

# Die neuen Rassen

## *Kurzübersicht (Geschichtlich)*

Die ersten Menschen von Kajin kamen mit den Elfen und den anderen Rassen Ganthors nach Kajin, auf der Flucht vor dem großen Meteoriteneinschlag. Die Schiffe wurden bei der Landung durch den ewigen Wirbelsturm um die Inseln in alle Richtungen verteilt und strandeten an den Küsten Kajins ohne von anderen Überlebenden zu wissen. Wo Elfen und Zwerge gestrandet waren wurden oft kleine Dörfer, die langsam zu Städten heran wuchsen, gegründet. Die Elfen und Zwerge wurden oft wegen ihres großen Wissens zu Anführern bestimmt. Andere Schiffbrüchige, vor allem die gestrandeten Orks, Goblins und Oger, aber auch viele Menschen fingen an, ein wildes nomadisches Leben zu führen. Die umherziehenden Barbarenvölker findet man noch heute in den weiten Ebenen Kajins. Mit der Zeit schafften es diejenigen, die die harten Anfangsjahre überlebt hatten, sich mit andern Städten oder Stämmen in Verbindung zu setzen. In manchen Gegenden wurden Kriege mit den Nachbarn geführt, da Rohstoffe knapp waren. Oft wurden Bündnisse geschlossen, Straßen gebaut und Verträge geschlossen. So entstanden im Laufe der Jahrhunderte die Fürstentümer und Königreiche, die wir heute in Kajin vorfinden.

## *Lebensraum*

Kajin ist ein Inselreich mit ca. 300 Inseln verschiedener Größe. Die Hauptinsel, die ebenfalls Kajin genannt wird liegt im Zentrum der Inselgruppe, um die ein ewig tobender Wirbelsturm wütet. Die Inseln befinden sich im „Auge des Sturms“ und erstrecken sich über ein Gebiet von 700 Quadratmeilen.

Die einzigartigen klimatischen Bedingungen Kajins sorgen dafür, dass das Inselreich in zwei Klimazonen unterteilt werden kann. Südlich des großen Schildwallgebirges der Hauptinsel Kajin herrscht ein mediterranes bis subtropisches Klima. Nördlich des großen Schildwalls und im Bereich der nördlichen Inseln ist das Klima wesentlich kälter. Der Sommer ist im Süden oft tropisch heiß, im Norden angenehm warm. Die Winter im Norden sind im Gegensatz zum Süden, wo es oft tagelang regnet, recht kalt und schneereich. Frühling und Winter sind in beiden Zonen relativ regenreich im Süden aber viel wärmer. Eine Ausnahme bilden jene Inseln, die sich unmittelbar am Rand des Wirbelsturms befinden. Aufgrund des immerwährenden starken Windes sind diese Inseln komplett unfruchtbare Eiswüsten im Norden bzw. Felswüsten im Süden. Diese wunderlichen Inseln wurden jedoch noch nie richtig erforscht oder kartografiert, weshalb sich viele Mythen und Legenden um diese ranken. Einige Seeleute wollen in der Nähe dieser Inseln sogar schon Drachen gesehen haben.

Aufgrund der klimatischen Bedingungen werden im Norden vor allem Getreide und Gemüse angebaut, im Süden jedoch Baumwolle, Reis, exotische Früchte und Gewürze, sowie Zuckerrohr. Während im Süden der Hauptinsel noch mediterrane Früchte und Wein angebaut werden, findet man, je weiter man nach Süden kommt immer exotischere Pflanzen vor. Die wenigen Gebirgszüge des Inselreiches sind reich an Erz, das hoher Qualität ist. Viele Inseln waren lange Zeit unbewohnt, da es zu wenige Rohstoffe gab, um eine Kultur aufzubauen. Die meisten dieser kleinen Inseln werden heute von den alten Rassen oder Barbaren bewohnt.

### *Politik*

Die meisten Staatenkonstrukte der Inseln sind lose Zusammenschlüsse von Fürsten die über eine oder mehrere Inseln herrschen. Einzig die Hauptinsel Kajin ist groß genug, um für mehrere Staaten und Fürstentümer genug Platz zu bieten. Viele der Fürstentümer wurden durch Handel sehr reich und mächtig. Deshalb liegt den reichen Handelsherren und Fürsten viel daran, dass der Friede zwischen den Inselstaaten gewahrt bleibt. Piraten und kleine Fürsten mit Machtambitionen gefährden jedoch oft den Frieden und die Stabilität.

