

1. [Arachnoide \(Spinnenartige\)](#)
2. [Arboreas \(Waldlaeufervolk\)](#)
3. [Aurelianer \(Vogelwesen\)](#)
4. [Dracos \(Dino-Echsen\)](#)
5. [Dragon-Flyz \(fliegendes Volk\)](#)
6. [Elfen](#)
7. [Eli \(Windlinge\)](#)
8. [Ewoks](#)
9. [Frammae \(Obsidianer\)](#)
10. [Gnome](#)
11. [Hobbits](#)
12. [Kender](#)
13. [Menschen](#)
14. [Minidrachen \(genau das\)](#)
15. [Minotauren \(halb Mensch, halb Stier\)](#)
16. [Mraudaris \(Katzenwesen\)](#)
17. [Niskies \(Seefahrervolk\)](#)
18. [Orks](#)
19. [Qanuc \(kleine Verwandte der Trolle\)](#)
20. [Sidoni \(T'Skrang\)](#)

21. [Trolle](#)

22. [Wandler](#)

23. [Wuufs \(Wolfwesen\)](#)

24. [Zwerge](#)



1. Arachnoide

Arachnoide sind humanoide Kreaturen, welche unverkennbar Spinnen als evolutive Vorfahren haben. Ihre Durchschnittsgröße beträgt etwa 160 cm.

Sie besitzen zwar acht Gliedmaßen, von denen ein Paar allerdings bis zur Unkenntlichkeit verkümmert ist. Ansonsten sind sie bipedal. Sie haben die Fähigkeit aus ihrem Unterleib einen klebrigen Faden abzusondern und formen daraus einen Großteil ihrer "Alltagsgegenstände" (Netze und Seile). Ihre 2 Armpaare enden in Scheren, weshalb es ihnen nur möglich ist, große Gegenstände zu handhaben. Mit Schlüsseln, Dolchen und ähnlichem können sie nichts anfangen.

Die Essgewohnheiten eines Arachnoiden sind bisweilen ekelhaft anzuschauen. Sie bedecken ihre Nahrung erst mit ihrem Speichel, um sie dann ein Weilchen später genüsslich zu schlürfen. Die Jagd- und Essgewohnheiten decken sich bis zu einem bestimmten denen der großen behaarten Jagdspinnen der vargarischen Dschungel.

Sie sind gewöhnlich Einzelgänger und nur eine geringe (bekannte) Population existiert in den Bergen der Inseln Sralors. Dort werden sie vom einfachen Volk gleichermaßen verehrt und gefürchtet. Es gilt als Symbol großen Unglücks, wenn ein Arachnoid in der Nähe einer menschlichen Siedlung gesichtet wird. Bisher ist nur vom Arachnoiden s`kR bekannt, daß er in Doria umherzieht (mit Riannah, der blinden Elfenmagierin, Silberflanke dem Mraudari und Poldini einem Minidrachen als Gefährten). Sein Außenskelett bietet ihm etwas Rüstungsschutz.

[Zum Seitenanfang](#)

2. Arboreas

Größe und Statur eines Menschen, jedoch mit blaßgrüner Haut und dunklem Haar, welches normalerweise kurz getragen wird. Die häufigsten Augenfarben sind grün und braun. Ihre Sinne sind gut entwickelt.

Dieses Volk ist in den Wäldern Dorias zu Hause. Es gibt kaum ein Volk, welches sich besser mit der Natur und der Fauna und Flora des Waldes auskennt als die Arboreas. Es gibt keine besseren Waldläufer und Scouts. Man sieht sie jedoch selten, selbst in den Wäldern, da sie die Kunst, sich anzuschleichen und zu verbergen wie kein anderes Volk beherrschen.

Ein Arboro widmet sein Leben seinem ‚Avatar‘, d.h. soviel wie ‚Der/Die, welche(r) mir Kraft gibt‘. Der Avatar ruft seinen Schützling meist in dessen Jugend, wo der junge Arboro erkennt, welcher Weg ihm bestimmt ist. Er ist fortan bestrebt sein Leben nach den Idealen seines Avatar zu richten. Typische Avatare sind bestimmte Bäume oder Tiere, z.B. die Eiche (starker Beschützer), die Eule (weise Jägerin), der Wolf (treuer Gefährte, starker Kämpfer) und sogar das Einhorn (Bewahrer der Natur, großer Heiler mit wildem Temperament – seltener und mächtiger Avatar)

Arboreas pflegen guten Kontakt zu anderen Waldbewohnern, doch Angehörige anderer Völker bekommen nur selten einen Arboro zu Gesicht. Es ist nicht bekannt, wie groß das Volk der Arboreas ist, doch man glaubt ihre Zahl ist gering. Fast alle Arboreas benutzen Magie, mit Prioritäten von 0 und 1. Die Priorität für körperliche Fertigkeiten liegt oft bei 2, selten 0.

