

CHRONIKEN GILADAÉS



Index

Vorwort	S. 4
Die Geschichte Giladaés	S. 6
Geschichtlicher Überblick	S. 6
Die Religionen Giladaés	S. 14
Von den Göttern und der Erschaffung der Welt	S. 14
Die Völker Giladaés	S. 24
Die Völker des Lichts	S. 24
Die Elben	S. 25
Die Gnome	S. 28
Die Menschen	S. 30
Die Zwerge	S. 33
Die Diener Z'Arkons	S. 36
Die Orks	S. 37
Die Trolle	S. 39
Die Urvölker	S. 41
Die Echsenmenschen	S. 42
Die Schlangenmenschen	S. 44
Die Feenwesen	S. 46
Die Dryaden	S. 47
Die Feen	S. 50
Die Nymphen	S. 52
Andere neutrale und gute Völker	S. 54
Die Barbaren	S. 55
Die Centauren	S. 57

Die Drachen	S. 60
Die Muorags	S. 63
Die Nenafrim	S. 65
Die Oger	S. 68
Andere böse Völker	S. 70
Die Gnolle	S. 71
Die Grottenschräte	S. 73
Die Harpyien	S. 75

Vorwort

Möge der Leser dieser Chroniken folgendes erfahren:

Erst nach langem Disput um die Chroniken Giladaés konnte der Kreis der versammelten Weisen sich auf den Konsenz einigen, den Ihr nun in Händen haltet. Nach wie vor bestehen noch einzelne Streitpunkte, doch hat man sich geeinigt, alles unter meine Oberhoheit zu stellen und mir – als einem der weisesten Gelehrten Giladaés – die Ordnung und letztendliche Auswahl des Inhalts der Chronikensammlung zu übergeben.

So lasset mich sagen, dass mich dieses Angebot ehrt und gleichermaßen beschämt, denn was bin ich mehr als ein bescheidener Diener des Wissens und der Wahrheit? Wie soll ich festlegen, welche Facetten der Wahrheit hier festgehalten werden sollen, besteht sie doch in ihrer Gänze aus mannigfaltigen Gesichtern? Doch wenn es der Wunsch der geeinigten Schriftgelehrten ist, mir zu meinen 847 Jahren auch noch diese Bürde aufzuladen, so will ich sie tragen, so gut ich dies noch vermag.

Ihr mögt Euch über mein Alter wundern? So wisset denn, dass ich dem elbischen Blute entsprang, selbst wenn dies auch für meine Rasse ein hohes Alter ist und die Jahre nicht weniger schwer auf meinem Geiste wiegen, als sie es auf dem Buckel eines Menschen, Gnomes oder Zwerges täten. Wohl kann ich mich an die Jahre vor dem Erwachen der großen Finsternis

erinnern, an die Zeiten, da die Völker des Lichts die Tage noch nicht in Angst vor dem nun schlummernden Bösen auf dem FeuerThron zählten. Und doch gibt es auch eine Zeit lange vor mir, über die ich vielleicht werde urteilen müssen...

Nun denn, so sei es. In den nächsten Monden und Jahren werde ich nach und nach die Chroniken Giladaés veröffentlichen. Wisset aber, dass nicht ich alleine, sondern viele große Männer aus den bekannten Landen ihre Weisheit geeint haben, um dieses Wissen zu sammeln. Mögen die Chroniken ein Licht für all jene sein, deren Welt noch nicht begonnen hat. Mögen sie aus den Erfahrungen und Geschichten sowie dem Wissen ihrer Vorväter lernen.

Eclesiann Encállon von Ninalph

Geschichtlicher Überblick

Ehe wir tiefer in Details der Geschichte Giladaés eindringen, solltet Ihr euch mit diesem ersten groben Abriss vertraut machen. Er beruht auf Fakten, die wir so weit wie möglich authentisch zu rekonstruieren versuchten, und skizziert den Kampf der guten gegen die bösen Mächte, zu welchem Zwecke diese unsere Welt erschaffen wurde.

Ca. 3000 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Echsen und Schlangenmenschen errichten gemeinsam ihre Kulturen und leben in Frieden einher. Sie entwickeln sich gemeinsam zu Hochkulturen und schaffen Artefakte von großer Wissenschaft, Magie und Schönheit.

Ca. 1500 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Amglana, „die Schlangengöttin“, beginnt ihren Einfluss unter den Schlangenmenschen zu etablieren. Obleich sie den bösen Gottheiten angehört, lässt sie ihre Anhänger die Kooperation mit den guten Echsenmenschen zu ihren eigenen Gunsten fortführen.

Ab etwa 1500 bis 500 Jahren vor dem Kommen der neuen Völker

Die beiden Urvölker wachsen auseinander, nachdem der religiöse Kult um Amglana immer fanatischere Züge annimmt.

Ca. 500 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Die beiden Völker kündigen ihre Zusammenarbeit und isolieren sich voneinander. Ihre Reiche bedecken um diese Zeit etwa die Mitte der später bekannten Lande. Amglana heißt den Schlangenmenschen, sich auf einen Ausrottungskrieg gegen die Echsenmenschen vorzubereiten.

Ca. 200 Jahre vor dem Kommen der neuen Völker

Die Kriege zwischen den Echsen- und Schlangenmenschen beginnen. Den überraschten Echsenmenschen gelingt es, den Schlangen die Stirn zu bieten. Es folgen zwei Jahrhunderte ständiger Kriege, die für keine der beiden Seiten zu einem Sieg führen, so dass sich die Kriegsführung auf immer schärfere Mittel zuspitzt.

Einige Jahre nach dem Kommen der neuen Völker

Der Apokalyptische Krieg: Die Schlangenmenschen versuchen mit dem „Ritual der Fünf Sehersteine“ die Vergangenheit zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Es kommt zur verzweifelten Schlacht der Echsen gegen die Hohe Feste des Schlangenreichs, bei der das Ritual unterbrochen wird und die dabei freigesetzte Kraft die Erde erschüttert. Das Gebiet um die Hohe Feste wird versengt und ist seitdem als die tödliche Wüste Anartalath bekannt.

Auch die trostlose Harpyieneinöde und Düstermoor entstehen durch den Kataklysmus, der sich über die gesamten Reiche der Urvölker ausbreitet. Sämtliche Spuren der beiden Alten Kulturen werden von der Magie und dem Umbruch der Erde getilgt. Nur wenige verstreute Stätten und Vertreter der Alten Völker überstehen die Apokalypse. Amglanas Macht ist mit der Vernichtung ihrer Anhänger nahezu ausgelöscht.

Ab dem Kommen der neuen Völker bis etwa zum Jahre 500 seit ihrem Kommen

Die neuen Völker haben den Untergang der alten Kulturen nur in eigenen, abgeschwächten Naturereignissen mitbekommen. Sie entwickeln sich zunächst isoliert voneinander. In den Ländern nördlich der verwüsteten Mittellande wachsen unter dem Schirm der guten Götter (welche vom Zwillingstriumvirat regiert werden) die Völker der Elben, Menschen, Zwerge und Gnome zu bedeutenden Kulturen heran. Im Süden er-

scheinen die Orks und fallen unter die Herrschaft der neuen finstern Gottheit, Z'Arkon, welcher dadurch die Hoheit über seine Schwester Amglana und seine anderen bösen Geschwister erlangt.

Ab ca. 500 seit dem Kommen der neuen Völker

In den Nordlanden knüpfen die vier Völker der Elben, Menschen, Zwerge und Gnome engere Kontakte. Ihre Kulturen profitieren voneinander und gedeihen schnell. Einige der späteren Reiche nehmen langsam Form an.

632 seit dem Kommen der neuen Völker

Z'Arkon befiehlt einer Horde Orks und anderer Wesen, die seinen bösen Lehren hörig geworden sind, die Nordlande zu überfallen, um die Völker der guten Götter auszulöschen und den heiligen Berg Amon Aina zu schänden. Die Nordlandvölker sind zunächst überrascht, doch sind sie bereits vereint genug, um die Invasoren gemeinsam zurückzuschlagen. Einige Jahre ziehen marodierende Banden böser Wesen durch die noch lichte besiedelten Nordlande, doch werden sie mit der Zeit vertrieben.

Die Nordvölker erkennen nun die Notwendigkeit des Zusammenschlusses und gründen den Bund der Völker des Lichts zu ihrem Schutz und dem ihrer Götter. Ihre Reiche spannen sich im Bogen um den Heiligen Berg im Norden. Nach und nach werden dort nun Städte und Burgen befestigt und stehende Verteidigungskräfte organisiert.

Das Auftauchen von Dienern Z'Arkons hat jedoch auch dessen Lehren an die Ohren der Völker getragen und eine ganze Reihe Menschen fühlt sich mit der Zeit zu ihnen hingezogen. Diese Menschen verschwinden zusammen mit den marodierenden Orkbanden in die von Z'Arkons Kult beherrschten Südländer hinter dem Schwarzen Gebirge Ered Mōrlith.

756 seit dem Kommen der neuen Völker

Z'Arkons Diener stoßen erneut in die Länder des Lichts vor. Doch sind sie diesmal besser organisiert. Die Menschen, die einst zu ihnen stießen, wissen zudem, dass das spätere Land der Paladine aus weitem, eher unwirtlichem Grasland besteht und daher kaum besiedelt ist. Dort versuchen die Heere Z'Arkons einen erneuten Vorstoß.

Sie können zurückgetrieben und vernichtend geschlagen werden, vor allem durch das Engagement neu aufkommender religiöser Kriegervereinigungen der Menschen, den Paladinorden. Zwei Jahre nach dem Angriff sind alle feindlichen Spuren getilgt. Die übrigen Völker des Lichts drohen den Menschen, sich von ihnen zu distanzieren, da einige aus ihrem Volk offenbar dem Bösen verfallen sind und dies noch dazu geführt hat, dass Z'Arkons Heer an der schwächsten Stelle einfallen konnte.

Um dies stellvertretend zu sühnen, nehmen die neuen religiösen Ritterorden der Paladine die Bürde auf sich, das weniger fruchtbare Land zu beziehen und es mit ihren Festungen zu schützen. Zu jener Zeit sind die Orden unter den unterschiedlichen spirituellen Bannern der sechs obersten Gottheiten des Zwillingsriumvirats noch nicht geeint.

Zwischen 821 und 907 seit dem Kommen der neuen Völker

Es kommt zu Streitigkeiten im Lande der Paladine. Verschiedene Orden beanspruchen die Oberhoheit. Bewaffnete Konflikte unter den Orden brechen aus. Schließlich kommt es im Jahr 907, als ein kleiner Trupp von Kal Malaks Anhängern auf einem Plateau eingekesselt ist und der Vernichtung ins Auge blickt, zu einer göttlichen Offenbarung, die den Eingekesselten das Leben rettet. Das Zwillingsriumvirat taucht auf und Kal Malak spricht als dessen Führer, dass die Paladine ihre nichtigen Streitigkeiten beilegen und sich vereinigen sollen. Dies geschieht und an jener Stelle der Offenbarung wird die

Zitadelle Auroras errichtet.

Ab 984 seit dem Kommen der neuen Völker

Banden von Orks beginnen, die Südgrenzen der nunmehr geformten Länder des Lichts anzugreifen. Obgleich es sich um einzelne, kleine Vorkommnisse handelt, ist der Völkerrat beunruhigt. Nachrichten von einem neuen Rüsten der Heere Z'Arkons dringen aus dem Süden. Die Völker der Lichts wappnen sich.

1003 seit dem Kommen der neuen Völker

Der dritte große Krieg zwischen den Völkern des Lichts und den Heeren der Finsternis beginnt im Frühjahr. Die Nordländer sind gewappnet und drängen Z'arkons Horden bis zum Winter zurück.

Jahr des Erwachens

Der Völkerrat beschließt, dem geflohenen Heer im nächsten Jahr nachzusetzen und das dunkle Südland vom bösen Kult zu reinigen. An einem Fluss im Südland Mòrlad können die Heere des Lichts die Armee der Finsternis stellen. Mit dem Fluss im Rücken gibt es für Orks, verderbte Menschen und andere Schergen Z'Arkons keine schnelle Fluchtmöglichkeit. Doch inmitten des tobenden Kampfes erbebt die Erde und aus der Mitte des Flusses bricht die schwarze Insel und späterer Sitz des FeuerThrons, Gorost, hervor. Über ihr glüht ein unheimliches, feuriges Licht, welches den Heeren der Finsternis übernatürliche Kräfte zu verleihen scheint. Der Dunkle Fürst des FeuerThrons, vom Herren der Finsternis geschickt, ist geboren.

Die Heere des Lichts werden vernichtend geschlagen und die wenigen Überlebenden fliehen.

Jahr 1 seit dem Erwachen

Die Heere der Finsternis fallen in die beinah schutzlosen Länder des Lichts ein. Es kommt zu großen Zerstörungen und zwei Jahren Belagerung vieler Städte des Magierreichs Tirithdûn. Kurz bevor das Reich in die Knie gezwungen ist, können Söldnerheere aus Tarmarhûn, die verbliebenen Paladine, sowie Heere der Zwerge und Elben die von Wintern zermürbten Eindringlinge im Frühjahr zurückschlagen.

Diesmal verzichtet man darauf, die Heere Z'Arkons bis in ihre Heimat zu verfolgen.

Durch ihre Unterstützung im Krieg haben die Söldnerheere aus Freischärlern neue Bedeutung gewonnen. Zum ersten Mal in der Geschichte Giladaés haben sich große Kampfverbände zusammengeschlossen, die nicht im Dienste eines Landes stehen und die schlagkräftiger als der Begleitschutz einer Karawane sind.

Jahre 28 bis 35 seit dem Erwachen

Die Söldnerverbände in Tarmarhûn werden rastlos, da es nicht genügend Arbeit für sie zu tun gibt. Es kommt zu kleineren Vorfällen zwischen ihnen und der übrigen Bevölkerung. Als sich eine berühmte Söldnereinheit für die ungeklärte Brandschatzung eines Gehöfts verantworten soll, verweigert sie sich dem Gesetz und versteckt sich. Die stehenden Streitkräfte Tarmarhûns verschärfen den Umgang mit den übrigen Söldnerbanden und bald kommt es zu größeren Konflikten im ganzen Land. Es steht kurz vor einem Bürgerkrieg, als der Völkerrat im Jahre 35 einstimmig ein Edikt deklariert, demzufolge alle Söldnereinheiten sich den Gesetzen des jeweiligen Landes unterwerfen müssen. Leisten sie dem nicht Folge, gelten sie als feindliche Einheit und es sind alle Länder des Lichts in angemessenem Maßstab zu vereintem Vorgehen gegen sie verpflichtet. Daraufhin fügen sich viele Söldnerverbände rasch, während die übrigen zerschlagen werden.

Bis zum heutigen Tage des Jahres 512 seit dem Erwachen hat außer einigen Erbfolgestreitigkeiten im Königreich Tarmarhûn (Kämpfe zwischen angeheuerten Söldnern und königlichen Truppen) kein Krieg mehr im Gebiet der Länder des Lichts stattgefunden.

Doch heißt es, dass sich im Süden in den Hallen von Gorost das Böse auf dem FeuerThron wieder regt und aus seinem Schlummer nach der ersten Niederlage erholt hat...

Von den Göttern und der Erschaffung der Welt

Minyadans Einsamkeit und deren Ende

Am Anfang stand Minyadan, der allmächtige Schöpfer, Vater all jener, die nun auf Giladaé angebetet werden. Er füllte die Große Leere mit seinem Sein.

Doch ward er bald einsam in der urzeitlichen Finsternis. Und als er dessen überdrüssig wurde, schuf er die niederen Götter, auf dass sie ihm mit Gesellschaft dienen und ihn glücklich machen sollten. Er schuf sie nach Aspekten seiner selbst, doch mit geringerer Macht, so dass sie sich ihm fügen mussten. Und so ward seine Einsamkeit beendet.