Ein nicht unbeträchtlicher Machtfaktor sind die alten Rassen Kajins. Vor allem die Heere der Zentauren, die durch die Wälder und Ebenen Kajins streifen, wollen viele der Fürsten nicht zum Feind haben. Deshalb haben einige der Machthaber Kajins, insbesondere auf der Hauptinsel Verträge mit den alten Rassen ausgehandelt, die es allen Rassen ermöglichen, in relativem Frieden miteinander zu leben. Es gibt jedoch ebenso viele Fürsten, die ein Zusammenleben mit den Ureinwohnern kategorisch ablehnen, da sie „ihr“ Land nicht mit anderen teilen wollen. Das Fürstentum Illia auf Kajin vertrieb beispielsweise alle Ureinwohner in einem langen Krieg, nachdem fast der gesamte Wald zum Bau einer Kriegs- und Handelsflotte abgeholzt worden war. Als die Ureinwohner sahen, wie ihre Lebensgrundlage durch die Menschen und Elfen zerstört wurde, wagten sie einen Aufstand, der einen 3 Jahre währenden Krieg zur Folge hatte, den die alten Rassen verloren. Seit diesem Tage wurde kein Ureinwohner mehr in Illia gesehen.

## Die Menschen

### *Aussehen*

Die Menschen von Kajin unterscheiden sich äußerlich von ihren Ahnen auf Ganthor. Die Gesichtszüge sind von schmalen hochgestellten Augen und hohen Wangenknochen geprägt. Die meisten Menschen haben eine dunkle Haarfarbe, blondes oder gar rotes Haar findet man sehr selten auf manchen Nordinseln. Die meisten menschlichen Bewohner Kajins sind etwas kleiner als die Bewohner Ganthors, im Schnitt werden sie 1,70 groß.

### *Lebensweise und Kultur*

Die Menschen Kajins leben meistens in Familien zusammen, die aus Großeltern, Eltern und Kindern bestehen. Die Großeltern werden in hohen Ehren gehalten, diese bestimmen auch die Regeln für das Zusammenleben und vertreten die Familie nach außen. Über Geld und die alltäglichen Dinge entscheiden allerdings die Eltern.

Das typische Haus in Kajin ist meist einige Generationen alt und wird ständig von der Familie umgebaut oder erneuert. Das Haus besteht in der Regel aus viel Holz und wenigen Steinen, die Holzdächer sind meist weit geschwungen. Die Bauweise wirkt sehr filigran. Je nach Region ist die Bauweise der Häuser an die klimatischen Bedingungen angepasst: Im Süden bestehen die Häuser aus Bambusholz und einem Steinfundament, im Norden findet man oft Häuser mit Steinwänden und einem Gerüst aus Hartholz. Im Innern der Häuser ist die Feuerstelle und somit der Gemeinschaftsraum immer das Zentrum des Hauses. Dieser Raum liegt in der Regel etwas tiefer als die übrigen Räume. Alle Räume werden durch dünne Holz oder Papierwände getrennt. Als Möbel benutzen die Menschen und Elfen gewöhnliche Schränke, Regale und Tische, Stühle kennen sie jedoch nicht.

Das äußere der Häuser ist meist mit schönen Schnitzereien verziert, die über Generationen entstanden sind.

Die meisten der Menschen auf Kajin sind Bauern oder Handwerker, die Oberschicht bilden Adlige, Magier und reiche Händler. Selbst für den einfachsten Bauern ist die Ehre der Familie das wichtigste überhaupt. Fällt ein Familienmitglied in Unnade, muss es die Schuld sühnen und die Ehre der Familie wieder herstellen. Kann dies nicht in einer absehbaren Zeit vollbracht werden, wird das Familienmitglied solange aus der Familiengemeinschaft verbannt, bis die Schuld gesühnt ist. Wegen des großen Ehrgefühls führen manche Adelsfamilien schon seit Jahrhunderten blutige Fehden, obwohl eine Ehrverletzung oder ähnliches oft schon so lange zurückliegt, dass die Familienmitglieder nicht mehr wissen, wieso sie ihre Feinde so erbittert bekämpfen.

