

Die Ureinwohner Kajins

Das Land Kajin ist eine mittlere Insel mitten im nirgendwo, ca. 1000 Meilen vom Kontinent Ganthor entfernt.

Vor ca. 5000 Jahren kamen mehrere Dutzend Schiffe, bis an den Bug beladen mit den frühen Rassen von Ganthor auf die Inselgruppen in und um Kajin. Die dortigen Rassen akzeptierten meist die Fremdlinge, manche zeigten jedoch offen ihre Feindschaft gegen alles neue.

Nachfolgend werden die Rassen beschrieben, die schon vor den Ankunft der Ganthoraner auf Kajin lebten und immer noch leben.

Die Zentauren:

Von den Zentauren:

Ein Zentaur ist eine Chimäre zwischen einem Humanoiden Wesen und einem Pferd. Der Leib und Beine sind die eines Pferdes, von Bauch an aufwärts ragt ein Menschenkörper hervor. Ein Zentaur wird bis zu 3.50 Schritt lang, besitzt eine Rückenhöhe von bis zu 1.6 Schritt und eine Gesamthöhe von bis zu 2.6 Schritt. Er ist am ganzen Körper üppig behaart. Spitze Zähne und ebenso spitz zulaufende Ohren geben ihm ein fast dämonisches Aussehen. Durchschnittlich wird ein Zentaur 70 Jahre alt.

Zentauren sind ebenso gesellige Wesen, wie auch erbarmungslose Krieger, wenn es um die Verteidigung ihres Gebietes geht. Meist sind sie in Klans von bis zu 200 Wesen anzutreffen, die in weiten Ebenen umherstreifen bzw. sich in kleinen Wäldern sesshaft gemacht haben. Angeführt werden die einzelnen Klans von Häuptlingen, die sich durch ihre herausragende Stärke von den übrigen Abzeichnen. Nicht selten sind bei den Zentauren Naturmagier oder Schamanen anzutreffen, die ihren Klanherren zur Seite stehen. Bemerkenswert ist auch ihr Geschick im fertigen von Rüstungen und Waffen. Sie stehen damit den Zwergen in nichts nach, Rüstungen aus Holz und oder Leder sind sogar konkurrenzlos auf den Märkten in Kajin. Die Hauptsächliche Waffe einer Zentauren ist die Stangenwaffe, sei es ein bloßer Kampfspeer, ein Wurmspieß, oder die Gefürchtete Zentaurenaxt, eine überlange zweihändig geführte Kriessaxt. Sie schützen sich mit kunstvoll verzierten Lederpanzern, selten mit schwereren Ketten oder Plattenzeug. Als Fernkampfwaffe stellte sich der Wurfspeer heraus, der in den Händen eines Zentauren eine treffsichere Waffe abgibt. An der Flanke des Wesens sind meist bis zu 15 solcher Speere befestigt.

Sitten und Gebräuche:

Die Zentauren sind ein fröhliches Volk. Sie leben im Einklang mit der Natur, den Wald-, Luft- und Erdgöttern. Sie haben regen Kontakt zu den anderen Naturvölkern wie den Wichtel, den Satyrn oder den Feen. Feste nehmen einen großen Bestandteil im Leben eines Zentauren ein. Sie sind berühmt für ihren starken Honigmet, gutes Essen und ebenso gute Geschichten erzählt von den Magiern oder den Ältesten des Klans; auch die Gastfreundschaft ist unter den sesshaften Klans nicht abzuschlagen. Hautbemalungen, Tätowierungen und Flechtkünste nehmen bei ihnen ebenfalls einen hohen Stellenwert an.

Beziehungen:

Zentauren sind anpassungsfähig. Daher trifft man sie heute in fast jeder Gegend an. In Städten haben sie meist die Berufe der Rüst- oder Waffenschmiede inne, oder verdienen sich ihren Sold in den Wachmannschaften als Hauptmann eines eigenen Trupps oder als Späher. Bei den Menschen werden Zentauren wegen ihrer Unberechenbarkeit und auch wegen ihrer Trinkfreudigkeit argwöhnisch beäugt. Ein angetrunkener Zentaur kann einen Menschen mit Leichtigkeit Zertrampeln, oder ihm mit bloßen Händen das Rückrat brechen. Umgekehrt geht die Freundschaft mit einem „des Pferdevolks“ bis in den Tod. Elfen meiden von sich aus die Zentauren (manche sagen wegen des eher strengen Geruches, der von ihren Pferdeleibern kommt). Gegen Orks, Oger und Zwerge haben sie ein Neutrales Verhältnis, aber wehe denen, die den Göttern Schaden zufügen (Brandrodung, Holzschlag, Bergbau...).

