100 und mzw + 4)
Rimoser	1500	14	50	Schocker	1,1	0	5	0	0	keine
Samurai	1000	14	20	Samuraischwert	1,8	0	6	0	0	(Bei Treffer 50 Lp Abzug)

									keine (Bei Treffer mit Schaden 1 Runde Schock)
Samus	2000	10	keine	Körper	2,9	8	3	0	0
Schamanen	1200	12	10	Dolch	1,5	0	4	140	13
Schlangen	500	14	keine	Giftzahn	1	4	3	0	0
Schwarzelfen	2000	15	100	Darkstaff	4,5	0	8	300	17
									Mahen (Bei Treffer größer 70 nimmt der Gegner 5 Giftpunkte)
Simser	4000	17	keine	Sense	4,5	5	5	50	5
Snassound	2500	12	keine	Körper	min 4,5	immer	6	250	15
Sonner	1500	12	40	Ellenklingen	1,5	0	6	v = min. 80	k = min. 50
Space-Barbarian	800	10	10	Laser	1	0	5	0	0
Spinxen	2000	17	keine	Böser Blick	2,8	0	9	0	0
Ströner	500	17	keine	Gebiß	7,0	0	2	0	0
Stahlwürmer	500	10	0	Gift	0	immer	1	0	0
Stobbits	1000	0	0	keine	0	0	6	50	10
									keine (Schaden für den Gegner = pro R 50 Lp)
Trawler	1200	12	30	Blaster	1,7	1	4	0	0
Trikader	1100	16	30	Swordlaser	1,9	7	6	0	0
Trolle	1000	10	keine	Steinkult/Fänge	1,6	0	5	0	0
Ülömälö	1200	13	keine	Gestank	2,8	0	1	0	0
									Blut (Bei Treffer größer 100 wird der Gegner zu Stein)
Vampire	0	14	300	Körper	1,8	4	12	250	11
Waldtiere	50-1500	5 - 100	0 - 10	Körper	,8 - 1,2	0 - 10	1 - 30	0	0
Wehrwölfe	1500	13	keine	Fänge	1,7	0	4	0	0
Weißelfen	2000	16	150	Lightstaff	5,0	0	8	450	18
Zwerge	2000	13	15	Beil	2	immer	4	0	0

Dies soll nur eine grobe Vorgabe sein. Die Tabellen könnten sich noch über zig Seiten erstrecken. Es ist angebracht und auch gewollt neue Wesen zu kreieren und zu erschaffen. Dies gibt dem Spiel eine wesentlich persönlichere Note und eine enorme Bindung der Beteiligten generell.

Kampfblatt

lp

lp

Kampfblatt – Gegner

	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>
Ip					

	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>	<u>Gegner</u>
Ip					

Erfahrungspunktetabelle

Weißmagische Sprüche

- **Feuerwalze** 5000 LP Schaden.
- **Massenteleportation**. Bis 25 Personen.
- **Dimensionssprung**. Bis 2 Personen, Körperkontakt muss vorhanden sein.
- **Meteorregen**. Ein Meteor wird beschworen der in ein 1500qm durchmessendes Gebiet einschlägt, dort alles zerstört und einen 80m tiefen Krater schafft.
- **Feuerregen**. Ein Feuerregen zerstört sämtliches Leben in einem 2000qm großen Gebiet und lässt Stein und Metal schmelzen.
- **Eisregen**. Zerstört alles in einem 1500qm durchmessenden Gebiet, was nicht einen Rüstungsschutz von ≥ 2000 hat. Zusätzlich wird alles eingefroren.
- **Säureregen**. Verursacht einen Säureregen auf einem 1000qm großen Gebiet und verteilt 800 Gpkt. pro R. an alles Lebende.
- **Lebewesen erschaffen**. Dies können bekannte Pflanzen und Tiere sein. Intelligentes Leben widerspricht der Philosophie der Weißmagie und funktioniert deswegen nicht.
- **Steinregen**. Rumliegende Steine können zum explosionsartigen bersten gebracht werden, die Splitter fliegen kegelartig in die gewollte Richtung, Schaden 50xWeißmagiewert.
- **Armageddon**. 13 Lemuri müssen eine seelische Verbindung eingehen. Ihre Weißmagie muss jeweils ≥ 100 sein. Die Verbindung muss 30 Sekunden eingehalten werden und auf einen Planeten fokussiert werden. Nach den 30 Sekunden zerbricht die Welt.
- **Sonnenball** 6000 LP Schaden.
- **Übertragung**:
 - Kultpunkte addieren sich auf eine beliebige Fähigkeit (Temporär für ein Abenteuer)
 - Kultpunkte/10 addieren sich auf den Zielwert (Temporär für ein Abenteuer)
 - Kultpunkte/10 addieren sich auf den MP einer Waffe (Temporär für ein Abenteuer)
- **Massenheilung**. Gibt allen Mitgliedern einer Gruppe 5W100 LP umgehend zurück.

Glossar

- EP = Erfahrungspunkte
- Gpkt = Giftpunkte
- Gsw = Geschwindigkeit
- Hl = Heilung
- Kk = Kräuterkunde
- Kw = Kultwert
- LP = Lebenspunkte
- Mg = mentale Geschicklichkeit
- Mk = mentale Kraft
- Mp = Multiplikationsfaktor
- Mw = Magiewert
- Mz = magischer Zielwert
- Pas = Passion
- Pz = Panzerung
- Rz = Reaktionszeit
- Ti = Telepathie
- Tk = Telekinese
- Tp = Teleportation
- W100 = hundertseitiger Würfel (Wobei in der Regel zwei zehnsseitige Würfel genutzt werden wobei einer die erste und der andere die zweite Stelle darstellt.)
- W20 = zwanzigseitiger Würfel
- W6 = sechsseitiger Würfel
- Waf = Waffe
- Zw = Zielwert