### *Kleidung und Waffen*

Die Tracht der gewöhnlichen Leuten besteht meist aus weiten Stoffhosen, einem luftigen Hemd oder einer Weste. Frauen tragen neben Hosen oft auch Röcke oder Kleider. Das verbreitetste Schuhwerk ist eine Sohle aus Holz, das mit Hanf oder Leinengewebe, ähnlich wie bei Sandalen an den Füßen befestigt wird. Reiche Menschen ahmen die elfische Oberklasse nach und tragen neben Hosen, prachtvoll bestickte Kimonos. Schmuck ist bei den Menschen Kajins sehr beliebt: Jeder Mensch trägt ein kleines bronzenes, silbernes oder gar goldenes Schmuckstück, mit Familieninsignien oder den Symbolen der Schutzgötter, meist Mernat, Alinatha oder Bantiala. Diese Schmuckstücke sind oft schon Generationen alt und von hoher Kunstfertigkeit.

Waffen:

Katana (einhändig)

Leicht gekrümmtes Schwert mit einer kunstfertig hergestellten Klinge. Runde Parierstange, reich verzierter Griff. Oft Hauptwaffe von Rittern und Kriegen.

Katana	KK-14	3,8 Kg	70cm	1 W6+5
--------	-------	--------	------	--------

Dai Katana (ab KK16 einhändig, sonst zweihändig)

Große Version der Katana. Kann von starken Kämpfern einhändig genutzt werden.

Runde Parierstange, oft von Infanteriekämpfern genutzt.

Dai Katana	KK-14	5,2 Kg	95cm	2	2W6+3
------------	-------	--------	------	---	-------

(einhändig kein KK+)

Wakizsashi

Leichtes Kurzsword, kleiner „Bruder“ der Katana. Wird von Kriegen oft als Zweitwaffe benutzt.

Wakizsashi	KK-14	2,8 Kg	60cm	1 W6+3
------------	-------	--------	------	--------

Sai

Schwere, lange Dolche, die oft paarweise benutzt werden. Meist große, nach oben gebogene Parierstangen.

Sai	KK-16	2 Kg	40cm	1 W4+3
-----	-------	------	------	--------

## Shuriken

Wurfsterne aus leichtem Metall, mit scharfen Kanten. Begrenzte Reichweite, beliebte Zweitwaffe von Meuchlern und Dieben.

Shuriken                      KK -17                      0,4 Kg                      1W4+1

*Besoderheit:* Ab einem Fertigkeitswert von 8 können 2 Wurfsterne pro Handlung geworfen werden.

## *Klassenkombinationen*

- Dieb
- Gaukler
- Kämpfer:    a) Krieger  
                  b) Templer  
                  c) Söldner  
                  d) Waldläufer
- Magier:      a) chaotischer Magier  
                  b) Druide  
                  c) Hexer  
                  d) Lebensmagier  
                  f) Todesmagier

## Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Hexer
- Dieb-Lebensmagier
- Dieb-Söldner
- Dieb-Todesmagier
- Hexer-Krieger
- Hexer-Söldner
- Hexer-Waldläufer
- Krieger-Lebensmagier
- Krieger-Todesmagier
- Lebensmagier-Waldläufer
- Söldner-Todesmagier

Bevorzugte Götter: Ignatus, Bantiala, Beorn, Jedek

# Die Elfen

## *Aussehen*

Elfen sind großgewachsene, schlanke, fast zerbrechlich wirkende Wesen. Die Hautfarbe ist meist hell, die Haarfarbe variiert von silberweiß bis zum tiefsten Nachtschwarz. Auffällig sind die großen Mandelaugen und die spitzen Ohren der Elfen.

## *Lebensweise und Kultur*

Mit den Elfen von Ganthor haben die Elfen Kajins außer ihrem Aussehen nicht mehr viel gemeinsam. In den Jahren der Besiedlung Kajins wurden die Elfen, wegen ihrer Langlebigkeit und ihrer großen Weisheit zu den Anführern der Siedlungen bestimmt. Als die Siedlungen zu Städten wuchsen und Jahrhunderte vergangen waren, regierte meist immer noch der selbe Anführer. Auf diese Weise bildete sich die Aristokratie die bis heute fast ausnahmslos aus Elfen besteht. Auf Kajin wird Elfen grundsätzlich großer Respekt entgegengebracht, da sie eigentlich immer einen hohen gesellschaftlichen Rang bekleiden. Viele alte Elfen sind unglaublich reich oder mächtig, da sie im Laufe der Jahrhunderte als Händler oder Magier, ihren Reichtum oder ihre Macht ungestört mehren konnten. Die Elfen haben im Laufe der Zeit ihre Machtposition ausgebaut: So wurden zum Beispiel geheime Orden gegründet, die für die großen Elfenfürsten Kajins spionieren oder unliebsame Gegenspieler aus dem Weg räumen.