Typische Zentauren:

- Sesshafte Sippen in kleinen Wäldern, oder Weiten Ebenen:
Krieger, Waldläufer, Druiden
- Umherziehende Klans:
Krieger
- Einzelgänger (meist ausgestoßene):
Schmiede, Waffenbauer, Söldner, Wegelagerer

Zentaurenkrieger:

RB: 24+2W6

AI: 10

AT: 14 PA: 12

TP: Tritt: 1 W6+ 3 (2X)

Kampfstab: 1 W6+ 2 (2X)

Zentaurenaxt: 3W6+ 5

Stoßspeer: 1W6+5

LE: 75

RS: Leder: 3

Zentaurenwaldläufer:

RB: 28+2W6

AI: 9

AT: 13 PA: 13

TP: Tritt: 1 W6+ 3 (2X)

Kampfstab: 1 W6+ 2 (2X)

Wurfspeer: 1W6+ 8 (TaW: 25)

Stoßspeer: 1W6+5

LE: 65

RS: Leder: 2

Das Aufbäumen zu einem Tritt dauert eine Handlung, allerdings wird der Gegner evt. zu Boden geworfen. Die Zentaurenaxt besitzt ein Hexfeld Reichweite. Man kann mit ihr in einer Aktion allerdings nur max. eine At und eine Pa ausführen. Mit dem Stoßspeer ist ein Sturmangriff möglich. Er richtet bei einem Gegner den dreifachen Schaden an.

Die Satyrn:

Von den Satyrn:

Ein Satyr ist eine Chimäre zwischen einem Ziegenbock und einem Humanoiden Wesen. Der Zweibeiner besitzt die Hinterläufe des Ziegenbockes, den Körper eines kräftigen Menschen und die Gesichtszüge eines Elfen. Auf seinem Haupt thronen Zwei Ziegenhörner, die rein äußerlich dem Satyr ein teuflisches Aussehen verleihen. Durchschnittlich wird ein Satyr 250 Jahre alt.

Von Satyrn ist wenig bekannt, das liegt vor allem daran, dass sie unheimlich scheue Wesen sind, die ihren Wald unter keinen Umständen verlassen würden. Tatsächlich scheinen sie mit dem Wald den sie bewohnen stark verbunden zu sein. Wenn irgendein Fremder ihren Wald betritt bekommen es die Satyrn mit und beobachten aus sicherer Entfernung die ungebetenen Gäste. Sie sind Kreaturen des Waldes und sprechen und verstehen jede Tierische Sprache. Allein der Klang der Stimme, oder der Klang eines Instrumentes kann einen Menschen in den Bann des Satyrn schlagen und ihn in sein Verderben locken. An dieser Stelle ist auch zu erwähnen, dass Satyrn auch wegen ihrer unglaublichen Potenz berühmt und berüchtigt sind. Ebenso wie bei den Zentauren lassen sie keine Möglichkeit zum feiern aus. Feiern bedeutet bei ihnen ein Spiel mit den Kreaturen des Waldes und nicht in erster Linie geselliges Beisammensein.

Sitten und Gebräuche:

Die Satyrn leben als Einzelgänger. Lediglich zur Paarung treffen sie sich ein bis zwei mal im Jahr. Ansonsten lebt ein Satyr mit den Tieren zusammen, die er am liebsten mag und erfreut sich an der Natur. Besondere Kulte, Götter oder Riten scheint diese Rasse nicht zu haben.

Beziehungen:

Eigentlich besitzt die Rasse der Satyrn überhaupt keine Beziehungen im positiven Sinne. Die Zentauren, Wichtel und Feen sind die einzigen, die sie auf Dauer mit sich in einem Wald dulden. Wird der Wald eines Satyr oder sogar er direkt angegriffen hat er seine bloßen Hände und seine Hörner um sich zu wehren. Allerdings kommt es dazu in den Seltensten Fällen, da sämtliche Tiere und auch Kreaturen des Waldes eine enge Freundschaft zu den Satyrn besitzen. Sie kommen, wenn nötig alle ihm zu Hilfe und kämpfen für ihn bis in den Tod.