Der Streit der niederen Götter und die Erschaffung Giladaés

Nun dauerte es nicht lange, da teilten sich die niederen Götter in zwei Gruppen, denn Minyadan hatte sie nicht gleich erschaffen. Die Einen liebten alle wahren Dinge und das Licht, welches jene Wahrheit aufdeckt. Die Anderen mochten sich in den dunklen Schatten tummeln, denn die Kunst der Intrige und Täuschung lockte sie und sprach ihren Herzen zu, und im Dunkeln vermochten sie ihre Ränke zu verbergen.

Als bald begannen diese beiden Gruppen zu streiten. Und als der Streit so heftig wurde, dass sie aufeinander losgehen wollten, da gebot ihnen Minyadan Einhalt. Erzürmt durch seine Enttäuschung ob der Uneinigkeit seiner Kinder, verbot

er ihnen, sich gegenseitig zu bekämpfen. Keiner der ihren sollte die Hand gegen Seinesgleichen erheben. Doch weil Minyadan sah, dass der Streit nicht ruhen würde, beschloss er, eine Welt zu schaffen, auf der geringere Wesen lebten. Um deren Gunst sollten sich seine Kinder bemühen und den Zwist durch sie austragen. Die Seite, die dabei bestehe könne dadurch den Wert ihrer Ansichten beweisen. So schuf Minyadan die Welt, die von da an Giladaé genannt wurde.

Auf das jede Seite eine Zeit habe, in der sie in ihrem Element sei, teilte Minyadan die Zeit der Welt in eine Tag- und eine Nachtzeit. Doch funkelten auch in der Nacht Mond und Sterne, so wie am Tag auch tiefe Schatten und Dunkelheit bestehen konnten, auf dass nie eine Seite ganz von der Welt getilgt sei.

In jene Welt setzt Minyadan vielerlei Wesen, manche bloßes Getier, andere denkende Wesen. Unter diesen fanden sich auch die Urvölker der Echsen- und Schlangemenschen, die lange Zeit gemeinsam wuchsen und gediehen, während die beiden Göttergruppen sich formierten und die Wege und Wirkungsweisen der neuen Welt beobachteten.

Die Urvölker und die Zerstörung der Mittellande im Apokalyptischen Krieg

Ganz zu Anfang hatte Minyadan zwei große Völker auf Giladaé erschaffen, die Echsen und die Schlangemenschen. Diese lebten in den Mittellanden der heute bekannten Lande zusammen in Eintracht, erforschten die Kräfte und Geheimnisse ihrer Welt und schufen große Wunder und Schönheit. Gemischt besiedelte Landstriche zogen sich von der Küste des Westmeeres bis weit in den Osten.

Jene guten und reinen Kinder Minyadans, die sich dem Lichte der Wahrheit verpflichtet fühlten, scharten sich um den hohen

Gipfel eines einsamen Berges hoch im Norden zusammen und sahen von dort dem Treiben zu, bis sie sich entschlossen, sich den Völkern zu offenbaren. Alsdann unterstützten sie beide Urvölker mit ihrer Gunst, Macht und Liebe, so dass sie immer weiter florierten. Die Völker errichteten eine gemeinsame Metropole am Unterlauf des Heiligen Flusses, der im Norden aus dem Berg der Herren des Lichts entspringt. Jene Stadt war von solcher Größe und Pracht, wie sie seither nie wieder gesehen ward.

Lange Zeit getrauten sich die bösen Götter nicht zu handeln, denn ihnen fehlte die Einigkeit, geschlossen gegen ihre reinen Geschwister vorzugehen. Doch bald stahl sich eine der finsternen Gottheiten, von ihren Geschwistern und den Herren des Lichts unbemerkt, unter das Volk der Schlangemenschen. Dort flüsterte sie den Schlangen giftige Worte und Versprechen in die Ohren. Würden sie ihr folgen, so wollte sie sie zur absoluten Macht über ihre Fettern, die Echsenmenschen, und die Welt verhelfen.

Amglàna, Schlangenherrin, wurde diese Göttin später genannt, und ihr Gift breitete sich über jene unter dem Schlangenvolk, die nach Macht gierten, unter der ganzen Rasse aus. Amglànas Macht wuchs mit ihren Hörigen und bald mussten sich ihre übrigen finsternen Geschwister dem Willen der Schlangenherrin beugen. Denn die Dunklen Herren gieren allesamt nach Allmacht und so kann stets nur einer der Ihrigen die Übrigen beherrschen und hoffen, dass er nicht eines Tages Opfer ihrer Intrigen wird.

Vom plötzlichen Geisteswandel ihrer Fettern überrascht, brachen die Echsenmenschen ihre Kontakte zu den Schlangen nach und nach ab, bis diese sich schließlich stark genug fühlten und die Waffen ergriffen. Von ihrer Herrin in rücksichtslosen Fanatismus getrieben, dürstete die Schlangen nur noch nach dem Blut, der Versklavung und Ausrottung der Echsen. Die ersten Gefechte entflamnten über das ganze Land und

obwohl es anfänglich so aussah, als könnten die Schlangen einen leichten Sieg erringen, zogen die Echsenmenschen unterstützt von den Herren des Lichts rechtzeitig ihre Kräfte zusammen, so dass ein Jahrhunderte lang tobender, unentschiedener Krieg ausbrach, in dem beide Götterseiten ihre Anhänger in blutige Schlachten ziehen ließen. Der Krieg wogte endlos, verwüstete viel von dem, was einst geschaffen worden war und blutete die beiden Völker aus.

Zermürbt und in blindem Wahn, ihre Feinde zu vernichten, griffen die Schlangen schließlich zu den Sehersteinen – mächtigen Artefakten, welche die Völker einst in gemeinsamer Arbeit geschaffen hatten. Damit trachteten sie, die Vergangenheit zu ändern und die Geschichte zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Die Echsen erkannten das Vorhaben ihrer Feinde und im klaren über die möglichen Konsequenzen eines Erfolgs der Schlangen, stürmten sie mit ihrer geballten Streitmacht die Hochburg der Schlangen, in der das finstere Ritual mit fünf Sehersteinen vollzogen werden sollte. In letzter Sekunde brachen die Echsenkrieger in die Kultkammer ein und störten das Ritual.

Die angesammelte Energie entlud sich jedoch in einer verheerenden Katastrophe, die weite landstriche Verwüstete. Das Gebiet um die Feste wurde in die sengende, unfruchtbare Wüste Anartalath verwandelt, die vom Krieg verwüsteten Westgebiete verdörrten zu wasserlosen Einöden oder ertranken im Meer. Der Boden um den Lauf des Heiligen Flusses und der einstigen Völkermetropole brach auf, so dass das Land dort im Sumpf versank. Zwischen der Wüste und dem Sumpf warfen die rohen Energien das schroffe, schwarze Gebirge der Ered Mòrlith auf. Die gesamten Mittellande waren unfruchtbar geworden und beinah alles Leben von ihnen getilgt. Nur wenige der alten Völker hatten überlebt und nahezu all ihre Kultur lag in Trümmern.

Die verbliebenen Echsen machten es sich zur Aufgabe, alle

verbliebenen zu sammeln und davor zu bewahren, jemals wieder zu einem solch schlimmen Zweck eingesetzt zu werden. Mit dem Untergang des Schlangemenschen hatte Amglàna ihre Macht verloren und war ihren Geschwistern nur noch ebenbürtig. Sie floh in die äußersten Sphären Giladaés, wo sie lange Zeit von den anderen rachelustigen Dunklen Göttern verfolgt wurde. – Von allen außer einem, Z'Arkon, der seine eigene Gelegenheit gekommen sah...

Denn während sich der Untergang der alten Völker in Krieg und Chaos abgezeichnet hatte, hatte Minyadan an anderen Stellen der Welt neue Völker erschaffen. In den Nordlanden waren die Völker der Elben, Menschen und Zwerge erschienen, im Süden begannen die Orks ihr Dasein. Diese uns andere junge Völker hatten den Apokalyptischen Krieg nur aus der Ferne mitbekommen.

Als der nördliche Himmel sich verdunkelte, waren die Orks, geboren in einer kargen, nahrungsarmen Prärie, dem Zeichen gefolgt und nach Norden aufgebrochen. Dort fanden sie ein grünes Land vor, welches rundum von schwarzen Bergen umgeben war. Dort ließen sie sich nieder. Und dort bemerkte Z'Arkon sie und erschien ihnen. Er gewann ihre Gunst, indem er vor ihnen als Gönner auftrat und so beugten sie sich ihm und lebten nach seinem Gesetz.

Als die Götter im Norden ihre Augen von der Verwüstung der Mittellande abwandten, bemerkten sie die drei Völker, die in den Landen um ihren heiligen Berg erwacht waren. Mit der Verwüstung der alten Völker vor Augen, nahmen sie sich dieser neuen Völker an, um sie auf immer vor dem Einfluss der bösen Götter zu bewahren.

Das Zwillingstriumvirat des Lichts

Jene guten und aufrichtigen Kinder Minyadans, die die Herren des Lichtes genannt werden, berieten nach dem Apokalyptischen Krieg. Sie hatten erfahren, was blinder, ewig fortgesetzter Krieg jenen brachte, die ihn führten; und aus ihrer Mitte traten zweimal drei hervor, um die sich die Übrigen scharten.

Die ersten drei koren sich das Triumvirat der Macht. Sie waren im Ziele vereint, ihren verdorbenen Geschwistern mit aller Macht Einhalt zu gebieten und deren Einfluss auf Giladaé zu tilgen. Nur darin sahen sie die Möglichkeit für zukünftigen Frieden und das Gedeihen alles Guten. Sie schworen den finsternen Göttern einen erbitterten Kampf, zu dem ihre Hörigen aufrufen sollten.

Führer dieses Triumvirats war und ist Khal Malak, mächtigster seiner gleich gesinnten Geschwister. Er ist der oberste Richter der Herren des Lichts. Er und sein göttliches Gefolge stehen für Ritterschaft, Edelmut, Ehre, Gehorsam, Pflichterfüllung und Disziplin. Die Hingabe an Khal Malak fordert diese Tugenden von den Gläubigen.

Ashkariel, der Verteidiger, steht ihm zur Seite. Er und sein Gefolge sind die Bewahrer der Heimat und Beschützer vor dem Fremden. Die höchste Hingabe an diese Gottheit ist die Opferbereitschaft für die Verteidigung der Gebiete, in denen das Gute wurzelt.

Arcania ist mit ihrem Gefolge die Dritte im Bunde der Kraft und steht für die Macht, sowohl die geheimen Mächte der Magie als auch die Macht der Beherrschung, und Tilgung des Bösen durch Flamme und Schwert.

Andere Götter hatten durch den Apokalyptischen Krieg eine

weit aus größere Abneigung gegen den Kampf mit dem Bösen als vorrangigen Sinn der Welt von Giladaé entwickelt. Zu viel Schönes hatten sie untergehen sehen, und nun, da neue Völker die unberührten Lande bewohnten, wollten sie die vorangegangene Katastrophe nicht erneut wiederholt sehen.

Diese Götter sammelten sich unter der Führung Dreier, die als das Triumvirat der Liebe bezeichnet werden. Ihr Ziel ist die Erhaltung und das Gedeihen der Kulturen der neuen Völker, selbst wenn die bedeutet, dass das Böse neben dem Guten auf Giladaé weiter bestehen kann.

Oberste Sprecherin dieses Triumvirats ist die Herrin Gaya. Sie wacht mit ihrem Gefolge über die Natur, achtet auf den ausgewogenen Lauf darin. Sie ist Schirmherrin des gutwilligen menschlichen Treibens in der Natur, der Heilkunst, Fruchtbarkeit und Schifffahrt; des harmonischen Miteinanders und des Friedens. Folgende Gayas unterstützen in ihrem Dienste das friedliche Miteinander, sorgen für leibliches und seelisches Wohlergehen und achten auf das Gleichgewicht der lebenden Dinge.

Der zweite im Bunde der Liebe ist Adamaniton, Herr der Arbeit, mit seinem Gefolge. Seine Wache gilt allem, was durch die Tätigkeit der Völker weiterentwickelt wird. Er wacht über das Handwerk, die Wissenschaft, die Kunst und Magie. Ein schönes Werk zu vollbringen, harte aber ehrliche Arbeit zu leisten, all dies geschieht Adamantion zum Gefallen.

Die Letzte im zweiten Triumvirat ist Antaria, Göttin der Freude. Sie vertritt mit ihrem Gefolge das was mit Genuss und Lebensfreude zusammenhängt. Wo immer fröhliches, ausgelassenes Lachen hallt, wo immer innige Liebe brennt, wo immer getanzt und musiziert wird oder sonst ein Wesen frohen Mutes ist, trägt es einen Funken dessen im Herzen, wofür die Herrin Antaria steht.

Zusammen, als Einheit, treten die Scharen der Herren des

Lichts mit ihren Anführern auf und wachen über die Wesen, die sich ihnen zukehren, um ihre Hilfe zu erbitten. Alles sind sie unterschiedlich in ihrem Wesen und statten ihre Günstlinge unter den Völkern mit eigenen Gaben aus.

Die himmlische Offenbarung am Schicksalsfels

Es begab sich, dass nach dem Fall der Schlangenherrin Amglàna, der böse Gott Z'Arkon das Volk der Orks unterjochte und durch dessen Verehrung die Herrschaft über seine zwielichtigen Geschwister erlangte. Als bald führte er dieses Volk und andere Hörige gegen die Völker des Lichts, die Elben, Menschen, Zwerge und Gnome, welche den Sitz der Guten Götter verteidigten.

Im Laufe des Zweiten zweier großer Kriege entstanden unter den Menschen Kriegerorden, die sich der ein oder anderen unter den führenden guten Gottheit verschworen hatten – die Paladine. Diese nahmen die Bürde auf sich, untereinander ein weites, im Ganzen wenig fruchtbares Land zu besiedeln, um den schützenden Ring der Länder um den Sitz der Herren des Lichts zu schließen. Ihr Reich wurde als bald Dôr Mandur genannt.

In einer Zeit, in der Z'Arkons Diener lange ihre Wunden leckten, schwelte ein Streit um die Oberherrschaft unter den verschiedenen Fraktionen der heiligen Kriegerorden. Bald war ein offener Kampf mit wechselnden Bündnissen entbrannt, der die Weiten Dôr Mandurs mit dem Blut vieler Gläubigen tränkte. Die Scharmützel überzogen das ganze Land, ohne dass eine Gruppe einlenkte, wä hnten sich doch alle im Besitz der wahrsten aller Weltsichten.

Als der 7. Tag des Mondes des Sommererwachens, Echuilaïre, im Jahre 907 seit dem Kommen der neuen Völker anbrach,

standen die Truppen des Ordens von Khal Malak, geführt von Patriarch Alvargon, auf einem hohen Plateau, bekannt als der Schicksalsfels. Dezimiert und umringt warteten sie darauf, dass die Truppen der Orden von Arcania und Adamantion ihnen den Todesstoß versetzen würden, während im Hinterland blutige Schlachten zwischen den heranrückenden Heeren der übrigen Orden stattfanden.

Der Tagsanbruch hätte ihr Todesurteil sein sollen, doch stattdessen erschien das Zwillingstriumvirat in der Morgenröte und die Götter sprachen große Worte, die alle Lauschenden erzittern ließen.

Sie verboten den Kampf ihrer Diener untereinander und entsagten jenen, die wieder einen Finger gegen ihre Brüder erheben sollten, jeglichen Beistand. Sie befahlen den Bau einer gemeinsamen Zitadelle auf dem Schicksalsfels und sahen Patriarch Alvargon ins Herz. Sie erkannten seine Weisheit und Demut, ob ihrer Erscheinung, und so koren sie ihn zum ersten Oberen der Paladine. Er sollte beginnen, ihre Wünsche zu verwirklichen, so wie dies jeder tun sollte, der in seine Fußstapfen trat.