[Zum Seitenanfang](#)

3. Aurelianer

Etwas größer als Menschen sind diese abenteuerlich anzuschauenden Vogelwesen. Ihr leichter Knochenbau macht sie mit 120 Pfund verhältnismäßig leicht. Der Kopf sieht aus wie eine Mischung aus einem Vogel und einem Menschen. Das Gefieder kann jede erdenkliche Farbe haben. Die Aurelianer besitzen an ihren Flügelspitzen Greifwerkzeuge. Die Lebensspanne eines Aurelius liegt bei geschätzten 200 Jahren und mehr. Sie besitzen äußerst scharfe Augen.

Es ist allgemein wenig bekannt über die Aurelianer. Sie leben sehr zurückgezogen und über ihren Lebensraum ist nichts bekannt. Gerüchten zufolge üben Aurelianer Einfluß auf die sralonischen Fürsten aus, so daß diese sich rechtzeitig vor einer drohenden wastranischen Invasion zusammenraufen. Auch sollen sie in den Bergen Saramaris Aurelianer gesehen worden sein. Sie sind scheu und zeigen sich nur selten anderen Völkern.

Von ihrer Kultur weiß man so gut wie nichts. Man sagt, die Aurelianer seien Zauberwesen, weshalb der Aberglaube um das Erscheinen eines Aurelius groß ist. Oft wird es als gutes Omen gedeutet. Tatsache ist, daß die Aurelianer Magie wirken. Die Psi-Priorität eines Aurelianers liegt in der Regel bei 1 oder 2. Aurelianer besitzen die Fähigkeit zu fliegen. Dies ist eine eigene körperliche Fertigkeit, die wie ‚Laufen‘ behandelt werden sollte und keine Verknüpfungen mit anderen Fertigkeiten aufweisen sollte.

[Zum Seitenanfang](#)

4. Dracos

Wie die Sidoni ein Echsenvolk – im Gegensatz zu diesen sind Dracos aber plumper, dafür stärker. Sie sind kleiner als Sidoni (ca. 1,60 m) und kräftiger von der Statue her. Ihr Gewicht beträgt um die 240 Pfund, die Farbe ihrer Echsenhaut reicht von grün bis braun. Oftmals haben sie hornige, dreieckige Platten auf dem Rücken. Nach Schätzungen leben sie knapp 50 Jahre, manchmal auch länger. Sie haben keine Ohrmuscheln und sind nicht behaart. Ihre Augen nehmen nur Bewegungen wahr, ihr Geruchssinn ist dafür gut entwickelt. Ihre Intelligenz wird im Vergleich zu einem Menschen als eher gering erachtet.

Die Dracos leben in den Sümpfen Brons. Einige Dracos, welche vom "Großen Alten" abstammen, haben einen ätzenden Speichel, den sie verspritzen können. Der "Große Alte" gilt bei ihnen als Vater der Schöpfung. Die Dracos, welche die angeblichen Nachkommen des "Großen Alten" sind bilden die herrschende Schicht ihrer Gesellschaft. Dracos tragen keinerlei Kleidung oder Rüstung, als Waffen benutzen sie Holzspeere, meist mit dem Gift der kleinen Sumpfkroete getränkt.

Nur wenige Dracos üben Magie aus, die Psi-Priorität dieser wenigen Individuen liegt selten höher als 1.

[Zum Seitenanfang](#)

5. Dragon Flyz

Eigentlich ein Menschengvolk. Die Dragon Flyz sind das einzige Menschengvolk, das den Luftraum erobert hat. Es existieren keine physiologischen Unterschiede zu normalen Menschen.

Die Dragon Flyz leben in einer Stadt, die auf einem gigantischen Ballon schwebt. Ihren Namen haben sie von ihren Flugsauriern weg, Flugsauriern, die auf Grund ihrer Größe und ihres Aussehens oft mit Taukanen verwechselt werden, obwohl sie zweifelsohne mit ihnen verwandt sind. Die Reiter dieser Tiere kennen und benutzen die Magie, oftmals in der Form magischer Gegenstände.

Magie und großes Wissen aus vergangenen Zeiten ermöglichten diesem Volk ihre fliegende Stadt zu errichten. Sie sind nicht aggressiv. Die Legende sagt, als vor 1000 Jahren die Horden der Dunkelheit Ihre Welt überrannten und völlig verwüsteten, sammelten sich die wenigen Überlebenden, um eine fliegende Stadt zu errichten, mit der sie eine neue Heimat suchen konnten. Mit den Jahren gewöhnten sie sich an ihr luftiges Exil. Heute betrachten sie die fliegende Stadt als ihre Heimat.