Typische Satyrn:

- Sesshafter Satyr in einem kleinen Wald:
Waldläufer
- Umherziehender Satyr:
Waldläufer (sehr selten)

Satyr:

RB: 23+3W6

AI: 9

AT: 11 PA: 11

TP: Tritt: 1 W6+ 1

Hand: 1 W3 (2X)

Hörner: 2W6

LE: 35

RS: Haut: 1

Besondere Fähigkeit:

Herbeirufung von Naturkreaturen, Tiersprachen, Besänftigung, Erdwanderung, Alle Nichtkampfzauber der Natur bis zum 3. Grad.

Die Wichtel:

Von den Wichteln:

Tief in den Wäldern von Kajin leben die Wichtel. Ein Volk von kleinen humanoiden Wesen, kaum größer als einen halben Schritt. Sie leben in Großfamilien von meist mehr als 40 Personen in alten Bäumen, unter Felsen oder auch versteckt in den Baumwipfeln. Bis zu 50 Familien werden von einem Wichtelkönig regiert, der innerhalb des Waldes in einem prächtigen Schloss herrscht. Die Wichtel interessieren sich selten für die Probleme der anderen Rassen, und die Neugierigen unter den Wichteln werden mit grausamen Geschichten und Arbeiten abgehalten die Lande zu erkunden. Von allen Waldläufern sind es wohl die Wichtel, die sich am besten in ihrem Wald auskennen. Sie kennen jeden Schlupfwinkel, jede Besonderheit wie ihre Westentasche. Durchschnittlich wird ein Wichtel 130 Jahre alt. Da Wichtel ebenso wie Satyrn alle Tiersprachen beherrschen werden die Tiere des Waldes oft und gerne als Boten, Reisekutsche o.ä. benutzt. Die anderen Rassen wären wahrscheinlich überhaupt nicht auf die Wichtel aufmerksam geworden, gäbe es nicht eine herausragende Fähigkeit in diesem Volk: Die Kräuterkunde, die Alchemie bzw. das Kochen und das Schneidern. Die Tränke und das Essen der Wichtel sind derart gut, dass schon ganze Wälder abgeholzt wurden um sie zu finden...vergeblich. Tatsächlich ist ein Elixier eines Wichtels von unglaublichem Wert. Ebenso existieren einige Auftragsarbeiten der Wichtel: Mäntel, Handschuhe und Stiefel, die unglaublich kunstvoll gefertigt wurden.

Sitten und Gebräuche:

Die Wichtel leben in Gemeinschaften. Daher ist die Gemeinschaft und eine funktionierende Großfamilie aufzuziehen das höchste Ziel. Feste zu Hochzeiten und Geburten kommen nahezu jede Woche vor.

Beziehungen:

Die Wichtel meiden grundsätzlich jeden Kontakt zu den neuen Rassen. Mit den Feen und Satyrn haben sie gelegentlich zu tun; seltener mit den Zentauren. Wenige der Wichtel verkaufen ihre Tränke, daher auch der stattliche Preis. Werden die Wichtel bedroht ist es Aufgabe des Königs der Gefahr entgegenzutreten.

Typische Wichtel:

- Waldwichtel:
Waldläufer, Krieger
- Moorwichtel:
Waldläufer

Wichtel:

RB: 26+3W6

AI: 8

AT: 11 PA: 11

TP: Tritt: 1 W2

Hand: 1 W2

Kleine Waffe (Dolch, Speer): 1W6+1

LE: 10

RS: Kleidung: 1

Besondere Fähigkeit:

Herbeirufung von Naturkreaturen, Tiersprachen

Die Grolme:

Von den Grolmen:

Ein Grolm ist eine kleine humanoide Gestalt von kaum mehr als 1.30 Schritt Höhe. Spindeldürre Arme und Beine tragen den schwächlichen Körper, auf dem ein etwas zu groß geratener Kopf sitzt. Ihre graubleiche fahle Haut, die großen schwach gelben Augen und die von Geburt an schon zerfetzten spitzen Ohren geben ihm aus der Sicht eines Menschen ein erbärmliches Aussehen. Ihre Heimat ist der Große Riss im Herzen von Kajin. Hier tief im innern des Berges hausen sie in kleinen Sippen von selten mehr als 20 Personen. Es gibt einige unterirdische Siedlungen, regiert von dem hellsten Kopf unter ihnen. Dumm sind sie gewiss nicht, die Grolme. So können sie beispielsweise Metall verarbeiten und sich in tiefster Nacht zurechtfinden.