Die Elfen Kajins haben einen Teil ihres ursprünglichen Wesens verloren und sind den Menschen ähnlicher geworden. Sie entwickelten mit den Menschen zusammen eine Lebensweise, die der der Menschen Ganthors stark ähnelt. Im Gegensatz zu den Elfen Ganthors, die sich nach dem Meteoriteneinschlag hinter dem magischen Elfenwall verbargen und ein Leben im Einklang mit der Natur führten, sind die Elfen Kajins weltoffen und direkt am gesellschaftlichen Geschehen beteiligt. Dies hat auch zur Folge, dass ein Elfenmagier Todesmagie wirken kann, oder ein Elfenkrieger mit Kettenhemd und Metallwaffen kämpft. Die mentale Verbindung mit den Kräften der Natur und der Welt an sich haben die meisten Elfen verloren, die wenigen, die die traditionellen Wege der Elfen noch ehren und respektieren, leben meist zurückgezogen in kleinen Gruppen, meistens weitab der Zivilisation. Oft sind diese Elfen Druiden oder Waldläufer.

Wird ein Elf mit 20 Jahren volljährig, wird ihm das Erkennungszeichen seiner Familie ins Gesicht tätowiert. Das Zeichen ist eine alte elfische Rune, die mit einem Schriftzeichen den Familiennamen beschreibt. Die Tätowierung ist magischer Natur, das heißt, dass sie nie entfernt werden kann, es sei denn der Elf wird aus seiner Familie verstoßen. Außerdem ist das Familienzeichen immer auf der astralen Ebene sichtbar.

## *Kleidung und Waffen*

Männliche und weibliche Elfen tragen meistens weite Hosen und einen Kimono, (Magier)Roben und prachtvolle Gewänder sind ebenfalls sehr verbreitet. In der Adelschicht wird aufwändig gearbeiteter Zwergenschmuck getragen, was von den Händlern und Großbürgern gerne nachgeahmt wird.

## *Waffen:*

### *Elfenschwert*

Eine sehr lange, dünne Klinge mit verziertem Griff und ohne Parierstange. Oft als Gehstock oder ähnliches getarnt.

Elfenschwert	KK-15	2,0 Kg	80cm	1 W6+4
--------------	-------	--------	------	--------

### Kettenball

Eine fast 2 Schritt lange Kette, an deren Ende eine faustgroße mit Spitzen versehene leichte Eisenkugel befestigt ist.

Kettenball	KK-14	5,0 Kg	180cm	1W6+4
------------	-------	--------	-------	-------

#### *Besonderheit:*

Kann erst ab GE 14 benutzt werden. Kann Angriff mit erhöhter Reichweite (1 Hexfeld) ausführen, dann allerdings nur 1 Attacke pro Aktion. Wird eine Aktion vor dem Angriff Schwung geholt verursacht die Waffe einmal 1W6+8 TP.

### Sichelschwert

Ähnelt einer Bauernsichel, die Klinge ist allerdings weniger gebogen. Die scharfe Klinge ist beidseitig geschliffen.

Sichelschwert	KK-15	3,0 Kg	80cm	1W8+2
---------------	-------	--------	------	-------

### Elfenbogen

Ein meisterlich gefertigter Bogen der trotz hoher Durchschlagskraft sehr leicht zu spannen ist. Wird nur von den traditionellen Elfen benutzt.

Elfenbogen	1,8 Kg	210cm	1 W6+6
------------	--------	-------	--------

#### *Besonderheiten im Spiel*

Die meisten Elfen haben ihre Verbundenheit zur Natur verloren, können aber dafür fast alle Klassen wählen. Sie können auch alle Arten von Rüstungen benutzen, ihre besonders geschärften Sinne sind aber nicht so ausgeprägt wie bei einem „normalen“ Elfen. Traditionelle Elfen besitzen alle Vor- und Nachteile wie die Elfen auf Ganthor.