Die fliegende Stadt bewegt sich nur sehr langsam und in großer Höhe voran. Eine komplette

Umrundung der Welt dauert mehrere Jahre.

Die körperliche Fertigkeit ‚Flugsaurier Reiten‘ ist sollte über zwei Punkte mit Reiten verbunden sein.

[Zum Seitenanfang](#)

6. Elfen

Ein typischer Elf ist 1,90 m groß und wiegt 130 Pfund. Elfen haben eine eher spärliche Körperbehaarung, dafür wächst ihr Bart- und Haupthaar ziemlich luxuriös. Es ist im Grunde weiß, doch hat es die Eigenschaft, das Licht zu brechen. Daraus kann die unterschiedlichste Haarfarbe entstehen, welche bei jedem Elf einzigartig ist. Die Hautfarbe ist breit gestreut, von weiß und pink bis mitternachtschwarz, oftmals mit weiteren Schattierungen, wie z.B. Gold oder manchmal auch Grün. Ihre langen Ohren enden spitz. Sie können auch bei wenig Licht gut sehen.

Diese Rasse lebt normalerweise eher unter sich und vermeidet Kontakt zu vielen Völkern anderer Rassen, welche sie für barbarisch und zerstörerisch halten. Es sind Einzelgänger und wenn sie sich auch zu Städten zusammenschließen, gehört ihre Loyalität der Blutbande und sonst niemandem. Wenn sich Elfen zusammenschließen, hat jeder einen eigenen Grund dafür.

Elfen sind Wesen von großem Geschick und einer schier ungeheuerlichen Anmut. Viele sind meisterhafte Bogenschützen. Ihr natürliches Leben währt ungeheuer lang. Der Legende nach können sie ewig leben. Sie sind große Künstler, zauberhaft schön und ungemein charismatisch. Sie besitzen nur wenige eigene Städte, werden (wie die meisten Rassen) wegen ihrer Fremdartigkeit oft von den Menschen verfolgt. Ein Teil lebt zurückgezogen in den großen alten Wäldern Dorias. Diese werden auch ‚Grünelfen‘ genannt.

Ein Großteil der Elfen verschreibt sich der geistigen Künste und Magie ist ihnen irgendwie angeboren, so daß Elfen immer mindestens Priorität 1 auf Geistige Fertigkeiten und oft Priorität 1 oder 2 auf PSI - Fertigkeiten besitzen.

[Zum Seitenanfang](#)

7. Eli

Eli sind kleine, geflügelte Wesen. Sie sind im Durchschnitt 45 cm groß und wiegen 12 Pfund. Sie fliegen mittels eines doppelten Flügels, ähnlich einer Libelle, aus einer harten, schillernden Membran. Die Hautfarbe eines Eli zeigt das farbenfroheste Element in der Umgebung in der er lebt: eisblau in einem Schneekap, das Gelb und Orange von Wiesenblumen oder das glänzende Blau der Keramikdächer Vewbanes. Die Hautfarbe ändert sich nur, wenn ein Eli für zwei bis drei Monate am selben Ort lebt. Eli leben über 170 Jahre. Während dieser Zeit altern sie nicht.

Eli erzählen von einer Adelsklasse, die über sie herrscht. Ein Eli wird zwar dem direkten Befehl eines Edlen gehorchen, hier jedoch endet die Hierarchie. Ein Eli im Auftrag eines Edlen oder sogar der Königin kann keine Autorität auf andere ausüben. Die Eli sind draußen am glücklichsten, wo sie Schutz in oder unter allem suchen, was die Natur zu bieten hat und Elimagie komfortabel machen kann. Sie tolerieren Städte, empfinden sie jedoch als Zeitverschwendung.

Eli sind sehr lebhaft und flatterhaft. Ein Kurzschwert wird für sie zu einem Zweihänder. Es existieren einige wenige Elischmiede, die entsprechende Rüstungen und Waffen herstellen. Oft benutzen Eli mit Betäubungsgiften versehene Waffen und Geschosse.