Sitten und Gebräuche:

Die Grolme bevölkern hauptsächlich den „großen Riss“ ein ca.15 Meilen langer Spalt im Berg, der hunderte Meter in die Tiefe geht. An beiden Felswänden sind kleine Wohnungen und Gangsysteme gemeißelt, verbunden sind sie mit waaghalsigen Holz und gelegentlich auch Steinbrücken. Da Grolme das Sonnenlicht meiden sind die „besten“ Wohnungen in diesem Riss an den tiefsten Stellen. Tatsächlich sind Grolme außerhalb des Massives ausschließlich nachtaktiv. Bei bloßem Tageslicht würden sie für mehrere Tage erblinden, ja schon eine helle Lampe reicht aus um ihnen Schmerzen zuzufügen. Die Grolme beten einen Schattendämon an, der in den Tiefen der Höhlen des Massives leben soll und auch den Riss erschaffen hatte, um den Grolmen einen Lebensraum zu geben. Der Dämon liebt Opfer, wenn möglich lebendige, egal welcher Rasse.

Beziehungen:

Die Grolme betreiben regen Handel mit fast alle anderen Rassen. Sie kennen die unterirdischen Grotten und Tunnel genau und führen Umherziehende gegen bare Münze quer durch ein Gebirge, oder verkaufen ihre Waffen und Rüstungen. Gelegentlich verirren sich auch kleinere Gruppen Grolme in die großen Städte und leben entweder als Schmiede und Handwerker, oder als Diebe und Meuchler unter den anderen Rassen.

Typische Grolme:

- Sesshafter Grolm am „großen Riss“:
Dieb, Kämpfer
- Stadtgrolm:
Dieb

Grolm (Dieb):

RB: 25+3W6

AI: 9

AT: 13 PA: 12

TP: Dolch: 1 W6+ 3

Krallen: 1 W3+1

LE: 35

RS: 0

Grolm (Kämpfer):

RB: 25+2W6

AI: 9

AT: 14 PA: 11

TP: Kurzsword: 1 W6+ 4

Krallen: 1W3+1

Speer: 1W6+5

LE: 45

RS: Leder: 2; Schild(Leder)RS:8

Besondere Fähigkeit:

Nachtsicht, Klettern an glatten Wänden;

Diebische Grolme kämpfen Beidhändig

Die Feen:

Von den Feen:

Die Feen in Kajin sind unglaublich vielfältig. Meist sind sie von ungeheurer Schönheit, kaum mehr als eine Hand groß, von zierlichem Körperbau mit 2 bis 6 kleinen Flügeln am Rücken, die in den buntesten Farben schillern. Ihre große Neugier wird ihnen schnell zum Verhängnis.

Sitten und Gebräuche:

Feen leben sowohl einzelgängerisch, als auch in großen Kolonien, meist Kokonartige Bauten hoch in den Wipfeln der Bäume. Sie verehren verschiedene Naturgottheiten und leben in glücklicher Harmonie mit den Kreaturen des Waldes.

Beziehungen:

Beste Gefährten der Feen sind Wichtel und Satyrn. Von Zentauren werden sie geduldet. Unter Grolme und Orks sind sie verhasst, während sie zu den übrigen Rassen aufgeschlossen sind. Bei den Menschen und Elfen nehmen die Feen eine spezielle Aufgabe wahr: die Spionage. Aufgrund ihrer Größe und ihrer Schnelligkeit werden sie gerne als Boten und „Kundschafter“ eingesetzt. Natürlich sind alle Feen zusätzlich exzellente Waldläufer.