Bis in unsere Tage wird nach wie vor wird in den Ländern des Lichts – von den weiten Landen der Elben bis in die tiefen Stollen der Zwerge – das Zwillingstriumvirat als Stellvertreter für alle Herren des Lichts angebetet. Im Lande der Paladine wurde auf dem Schicksalsfels die Zitadelle Aurora errichtet, in der alle Orden vereinigt unter einem gewählten Oberhaupt vereint waren.

Das Erwachen des FeuerThrons

Lange nach ihrer letzten Niederlage hatten die Dunklen Heere im Süden unter Z'Arkon ihre Angriffe ruhen lassen.

Doch im Jahre 1003 seit dem Kommen der neuen Völker brachen sie ein drittes Mal über die Länder des Lichts herein. Die vereinigten Heere der Völker des Lichts waren derweil gut befestigt, so dass die Angriffe von Z'Arkons Schergen an ihren Südgrenzen zum stehen kamen und den Finsteren Heeren blutige Niederlagen beigebracht werden konnten. Zu Beginn des Jahres nach dem Rückzug der Heere Z'Arkons beschloss der Völkerrat, dem geschwächten Feind nachzuziehen und ihm im eigenen Land den Todesstoß zu versetzen. Die vereinigten Heere des Lichts stellten den letzten Rest der Dunklen Heere an einem Fluss im Südlad Mòrlad. Doch Z'arkon ließ seine Diener in seiner eigenen Domäne nicht im Stich. Inmitten der blutigen Abrechnung brach der Fluss auseinander und unter einer dunklen Wolke erhob sich aus Feuer und Rauch eine Insel. Über ihr glühte ein unheimliches Licht, welches die Diener Z'Arkons mit übernatürlicher Kraft und neuer Wildheit erfüllte, als es auf sie fiel. Der nahe Triumph schlug für die Völker des Lichts unter diesem bösen Omen in Verderben um und jenen, denen es gelang, sich vor dem entfesselten Zorn Z'Arkons zu retten, berichteten dem Rat von dem erwachten Grauen.

Jene finstere Macht floss allem Anschein nach am Ende der Schlacht in den Heerführer der Dunklen Horden. Soweit sich dies bestätigen lässt, ließ er sich eine Festung auf der Insel errichten und sitzt nun als Z'Arkons Rechte Hand auf dem FeuerThron, während die Völker des Lichts beim Gedanken an ihn erzittern.

Bis zum heutigen Tag, im Jahre 513 seit dem Erwachen, hat diese neue Bedrohung ihre finstere Macht nicht entfesselt, doch zählen die Völker die Jahre im Schatten von Z'Arkons neuem Schattenfürsten.

Die Völker Giladaés

zu den Maßangaben:

drei Fuß auf Giladaé entsprechen einem knappen Meter (ca. 95 cm)

ein Stein auf Giladaé entspricht einem kg

Die Völker des Lichts

Die vier Völker des Lichts wandten sich nach ihrer Erschaffung im Jahr des Erwachens den guten Göttern zu. In deren Dienst lernten sie von ihren celestischen Schirmherren die Grundlagen ihrer Kulturen.

Die von den vier Völkern bewohnten Lande ziehen sich in einem weiten Bogen um die Bewachte Ebene, in deren Norden der heilige Berg, Amon Aina, aufragt. Dem Lande und Thron der Herren des Lichts liegen sie zu Füßen, gleichwohl zum Schutze der heiligen Lande und um unter dem Schutz des Zwillingsriumvirats zu stehen.

Großteils in ihrer Aufgabe einig, standen die vier Völker von Anfang an Schulter an Schulter gegen die Bedrohung der Horden des finsternen Gottes Z'Arkon, die immer wieder aus dem Süden gegen die Bollwerke der Völker des Lichts brandeten. Ihre Verständigung läuft über eine gemeinsame Sprache, einem Sprachgemisch aus den einzelnen Sprachen der vier Völker, die schlicht als „vereinte Sprache“ bekannt ist. Der Bund jener Tapferen und Aufrichtigen umfasst die Elben, die Gnome, die Menschen und die Zwerge.

Die Elben

Die Elben sind unter den Vieren das langlebigste Volk – vielleicht ein Grund, weshalb sie rasche Veränderungen nicht mögen. Sie können ein Alter von über 800 Jahren erreichen. Die erste Phase ihrer Kindheit verläuft zügig, so dass ihr Wachstum mit 15 beinah abgeschlossen und ihre geistige Kapazität zu einem großen Teil entwickelt ist. Verbleibende Züge der Halbwüchsigkeit halten sich jedoch vor allem im mentalen Bereich länger, so dass sie erst zwischen ihrem vierzigsten und fünfzigstem Jahreslauf den vollends gereiften Verstand eines erwachsenen Elben entwickelt haben.

Ausgewachsen messen Elben durchschnittlich sechs Fuß. Im Vergleich zu den anderen drei Völkern wirken sie hoch gewachsen, anmutig, manchmal fast filigran. Ausgewachsene Männer erreichen ein Gewicht von ca. 70 Stein, Frauen etwa 55 Stein. Ihre Hautfarbe variiert von zartem Elfenbein bis hin zu wettergezeichnetem Goldbraun- oder Olivtönen. Ihr Haar – auch Männer sind unter den Elben bartlos – kann von weißblonden über braune Töne bis hin zu blauschwarzer oder silbriger Färbung reichen und verändert seine Farbe mit dem Alter nicht. Auch ihre Gesichtszüge zeigen bis zum Tod nur feinste Spuren von Alterung. Die Augen der Elben kommen in sämtlichen Blau-, Braun- und Grünvariationen vor. Seltener sind goldfarbene oder violette Iris. Elbenaugen vermögen selbst bei Sternenlicht oder dem Licht des Mondes noch ausgezeichnet zu sehen und Dinge in weiter Entfernung deutlich zu erkennen. Auch ihre übrigen Sinne sind sehr gut ausgeprägt; nebst den Augen vor allem das Gehör. Von den übrigen Völkern werden sie häufig wegen ihrer spitz zulaufenden Ohren geneckt.

Dem Elbenvolk ist eine überdurchschnittliche Begabung in Sachen Magie zuteil – vor allem was deren natürliche Formen

betrifft. Oft wird dies in Zusammenhang damit gebracht, dass die tägliche Sprache der Elben sich kaum von der Sprache der Macht entfernt hat, die den Zugang zur Magie erleichtert und den vier Völkern anfangs von den Göttern gelehrt wurde. Obgleich einige Elben durch die anderen Länder des Lichts reisen (wo des öfteren Kreuzungen mit dem Menschengeschlecht vorkommen), zieht es die meisten nicht über die Grenzen ihrer Reiche. Es gibt der Elbenreiche drei und sie bilden den westlichen Teil des Gürtels der Länder des Lichts.

Am weitesten südlich liegt das größte Elbenreich, dasjenige der Goldelben, Gloredhildôr – so genannt, weil die meisten seiner Bewohner Haare in goldenen Tönen tragen. Die Goldelben haben eine den Menschen ähnliche Kultur entwickelt. Ihr Land ist wie ein großer, zauberhafter Garten, ihre Städte erscheinen, als sei der Stein, aus dem sie gebaut sind, in wunderbaren Formen aus der Erde gesprossen. Innerhalb der Städte pflegen sie die üblichen Handwerke, welche allesamt unter ihren geschickten Fingern den Status eines Kunsthandwerks erlangen.

Nördlich von Gloredhildôr erstreckt sich das Reich der Seeelben, Gaerdhildôr, bis an die Küsten des Nordwestmeers. Die vier größten Niederlassungen der Seeelben sind an der Küste erbaut, von wo aus ihre schlanken, schnellen Schiffe in See stechen. Auf einer größeren Insel im Norden haben die Seeelben Handelskolonien erreicht und importieren von dort seltene Stoffe in die Länder des Lichts.

Östlich der beiden anderen Elbenreiche erstrecken sich die weiten Wälder des Waldelbenreichs, Taredhildôr. Dort haben die Elben die Natur nicht in einen Garten umgestaltet, wie dies in weiten Teilen Gloredhildôrs geschah. Vielmehr ist ihre Lebensweise an die Natur selbst angepasst, so dass sie in vielen kleinen Niederlassungen in völliger Harmonie mit der Natur leben. Sie sind meister des Jagdhandwerks und viele ihrer anderen Schöpfungen sind auch umgeben von dem Schein

einer Natürlichkeit, der sie kaum als künstlich gefertigte
Objekte erkennen lässt. Innerhalb des Waldelbenreichs gibt
es nur eine größere Siedlung, Malorn, welche zwischen den
Wipfeln der gleichnamigen, goldblättrigen Bäume erbaut ist.

Die Gnome

Die Gnome sind ein kleines aber flinkes und sehr gewitztes Volk. Sie werden in der Regel etwa zwischen 170 und 200 Jahre alt (wovon ihre Kindheit und Jugend je etwa zwölf Jahre betragen) und messen ausgewachsen nur wenig über drei Fuß. Zudem sind sie – mit Männern von durchschnittlich 35 Stein und Frauen von etwa 30 – das kleinste und leichteste der vier Völker. Ihre körperliche Unterlegenheit gleichen sie durch ein unglaubliches Geschick, stille Heimlichkeit, Wendigkeit und ihr unübertroffenes Gespür für Mechanik und Alchimie aus. Ihre Hautfarbe kann von gesundem rosig bis zu einem erdigen hellbraun variieren. Gnome haben festes, oft lockiges oder krauses Haar, das über alle Töne von blond, braun oder schwarz reichen kann. Auch rotes und weißes Haar kann vorkommen, wobei letzteres kein Anzeichen von Alter sein muss. Wenn überhaupt, so wachsen Gnommänner nur spärliche Bärte. Die meisten Gnome haben braune Augen, welche zuweilen fast einen schwarzen Ton annehmen. Seltener ist ihre Iris blau oder grün gefärbt. Das gnomische Auge ist im Dunkeln dem elbischen ebenbürtig, doch teilen sie nicht die ungewöhnliche Fernsicht. Während alle übrigen Sinne der Gnome durchschnittlich ausgeprägt sind, heben sie sich des Weiteren noch durch einen hervorragenden Geruchssinn ab.

Ogleich die Gnome nur ein einziges, weit ausgedehntes Waldgebiet im äußersten Nordosten des Gürtels der vier Völker bewohnen, stammen die meisten technischen Feinheiten der Völker des Lichts von dort. Die Gnome leben in unterirdischen Behausungen weit über ihr Heimatland verstreut und haben den Ruf, exzentrische Einzelgänger zu sein. Dennoch gibt es eine große Niederlassung, die durch den Austausch mit der angrenzenden Zwergenstadt Zron und Menschenstadt Sonnenberg floriert und weithin als die Metropole des

Gnomenreichs betrachtet wird. Viele Gnome haben ihr Zuhause auch in den Reichen der Menschen, Elben und Zwerge aufgeschlagen und praktizieren dort ihr Handwerk. Es liegt allerdings in ihrer Natur, das Wissen über die Herstellung ihrer ausgefeiltesten Errungenschaften für sich zu behalten – sowohl untereinander als auch besonders gegenüber Fremden.

Die Menschen

Die Lebensspanne der Menschen ist mit 60 – 80 Jahren – in seltenen Fällen 100 – von den vier Völkern am kürzesten bemessen. Dafür pflanzen sie sich verhältnismäßig schnell fort und reifen sehr zügig in Körper und Geist, so dass sie mit 18 Jahresläufen im Besitz ihrer vollen Fähigkeiten stehen können. Ihre Flexibilität und Anpassungsfähigkeit ermöglicht dem Individuum die Meisterschaft eines aus beinahe jedweden Gebietes, so dass unter diesem Volk alle Künste in zahlreichen Varianten ausgereift sind.

Menschen messen im Durchschnitt fünf bis fünfeneinhalb Fuß. Männer wiegen ca. 65 – 90 Stein, Frauen 50 – 70. Ihre Hautfarbe kann von sehr zartem Elfenbein über rosig bis hin zu wettergegerbtem Haselnussbraun reichen. Im maskulinen Bartwuchs stehen die Menschen unter den Völkern nur den Zwergen nach. Haarfarben rangieren über Blond- und Brauntöne bis hin zu Fuchsrot und tiefem Schwarz, das ab und an einen bläulichen Glanz annehmen kann. Mit dem Alter ergraut das Haar vieler Menschen, oder wird weiß. Ihre Augen können von Natur aus verschiedener Schattierungen sein; blau, grau, grün und braun. Sicht und übrige Sinne sind bei den Menschen durchschnittlich ausgeprägt, wobei eine Schulung oder Anpassung in früher Kindheit auch unter diesem Volk zu erstaunlichen Ergebnissen führen kann.

Die drei Menschenreiche bilden die Mitte des Gürtels, in dem sich die Völker des Lichts um die Bewachte Ebene und den Heiligen Berg angesiedelt haben. Damit standen ihre Südgrenzen meist im Mittelpunkt der Übergriffe von Truppen aus den finsternen Südländern.

Tarmarhûn, ganz im Osten, an der Grenze zum Zwergengebirge, ist wohl das älteste Reich der Menschen. Es blickt auf eine bewegte Geschichte zurück, die zeitweise von Kriegen

um den Thron der bis heute dort herrschenden Monarchie zerrüttelt wurde. In Tarmarhûn ist vor allem unter dem alleingesessenen Adel ein striktes Standesdenken vorherrschend. Tarmarhûns Reichtum stammt vor allem daher, dass es die Reiche der Zwerge mit Oberweltgütern und Nahrung im Austausch gegen feines Schmiedewerk und unterirdische Rohstoffe beliefert.

Im Westen grenzt das Reich Tirithdûn an das Goldelben- und Waldelbenreich. Über die Zeit haben sich verschiedene Magierräte als Regierungen der einzelnen großen Städte und umgebenden Gebiete etabliert. Keine der Städte misst eine eigene Akademie für das Studium der arkanen Kräfte, wobei Spezialisierungen der einzelnen Einrichtungen die Regel sind. Gesandte aus den einzelnen Zirkeln bilden das oberste Regierungsorgan Tirithdûns. Unter der theoretischen Vorherrschaft der Magier hat sich eine weltlichere Herrscherschicht etabliert. Da Magier ihre Zeit selten mit den Details vergeuden wollen, die das tägliche Regieren und Verwalten konkret mit sich bringen, ist vor allem der ländliche Raum an mehr oder weniger frei agierenden Adel verteilt, während die Städte unter der Aufsicht von Verwesern stehen.

Lange Zeit war das Land zwischen Tirithdûn und Tarmarhûn nur spärlich besiedelt, da dort weite Ebenen und Hügellandschaften nur wenig Anreiz für florierende Niederlassungen boten. Als die Heere des FeuerThrons an jener Stelle beinahe bis in die Bewachte Ebene vorstießen, beschlossen verschiedene religiöse Gruppierungen, die Befestigung dieses Landes in Angriff zu nehmen, wodurch das heutige Dôr Mandur, das Land der Paladine entstand. Als das Land schließlich nach die Überwindung des religiösen Disputs zwischen den Gruppierungen durch den Eingriff des Zwillingsriumvirats selbst Frieden fand, wuchsen darin überall stabile Festungen. Darüber hinaus hat Dôr Mandur wenig zu bieten. Seine Wirtschaft ist lediglich darauf ausgerichtet, die Bollwerke gegen das Böse

aufrechtzuerhalten und zu versorgen. Dennoch floriert Kunst und Schönheit an einigen Orten, die an den großen Strömen liegen, so etwa in der Hauptstadt Dör Mandurs, Aurora. Von den vier Völkern ist das der Menschen das einzige, aus dem in nennenswerter Zahl ein Teil zum FeuerThron überließ und sich in den Dienste des finsternen Gottes Z'Arkon begab. Erklärungen, Anschuldigungen und Rechtfertigungen hat es viele gegeben. Womöglich ist es gerade die Flexibilität des menschlichen Geistes, die ihn für solch dunkle Versprechen empfänglich macht. Selbst innerhalb der Länder des Lichts vermag die böse Lehre Z'Arkons vor allem unter den Menschen immer wieder vereinzelt Blüten zu treiben. Jene, die sich in den früheren Kriegen dem Truchsess Z'Arkons auf dem FeuerThron unterwarfen, müssen sich irgendwo im Südland Mörlad angesiedelt haben, wo sie in der Gesellschaft anderer mit Bosheit erfüllter Kreaturen außer Reichweite jeglicher Läuterung liegen.