Die maximale Stärke eines Elis sollte irgendwo zwischen 4 und 7 liegen. Elis sollten recht gewandt und im Kampf schwerer zu treffen sein. Normalgroße Waffen machen gegen einen Eli dafür größeren Schaden. Die Last gewöhnlicher (Aus-)Rüstung sollte durch 3 geteilt werden, um den Lastwert einer Eli-großen Ausrüstung zu ermitteln, die Preise dafür dürfen aber ruhig sogar steigen. Für Elis gibt es die körperliche Fertigkeit ‚Fliegen‘, die ähnlich wie ‚Laufen‘ behandelt werden sollte, aber ohne Verknüpfung zu anderen Fertigkeiten. Elis können etwa KON Minuten lang ununterbrochen fliegen. Ihre Fluggeschwindigkeit sollte erhöht, ihre Laufgeschwindigkeit entsprechend ihrem Größenverhältnis zum Menschen verringert werden.

[Zum Seitenanfang](#)

8. Ewoks

Ein Völkchen von ca. 1,00 bis 1,20 m großen behaarten Wesen. Man muß für einen Ewok knapp 90 Pfund an die Waage hängen. Ihr Fell ist für gewöhnlich braun bis steingrau, ihre Augen groß und rund. Sie sehen fast aus wie übergroße Teddybären.

Sie tragen keine Kleidung im herkömmlichen Sinne, schmücken sich aber oft mit einzelnen Kleidungsstücken, z.B. Hals- oder Kopftücher. Sie haben eine gute Nase. Ihre Waffe ist der Speer, allerdings sind ihnen auch Katapulte und ähnliches bekannt, um sich gegen große Gefahren zu verteidigen. Ewoks sind nicht aggressiv, allerdings ziemlich mißtrauisch Fremden gegenüber. Haben sie sich erst an jemanden gewöhnt, sind sie freundlich und hilfsbereit. Ewoks können einen enormen Einfallsreichtum entwickeln. Da sie im Wald leben, kennen sie sich dort auch bestens aus. Ihre Dörfer befinden sich an und in den Bäumen.

Ewoks haben ein abergläubisches Verhältnis zur Magie, meist existiert nur ein Stammeschamane und/oder Stammespriester, welche die Magie beherrschen. Die Angehörigen dieses Waldvolks gehören vielleicht nicht zu den Stärksten und Gewandesten aller Völker und Rassen, dafür sind sie couragiert wie keine Anderen.

[Zum Seitenanfang](#)

9. Frammae

Dieses Wesen scheint ganz und gar aus Stein zu bestehen und in der Tat werden Frammae aus Stein geboren. Sie sind um die 2,20 m groß und mit über 800 Pfund durchaus massig. Ihre steinerne Haut gibt ihnen eine natürliche Panzerung von 4 und ihre Färbung ist gewöhnlich schwarz oder grau. Einige Frammae aus hochgestellten Familien weisen Adern aus halbedlen Steinen, z.B. Turmalin, auf. Die Ohren sind mit einer dünnen Hautschicht überzogen.

Frammae sind ausgesprochen stark und widerstandsfähig allerdings träge in der Bewegung. Sie sind ziemlich langlebig und haben viiiiel Zeit. Ihre körperliche Reife erreichen sie am Ende ihres ersten Lebensjahrhunderts. Aber sie sind absolut zuverlässig. Sie können sich jahrzehntelang mit ihrem Lebensstein verschmelzen, anscheinend ohne auf ihre Umgebung zu achten, um sich dann in

Krisenzeiten wieder zu lösen. Dolche benutzen sie höchstens als Zahnstocher (für was anderes sind diese zu klein in ihren Händen) und können ein paar der für Menschen zweihändigen Waffen einhändig führen.

Frammae kennen keine Städte, doch halten Frammae eines Lebenssteins hin und wieder Rituale dort ab. Sie leben bevorzugt unter freiem Himmel und zu langer Aufenthalt z.B. in einer Zwergenstadt läßt sie in einen winterschlafähnlichen Zustand verfallen, bis sie wieder unter freiem Himmel getragen werden. Dort erwachen sie nach 2 - 5 Tagen.

[Zum Seitenanfang](#)

10. Gnome

Spitzohrige, kleine, etwa 1,2 m große Wesen mit einem Gewicht von geschätzten 70 Pfund. Sie werden zwischen 70 und 100 Jahren alt. Sie bilden mit den Zwergen und den Kendern ein Triumvirat der kleinen Rassen.

Viele vergessen dabei Qanuc oder Hobbits zu erwähnen, was wohl daran liegt, daß Angehörige dieser Rassen selten gesichtet werden. Gnome haben in der Regel normale Proportionen und wirken eher schwächling. Was diese Rasse aber auszeichnet ist ihr leidenschaftliches Erfindungsreichtum. Sie konstruieren und bauen alle (un-)möglichen und (un-)nützlichen Gerätschaften. Leider (zum Glück?) kommt es oft vor, daß ihre Erfindungen wieder auseinanderbrechen, gar explodieren oder andere schädlichen Nebenwirkungen haben. Ihre (einzige) Heimat ist der Nornenberg im äußersten Süden Tandrus. Sie haben auch einen ausgeprägten Nationalstolz.