#### *Klassenkombinationen (Stadtelfen)*

- Dieb **Achtung: Diebesklassen erhalten keinen Bonus auf das AI**

- Kämpfer:   a) Krieger  
              b) Templer  
              c) Söldner  
              d) Waldläufer

- Magier:     a) chaotischer Magier  
              b) Druide  
              c) Hexer  
              d) Lebensmagier  
              f) Todesmagier

#### Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Hexer
- Dieb-Lebensmagier
- Dieb-Söldner
- Dieb-Todesmagier
- Hexer-Krieger
- Hexer-Söldner
- Hexer-Waldläufer
- Krieger-Lebensmagier
- Krieger-Todesmagier

- Lebensmagier-Waldläufer
- Söldner-Todesmagier

Bevorzugte Götter: Phytis, Mernat, Ignatus, Jedek

## Die Zwerge

### *Aussehen*

Zwerge werden bis zu 1,55m groß und sind breit und stämmig gebaut. Männliche Zwerge tragen einen langen, über die Jahre gepflegten Bart. Die Haarfarbe der Zwerge reicht von rot über blond, zu schwarz. Ihre geringe Größe gleichen die Zwerge durch große Körperkraft und ihrem eisernen Willen aus.

### *Lebensweise und Kultur*

Zwerge sind sehr traditionell. Deshalb haben sich ihre Sitten und Gebräuche im Gegensatz zu denen der Zwerge Ganthors nicht sehr verändert. Ursprünglich traten relativ wenige Zwerge die Überfahrt nach Kajin an. Die Zwerge wurden in der Gründerzeit Kajins oft als Berater der elfischen Herrscher und Expeditionsleiter eingesetzt. Manche Zwerge haben heute noch das Amt eines Beraters an einem elfischen Hof inne, doch die meisten Zwerge leben heute in Eisenfels, dem Zwergenreich, im Herzen des großen Schildwallgebirges der Hauptinsel Kajins.

**Angrasch der Große**, erster Bergkönig des Zwergenreichs, rief vor ca. 1000 Jahren alle Zwerge auf, mit ihm in das große Gebirge zu ziehen, um einen eigenen Staat zu gründen, auf dass die Zwerge endlich ihre eigenen Herren wären. Dem Ruf folgten anfangs etwa zweihundert Zwerge, die die Hauptstadt Eisenfels aus dem Fels schlugen und somit den Grundstein des gleichnamigen Zwergenreichs legten. Mit der Zeit folgten viele Zwerge nach, da sich die Kunde des Zwergenreichs über alle Inseln Kajins wie ein Lauffeuer verbreitet hatte. Heute besteht das Zwergenreich aus drei Hauptbingen im großen Schildwall und zehn anderen Bingen in den Gebirgen der Hauptinsel. In den Städten und Bingen schürften die Zwerge nach Erz und verarbeiten dieses zu Waffen, Schmuck und Gebrauchsgegenständen. Die Qualität des Zwergenstahls und der Werke der Zwerge ist einzigartig, nur die Zentauren erreichen eine ähnliche Kunstfertigkeit beim Schmieden ihrer Rüstungen. Deshalb sind Produkte aus Zwergenhand sehr teuer und doch sehr begehrt. Die Zwerge stehen in dem Ruf auch unmögliches realisieren zu können, teils wegen ihrer Starrköpfigkeit, teils wegen ihrer Abenteuerlust und der Fähigkeit komplexe Probleme lösen zu können.

Neben den normalen Zwergen des Schildwallgebirges, gibt es noch einige Zwergensippen, die nicht in den Gebirgen, sondern auf den vielen Inseln Kajins leben. Diese so genannten „Hügelzwerge“, sind gute Handwerker, Bauern und Förster, ähnlich den Halblingen Ganthors. Im Bereich der Holzverarbeitung sind die Hügelzwerge wahre Meister. Die Gebirgswerge finden ihre exzentrischen Vettern mehr als merkwürdig, doch sind sie selbst oft die besten Kunden der Hügelzwerge, da gute Holzkonstruktionen, beim Tunnel- oder Festungsbau von äußerster Wichtigkeit sind. Magie ist selten bei den Zwergen, die wenigen Beherrscher des Feuers der Gebrigszwerge sind oft in den Bingen als Verwalter, Artefaktmagier oder Heiler beschäftigt. Die wenigen Druiden der Hügelzwerge sind meist auch die Ortsvorsteher und Beschützer der Siedlungen.

### *Kleidung und Waffen*

Die Zwerge tragen meist stabile lederne Kleidung und darüber oft eine Rüstung oder eine Lederschürze. Würdenträger tragen Roben und Umhänge. Die meisten Zwerge

besitzen selbst angefertigte prachtvolle Schmuckstücke, die sie jedoch nur zu besonderen Feierlichkeiten tragen.