Nebst den drei Reichen und den Verlorenen bestehen auch einige Verstreute Menschengesiedlungen in den wilden Südländern. Meist handelt es sich dabei um Ausgestoßene oder Gruppen, die ihr Los in der Isolation selbst wählten. Sie leben in kleinen Gruppen oder Stämmen vereinzelt und weit verstreut in umzäunten Weilern oder Höhlen und anderen Verstecken als Jäger, Banditen oder Händler von Waren, die nicht in den Reichen des Lichts zu finden sind, wie seltenen Pelzen oder Kräutern. Ihre Leben sind hart und ihre Existenzen von Glück und der Gunst der Wildnis abhängig.

Ein weiteres Menschengesied, das nicht zu den Völkern des Lichts zählt, sind die Barbaren in den Nordländern, doch auf sie wird eigens im Kapitel über die neutralen Völker detaillierter eingegangen.

Die Zwerge

Ihrer geringen Höhe von etwa vier Fuß zum Trotz sind die Zwerge gefürchtete Krieger. Ihre stämmigen, muskulösen Körper, die mit kurzen, starken Gliedmaßen perfekt an ein kräfteforderndes Leben in engen, eingegrenzten Räumen angepasst sind, wiegen bei den Männern etwa 85 – 110 Stein, bei den Frauen 70 – 90 Stein. Sie erreichen ein Alter von etwa 350 bis 450 Jahren, obgleich es heißt, dass einige sogar an die 600 Jahresläufe erlebt haben sollen. Zwerge erlangen die Volljährigkeit mit etwa 40, obschon andere Völker ihnen nachsagen, dass sie die Sturköpfigkeit eines Fünfjährigen nie ganz überwinden und immer mit der Gefahr leben, in unbeherrschte Zornesanfälle auszubrechen. Mit Schuld an diesem Ruf trägt aber auch, dass andere Völker sich gerne über das Wesen der Zwerge lustig machen und diese dadurch in ihrem Stolz verletzen.

Da Zwerge unter den anderen Völkern auch wegen ihrer langen, dichten Bärte berüchtigt sind (diese gelten bei Männern als Zeichen des Erreichens der Reife, beginnen nach etwa 40 Jahresläufen zu wachsen und bringen den vorher bedeutungslosen Jünglingen Ansehen und Mitspracherecht und sind daher gepflegtes Statussymbol), heißt es oft, Zwergenfrauen wüchsen diese auch – was aber zweifelsfrei nur ein böses Gerücht ist. Obgleich Zwergenfrauen eine anmutigere Variante der starken, breiten Gesichter ihrer Männer besitzen, ist ihr Haarwuchs im Vergleich zu Frauen der anderen drei Völker nur etwas voller und verläuft an den hinteren Wangen bis auf die Höhe des Ohrläppchens herab, also wie ein Bogen um das Ohr herum. Das Haar der Zwerge wächst in Blond-, Rot- und Brauntönen sowie in schwarz – zuweilen auch weiß. Mit dem Alter ergraut es bei Vielen. Die Augen der Zwerge können von Gold- und Brauntönen über stahlblau bis

granitgrau variieren. Obwohl sie mit ihrer normalen Sicht im Dunkeln nur wenig besser sehen als Menschen, verfügen sie für ihr Leben im Dunkeln als einziges der vier Völker über die Gabe einer tatsächlichen Infravision, mit der sie Gegenstände aufgrund ihrer Wärmestrahlung wahrnehmen können. Dennoch verlassen sie sich meist lieber auf raffinierte Lampen und Leuchtsteine, mit denen sie ihre unterirdischen Behausungen erhellen.

Zwerge werden von den Schätzen des Bodens magisch angezogen. Erstaunlicherweise zeigt sich in ihrem Umgang mit eben diesen, zu welcher Kunstfertigkeit sie ihre Kombination von eifersüchtiger Liebe zu edlen Metallen und Steinen und dem daraus resultierenden unglaublichem Fingerspitzengefühl sowie ihre rohe Kraft, die für die Bearbeitung nötig ist, befähigt.

Das Zwergenvolk lebt in seiner großen Masse unter den Gipfeln des nach ihnen benannten Zwergengebirges im Osten, zwischen dem Menschenreich Tarmarhûn im Westen und dem Gnomenwald im Norden. Der mächtige Gebirgszug ist in zwei Reiche aufgeteilt, die sich aber außer durch ihre Gründer und Herrscherlinie in nichts unterscheiden: Forod Nogothrim und Harad Nogothrim. Innerhalb dieser Reiche gibt es verschiedene unterirdische Metropolen, die jeweils von einem Zwergenfürsten im Dienste der Zwergenkönige regiert werden. Solche Metropolen können im Zentrum aus riesigen natürlichen Kavernen bestehen, oder vollkommen künstlich durch Zwergenhand erschaffen sein. Rund herum finden sich zahllose Wohnstollen. Das Leben Untertage verlangt den Zwergen hohe Disziplin ab. Das Kämpfen und Raufen ist in ihrer Kultur innerhalb fröhlichen Geselligseins ritualisiert, so dass Frust und Ärger ein Ventil bekommen, ohne dass davon die Gefahr ausufernder Gewalt für ein auf engem Raum lebendes Volk ausgeht.

Diese Lust am spielerischen Zank sowie die Fähigkeit, zu-

rückgestaute Wut gegen wahrhaftige Gegner entfesseln zu können, stoßen bei den übrigen Völkern des Lichts häufig auf Unverständnis. Dennoch sind Zwerge auch in ansehnlicher Zahl in die Reiche der Menschen gezogen, wo sie ihre Künste als Schmiede und Steinschleifer oder Krieger feilbieten. Während ihr Wesen eng mit natürlicher Erdmagie verbunden ist und sie eine erstaunliche Magieresistenz aufweisen, beschäftigen sich innerhalb des Zwergenvolks weit weniger mit aktiver Magieanwendung als in ihren Brüdervölkern. Dabei wird oft verkannt (auch von den Zwergen selbst), dass viele ihrer Gaben, die sie im Umgang mit und beim Finden von Steinen und Erzen verwenden, auf natürliche Weise von den Teilen des magischen Gewebes gebrauch machen, die in der Art der Erde gewoben sind.

Die Diener Z'Arkons

Viele Diskussionen ranken sich darum, ob die Diener Z'Arkons den Lehren des bösen Gottes verfielen, weil ihre Herzen von Grund auf verdorben sind, oder ob es schlicht eine offene Naivität war, die sie ihr schweres Los ziehen ließ. Wenige Beispiele von übergelaufenen Dienern des FeuerThrons (so etwa der Ork Uglork, der in den von Neyllo Lindonn gesammelten Heldensagen Eingang fand) legen die Vermutung nahe, dass das Böse nicht von Geburt an tief in den Herzen dieser Wesen verwurzelt liegt, sondern ein Produkt der Umstände ist. Auch die Beispiele, in denen sich Individuen und Gruppen der Völker des Lichts den dunklen Lehren verschrieben haben, weisen darauf hin, dass wohl alle Völker mit einem mehr oder weniger standhaften freien Willen ausgestattet sind.

Nicht alle Völker, die den Finsteren Herren huldigen, haben sich in großer Schar in den Südländern zusammengefunden, um das Fundament der Armee des FeuerThrons, Z'Arkons finstern Truchsess, zu bilden. Auf jene anderen Völker soll gesondert eingegangen werden. Der Fokus nun liegt auf denjenigen, die den Grundstock der Macht des Feuerthrons bilden, den Orks und Trollen. Diese beiden Völker, wie auch die meisten anderen Diener Z'Arkons, beherrschen die Schwarze Sprache mindestens in ihren Gründzügen und nutzen sie neben volkseigenen Sprachen und Dialekten zur Kommunikation untereinander. Vor allem menschliche Untergebene des Feuerthrons bedienen sich außerdem bei der Anwendung von arkaner Magie der Sprache der Macht.

Die Orks

Die Orks füllen den größten Teil der Ränke in Z'Arkons Heeren. Mit einer Lebensspanne von etwa 50 – 70 Jahresläufen und einer äußerst raschen Fortpflanzung sind sie die ideale Quelle für eine nie versiegende Streitmacht. Orks sind mit etwa 15 Jahren ausgewachsen und reproduktionsfähig. Allem Anschein nach gebären ihre Frauen in der Regel mehrere Kinder auf einmal, und die dem orkischen Wesen zueigene hohe Resistenz gegen Krankheiten und Gifte hält die Kindersterblichkeitsrate gering. Ausgewachsen messen Orks zwischen viereinhalb und sechseinhalb Fuß und wiegen an die 90 – 120 Stein (weibliche Orks zwischen 75 und 100). Die hohen Schwankungen in ihren Ausmaßen haben vermutlich mit clanbedingten Unterschieden zu tun. Ihre meist gebeugte Haltung lässt sie kleiner erscheinen, als sie tatsächlich sind.

Die Hautfärbung der Orks kann in verschiedenen Grüntönen auftreten, von gelblichem Grün oder Moosgrün bis Olivgrün, oder gar bräunlichen Schlammfarben. Ihr Haarwuchs, der je nach Herkunft auf einen Schopf auf ihrem Haupt beschränkt sein oder ein zotteliges Fell an Unterarmen und Unterschenkeln einschließen kann, kommt in Färbungen von dunklem Rostrot, Brauntönen und Schwarz vor. Der orkische Augapfel ist von gelblicher Färbung und hat eine ovale, senkrecht stehende Pupille in einer Iris, die grün, braun, dunkelgelb, orange oder rot gefärbt sein kann. Während die meisten Sinne der Orks eher durchschnittlich ausgeprägt sind, vermögen sie im Dämmerlicht vergleichsweise gut zu sehen, während besonders helles Licht sie stärker blendet. Außerdem haben sie einen ausgezeichneten Geruchssinn – der erstaunlicherweise durch ihren zuweilen strengen Körpergeruch nicht beeinträchtigt zu sein scheint. Ihre geistige Kapazität ist an den Völkern des Lichts gemessen in den meisten Fällen eher schlicht.

Der Körperbau der Orks ist kräftig und auf der Demonstration von Kraft beruht auch ihre Gesellschaftsordnung. Vielleicht macht die Tatsache, dass – verglichen mit den Völkern des Lichts – ein Vielfaches an Orks durch die Etablierung von Rangpositionen stirbt, die hohe Geburtenrate überlebenswichtig. Wie bereits angedeutet, leben die Orks in Clangemeinschaften über das dunkle Südreich, Mòrlad, verteilt. Die einzelnen Clans umfassen zwischen 50 und 100 Individuen und sind wiederum Teil von Stämmen, deren Zahl von wenigen tausend bis in die Zehntausende reichen kann. Sowohl unter den Clans als auch den Stämmen sind kriegerische Auseinandersetzungen keine Seltenheit. Auch die marodierenden Orkbanden, die durch die wilden Mittellande an die Grenzen der Länder des Lichts ziehen und dort für Aufruhr sorgen, sind oft ein Resultat territorialer Konflikte oder des Ringens einzelner Gruppierungen um die Gunst der FeuerThrons. Verlierer werden aus den alten Territorien ausgestoßen und begeben sich meist in Himmelfahrtskommandos gegen die vier Völker des Lichts.

Die Orkkultur scheint in der Schwebelage zwischen dem Leben als Jäger und dem als primitive, sesshafte Bauern gefangen. Oftmals wechseln Clans nach einigen Jahren oder Jahrzehnten ihren Siedlungsort und lassen sich eine oder mehrere Tagesreisen davon entfernt neu nieder. Daher existieren nur wenige dauerhafte Wohnstätten dieses Volks. Seine Behausungen sind größtenteils aus Holz, Knochen und Fellen – meist zeltartig. Im Vergleich dazu scheinen sich aber feste Kulturstätten etabliert zu haben, die von dem kriegerischen Volk in Ehrerbietung vor dem Dunklen Gott und ihren eigenen Ahnen besucht und gepflegt werden. Dauerhafte Siedlungen in ihrer Nähe mit wechselnder Bevölkerung können dazu gehören.

Die Trolle

Eine stabile Zahl an Trollen hat sich in die Heere des Feuer-Throns eingereiht. Diese furchteinflößenden Hünen erscheinen meist recht hager, erreichen dabei aber Höhen von bis zu zehn Fuß. Ob weiblich oder männlich, sie wiegen bei besagter Größe rund 130 Stein. Ihre Lebensspanne ist uns nicht genau bekannt, wird aber aufgrund der erstaunlichen Regenerationsfähigkeit ihrer Körper auf etwa 300 bis 500 Jahre geschätzt. Allem Anschein nach gibt es in der Entwicklung der Trolle keine Kindheit. Sie kommen voll ausgebildet auf die Welt und messen dabei etwa drei Fuß. Nach einer raschen Wachstumsphase während ihrem ersten halben Lebensjahrhundert bis zu einer Größe von sieben Fuß, setzt ein langsamerer Wuchs ein, der offenbar bis zu ihrem Tod nicht endet.

Geschichten, dass abgetrennte Körperteile von Trollen aufgrund ihrer Regenerationsfähigkeit zu neuen Trollen heranwachsen, ließen sich nicht bestätigen. Dennoch macht ihre Fähigkeit, die Energie aus dem magischen Gewebe zur raschen Heilung gewinnt, Trolle zu hartnäckigen Gegnern. Es ist nahezu unmöglich, ihren Lebensfunken mit gewöhnlichen Waffen zu löschen. Nur das Vernichten ihrer Körper durch Feuer, Säure oder ähnliches, sowie das Abtrennen ihrer natürlichen Gabe vom magischen Gewebe durch einen Abschirmungszauber, können garantieren, dass sich ein Troll nicht wieder „von den Toten erhebt“.

Trollhaut ist zäh, lederartig und von schlammiger grüner oder brauner Farbe. Ihre einzige Körperbehaarung, ein Schopf inmitten des Hauptes, spiegelt ihre Hautfarbe in einem dunkleren Ton wieder und ist meist von Algen und Ungeziefer durchsetzt. Trollaugen besitzen keine sichtbare Iris, sind gelb, mit schlitzartigen, vertikalen Pupillen. Geruch- und Gehörsinn sind bei Trollen gut ausgebildet, ihr Sehsinn entspricht dem

Durchschnitt mit guter Dämmerungssicht. Von ihrem Geschmacksinn wird gesagt, sie könnten keinen besitzen, ob der Dinge, die sie verzehren.