[Zum Seitenanfang](#)

11. Halblinge/Hobbits

Kleiner als Zwerge oder Qanuc, oftmals unter einem Meter. Eigentlich kleine Menschen mit besonderen Eigenschaften. Auch ihre Lebensspanne liegt zwischen 70 und 100 Jahren. Ihr Gewicht liegt bei 90 Pfund und mehr.

Viele Hobbits haben eine intensive Fußbehaarung und laufen auch normalerweise barfüßig umher. Das Pfeifenrauchen ist eine Hobbitsitte. Hobbits lieben ausgedehnte Mahlzeiten und den Komfort. Sie leben im hügeligen SHIRE zwischen Ligor und Edun. Die Wohnungen sind in die Hügel hinein gegraben, runde Formen herrschen vor bei Türen, Fenstern und Raumaufteilung.

Es wird sich nicht viel um andere Rassen und Völker gekümmert im SHIRE, statt dessen kümmern sich die Hobbits um ihre eigenen Angelegenheiten. Nur wenige von ihnen haben das SHIRE je verlassen, um in DORIA umherzuziehen. Es existieren keine bewaffneten Einheiten im SHIRE, da die Hobbits glauben, ohne auskommen zu können.

Mit Magie haben Hobbits wenig am Hut, der Aberglaube ist oft stark. Sie sind hervorragende Kundschafter und wären auch gute Diebe, wenn letzteres ihrem Wesen entsprechen würde, da sie klein, leise und durchaus geschickt sind. Fast alle Hobbits können nicht schwimmen und wollen es auch nicht können. Sie sinnieren über jene Tage, als ihr Volk noch größer war und gedenken jener

,Helden' die groß genug sind, auf einem Kala reiten zu können.

[Zum Seitenanfang](#)

12. Kender

Sie sehen aus wie halbwüchsige, etwas pummelige Menschen mit fröhlichen, rosigen Gesichtern. Ihre Ohren enden spitz. Aber ihr schwerfälliges Aussehen täuscht. Sie sind um die 1,20 m groß und gute 90 Pfund schwer.

Kender sind äußerst geschickt und gute Diebe. Die Legende will, daß sie es schaffen, einem gepanzerten Ritter auf seinem Pferd den Sattel unterm Hintern wegzuklauen. Es sind keine Kämpfer und gehen einem Kampf lieber aus dem Weg. Manche Rassen finden ihre Fröhlichkeit ziemlich nervend und so mancher Held war schon dem Wahnsinn nahe, als er einen Kenda als Reisegefährten erdulden mußte.

Sie haben ein Talent dafür andere in Schwierigkeiten zu bringen und nehmen alles mit kindlicher Unbekümmertheit, bis sie ihr Leben bedroht sehen. Sie können sich nicht lange auf ein Thema konzentrieren, aber sobald sie eine fixe Idee haben, halten sie bis zum Ende daran fest. Sie erzählen abenteuerliche Geschichten darüber, wie sie eine verlorene Sache finden konnten, diese zurückbringen wollten und diese Sachen dann doch in ihrer Tasche landeten.

Kender sind überall dort anzutreffen, wo sich größere Siedlungen anderer Rassen befinden. Magie setzen Kender wenn überhaupt zum Zwecke ihrer diebischen Kunst oder eines schelmischen Streiches ein.

[Zum Seitenanfang](#)

13. Menschen

Etwa 1,70 m groß und 140 Pfund schwer. Die Hautfarbe rangiert von blassrosa bis hin zu ebenholzfarben. Ihre Körperbehaarung ist geringer entwickelt, als die der meisten anderen Rassen. Das Haupthaar sind normalerweise blond, braun, rot oder schwarz. Ihre durchschnittliche Lebenserwartung beträgt 70 Jahre. Individuen leben auch 100 Jahre und länger. Wer mehr über Menschen erfahren will, sollte in den Spiegel schauen oder ein Soziologiebuch lesen.

[Zum Seitenanfang](#)

14. Minidrachen

Knapp 2 m große, schuppige Echsenwesen. Ja, sie sind definitiv Verwandte der Taukane. Ansonsten ist kaum etwas über sie bekannt, da sie aus einem anderen Kontinent stammen. Poldini, welcher gerade Doria bereist, ist der einzige bekannte Vertreter dieser Rasse. Es heißt, selbst Thiwang Otternase habe erst eins dieser Wesen zu Gesicht bekommen – und es zierte NICHT seinen Zoo.