Waffen:

Kriegshammer

Einhändige Wuchtwaße, mit der man zur Not auch grobe Arbeiten verrichten kann.

Kriegshammer	KK-15	7,0 Kg	80cm	3 W4+3
--------------	-------	--------	------	--------

Drachenzahn

Leichtes Kriegsbeil der Zwerge. Meist Zweitwaße der Krieger.

Drachenzahn	KK-14	6,0 Kg	80cm	1 W6+5
-------------	-------	--------	------	--------

Drachenflügel

Schwere, reichverzierte Kriegssaxt. Langsam, kann jedoch jede Rüstung durchschlagen. Kann erst ab KK 16 benutzt werden

Drachenflügel	KK-16	9,4 Kg	110cm	2 W8+5
---------------	-------	--------	-------	--------

Doppelarmbrust

Mittlere Armbrust, in die zwei Pfeile gleichzeitig eingelegt und auch gleichzeitig oder nacheinander abgefeuert werden können. Manche Armbrüste haben sogar ein kleines Magazin, um die Nachladezeit zu verkürzen.

Doppelarmbrust		10 Kg	100cm	2 W6+2
----------------	--	-------	-------	--------

*Klassenkombinationen (Gebirgszwerge)*

- Dieb

- Kämpfer:   a) Krieger  
                  b) Templer  
                  c) Söldner

- Magier:       chaotischer Magier

Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Söldner

Bevorzugte Götter: Brindosch, Gwygat, Beorn, Kazaar, Mernat

*Klassenkombinationen (Hügelzwerge)*

- Dieb

- Kämpfer:   a) Krieger  
                  b) Templer  
                  c) Söldner  
                  d) Waldläufer

- Magier:       Druide



Kombinationen:

- Dieb-Krieger
- Lebensmagier-Waldläufer

Bevorzugte Götter: Brindosch, Chindanna, Gwygat, Mernat

## Barbarenstämme

### *Lebensweise und Kultur*

Nicht alle Angehörigen der neuen Rassen leben „zivilisiert“ in Städten und Dörfern. Nach der Landung auf den Inseln, wählten besonders Orks, Goblins und Menschen einen nomadischen Lebensstil. Diese so genannten „Barbaren“ leben im Einklang mit der Natur von der Jagd und dem Sammeln von Früchten. Sie sind meistens mit den alten Rassen verbündet, es gibt sogar einige Stämme, die, sofern man sich als würdig erweist, Angehörige sowohl der alten als auch der neuen Rassen aufnehmen. Diese Lebensweise erregte bei den Mächtigen Kajins zunehmend Misstrauen, da die Barbaren weder Grenzen noch fremde Herrscher akzeptieren und jeden, der ihr Jagdgebiet als sein Eigen beansprucht, mehr oder weniger gewalttätig aus diesem vertreiben. Die Barbaren verteidigen ihre Gebiete, wie das Orkgebiet oder die Zentaurenebenen, Reisende werden aber meistens nicht behelligt, sofern sie bei den Stammesführern um Passiererlaubnis bitten oder Tribut leisten.

Die Barbaren leben meist in Zelten aus Tierhäuten, ihr Hab und Gut lässt sich auf dem Rücken einer Familie verteilen. Die Familien sind in Stämmen zusammengeschlossen, die von zwei Anführern geleitet werden: Dem Stammesältesten, der den Stamm nach Außen vertritt und sich um die weltlichen und spirituellen Angelegenheiten kümmert. Des weiteren gibt es den Kriegshäuptling, in der Regel der beste und erfahrenste Krieger des Stammes. Er ist der Anführer der Krieger und fällt im Falle eines Kampfes oder Krieges die Entscheidungen, die die Verteidigung des Stammes betreffen. Kriegshäuptling kann jeder werden, der den amtierenden Häuptling im Kampf besiegt, der Stammesälteste ist wie der Name schon sagt das Älteste Wesen des Stammes. Barbaren sehen keine Unterschiede zwischen Männern oder Frauen, jeder kann jeden Beruf im Stamm übernehmen. Die Freiheit der Frauen endet jedoch mit der Schwangerschaft: Sobald die Frau Mutter wird ist es ihre Pflicht, für die Kinder zu sorgen, bis sie erwachsen sind. Danach können sie wieder Aufgaben in der Stammesgesellschaft übernehmen.