Trolle leben in kleinen Gruppen oder als Einzelgänger (letzteres vor allem die Männchen) und sind hauptsächlich in den stinkenden Marschen und Sümpfen Düstermoors sowie den Wäldern südlich davon, welche Delyrn genannt werden, zu Hause – nahe an der Grenze des Finsteren Reichs. Ihre Zivilisation bewegt sich auf einer sehr niedrigen Stufe und scheint zuweilen mehr Tier als Mensch. Sie bauen keine nennenswerten Unterkünfte und stellen außer einfachen Werkzeugen und Waffen keine Kulturgüter her. Ihre Intelligenz ist gerade so weit ausgeprägt, dass sie basale Befehle in der Schwarzen Sprache verstehen und geben können. Ihre eigene Sprache scheint nicht viel weiter entwickelt. Trotz ihrer Unkultiviertheit beweisen sie dann großen Einfallsreichtum, wenn es darum geht, ihre grausamen Gelüste zu befriedigen. Trolle sind hartnäckige Verfolger und geben auch eine verschanzte Beute, die außer Reichweite scheint, nicht leicht auf. Diese Gerissenheit trägt zu ihrer Gefährlichkeit bei.

In den Reihen der Heere Z'Arkons sind sie zwar eine unberechenbare Gefahr für die kleineren Orks. Mit geschmiedeten Waffen ausgerüstet sind sie jedoch auch schreckliche Krieger im Kampf gegen die Diener der Herren des Lichts.

Die Urvölker

Nebst den Drachen, welche zwar ein weises aber nie ein kulturschaffendes Volk waren, sind die Echsen- und die Schlangemenschen wohl die ältesten intelligenten Wesen auf Gila-daé. In den letzten Jahren sind diese beiden fast vergessenen Völker wieder mehr in das Bewusstsein der Gelehrten gerückt. Dank den Forschungen der Bruderschaft der Sucher können wir ihre Geschichte heute rekonstruieren. Einst wie Brüdervölker vereint, schufen sie gemeinsam große Wunder und Schönheit in den Mittellanden, die heute eine kaum besiedelte Wildnis sind, welche die Länder des Lichts von dem Dunklen Reich trennt. Schließlich durch die Lehren der guten und bösen Götter entzweit, entbrannte zwischen ihnen ein Kampf, der seinen Gipfel im Apokalyptischen Krieg fand, welcher weite Stücke der Mittellande durch die freigesetzte Magie verwüstete und die beiden Kulturen untergehen ließ.

Ogleich Teile der Verwüstung wieder heilten, hinterließ dieser Krieg viele kleine und einige große Narben (so die Wüste Anartalath und die Harpyieneinöde) auf dem Land und im Gewebe der Welt. Die beiden Völker wurden nahezu ausgelöscht und die wenigen Verbliebenen sammelten sich in den Ruinen und den kümmerlichen Resten verschonter Stätten ihrer Kulturen, in denen sie bis heute zurückgezogen leben. Seit ihre Zahl langsam erstarkte, zeigte sich in den letzten Jahren auf beiden Seiten vermehrt Aktivität, welche letztendlich das Schicksal aller Völker wieder mitbestimmen könnte.

Die Echsenmenschen

Wenig ist über die Echsenmenschen, wie sie heute auf Gildaé vorkommen, bekannt. Sie erreichen stehend eine Höhe von rund sechs Fuß, können sich aber zu knapp sieben Fuß aufrichten und messen mit Schwanz gut acht Fuß. Ihr uns bekanntes Gewicht liegt bei etwa 95 bis 110 Stein. Wir schätzen ihr durchschnittliches Höchstalter auf 400 Jahresläufe, doch diese Zahl ist nur anhand weniger Belege angenommen. Die geschuppte Haut der Echsenmenschen tritt in verschiedenen Grüntönen auf, wobei ihre Bauchseite zarter und heller – zuweilen sogar gelb – ist. Ihre Augen sind bis auf eine ovale Pupille gelb und schließen ihr Lied von unten aufwärts. Ihre Jungen schlüpfen aus Eiern (ein Gelege umfasst etwa zehn Eier) und kommen körperlich voll entwickelt zur Welt. Dabei scheint ihr Geist noch sehr Tierähnlich. Erst nach einigen Jahren Kontakt mit der Kultur ihrer Eltern in speziellen Aufzuchtskolonien, während derer sie rapide an Größe zunehmen und sich mehrmals häuten, erreichen sie ein Reifestadium, in dem ihr schlichter Geist beinahe über einen einzigen Tag hinweg während einer Häutungsphase die gesammelten Eindrücke der Kultur zusammenfügt und ihr Bewusstsein zu einem höheren Gebilde wird. Die Echsen bezeichnen diesen Tag als ihre „Erwachung“. Sie glauben, dass ihre Vorfahren einst durch die Berührung des großen Göttervaters, Minyadan, ebenso vom Tiersein erweckt wurden. Die der Erwachung folgenden Häutungen werden als große Feste im Gedenken an die geistige Geburt gefeiert. Die abgelegte Haut selbst gilt den Echsen als heilig und wird nach einem bestimmte Ritual verbrannt, auf dass sie nicht in falsche Hände gerät und ihren Besitzer dadurch bösen Flüchen ausliefert. Was wir weiter über ihre Kultur heute wissen, ist bestenfalls

dürftig. Ihr Bestand hat sich seit dem Apokalyptischen Krieg nur langsam erholt. Feuchte bis gemäßigte Umgebungen sind ihre bevorzugten Heimstätten. Sie leben in kleinen Stammesgruppen über die Mittellande verteilt – meist in den versteckten Ruinen ihrer einst mächtigen Kultur. Sowohl am nördlichen Rande des Düstermoors als auch in dem rauen Teil der Laégmyn, hinter Tirithdûns Südgrenze, sind Bestände dieses Volks bekannt.

Die Echsen sprechen eine eigene alte Sprache, die jeglicher Stimmhaftigkeit entbehrt. Ihre Versuche, die gemeinsame Sprache zu erlernen, sind mühsam und führen bestenfalls zu einem schwer verständlichen, zischenden Flüstern.

Nach ihrer Erwachung werden die Echsen in ihrer Geschichte unterwiesen und verinnerlichen den Schwur ihrer Rasse: mit aller Macht darüber zu wachen, dass die Schlangenmenschen nie wieder genügend Sehersteine zusammenbekommen, um das Ritual damit durchzuführen, das einst die Welt in ihren Grundfesten erschütterte. Ihre jungen Männchen lernen in Ausbildungsstätten das Kriegshandwerk und werden später auf die Suche nach verschollenen Sehersteinen in den verlassenen Ruinen der beiden Kulturen entsandt, oder zum Bewachen bereits gefundener Sehersteine eingesetzt. Dieses eine Ziel ließ sie schließlich auch Kontakt zu den Völkern des Lichts suchen, was zur Gründung der Bruderschaft der Sucher führte, die uns die meisten Informationen zu diesem und dem folgenden Kapitel über die Schlangenmenschen liefern konnte.

Die Schlangenmenschen

Ist unser Wissen über die Echsenmenschen bescheiden, so wissen wir über das zweite Urvolk, die Schlangenmenschen, fast nichts aus erster Hand. Innerhalb unserer Völker bestehen nur wenige Gerüchte über sie, so dass die Überlieferung der Echsenmenschen als Hauptquelle dienen muss; zusammen mit den wenigen Artefakten und Kulturstätten, auf die die Bruderschaft der Sucher während ihrer Forschungen stieß. Was ihr Äußeres betrifft, so konnten vor allem die Sternenfeuerhelden, um die sich Neyllo Lindonns Saga rankt, Zeugnis ablegen. Ihr Gewicht dürfte rund 250 Stein betragen. Schlangenmenschen messen von Kopf bis Schwanzspitze etwa 18 Fuß, wobei nur das vordere Drittel ihrer Körper aufgerichtet ist. An diesem Oberkörper besitzen sie zwei wendige Arme und zwei Hautfalten zu den Seiten, die sie bei Bedrohung aufplustern können um sich zusätzliche Größe zu verleihen. Ihre bis auf eine ledrige Bauchseite geschuppte Haut tritt in Färbungen von rot bis orange auf und ist auf ihrem Bauch – sowie einer ledrigen Membran zwischen ihrem spitzen Hornkamm über ihrem Rücken – etwas heller. Ihr Augapfel ist tiefgelb mit einer schlitzartigen Pupille.

Vermutlich erreichen die Schlangenmenschen ein ähnliches Alter wie das Echsenvolk, allerdings ist weder dies belegt, noch ob sie eine ähnliche Aufzucht vornehmen. Die Sternenfeuerhelden und der Orden der Paladine bezeugen, dass auch die Schlangenmenschen nicht lebend gebären, sondern ihre Eier in kollektiven Gelegestätten ausbrüten. Die alten Überlieferungen des Echsenvolks, sofern sie uns bekannt sind, lassen vermuten, dass auch die Schlangenmenschen einen raschen Schub ihrer geistigen Reife durchlaufen, wenn sie sich ihrer vollen Körpergröße nähern, und dass sie sich ihr Leben lang fortwährend häuten.

Wie die Echsenmenschen lebt auch das verbleibende Schlangenvolk in den Ruinen seiner Vergangenheit. Hierbei bevorzugen sie – obgleich ihre Brutkammern warm und feucht gehalten werden müssen – vor allem trockene, warme bis gemäßigte Umgebungen, wie die Wüste Anartalath oder die Harpyieneinöde.

Seit seiner Verführung durch die dunkle Göttin Amglàna huldigt dieses Volk der Schlangenherrin, obschon diese nach dem Niedergang ihres Volkes ihrer Vorherrschaft über die bösen Götter durch Z'Arkon entmachtet wurde. In jüngerer Zeit haben sich auch Anhänger aus unseren Völkern der Verehrung Amglànas hingegeben, seit die Rolle der Schlangengöttin durch die Sucher in gewissen Kreisen bekannt wurde. Der Kult der Roten Schlange versucht, das Ritual, welches damals den vernichtenden Höhepunkt des Apokalyptischen Krieges auslöste, zu wiederholen. Erst kürzlich konnte dies von den Sternenfeuerhelden vereitelt werden, wodurch auch die Ruinen des Hauptsitzes von Amglànas Verehrung im dunklen Gebirge Ered Mòrlith an der Nordgrenze Mòrlads entdeckt wurden.

Ihre ursprüngliche Sprache teilten die Schlangemenschen mit den Echsenmenschen. Doch durch die willkommene Hilfe, die ihnen der Zulauf an Kultisten brachte, scheinen auch sie die gemeinsame Sprache der Völker in einer tonlosen, zischenden Ausführung erlernt zu haben.

Die Feenwesen

Nach langem Ringen um Konsens einigten wir uns, jene Wesen, die in besonderst inniger Weise mit der natürlichen Magie ihrer Lebensräume verwoben sind, als Feenwesen zu kategorisieren.

Dies soll heißen, dass jene Wesen ein enges Band mit Teilen der Natur besitzen, aus dem sie ihre Lebenskräfte ziehen und das sie dazu in Abhängigkeit stellt. Diese Wesen haben keine Kultur entwickelt, die zwischen Magie, Natur und ihrem eigenen Dasein trennt. Sie leben enger als die übrigen Völker an den Rest des Gewebes geknüpft, welches die Textur der Welt zu spenden scheint. Sie erscheinen als Verkörperungen und Geister der Elemente und Natur.

Die Dryaden

Dryaden sind Naturgeister, deren Existenz eng an einen bestimmten Baum geknüpft ist. Grundsätzlich an keine feste Gestalt gebunden, können Dryaden sämtliche Formen annehmen – von nicht mehr als einer Brise in den Blättern bis hin zur Verschmelzung mit einer Tiergestalt. Uns von den Völkern des Lichts erscheinen sie meist in Form junger Frauen, in Kleidern aus dem, was die Natur zu spenden vermag. Doch wie bereits erwähnt, ihre Erscheinungsform ist relativ. Die körperlichen Gestalten, die eine Dryade ohne Verschmelzung mit einem anderen Wesen annehmen kann, sind allesamt von grünlicher Färbung.

Dryaden wachen über ihren Baum, mit dem sie von Anbeginn ihrer Entstehung verbunden sind. Viel wissen wir nicht über den Beginn einer solchen Symbiose, aber soweit die Elben Taredhildörs den Dryaden ihr Geheimnis entlocken konnten, scheinen bestimmte, seltene Samen, die auf einem Dryadenbaum wachsen, mit einem Funken des Dryadengeists versehen, welcher aus dem Samen mit dem Baum zu einem neuen Baumgeist heranwächst.

Was die Baumarten betrifft, an die diese Naturgeister gebunden sein können, so ist uns nicht bekannt, dass es hier Regelmäßigkeiten gibt. Bekannt sind uns allerdings keine Fälle, in denen eine Dryade mit einem Nadelbaum lebte. Besonders häufig symbiotisieren sie mit allerlei Eichen, Buchen und Malornbäumen.

Durch den Baum erlangen die Dryaden Verbindung zu den Teilen des Gewebes, die in den Mustern der Erdmagie gewoben sind, aus welcher sich die Dryaden erhalten und mit denen sie ihrem Baum beschützen. In der Regel ist eine Dryade an ihren Baum gebunden. Es scheint aber auch Fälle gegeben zu haben, da eine Dryade ihren Symbiosenpartner wechseln

konnte. Ob dies einigen Wenigen aus eigener Kraft gelang, oder ob sie immer der arkanen Unterstützung von außen bedürfen, ist nicht gesichert.

Obgleich Dryaden tatsächlich schwinden, wenn ihr Baum vergeht, so stimmt es nicht, dass sie sich nicht über weite Distanz von ihm entfernen können. Über das Gewebe bleiben sie über hunderte Meilen mit ihrem Baum verbunden. Dass sie dies selten tun ist allerdings offensichtlich: Sind sie fort, können sie ihn im Notfall nicht beschützen. Die Bäume sind außerdem die Verbindung zum übrigen, nahen Gewebe, über die Dryaden die Stimmungen und Zustände allen Lebens in der Gegend ihres Baumes wahrnehmen können. Bei großen Entfernungen zu ihren Bäumen schwindet die Effizienz dieser Gabe, bzw. die Dryaden spüren zwar, was sich um ihren eigenen Baum und in dessen Wald tut, weniger aber, was sich dort tut, wo sie sich eben aufhalten.

Einige vermuten, dass Dryaden eng mit der Herrin Gaya verbunden, ja sogar kleine Abbilder ebendieser seien. Dass die Herrin über die Natur diesen gleichgesinnten Wächterinnen über die Wälder verbunden sein dürfte, ist unstrittig. Auch dass Dryaden ihre Weisheit aus dem Nichts zu ziehen scheinen und nicht alles selbst erlernen müssen, weist darauf hin, dass sie über das Gewebe an eine höhere Gegenwart oder ein kollektiv geteiltes Wissensnetz geknüpft sind. Obschon der Natur verpflichtet, berichten die Sternenfeuerhelden aber, dass sich Dryaden allem Anschein nach auch gegeneinander wenden oder von bösen Mächten verdorben werden können. Dryaden sind normalerweise untereinander durchaus gesellige Wesen und dulden auch fremde Völker, solange diese keine Bedrohung für ihre Wälder darstellen. Allerdings zeigen sie sich Fremden nur, wenn sie triftige Gründe haben oder ihnen danach ist.

Natürlicherweise kümmern sich Dryaden auch um umliegende von ihnen „unbewohnte“ Bäume, bieten diese doch Schutz

gegen Eindringlinge und vor den Elementen. Über Erdmagie sollen sie sogar in der Lage sein, Bäume wie eine Art Golem zu animieren und sie Gefahrenquellen angreifen zu lassen. Da Dryaden ihre Präsenz verborgen halten können, können wir nicht angeben, wo sie überall zu Hause sind. Als gesichert gelten allerdings die Sichtungen in den Wäldern Taredhildôrs sowie ein häufiges Vorkommen im nach ihnen benannten Dryadenwald, irgendwo südlich von Tirithdûn.

Die Feen

Feen leben innerhalb der Länder des Lichts nur an wenigen Orten. Sie werden einen halben Fuß groß und wiegen etwa einen Stein. Ihr Körperbau ist leicht und ähnelt in seiner Grazie und Form dem der Elben, nur eben viel kleiner. Eine Lebensdauer ist uns nicht bekannt.