Poldini kann fliegen, ist magisch begabt und hat grüne Schuppen, welche ihm einen gewissen Schutz bieten. Desweiteren ist sein Atem rauchig und schweflig, es ist jedoch kein Fall bekannt, wo er Feuer spie. Zur Zeit reist er mit den beiden bekannten Helden Riannah Rotaug, einer

bekannten Elfenmagierin und Silberflanke, einem Mraudarikrieger zusammen.

[Zum Seitenanfang](#)

15. Minotauren

Etwa 1,8 m große Wesen mit menschenähnlichem Körper und einem Stierkopf. Der Kopf ist gehörnt, ihr Fell, welches ihren ganzen Körper bedeckt, hat rotbraune bis schwarze Färbungen.

Sie sind sehr stark, ausgezeichnet trainiert und in ganz Doria als schreckliche Kämpfer gefürchtet. Meist mit einem Lendenschurz bekleidet leben sie in einer Gemeinschaft, in der Kämpfen alles bedeutet. Ihre Lieblingswaffen sind der Dreizack und das Schwert. Sie leben auf zwei Inseln im Südwesten Dorias. Magie hat bei ihnen einen sehr geringen Stellenwert.

[Zum Seitenanfang](#)

16. Mraudaris

Wilde, ca. 1,70 m große Katzenmenschen mit einem Gewicht von ca. 120 Pfund. Die Fellfarben rangieren von weiß über grau bis hin zu braun, schwarz und rot, oft auch getigert. Ihre Katzaugen gestatten es ihnen auch bei schlechten Lichtverhältnissen taghell zu sehen.

Die Mraudaris sind ein Naturvolk aus den Dschungeln Vargaris und Brons. Selten sind sie mit mehr als einem Lendenschurz bekleidet. Speere sind ihre bevorzugte Waffe, Schamanen und Medizinleute üben Magie aus. Jeder Stamm wird von einem Häuptling beherrscht, welcher oft der stärkste Mraudari des Stammes ist. Auch hier ist es selten, daß Angehörige dieser Rasse in andere Teile Dorias reisen. Wenn sie allerdings mit Wuufs zusammenstoßen, kommt es fast immer zum tödlichen Kampf.

Mraudaris sind clever und gerissen, sie spielen mit ihren Gegnern. Ihr beliebtester Zeitvertreib ist die Jagd. Sie sind eher gewandt als stark und durchaus charismatisch. Meist sind die körperlichen und geistigen Prioritäten höher gelegt als die Waffen- und die Psi-Priorität.

[Zum Seitenanfang](#)

17. Niskies

Im Schnitt ein wenig kleiner als Elfen, ausgesprochen schlank und langgliedrig. Die Sinne der Niskies sind hervorragend ausgebildet.

Die Niskies sind das Volk des "Seefahrers", ihre Leidenschaft ist die Seefahrt. Auf den meisten größeren Schiffen ist ein Niskie geheuert, der mit der ihm eigenen Magie Seeungeheuer besänftigt, die See beruhigt und das Schiff manchmal blind durch Gefahren steuert. Die Sicherheit des Schiffs geht den Niskies über alles, die See liegt ihnen im Blut.

Im Schatten einiger großer Hafenstädte liegen Niskiestede. Ihre Bewohner sind ziemlich langlebig, sind sie doch mit den Elfen verwandt. 500 Jahre beträgt ihre geschätzte Lebensspanne, wenn nicht sogar länger. Normalerweise liegen die geistigen und magischen Prioritäten bei Niskies höher als ihre körperliche, ganz zu schweigen von der Waffenpriorität.

18. Orks

Orks sind kräftig gebaut, durchschnittlich 1,90 m groß und über 200 Pfund schwer. Ihre großen unteren Fänge ragen über die Oberlippe und ihre Körperbehaarung ist struppig, fast immer schwarz oder grau gefärbt. Einige Orks erscheinen fast kahl und ihr Haupthaar wächst eher spärlich, aber von der Dicke eines dünnen Drahtes. Die Hautfarbe reicht von olivgrün über beige und rosig-weiß bis hin zu ebenholzfarben. Die Ohren sind spitz und knapp ein Viertel dieses Volkes weist lange Ohren auf. Ihr Durchschnittsalter beträgt 40 Jahre, wobei einige Orks auch über 60 Jahre und älter werden.

Orks sind Nomaden. In Stämmen organisiert ziehen sie durch die Steppen und Öden Dorias. Es sind gefürchtete Reiter. Viele Fürsten greifen gerne auf Orksöldner zurück. Von Orks hergestellte Waffen und Rüstungen sind eher zweckmäßig als kunstvoll, jedoch äußerst stabil. Es gibt nur wenige Autoritäten in den Orkstämmen, normalerweise sind dies der Häuptling und der Schamane. Männer halten alle Positionen in den Stämmen, Frauen werden als Besitz angesehen. Einzig die "Weise Frau" hat eine Sonderstellung.