Die Barbaren sind keineswegs primitiv, wie es viele sesshafte Völker denken: Die Nomaden haben die Jagd perfektioniert, die Viehzucht entwickelt und die Schmiedekunst entdeckt. Die Waffen und Gebrauchsgegenstände der Barbaren stehen oft denen der sesshaften Völker in nichts nach, auch wenn ihr Äußeres etwas roh erscheinen mag. Einige wenige Barbaren leben in Siedlungen, im Herzen ihrer Länder, wo auch Ackerbau betrieben wird. Die größte Siedlung des Barabrenvolkes ist die Festung Schwertspitze im Orkgebirge der Hauptinsel Kajins, in der ca. 500 Wesen zusammenleben. Man sagt, dass die Barbaren in dieser Festungsstadt einen mächtigen Gegenstand aufbewahren und mit allen Mitteln verteidigen. Genau bestätigen kann dies jedoch niemand, da nur Angehörige der Barbarenstämme in die Festung gelassen werden.

### *Kleidung und Waffen*

Die Kleidung der Barbaren ist einfach und stabil, meist aus Tierhäuten gefertigt. Hohe Persönlichkeiten tragen meistens mit fein gearbeiteten Pelzen verzierte

Umhänge. Schmuck besteht meist aus Halbedelsteinen, Metallschmuck besitzen nur die Mächtigsten, da Erz eine knappe Ware ist.

#### Waffen:

##### Kriegskeule

Beidhändige Keule aus Holz mit Metall verstärkt oder aus Obsidian.

Kriegskeule	KK-15	12,0 Kg	120cm	2 W8+3
-------------	-------	---------	-------	--------

##### Kriegsaxt

Mächtige Zweiblättrige Axt. Meist die Waffe eines Anführers oder großen Kriegers.

Kriegsaxt	KK-15	9,0 Kg	110cm	2W6+5
-----------	-------	--------	-------	-------

##### Kriegsschwert

Großer Zweihänder. Nur mächtige Kriegshäuptlinge tragen diese Waffen.

Kriegsschwert	KK-15	9,4 Kg	130cm	2 W8+5
---------------	-------	--------	-------	--------

##### Obsidiandolch

Kleiner aber scharfer Dolch aus Stein, den jeder Barbar besitzt.

Obsidiandolch	KK-14	1,2 Kg	30cm	1W4+3
---------------	-------	--------	------	-------

##### Wurfspeer

Jagdwanne der Barbaren. Die Spitze ist meist aus Obsidian.

Wurfspeer		3 Kg	110cm	1 W6+3
-----------	--	------	-------	--------

#### *Klassenkombinationen*

- Kämpfer: a) Krieger  
b) Söldner  
c) Waldläufer

- Magier: Druide

#### Kombinationen:

- Druide-Krieger
- Druide-Söldner
- Druide-Waldläufer

Bevorzugte Götter: Beorn, Yarrl

# Andere Rassen

Außer Menschen, Elfen und Zwergen waren auch Orks, Halbriesen und Goblins von Ganthor geflohen. Teilweise wurden diese von Elfen mitgenommen, die glaubten, dass Ganthor vor dem sicheren Untergang stehe und alle Rassen gerettet werden müssten. Einige Orks und Oger schafften es jedoch auch, geleitet von ihren Schamanen oder menschlichen Barbarenführern, Schiffe zu kapern und sich der eigentlichen Flotte anzuschließen. Als die Flotte verstreut wurde, schlossen sich die meist verfeindeten Rassen zusammen, um zu überleben. In den meisten Gebieten werden Orks, Halbriesen und Goblins akzeptiert, in anderen Ländern wird Angehörigen dieser Rassen tiefes Misstrauen entgegengebracht, was aber oft andere Gründe hat: So verrieten die Orks im Lande Ualdor, die Menschen, sodass sie den anrückenden Zentaurenheeren ausgeliefert waren. Seitdem sind die Orks aus diesem Lande verbannt und geächtet.

Orks, sowie Mischformen wie Halbelfen, Halborks oder Halbgoblins, werden in diesem Absatz nicht so ausführlich behandelt wie Menschen, Elfen und Zwerge, da sie keine eigene Kultur besitzen, sondern sich jeweils ihrer gesellschaftlichen Umgebung anpassen. Man kann sie also zu den sesshaften oder den Barbarenvölkern zählen.