Feen besitzen scharfe Sinne, deren Kapazität wohl durch den unbewussten Einsatz von Magie wesentlich höher gehalten wird, als sie es sonst wäre.

Die Färbungen, welche Haut, Augen und Haar der Feen annehmen können, scheinen unbegrenzt und können sich bei den einzelnen Individuen auch über die Zeit hinweg unter langfristigen Einflüssen wie andauernden Stimmungen und Ähnlichem wandeln.

Im Gegensatz zu Dryaden und Nymphen sind Feen nicht mit einem bestimmten Ort verbunden. Sie nutzen auf natürliche Weise die Kräfte des Gewebes rund um sich herum, ohne auf eine besondere Verbindungsstelle damit angewiesen zu sein. Besonders empfänglich sind sie für die Spuren, die andere Lebewesen im Gewebe hinterlassen. Feen können so das Befinden anderer Naturgeister, Tiere und Pflanzen spüren. Außerdem nutzen sie Magie für ihr tägliches Überleben. So sind zum Beispiel die Weibchen nur durch magische Unterstützung fähig, überhaupt zu fliegen. Ihr tatsächliches Gewicht übersteigt jenes, das ihre Flügel zu tragen vermögen. Eben dieses Nutzen der Magie und das Leben in ihr geschehen für dieses Volk völlig natürlich, strengen sie kaum an und sind die Kennzeichen, das wir zur Klassifizierung der Feenwesen heranzogen.

Feenmännchen und -weibchen unterscheiden sich enorm und leben – außer während ihrer Paarungsfeste – äußerst unterschiedlich und voneinander getrennt.

Flügel und Flugfähigkeit besitzen nur die Weibchen. Sie leben in Laubwäldern in Baumkronen, in denen sie ihre Behausungen aus zusammengeklebten Blättern bewohnen.

Die Männchen dagegen hausen in der Erde in verlassenem Kaninchenbauen oder unter den Wurzeln alter Bäume und in hohlen Bäumen.

Beide Geschlechter kleiden sich mit Pflanzenmaterial, das durch spezielle Behandlungen haltbar gemacht wird.

In warmen Sommernächten finden auf Lichtungen die Paarungsfeste statt, zu denen sich beide Geschlechter zusammenfinden. Feenfrauen sind in diesen Nächten von einem hellen Schein umgeben und wirken auf den fernen Betrachter wie wundersame Lichter, die durch die Nacht tanzen. Die Feenmänner stimmen unterdessen zu rhythmischen Trommeln und begleitet von feinem Flötenspiel fröhliche Gesänge an.

Letztendlich gipfeln solche Feste in ausgelassenen Reigen, aus denen sich nach und nach die zusammengefundenen Paare lösen, um zurückgezogen den Samen neuen Lebens zu sähen.

Das Leben dieses Volkes ist von Harmonie geprägt und gewaltsame Konflikte untereinander sind nicht bekannt. Werden Feen bedroht, vermögen sie sich aber mit List und Magie zu wehren. Unter anderem benutzen sie verzauberten Pollenstaub, der beim Einatmen zu sofortigem Tiefschlaf führt.

Wie alle anderen Naturgeister stehen auch die Feen der Herrin Gaya sehr nahe. In einer überlieferten Anekdote dieses Volkes heißt es sogar, sie seien entstanden, als Gaya voller Entzücken einen Schmetterling in die erste Feenfrau verwandelt hätte. Kurz darauf, als die Fee einsam wurde, schuf Gaya zu ihrer Gesellschaft aus einer Raupe den ersten Feenmann.

Neben einer größeren Population in den ausgedehnten Wäldern Taredhildörs hausen sie auch in den Wäldern der übrigen Elbenreiche sowie in den abgelegenen Wäldern um die Ausläufer der Wilden Berge nördlich von Ordensheim und Waldgebieten in den ungezähmten Südländern.

Die Nymphen

Wie die Dryaden, sind auch die Nymphen an keine feste Gestalt gebunden. Sie sind seltener als die Baumgeister und verfügen über größere Kapazitäten, die Kräfte des Gewebes zu kanalisieren und zu Formen. Ihre Wirkungsmöglichkeiten beschränken sich aber auf die Gewebemuster des Wassers, mit denen sie so eng verschmolzen sind, dass sie im Gegensatz zu den Dryaden nicht weit ab von ihrem angestammten Wasserlauf wandeln können. Geboren aus dem Moment, da Wasser aus dem Erdreich ans Tageslicht tritt, sind die Nymphen an ihre Quelle gebunden. Sie herrschen soweit über ihren Lauf, bis dieser in ein größeres Wasser mündet. Je länger ihr Wasserlauf dominiert, umso mächtiger sind sie. Doch halten sich Nymphen selten andernorts als der Quelle ihres Erwachens auf, da es vor allem an deren Intaktsein hängt, welche Ausichten eine Nymphe auf Einfluss und Stellung hat. Trafen allerdings größere Bedrohungen ihre Wasserläufe andernorts, so wurden Nymphen auch schon von ihren Quellen fort geschickt.

Wir sind uns nicht sicher, ob jeder Wasserlauf einen Quellgeist besitzt. Möglich ist, dass diese Naturgeister bei sehr kleinen Bächen nicht die Macht entwickeln, sich für uns merklich zu manifestieren – und die bekannten Nymphen geben dazu keinerlei Auskunft. Wir gehen jedoch davon aus, dass nymphische Kräfte in jeder Quelle entstehen.

Wenn sich Nymphen uns Völkern manifestieren, so scheinen sie – wie die Dryaden – häufig eine weibliche Form zu wählen. Wie bei ihren baumgebundenen Schwestern mag auch dies mit der engen Verbundenheit zur Herrin Gaya zusammenhängen. Soweit uns dies bekannt ist, hegen Nymphen wenige direkte Kontakte untereinander. Zwar können sie Botschaften flussabwärts schicken, doch die hierarchische Strukturierung

ihrer Machtbereiche macht diese Kommunikation zu einer einseitigen Angelegenheit, bei der die oberste Nymphe eines Flusssystem (in deren Gewässer stets nur kleinere Gewässer münden) alle Informationen bekommt, die Nymphen, deren Gewässer aber gleich in ein größeres münden, nichts vom Rest des Flusssystem erfahren. Zudem sorgt diese Aufteilung der Macht dafür, dass die Nymphen sich als Konkurrentinnen betrachten und wenig Interesse an direkten Kontakten hegen.

Die Machenschaften der Völker haben die Nymphen selten gestört. Boote, Häfen und Schleusen dulden sie. Eingriffe scheinen sie erst dann zu stören, wenn ihnen dadurch beträchtliche Mengen an Wasser verloren gehen und ihre Stellung in der Hierarchie des Flusssystem gefährdet ist.

Die uns bekannten Quellgeister haben selten in die Kriege der Völker des Lichts gegen Z'Arkons Diener eingegriffen. Taten sie es doch in unseren Gebieten, dann immer auf Seiten des Zwillingsriumvirats. Wir wissen allerdings nicht, wie sich dies in den dunklen Südländern verhält. Möglich ist, dass die Nymphen, die dem Einfluss der Diener Z'Arkons zu nahe standen, mit der Zeit korrumpiert wurden.

Andere neutrale und gute Völker

Giladaés Lande sind weit. Nicht alle Völker, die wir kennen, haben sich unserem Bunde der Elben, Menschen, Zwerge und Gnome angeschlossen. Einige von ihnen kämpfen in eigener Sache gegen das Böse. Andere versuchen, sich weitgehend aus dem Konflikt der Götter zu halten, würden aber eine Knechtschaft unter Z'Arkons Schergen ablehnen. Von jenen Völkern soll dieses Kapitel handeln.

Hierbei können wir keine Garantie auf Vollständigkeit geben. In unserem Kampf gegen Z'Arkons Diener hatten unsere Völker wenig Zeit, die weiten Lande zu erkunden. Wir wissen nicht, wie weit sich die Gefilde Giladaés erstrecken und welche wundersamen Wesen fernab noch hausen mögen.

Die Barbaren

Hoch im Norden, in den Ebenen zwischen dem nördlichsten uns bekannten Küstenstreifen des Nordwestmeers und den Wäldern und Gebirgen um die bewachte Ebene, lebt ein Menschenstamm, der nicht dem Bund der Völker des Lichts angehört und dessen Land wir nach seinen Bewohnern „Dôr Hothalion“ (Land der Lärmenden Horde) benennen. Seine Kultur ist rau und kriegerisch, seine Künste beschränken sich größtenteils auf das Schmieden von Waffen und die furchtlose Meisterschaft des Kampfes damit. In ruppigen Zusammenkünften feiern sie Gelage und Dichten Verse von Kampf und Heldentaten. Dennoch mag die Betitelung als „lärmende Horde“ bei näherem Hinsehen als unvollständige Beschreibung erkannt werden. Denn nebst dem Lärm der Schlacht und des ausgelassenen Feierns vermögen die Barbaren auch so leise und agil zu pirschen und schleichen wie die fähigsten Waldläufer unserer Völker.

Ihre Waffen stehen nicht in den Diensten der Herren des Lichts, sondern einzig in ihrem eigenen. Deshalb führen wir ihr Volk getrennt vom Kapitel über das restliche Menschenvolk auf. Ansonsten gleichen sie ihnen in Aussehen und Anlagen weitestgehend, mit dem Unterschied, dass in ihrer Gesellschaft und ihrem unwirtlichen Land nur die Starken sicher überleben können. So erreichen nur sehr wenige das greise Alter von 100 Jahresläufen. Wenn dieses Volk aber einer Sache Respekt und Ehrerbietung erweist, dann ist es dem Alter. Wer überlebt, bis sich seine Schläfen lichten und grau färben, der wird für seine Weisheit in Ehren gehalten.

Die Barbaren leben in Clangemeinschaften aus rund ein- bis zweihundert Köpfen, angeführt von jeweils einem Oberhaupt. Konflikte unter diesen Stämmen sind keine Seltenheit. Dass sie sich nie zu einer Gefahr für die Völker des Lichts entwi-

ckelten mag daran liegen, dass sie viel zu sehr miteinander beschäftigt sind.

Wie es kam, dass Menschevolk sich überhaupt in jenen entlegenen Gegenden ansiedelte, können wir nur vermuten. Ihre Spuren sind in unserer Geschichte verwischt – vielleicht aufgrund von Schuldgefühlen getilgt. Denn nach dem zu urteilen, was wir vermuten können, sind sie Nachkommen der Bewohner einiger Orte im Süden Tharmarhûns. In den Jahren während des ersten Angriffs von Z'Arkons Dienern ab dem Jahr 632 seit des Kommens der neuen Völker, fielen bekanntlich einige Menschen den Versprechen der finsternen Lehren zum Opfer und verrieten den Völkerbund. Darunter müssen auch einige Mitglieder hochrangiger Adelsfamilien gewesen sein. Allem Anschein nach misstraute man anschließend, als der Verrat bekannt wurde, den gesamten Familien, obgleich nur einige aus ihren Reihen übergelaufen waren. Ob sie ihrer Ränge enthoben wurden oder nur fortzogen weil sie das ihnen entgegengebrachte Misstrauen nicht hinnehmen wollten, können wir nicht sicher belegen. Alles deutet jedoch darauf hin, dass sie mit ihren gesamten Hofstaaten fortzogen – aus Trotz oder gejagt – und so weit zogen, bis sie das Gefühl hatten, alle Bande zu jenen gebrochen zu haben, die sie zu Unrecht verurteilten. Dies würde auch erklären, warum das Barbarenvolk nicht nur Z'Arkon sondern auch den Dienern der Herren des Lichts – die sie ja verstoßen hätten – nicht mehr zur Seite stehen wollen.

Die Centauren

Die Centauren sind ein wildes, kriegerisches Volk und eine für uns bizarre Erscheinung. Ihr Leib ähnelt dem gewaltiger Schlachtrösser, aus denen Anstelle eines Pferdehalses ein humanoider Oberkörper wächst. Sie besitzen zwei flinke Arme und ihre Gesichtszüge sind ebenfalls humanoid, obgleich ihre langen Ohren denen der Pferde ähneln und ihr Haupthaar als wallende Mähne über ihren Nacken und Rücken hinab spriest. Das Fell ihrer Körper kommt in denselben Tönen vor, die wir von unseren Rössern kennen, und kann über weiß, grau, Brauntöne und schwarz alle Farben besitzen. Auch ihre Mähne entspricht den zum Fell gehörigen Farben, die wir von unseren Pferden gewohnt sind. Die blitzenden Augen der Centauren kommen in verschiedenen Brauntönen vor. Die Haut ihrer Oberkörper ist dunkel und wettergegerbt.

Centaurenmänner erreichen eine Kopfhöhe von etwa acht bis neun Fuß und ein Gewicht von 750 – 900 Stein. Centaurenfrauen können bis zu rund acht Fuß hoch werden und wiegen 600 – 700 Stein. Ein genaues Durchschnittsalter ist uns nicht bekannt, doch schätzen wir es auf zwischen 60 und 100 Jahresläufe. Die Länge ihrer Kindheit gleicht der der Menschen, obwohl sich ihr Pferdeleib in den ersten Monaten ein wenig schneller zu entwickeln scheint, so dass sie rasch mit ihren erwachsenen Artgenossen mithalten können.

Centauren leben in der nach ihnen benannten Hügelsteppe Emyn Rochedain, östlich des Zwergengebirges. Kontakte mit diesem Volk sind rar, da die Zwerge ihre Behausungen in den Bergen selten in Richtung der öden Hügelsteppen verlassen und die übrigen Völker des Lichts durch die Gebirge von der Heimat der Centauren abgeschirmt sind. Lediglich einige Abenteurer und wandernde Siedler der Menschen sind hin und wieder auf dieses Volk gestoßen. Oft genug war das Zu-

sammentreffen nicht von friedlicher Natur. Denn obgleich die Centauren nicht auf der Seite Z'Arkons kämpfen, sind sie ein Volk, das seine Freiheit liebt und das allem voran sehr territorial denkt. Oft kommt es auch unter den einzelnen Herden dort zu kriegerischen Auseinandersetzungen und Fremde sind schon gar nicht willkommen.

So wissen wir über ihre Lebensart auch nicht viel mehr als ihre äußerlichen Aspekte. Ihre Kultur ist nomadisch und kriegerisch. Sie ernähren sich wohl von der Jagd und dem Sammeln in ihren Hügelsteppen, tragen teils die Felle erlegter Beute. Ihre Waffen sind aus Holz und Stein. Durch flechten, zieren und gestalten ihrer Mähnen auf bestimmte Art und Weise drücken sie ihren Rang und ihre Herdenzugehörigkeit aus. Zum Kampfe bemalen sich ihre Krieger mit Farben, die sie wohl aus Pflanzen und Erdpigmenten gewinnen.