[Zum Seitenanfang](#)

19. Qanuc

Die kleinen Verwandten der Trolle. Ihre Körpergröße liegt bei etwa 1,10 m, ihr Gewicht bei 100 Pfund. Die Haut ist nicht verhornt, ihre Farbe eher blaß und rosig.

Qanuc sind Kälte gewöhnt und damit anfällig für Hitzeangriffe. Sie haben tapfere Krieger und sind recht wendig. Als Reittiere benutzen sie Widder. An der Spitze der Qanuc stehen der Hirte und die Jägerin. Der "Singende Mann" (oder Frau) ist das geistliche Oberhaupt. Qanuc bewohnen die hohen Berge in Dorias Norden. Die bevorzugte Qanucwaffe ist der Speer, da es in ihren Bergen viele Tiere gibt, die um einiges größer sind als die Qanuc. Magie ist anerkannt und wird respektiert, solange die Weisen sie anwenden. Ansonsten wird sie gefürchtet.

Qanuc pflegen meist freundschaftliche Beziehungen zu den Elfen, Trollen, Frammae und Zwergen, die in ihrer Nähe leben. Auch anderen Rassen begegnen sie eher freundlich, aber immer mit einem gesunden Maß an Mißtrauen. Wenn man sich nicht gerade in den Bergen Nord-Dorias befindet, wird man wahrscheinlich nie auf einen Qanuc treffen.

[Zum Seitenanfang](#)

20. Sidoni

Die Sidoni sind Echsenwesen mit einem Hang für das Dramatische. Im Schnitt sind sie 1,80 groß, ihr Schwanz ist insgesamt auch noch mal so lang. Sie wiegen 180 Pfund, von denen knapp 40 auf den Schwanz fallen. Die Hautfarbe rangiert von dunkelgrün über grün-gelb zu grün-blau, mit wasserblauen und sogar sonnenuntergangsroten Varianten. Sidoni haben blumenkohlförmige Ohren. Mit knapp 10 erreichen sie ihre physische Reife und leben oft 80 Jahre oder länger.

Sidoni haben ein Talent fürs Geschichten erzählen, was einen an der Story über einen 181-jährigen Sidoni zweifeln läßt. Eine Piratenföderation ist das Staatenähnlichste Gebilde, welches die Sidoni für sich selbst schufen. Frauen führen die Gesellschaft, die in weiten Teilen matriarchalisch ist. Sidoni lieben es zu schwimmen und sich im Wasser zu tummeln, und sie werden nervös und irritiert wenn sie dies nicht mindestens einmal die Woche tun können.

Sie halten die Mitglieder der anderen Rassen für öde und langweilig. Im Gegenzug werden sie von anderen als protzig und irgendwie frivol angesehen. Geschick und Charme in ihre herausragenden Eigenschaften, körperlich und geistig sind sie fit. Magie ist ihnen nicht unbekannt, wobei sie die Wege studierter Magiere als langweilig empfinden.

[Zum Seitenanfang](#)

21. Trolle

Trolle werden über 2,60 m groß, ihr Gewicht schlägt mit 450 Pfund zu Buche. Die Hautfarbe reicht von oliv bis mahagonibraun. Trollhaut ist sehr rauh, verstärkt durch Ablagerungen von TROLTHELIA, einer Substanz die dem Horn des Rhinoceroses ähnlich ist. Dies gibt ihnen einen natürlichen Rüstungsbonus von 1. Bis auf den Rumpf ist die Körperbehaarung spärlich, das Kopfhaar wächst dicker und länger als menschliches Haar. Bei einer leichten Mehrheit der Trolle ragen die unteren Fänge aus dem Mund heraus. Die Nase ist breiter als beim Menschen. Trolle leben 50 Jahre, einige sogar über 70 Jahre.

Wegen ihrer Größe und ihrer Stärke sind Trolle weithin gefürchtet. Ihre Loyalität gehört der Familie oder dem Clan. In Bezug auf Waffen gilt hier das gleiche wie bei den Frammae. Mehrere Clans können sich zu einer Trollmeute zusammenschließen, was allerdings selten geschieht. Normalerweise bekriegen sich die Clans gegenseitig. Sie leben in Höhlen, Eisgrotten oder ähnlichen Behausungen. Man weiß, daß sie auch in der Nähe von Frammae campieren, die mit ihrem Lebensstein verschmolzen sind. Sie empfinden die Gegenwart von Frammae beruhigend und tiefgründig.