## Die Halbelfen

Halbelfen sind meist Bastarde aus Affären adeliger Elfen mit menschlichen Frauen aus der Unter- oder Mittelschicht. Für diese Frauen sind solche Schwangerschaften durchaus von Vorteil, da die adeligen Väter, den Müttern oft einen Unterhalt zahlen, damit sie auf etwaige Thronfolgeansprüche verzichten. Halbelfen sind wegen ihrer Verbindung zum Adel oder den Großbürgern oft gesellschaftlich besser gestellt. Aufgrund ihres Charismas und ihrer Intelligenz sind sie oft Künstler aber auch Schurken oder Spione.

### *Klassenkombinationen*

- Dieb
- Gaukler
- Kämpfer:
  - a) Krieger
  - b) Templer
  - c) Söldner
  - d) Waldläufer
- Magier:
  - a) chaotischer Magier
  - b) Druide
  - c) Hexer
  - d) Lebensmagier
  - f) Todesmagier

### Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Hexer
- Dieb-Lebensmagier

- Dieb-Söldner
- Dieb-Todesmagier
- Hexer-Krieger
- Hexer-Söldner
- Hexer-Waldläufer
- Krieger-Lebensmagier
- Krieger-Todesmagier
- Lebensmagier-Waldläufer
- Söldner-Todesmagier

Bevorzugte Götter: Ignatus, Alinatha, Karoum, Veyth

### **Die Halborks**

Halborks zeichnen sich durch ihre Zähigkeit und große Stärke aus. Bei barbarischen Orkstämmen zählen sie jedoch als Bastarde und werden oft verstoßen. In Städten schätzt man die Halborks wegen ihres Mutes und ihrer Stärke. Außerdem ist ihre etwas niedrigere Intelligenz und die Bereitschaft Befehle zu befolgen, oft der Grund, dass man viele Halborks bei den Stadtwachen oder in den Söldnerheeren der Fürsten findet.

#### *Klassenkombinationen*

- Dieb
- Gaukler
- Kämpfer:
  - a) Krieger
  - b) Templer
  - c) Söldner
  - d) Waldläufer
- Magier:
  - a) chaotischer Magier
  - b) Druide
  - c) Hexer
  - d) Lebensmagier
  - f) Todesmagier

#### Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Hexer
- Dieb-Lebensmagier
- Dieb-Söldner
- Dieb-Todesmagier
- Hexer-Krieger
- Hexer-Söldner
- Hexer-Waldläufer
- Krieger-Lebensmagier
- Krieger-Todesmagier
- Lebensmagier-Waldläufer
- Söldner-Todesmagier

Bevorzugte Götter: Beorn, Karoum, Yarri, Kazzar

## Die Halbriesen

Halbriesen sind eigentlich eine eigene Rasse und gehen nicht etwa aus Verbindungen zwischen Riesen und Menschen hervor. Die Halbriesen sind nicht besonders schlau, ihre große Körperkraft macht dies aber wieder wett. Halbriesen verdienen ihren Lebensunterhalt oft mit schweren Arbeiten, mit der Wegelagerei oder als Leibwächter reicher Kaufleute. In den Barbarenländern werden Halbriesen hoch geachtet und sind manchmal sogar Anführer ganzer Barbarenstämme.

### *Klassenkombinationen*

- Dieb
- Kämpfer: a) Söldner
- Magier: a) chaotischer Magier

### Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Krieger
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Söldner

Bevorzugte Götter: Beorn, Kazaar

## Die Halbgoblins

Ursprünglich gab es nur sehr wenige Goblins oder Halbgoblins auf Kajin. Mit der Zeit vermehrte sich die schnelllebigen Völker auf ein mittleres Maß. Halbgoblins leben meist in Städten und arbeiten dort als Kanalarbeiter, Tagelöhner oder schlagen sich mit illegalen Aktivitäten durchs Leben. In der Wildnis leben die Halbgoblins wie auf Ganthor auch in umherstreifenden Sippen zusammen, die von der Jagd leben.

### *Klassenkombinationen*

- Dieb
- Gaukler
- Kämpfer: a) Templer  
b) Söldner  
c) Waldläufer
- Magier: a) chaotischer Magier  
b) Druide

### Kombinationen:

- chaotischer Magier-Dieb
- chaotischer Magier-Söldner
- Dieb-Krieger
- Dieb-Söldner

Bevorzugte Götter: Yarrl, Mernat, Veyth