Eine einzige, sich um ihren Ursprung rankende Sage aus ihrem Volk ist uns bekannt. Es heißt, ganz zum Anbeginn des Erwachens der neuen Völker sei ein fünftes Volk zusammen mit den Menschen erwacht. Die beiden Gruppen überwarfen sich bald und während die Menschen sich in den Westen ausbreiteten zog dieses andere Volk um das Zwergengebirge in den Osten und gelangte in die Hügelsteppen. Dort zähmte es eine wilde, feurige Pferderasse, die seit der Entstehung der Centauren als verschwunden gilt. Das Volk wurde ein wildes Reitervolk, das seinem Ursprung abschwor, und mit seinen Pferden im Schatten jenes Gebirges lebte, das es von den anderen erwachten Völkern trennte und hinter dem jeden Abend die Sonne untertauchte. Volk und Pferde waren bald eng verbunden. Eines Tages kam ein Riese mit einer gewaltigen Axt in die Steppe und erklärte sich zu ihrem Herrscher. Das Volk weigerte sich, ihm Untertan zu sein. Sie griffen ihn alle zusammen an, Männer und Frauen. Doch er schwang seine mächtige Axt und hieb alle Angreifer auseinander. Seine Axt trennte sie alle auf gleicher Höhe ab: den Reitern schlug er den Leib von den Beinen,

den Pferden trennte er das Haupt ab. Als er den letzten Reiter zu Fall gebracht hatte, brach der Riese zusammen und starb an seinen Wunden. Der Lebensfunke brannte aber heiß in manchen der Reiter, die ohne Unterleib auf dem Schlachtfeld liegen geblieben waren. Und ihre Liebe zu den Pferden war so groß geworden, dass sie den Tod der treuen Reittiere nicht ertragen konnten. Sie flehten im Sterben alle Götter an, die zuhören mochten, den treuen Tieren das Leben zu schenken, das noch in ihnen selbst steckte. Ihr Wunsch wurde auf merkwürdige Weise erhört und eine überirdische Kraft verschmolz die Oberkörper der Reiter mit den Rümpfen der Pferde und so ward das Volk der Centauren geboren: Reiter und Pferd, für immer vereint.

Über die religiösen Riten der Centauren ist uns nicht viel bekannt. Vermutlich kämpfen sie aber in eigener Sache gegen die Anhänger Z'Arkons um ihrer eigenen Freiheit willen, und beten jene Kraft an, die sie ihrer Ursprungssage nach zu dem gemacht hat, was sie heute sind.

Die Drachen

Drachen kommen in allerlei Farben und Größen vor. Die Kleinsten messen ausgewachsen von Kopf bis Schwanzspitze zwei Pferdellängen, die größten uns bekannten Exemplare erreichen die zehnfache Größe. Allen gemein ist ihr harter Schuppenpanzer, der ihren gesamten Körper in der Regel bis auf Bauch und Kehle bedeckt und für normale Waffen undurchdringlich ist. Auch die ledrige Haut an den weniger geschützten Stellen ist robuster als ein ausgezeichneter Lederpanzer. Alle Drachen teilen sich ebenfalls eine hohe Magieresistenz sowie unterschiedlich umfassende Kapazitäten, Magie zu gebrauchen. Ihre Temperamente sind so mannigfaltig wie ihre Farben und Erscheinungsformen. So sind goldene und silberne Drachen – mittelgroße Arten – so umgänglich, dass sie in Zeiten der Not den Elben im Kampf gegen Z'Arkons Heere beistehen.

Uns ist kein Fall bekannt, in dem ein Drache aus Gründen seines Alters starb, doch gibt es alte Sagen, denen zufolge sehr alte Wyrme ihren Hort und ihr Revier verlassen und über die Ozeane in den Westen fliegen. Legenden ranken sich um eine geheimnisumwobene Insel, auf der die Drachen ihre letzte Ruhestätte finden. Andere Geschichten erzählen, dass die Drachen dort ihre Geister freisetzen und Drachenweibchen dort ihre Eier ausbrüten. Die Seelen der verstorbenen Drachen würden sich dort mit den heranreifenden Drachenjungen vereinen und ihre Weisheit übertragen. Von Seiten der Drachen wurde dies unseren Völkern jedoch nie offen bestätigt und bis auf ein Indiz liegen uns keine Beweise dieser Umstände vor: Nur dass seltene Fälle von Drachen, die allem Anschein nach in unseren Gefilden schlüpften und aufwuchsen, den Geist ihres Volkes vermissen lassen und sich weitgehend animalisch verhalten, könnte die These der Seelenübergabe stützen.

Rückschließend aus dem, was wir über ältere Drachen wissen, schlüpfen Drachenjunge körperlich voll entwickelt. Sie wachsen langsam und wenngleich sich ihr Wuchs nach dem ersten Jahrhundert beträchtlich verlangsamte, scheinen sie ihr Leben lang nicht damit aufzuhören. Dabei häuten sie sich nicht wie andere Reptilien. Stattdessen wachsen neue Schuppen zwischen den alten in ihrem Panzer hervor. Auch verletzte oder abgenutzte Schuppen wachsen nach, wie bei uns humanoiden Völkern die Fingernägel, bis sie eine kurzzeitig entblößte Stelle wieder bedeckt haben.

Mehr als über die Genese des Geistes der Drachen wissen wir über die Hintergründe ihrer Entstehung. Es heißt, Amglana, die böse Göttin der Schlangemenschen, wäre von der Schönheit der Reptilien generell fasziniert gewesen. Um ihren Dienern ihre Macht zu beweisen und ihnen Unterstützung in ihren Kriegen mit den Echsenmenschen zu verschaffen, züchtete Amglana aus großen Echsenwesen mit Hilfe ihrer göttlichen Kraft die ersten Drachen. Sie sollten ihre obersten Diener werden, Gesandte der Göttin selbst an ihre Schlangenuntertanen und wie Perlen in der Krone der dunklen Herrin. Darum verlieh sie ihnen die mannigfarbigen Schuppenkleider, welche die verschiedenen Drachen heute noch unterscheiden. Als Amglana schließlich einen Willen in den Drachenechsen erweckte, auf dass sie ihrem Zwecke besser gewachsen wären als bloße Tiere, da erwiesen die Drachen sich – als sie ihrer eigenen Majestät und Macht bewusst wurden – als ungehorsam. Sie warfen das Joch Amglanas ab und begannen ein Leben als freie Wesen, Jahrzehnte vor der Eskalation des Apokalyptischen Kriegs, und bekämpften teils sogar die Schlangemenschen. Vielleicht war es der Verlust dieser mächtigen Verbündeten, der Amglanas Diener das Ritual beginnen ließ, welches die Apokalypse über die Mittellande brachte.

Noch heute steckt im Wesen der Drachen die Listigkeit und

Arroganz, für die ihre Schöpferin bekannt war und die sie auf ihre Geschöpfe übertrug, wengleich sie sich in den einzelnen Arten unterschiedlich deutlich und nicht immer boshaft zeigen. Nie hat sich ein Drache wieder unter die Sklaverei eines bösen Gottes gefügt. Jene Drachen, die gemeinsame Sache mit den Völkern des Lichts machen, tun dies aus freiem Willen.

Seit ihrer Revolte leben die Drachen über alle bekannten Lande verstreut. Sie sind in der Regel die meiste Zeit ihres Daseins Einzelgänger. Ihre Behausungen sind mannigfaltig, über Höhlen tief in der Erde und alte Ruinen hin zu Klippengraten in luftiger Höhe. Eines haben jedoch alle Drachenbehausungen gemein: ihre Bewohner sammeln dort Dinge, die für sie von Wert sind. Dazu zählen auch Edelmetalle, die auch unseren Völkern wertvoll sind.

Drachen schaffen selbst keine nennenswerte Kultur. Ihr enormes Wissen häufen sie über das Studium dessen an, was andere Völker erforschen. Sie sind aber in der Lage, sich enorme Mengen Wissen in kurzer Zeit anzueignen, da sie telepatisch kommunizieren und einen Geist, der sich ihnen öffnet oder den sie aufzubrechen vermögen, in kurzer Zeit nach all seinem Wissen durchforsten können. Einige Drachen sind immerhin dafür bekannt geworden, dass sie selbst mittels ihrer Magie Texte verfassten. Doch handwerklich waren sie nie aktiv. Ihre Majestät bedarf nicht der Dinge, mittels derer wir unser bescheidenes Dasein bestreiten.

Die Muorags

Es existiert nur eine uns bekannte Population dieser merkwürdigen Wesen, die vermehrt an den südlichen Hängen der Wilden Berge gesichtet wurden. Wir vermuten, dass sie aus einem uns unbekanntem Grund von weit her in unsere Gefilde auswanderten und möglicherweise anderswo in den unerforschten Weiten Giladaés weitere Artgenossen zurückgelassen haben. Muorags überragen hochgewachsene Menschen trotz ihrer etwas gebeugten Körperhaltung um einen halben Kopf. Männchen erreichen aufgerichtet eine Höhe von sieben Fuß, Weibchen etwa sechs Fuß. Sie sind gleichzeitig kräftig und sehnig gebaut und bringen ein Gewicht von 70 bis 110 Stein auf die Waagschale. Ihre Beine sind verhältnismäßig kurz, ihre Arme dagegen so lang, dass sie bis zu den Knien hinabreichen. In der Regel tragen Muorags ein zotteliges, weißes Fell, von dem Hände, Füße und Gesicht frei sind und das auf der Brust spärlicher wächst. Muorags mit andersfarbigem oder geflecktem Fell sind selten und werden in ihrer Gesellschaft entweder verehrt oder verachtet.

Der Muoragschädel ist von einem Knochenhöcker gekrönt, der ihm nach oben eine annähernd konische Form verleiht. Die Stirn ist zurückgedrängt, der Kiefer etwas vorgelagert, die Nase zusammen mit dem Oberkiefer als flache Schnauze ausgebildet. Muorags haben große Augen, mit denen sie in Dämmer- und Sternenlicht hervorragend sehen können. Auch ihre übrigen Sinne sind scharf wie die der Tiere.

Muorags scheinen ein ähnliches Alter wie Menschen zu erreichen und auch ihre Entwicklung verläuft ähnlich.

Dieses Volk besitzt keine nennenswerte Kultur. Es lebt in schlichten Behausungen und nutzt einfachstes, kaum verarbeitetes Werkzeug. Seine Waffen sind Keulen und Steine. Dennoch gibt es auch Schamanen in seinen Reihen, die sich

ähnlich komplexer Magie zu bedienen vermögen, wie unsere Völker auch.

Muorags hausen in großen Familienverbänden nebeneinander in Frieden. Große bewaffnete Konflikte untereinander sind uns nicht bekannt – auch wenn wir zugegebenermaßen nicht viel über die Muorags wissen. So friedfertig diese Wesen auch untereinander scheinen, umso aggressiver reagieren sie auf Eindringlinge in ihrem Revier. Die wenigen Gelegenheiten, zu denen Siedler oder Abenteurer bis über die Nordwestgrenze Dör Mandurs zogen, endeten für die Eindringlinge stets unangenehm.

Ob dieses territoriale Verhalten gegenüber Fremden und die Friedfertigkeit untereinander mit der Ursprungsgeschichte dieses Stammes zu tun hat, wissen wir nicht. Wir finden lediglich in den Gegenden um die Läufe des Tincélume und des Torenuin, nachdem sich letzterer mit erstgenanntem vereint hat, vage Berichte über das Auftauchen und baldige Verschwinden merkwürdiger Wesen, deren Beschreibung in etwa auf die Muorags passt. Es handelt sich dabei um Geschichten, die heute als Schauermärchen für böse Kinder in der genannten Region überlebt haben. Ihr Ursprung fällt etwa auf den Anfang des siebten Jahrhunderts seit dem Kommen der neuen Völker, während des Friedens zwischen den beiden ersten Überfällen von Z'Arkons Dienern auf die Völker des Lichts. Möglicherweise stammen diese Geschichten daher, dass das Volk der Muorags zu jener Zeit aus den wilden Mittellanden durch die Menschenlande nach Norden zog und es Zusammenstöße mit den ansässigen Menschen gab.

Wir wissen nicht, welche Götter die Mourags anbeten, doch gilt als sicher, dass sie nicht dem finsternen Gott Z'Arkon dienen.

Die Nenafrim

Die Nenafrim (Volk des Wassers) sind zweifellos eines der erstaunlichsten und kuriosesten Völker Giladaés. Ganz auf das Leben unter Wasser angepasst, würde mancher, der nur einen flüchtigen Blick auf sie erhascht, sie für große Amphibien oder Fische halten. In der Tat sind sie aber ein sehr intelligentes Volk, das sich auf viele Weisen von den übrigen Völkern unterscheidet.

Nenafrim werden von ihrer Beinflussenspitze bis zum Kopf vier bis fünf Fuß groß. Zudem besitzen sie einen Stachelkamm, den sie aufstellen können und der ihre Höhe bei Männchen um zwei, bei Weibchen um einen Fuß erhöhen kann. Ihr Kopf erscheint wie eine Kreuzung aus einem Fisch- und einem Amphibienhaupt. Er besitzt ein breites, weit aufreißbares Maul und zwei chamäleongleiche Augen, die getrennte und beliebige Richtungen anvisieren können. Der kurze Hals der Nenafrim ist durch vier Kiemenreihen gekennzeichnet. Ihr Rumpf beginnt wie der eines Froschs – mit einem humanoiden, horizontal abgeflachten Brustkorb – geht aber anschließend in eine vertikal abgeflachte Form, wie ein Fischkörper über. Ihr ruderförmiger Schwanz ist wie der untere Rumpf ausgerichtet, so dass sie ihren Oberleib durch schlängelnde Bewegungen ihres Unterleibs und Schwanzes durchs Wasser bewegen. Nenafrim besitzen sechs Gliedmaßen, darunter zwei paar Arme. Während jene Glieder, die wir bei uns als „üblich“ bezeichnen würden, paddelförmig und mit Schwimmhäuten und Knochenhaken zur Verteidigung ausgestattet sind, stellen die zusätzlichen Arme feingliedrige, dreifingrige Greifwerkzeuge dar. Nenafrim setzen letzteres Paar in der Tat als solche zum Halten von Werkzeugen und Waffen ein. Die vier übrigen Gliedmaßen dienen meist der Feinnavigation und erweisen sich zum Greifen ungeeignet.

Neben der aufstellbaren Rückenflosse, mit der die Nenafrim imponieren aber auch ihren Schwimmkurs stabilisieren können, besitzen sie einen Flossenschweif auf der Mitte des Rückens und eine Flossenhaut rund um ihren Schwanz, um ihnen mehr Antrieb zu verleihen.

Die Haut der Nenafrim besteht aus einer Schuppenschicht und einer darüber liegenden Schleimhaut. Sie hat keine feste Farbe, da das Volk nicht über eine Lautsprache sondern über Verfärbung und Musterbildung auf seiner Haut kommuniziert – eine Sprache, die nur sehr wenige Außenstehende auch nur ansatzweise zu deuten vermögen.

Kontakt zwischen uns und den Nenafrim wird meist über Telepathie aufgenommen, welche beiderseits von einigen Individuen beherrscht wird. Über diese vermögen sie klar mit uns Völkern des Lichts zu kommunizieren. Ihr Volk beherrscht zudem auch Formen der Wassermagie.

Nenafrim erreichen ein Alter von etwa 60 Jahresläufen. Über ihre Kultur wissen wir wenig, da kaum Zeugnisse ihrer Unterwasserzivilisation an die Oberfläche gelangen. Sie leben in Schwärmen und hausen in selbst erbauten, riffartigen Kolonien in größeren Seen. Aus Koralle, Muschelschalen und anderen Rohstoffen des Wassers stellen sie Waffen, Werkzeug und Schmuck her. Den häufigsten Kontakt haben wir zu ihnen im Flusssystem des Ainuin und Torenuin, wo ihre Hochburg im Elenaé zu liegen scheint. Sichtungen ähnlicher Wesen auf dem offenen Meer durch die Seeelben legen aber nahe, dass Verwandte dieses Volks auch im Salzwasser heimisch sind. Hier in unseren Gefilden handeln die Nenafrim mit den Menschen. Gegen Nahrungsmittelarten und nützliche Rohstoffe, welcher sie unter Wasser selten habhaft werden, tauschen sie Perlen oder bieten ihre Dienste bei Schiffen an, die Flussaufwärts fahren. Hierzu zähmen sie die Nenulyn – riesige kaulquappenartige Wesen – welche sie über ein Geschirr an den Schiffen und Booten befestigen und dann Flussaufwärts

treiben.