[Zum Seitenanfang](#)

22. Wandler

Auch Gestaltwandler genannt. Es sind normale Angehörige verschiedenster Rassen und Völker mit der ihnen angeborenen Fähigkeit, sich in ein bestimmtes Tier zu wandeln (z.B. Wolf oder Adler). Ihre Leben wärt oft länger als das der "normalen" Angehörigen ihrer jeweiligen Rasse. Als Humanoide weisen sie Körpermerkmale auf, die auf ihr Tier hindeuten (z.B. zusammengewachsene Augenbrauen oder scharfgeschnittene Gesichtszüge). In dieser Form sind sie körperlich nur unterdurchschnittlich entwickelt. Die Tierform dagegen präsentiert sich als überdurchschnittliches Exemplar.

Ihre natürliche Gabe macht die Wandler empfänglich für Magie, wovon sie reichlich Gebrauch machen.

Wandler leben, wo andere auch leben. Manchmal stehen Wandler als Kundschafter in den Diensten von Fürsten und anderen Herrschern.

23. Wuufs

Im Schnitt 1,80 m große und 180 Pfund schwere Wolfsmenschen. Ihr Fell hat normalerweise weiße bis dunkelgraue Färbungen. Geruchssinn und Hörvermögen sind ausgezeichnet, die Sehkraft ausreichend. Wuufs verfügen über Fangzähne.

Wuufs leben in Rudeln in den kühlen und mediterranen Wäldern Dorias. Ihre Sitten sind rau und für Außenstehende scheinen sie brutal. Sie unterwerfen sich körperlich hartem Training. Rituelle Kämpfe mit Todesfolge sind nichts ungewöhnliches. Ein Rat der einflußreichsten Wuufs mit einem gewählten Führer herrscht über sie. Wuufs sind gefürchtete Kämpfer, die ohne Gnade jedoch mit einem gewissen Ehrenkodex gegen ihre Gegner vorgehen. Diesen Kodex achten sie über alles. Sie benutzen hauptsächlich Klingenwaffen, Bögen und Armbrüste aus Witchwood, dessen Geheimnis sie den Elfen entrissen. Sie schätzen Metallklingen hoch, doch können sie diese nicht selbst herstellen.

Magie wird von Wuufs sehr selten benutzt und fast nie im Kampf, da sie dies als unehrenhaft ansehen.

[Zum Seitenanfang](#)

24. Zwerge

Zwerge sind stabil gebaut, mit einer Durchschnittsgröße von 1,20 m und einem Gewicht von 150 Pfund. Ihre Hautfärbung reicht vom rosigen weiß bis zum dunklen ebenholz. Angebliche weitere Hautfärbungen sind auf rituelle Tatoos zurückzuführen. Zwergenhaar wächst schnell und viel, besonders das Kopfhaar. Zwerge haben ein breites Kreuz, sind zäh und ziemlich stark für ihre Größe, allerdings sind sie schlechte Läufer, da ihre Beine für ihren Körper verhältnismäßig kurz sind. Zwergenohren enden in einer leichten Spitze, weniger betont als bei den Elfen. Zwerge leben ungefähr 100 Jahre, obwohl einige Individuen 150 Jahre und länger lebten.

Zwerge organisieren sich Nationen, ihre erste Loyalität gilt aber der Familie und dem Stamm. Sie sind aggressiv und dickköpfig. Die Zwerge selbst geben zu, daß ihrer Rasse manchmal an sozialem Fingerspitzengefühl fehlt. Sie leben am liebsten Untertage oder zumindest auf der Erdoberfläche, da sie ansonsten eine Heimweh entwickeln. Sie weigern sich generell zu Reiten und hassen es über See zu reisen, besonders, wenn das Land außer Sicht ist. Die Bergbaukunst der Zwerge ist weithin bekannt und ihre Vorliebe für Gold berüchtigt. Zwergenschmiede bearbeiten Metalle mit hohem Geschick und ihre Klingen sind für ihre Qualität berühmt.

Der Jähzorn ist eine ebenso legendäre wie gefürchtete Eigenschaft der Zwerge, grade wie ihre Trinkfestigkeit. Die bevorzugte Waffe der Zwerge ist die Axt. Oft werden Zwergen als Minenarbeiter versklavt. Zwerge sind magieunbegabt, jedoch soll es auch unter den Zwergen Individuen geben, die Magie einsetzen.

[Zum Seitenanfang](#)

[Zurück zur Downloadseite](#)

Zuletzt bearbeitet am 14.02.2000 11:00 von [MaD](#) <http://www.MaDMAik.de>