Unter den Seeleuten der Flussschiffahrt wird der gute Wille der Nenafrim hoch geschätzt. Es gibt zum Beispiel Berichte, wie dieses Volk Seeleuten in Not beistand. So kommt es, dass ihnen vor und während einer langen Reise häufig auch ohne Gegenleistung kleine Gaben geschenkt werden.

Wohl aufgrund ihres Lebensraums haben sich die uns bekannten Nenafrim nicht in die Heere derer eingliedert, die gegen die dunklen Götter kämpfen. Abgesehen davon huldigen sie jedoch auch dem Zwillingsriumvirat und haben bei Gelegenheit das Übersetzen von Z'Arkons Dienern behindert.

Die Oger

Zu Unrecht haben die Oger in den Augen der vier Völker des Lichts einen schlechten Ruf. Daran mag zum einen ihr bedrohliches Aussehen Schuld tragen. Oger werden zwischen acht und neun Fuß groß. Dabei bringen sie rund 300 Stein auf die Waage – teils Fettreserven, teils Muskeln – was bereits erkennen lässt, dass sie ein hünenhaftes und massiges Erscheinungsbild abgeben. Ihr Schädel ist groß und flach mit einer niedrigen Stirn, ausgeprägten Augenwülsten und Gesichtern, deren einzelne Bestandteile – vor allem ihr riesiger Mund – zu groß geraten und nicht zueinander zu passen scheinen. Darüber hinaus besitzen Oger keine nennenswerte Körperbehaarung. So geben sie alles in allem ein beängstigendes, unheimliches Bild ab.

Der zweite Grund für die Abscheu ihnen gegenüber dürfte an ihrem Ruf als Menschenfresser liegen. Geschichten hierüber mögen auf wahren Gegebenheiten beruhen. In der Tat befinden sich die Oger in keinem Bund mit irgendeinem anderen Volk. Konflikte mit Nachbarn – egal welcher Art – sind normal, wenn die Zeiten mager sind. Dabei machen Oger aber allem Anschein nach nicht gezielt Jagd auf andere Humaniode. Auf der anderen Seite können Oger beinahe überall überleben – dank ihres vorzüglichen Verdauungssystems und dem Hang dazu, nichts Essbares zu vergeuden. Es liegt hier also nahe, dass Oger also auch im Kampf getötete Feinde – ja selbst gefallene Artgenossen – auf kulinarische Art und Weise bestatten. Dies erscheint aus unserer Sicht freilich oft verabscheuenswürdig.

Unwertend betrachtet, erweist sich diese Eigenschaft, von allem leben zu können und nichts zu vergeuden, für die Oger aber als äußerst hilfreich. Oger leben weit verstreut in kleinen Clangemeinschaften überall in den spärlich besiedelten

Region Giladaés, die uns bekannt sind. Oft hat ihre Geringe Zahl und schlechte Organisation dazu geführt, dass sie von anderen Völkern in unwirtliche Regionen gedrängt wurden. Nur dank seiner effizienten Nahrungsverwertung konnte dieses Volk in jene Nischen Giladaés ausweichen, auf die sonst niemand Anspruch erheben will. Wie bereits erwähnt, besitzen Oger ein formidables Verdauungssystem. Ein Teil ihrer Leibesmasse kommt auch daher zustande, dass ihr Unterleib mehrere Mägen und eine Vielzahl von Gedärmen und anderen Verdauungsorganen beinhaltet, deren genaue Funktion uns vor Rätsel stellt. Dank ihnen vermögen Oger auch das schmutzigste, abgestandenste Wasser zu trinken und die fauligste und giftigste Nahrung zu essen, ohne zu erkranken. Sie können dabei selbst ein geschätztes Alter von an die 120 Jahresläufe erreichen!

Kulturell sind Oger nicht sehr weit entwickelt. Über eine ausgeprägte Schamanenkultur hinaus, welche die Natur verehrt und einfache Naturmagie zu wirken vermag, gibt es unter ihnen keine Gelehrten. Die kleinen Gruppen leben in Dörfern aus Lehm, Ästen oder anderen Naturmaterialien sowie natürlichen Unterschlüpfen und werden meist von einer Ältesten geführt. Alles, was Oger über einfache Naturrohstoffe – wie Holz, Felle, Knochenwerkzeug und dergleichen – hinaus benötigen, müssen sie von anderen Völkern erwerben oder erbeuten. Auch dies mag ein Grund für ihre Verachtung sein.

Dennoch sollten wir sehr gut darauf achten, dieses Volk nicht als böse zu bezeichnen. Oger dienen – zumindest aus freien Stücken – nicht in den Heeren Z'Arkons. Sie suchen ihr Heil in der Verehrung der Kräfte der Natur und damit vielleicht indirekt in der Herrin Gaya, auch wenn sie sich nicht zum Zwillings triumvirat bekennen. Missionierungsversuche schlugen fehl, da dieses Volk trotz seiner Existenz am Rande der übrigen Völker, seine Freiheit und Unabhängigkeit schätzt und verteidigt.

Andere böse Völker

Nebst jenen Völkern, die sich in großer Zahl in die Heere des finsternen Gottes Z'Arkon eingliedern, gibt es auch solche, die den bösen Mächten huldigen, ohne dass sie sich auf organisierte Weise an den großen Schlägen des bösen Gottes gegen die Völker des Lichts beteiligen. Die Kraft, die ihre Kleriker und Schamanen von den Göttern beziehen, fließt jedoch ebenso aus den verderbten Adern der Macht Z'Arkons.

Die Gnolle

Gnolle (gesprochen: Njolle) zählen zu den humanoiden Völkern, obgleich ihr Aussehen zu einem großen Teil tierischer Natur zu sein scheint. Viele ihrer Merkmale erinnern an Wolf oder Hyäne. Gnolle bewegen sich aufrecht und besitzen vier Gliedmaßen, von denen sie zwei als Arme nutzen, sowie einen Schwanz mit buschiger Quaste. Der obere Teil ihres Torsos ist sehr mächtig und ihr Nacken formt einen hohen Kamm, an dessen abwärts schwingenden Ende ein canoider (hundeartiger) Kopf sitzt.

Gnolle werden bis zu sechs Fuß hoch und erreichen ein Gewicht von etwa 100 Stein, wobei weibliche bis zu einem Viertel leichter und kleiner sind als männliche. Sie erreichen ein Alter zwischen fünfzig und achtzig Jahresläufen und sind binnen zwölf bis fünfzehn Jahren ausgewachsen. Ihr gesamter Körper ist mit einem Fell überzogen, welches eine gelblich-beige bis haselnussbraune Grundfärbung und eine dunkelbraune bis schwarze Zeichnung besitzt. Diese Zeichnung nimmt meist die Form von Streifen an, welche verschiedene Teile der Gliedmaßen, des Halses und des Gesichts unterschiedlich intensiv markieren kann. Auch die Schwanzquaste sowie eine struppige, stehende Mähne im Nacken und Haarbüschel an den Gliedmaßengelenken wachsen ebenfalls in dem dunkleren Haarton.

Gnollaugen können in ihrer Irisfarbe von gelb über orange bis zu blutrot variieren. Während der Sehsinn der Gnolle durchschnittlich und in der Dunkelheit leicht verbessert ist, sind Gehör und Geruchssinn ähnlich gut ausgeprägt, wie wir dies von Hunden kennen – wobei sie ihren eigenen strengen Geruch gut auszublenden scheinen. Einen Geschmacksinn besitzen sie offenkundig nicht, schließt man anhand dessen darauf, was sie verspeisen. In ihrer Nahrungsauswahl erscheinen sie

kaum wählerischer als Oger.

Gnolle sind vor allem in waldreichen oder mit Bäumen durchsetzten Gebieten der wilden Südlände anzutreffen, können aber auch in anderen Gegenden überleben und besiedeln womöglich weitere Teile Giladaés, die auf unseren jungen Karten noch nicht verzeichnet sind. Sie leben in Clanverbänden von bis zu dreißig Wesen, die in ihrer Struktur sehr an Rudel erinnern und häufig unter dem Oberhaupt eines Schamanen oder einer Schamanin stehen, die einen schlichten Kult um den bösen Gott Z'Arkon aufrechterhält. Die Gnolle verehren ihn als den „grausamen Jäger“, der für sie als ein Vorbild für erfolgreiche Durchsetzung in ihrer Umwelt gilt.

Gnolle sind immerhin in der Lage, sich primitive Hütten aus Naturmaterial und Fellen zu bauen, obgleich sie Höhlen und andere natürliche Unterschlüpfen ebenso gern bewohnen. Kleidung aus Fellen stellen sie ebenso selbst her wie schlicht verarbeitete Werkzeuge, Waffen und Rüstungen aus Metall, Holz und Leder. Ihr Schmuck besteht meist aus den Zähnen und anderen Trophäen erlegter Raub- und Beutetiere. Viele dieser Talismane flechten oder binden sie in ihr Fell oder stechen es durch ihre ledrige Haut.

Durch den Handel mit Banditen oder Raubzüge und Überfälle auf Gehöfte und Handelszüge in den südlichen Grenzgebieten der Menschenreiche, kommen Gnolle auch an andere begehrte Waren, deren Herstellung ihr Volk nicht beherrscht.

Die Grottenschräte

Die Grottenschräte ähneln in Aussehen und Wesen am ehesten den Orks. Sie sind allerdings an ein Leben in der Dunkelheit und Enge angepasst. Ihre Beine sind vergleichsweise kurz, ihre Gestalt gebeugt und buckelig, ihre Arme lang und hager. Sie erreichen selten eine Höhe über vier Fuß und bringen zwischen 50 und 70 Stein auf die Waage. In ihrem runden Schädel mit flacher Stirn und breitem Kiefer sitzen zwei große Augen, deren Pupillen den gesamten Raum ihrer dunkelgrauen Iris einnehmen können. Dank ihnen und ihrer Gabe der Infravision ist den Schräten ein Leben dort möglich, wo kaum ein anderes humaniodes Wesen auf Dauer überleben kann: in finsternen Grottensystemen nicht weit unter der Erdoberfläche. Dafür blendet Tageslicht Grottenschräte weitgehend, so dass sie höchstens des Nachts außerhalb ihres gewählten Lebensraumes agieren können. Entsprechend bleich erscheint ihre Hautfarbe in fast transparenten, schmutzigen Pastelltönen von rosig bis olivgrün. Grottenschräte erleben vermutlich an die 50 Jahresläufe und sind mit etwa zwölf Jahren ausgewachsen. Dieses Volk lebt meist in großen Höhlensystemen untertage. Im Gegensatz zu den Zwergen bearbeiten sie ihre Umgebung nur wenig und nutzen auch die Rohstoffe des Gesteins nur begrenzt. Die meisten Werkzeuge und Waffen dieses Volks sind von schlichter Machart und aus kaum bearbeiteten Naturmaterialien, wie Knochen oder Leder. Grottenschräte scheinen keinen Drang zu verspüren, ihre Umgebung schön zu gestalten. Ihre Kleidung, Geräte und anderen Schöpfungen sind gerade mal zweckmäßig und nichts mehr. Es wird von nächtlichen Raubzügen berichtet, bei denen die Grottenschräte jene Dinge erbeuten, derer sie nicht unbedingt bedürfen aber gerne habhaft werden, wie etwa stählerne Rüstungsteile oder Waffen. Im Grunde sind sie Plünderer, die jede Gelegenheit

nützen, auch Dinge zu rauben, welche unsereinem von wenig Wert erscheinen.

Je nach Umfang des Höhlensystems sind Grottenschräte in unterschiedlich großen Sippschaften organisiert. Sie folgen einem Häuptling oder Fürsten, der seine Sippe hierarchisch organisiert. Auf eine primitive Weise sind diese Wesen erstaunlich organisiert, um ihr Überleben in der Enge und Dunkelheit in solch großer Zahl zu sichern.

Auch wenn die Grottenschräte als Volk zu unorganisiert und empfindlich gegen Tageslicht sind, um Z'Arkon und dem FeuerThron nützlich zu sein, so beten sie doch den Herren der Finsternis an, in dem sie die sie behütende Dunkelheit sehen, während sie die guten Götter als die Lichtbringer verfluchen. Wir kennen viele kleine Grotten in den wilden Südlanden, in denen vereinzelt Sippschaften dieser Wesen hausen. Doch Berichte über nennenswert große Populationen gibt es nur vom östlichen Rand des Zwergengebirges und die Darstellungen der Sternenfeuerhelden lassen vermuten, dass auch in der Harpyieneinöde ein außergewöhnlich großer Stamm dieser Wesen haust.

Die Harpyien

Nur wenige aus unseren Völkern haben diese Wesen überhaupt schon einmal zu Gesicht bekommen, und so wissen wir über ihre bloße Existenz hinaus nur wenig über sie. Eine unserer Hauptquellen sind auch hier die Sternenfeuerhelden, welche im Dienste der Sucher in jenes Ödland reisten, in dem das größte uns bekannte Vorkommen dieser Wesen haust. Harpyien haben die Unterleiber und Schwingen mächtiger Greifvögel und den Oberleib und Kopf einer Frau. In der Tat ist uns nicht bekannt, ob es in ihrer Kultur Männer gibt. Das dunkle Gerücht geht um, sie seien das Erzeugnis eines finsternen und abscheulichen Experiments der Schwarzmagier aus Bâr Morgul in Verbindung mit den Kräften Z'Arkons. Hiernach bedürften sie zur Fortpflanzung Männer des Menschengeschlechts, welche sie sich entführten und gefangen hielten. Es war uns jedoch weder möglich, diese Vermutung zu beweisen, noch sie zu entkräften. Dass ihre Nachkommen letztendlich aus Eiern schlüpfen ist jedoch durch Augenzeugen bestätigt.

Über ihr Äußeres wissen wir sicher mehr zu berichten. Sie wiegen zwischen 35 und 50 Stein, sind sechs bis sieben Fuß groß und haben eine Flügelspannweite von mindestens zwölf Fuß. Ihr Gefieder kommt meist in schmutzigen Brauntönen – dem von Geiern ähnlich – vor. Ihre Haar-, Haut- und Augenfarben variieren im selben Spektrum wie die der Menschen. Über ihre Lebensspanne ist uns nichts bekannt. Sie wird aber auf hundert Jahresläufe aufwärts vermutet.

Offenbar leben Harpyien in Kolonien um eine Anführerin auf Graten und in Felsklüften an Steilhängen. Sie wachen über ihr Territorium und zeigen sich anderen Lebewesen gegenüber äußerst grausam. Sie scheinen sich im Leid anderer zu weiden und mit Opfern zu spielen.

In ihren Kolonien hegen sie einen Gemeinschaftshort aus gestohlenen Schätzen und Plunder. Alles das glänzt scheint sie zu faszinieren. Obgleich sie selbst nicht die körperlichen Voraussetzungen für das Schmiedehandwerk besitzen, versorgen sie sich durch Diebstahl oder womöglich auch dem Handel mit den Schergen des FeuerThrons mit stählernen Waffen. Dabei sind ihre allerdings Schäfte und Schilde stets aus einem sehr leichten Holz, um sie beim Fliegen nicht zu behindern. Harpyien üben auch einen Schamanenkult aus, der eine Mischung von arkaner und klerikaler Magie zu praktizieren scheint. Ihr Kult ist dem dunklen Gott Z'Arkon zugewandt, was neben ihrer latenten Grausamkeit als ein Indiz für ihren vermuteten Ursprung aus der Macht des finsternen Gottes herhalten könnte.

Wie bereits erwähnt, ist uns eine einzige größere Population der Harpyien bekannt, welche in mehreren Kolonien die nach ihnen benannte Harpyieneinöde – westlich von Düstermoor, Delyrn und dem dunklen Südland Mòrlad – bewohnt. Andere Vorkommen sind nur vereinzelt in den wilden Südländern gesichtet worden und scheinen Auswanderer aus der Harpyieneinöde zu sein.