Typische Feen:

- In Wäldern:
Waldläufer, Druiden
- In Städten:
Waldläufer, Diebe

Fee (Waldläufer):

RB: 35+ 4W6

AI: 5

AT: 13 PA: 18

TP: Speer: 1W2+ 1
Bogen: 1W2+2

LE: 5

RS: 0

Fee (Dieb):

RB: 37+ 4W6

AI: 5

AT: 14 PA: 18

TP: Dolch: 1W3+1

LE: 4

RS: 0

Besondere Fähigkeit:

Flug, Verwirrung, Naturkreaturen herbeirufen (Nur Waldläufer)

Die Waraks:

Von den Waraks:

Waraks stammen wohl von großen Urvögeln ab. Sie erreichen eine Größe von bis zu 2,10m und wiegen ca. 40 Kilogramm. Die Spannweite ihrer Flügel beträgt ungefähr 2,20m. Haut und Flügel sind lederartig, Federn tragen sie nicht. Der Kopf ist recht klein, läuft nach hinten spitz zu und ist seltsamerweise recht menschenähnlich. Sie haben keine Schnäbel sondern Münder mit spitzen Zähnen. Mit ihren Füßen können sie greifen und Gegenstände bearbeiten. Dabei sind sie fast so geschickt wie Menschen, allerdings sind Gebrauchsgegenstände von Waraks für Angehörige anderer Rassen nicht oder schwer benutzbar. Waraks werden bis zu 300 Jahre alt. Sie sind sehr konservativ und stehen Neuerungen sehr skeptisch gegenüber. Die Geschichtsschreibung der Waraks ist sehr detailliert und reicht über zehntausend Jahre zurück. Waraks leben ausschließlich auf den Windinseln im Norden Kajins. Wenigen ist es erlaubt diese Inseln zu betreten.

Sitten und Gebräuche:

In den zerklüfteten Hängen der größten Windinsel befindet sich die einzige Stadt der Waraks, Wak'ahn. Viele kleine Höhlen in den Hängen wurden zu Wohnungen ausgebaut, künstliche Höhlen wurden in den Stein gehauen. In den vielen Ruinen auf den Windinseln sind die Tempel und Paläste der Waraks untergebracht. Die Kultur der Waraks ist sehr weit fortgeschritten, wenn auch fremdartig anders. Die Sprache ist sehr alt und basiert auf gutturalen Lauten. Kleidung und ähnliches besitzen die Waraks nicht. Das einzige was sie tragen sind extrem leichte Rüstungen aus leichten Metallen und Schmuck, der die Priester, Templer und andere Würdenträger auszeichnet. Als Waffen benutzen die Waraks Stoßspeere mit denen sie aus der Luft angreifen können und seltsame Metallklingen, die sie an ihren Flügeln befestigen. Dadurch wird ein Streich mit dem Flügel zum tödlichen Schlag.

Beziehungen:

Die Waraks sind die einzigen die sich an den Magier Marras Jaeden erinnern können und von seiner Sturmform wissen. Sie wissen, dass er die Mächtigen Kajins kontrollieren kann und haben mit einigen Fürsten, Magiern und anderen mächtigen Wesen eine Allianz gegen den Magier geformt. Deshalb werden Waraks in Ländern wie Illia verfolgt, in anderen Staaten weiß man gar nichts von den Waraks.

Typische Waraks:

- Sesshafter Warak als Krieger und Verteidiger der Inseln, Priester und Templer, Hexer
- Warak auf Mission für den Kampf gegen Marras Jaeden: Krieger/Dieb, Magier
- Botschafter für die Waraks bei befreundeten Fürsten: Magier

Krieger Warak:

RB: 26+2W6

AI:10

AT: 14 PA: 11

TP: Speer 1W10+3
Klingen 1W6+4

LE: 40

RS: 4

Magier Warak:

RB: 23+1W6

AI: 11

AT: 12 PA: 9

TP: Klingen 1W6+4

LE: 35

RS: 2

Besondere Fähigkeit:

Waraks können sich aus der Luft auf den Feind stürzen und ihn mit Speeren aufspießen oder mitreißen (Schaden x3).

Die Nilliner:

Von den Nilliner:

Niliner sind Chimären aus Grolmen und Fischen. Ein Niliner wird ca. 1,40 groß und ist am ganzen Körper mit Schuppen bedeckt. Der Unterkörper ist der eines Fisches, Schultern und Kopf erinnern noch schwach an die Formen eines Grolmes, dem Kiemen gewachsen sind. Sie leben unter Wasser und können an Land nur kurz überleben. Für Menschen sehen sie sehr abstoßend aus. Niliner leben im Süden Kajins in den Gewässern um die Waldinseln. Dort dringt genug Sonnenlicht auf den Meeresboden, um Landwirtschaft zu betreiben.

Sitten und Gebräuche:

Die Niliner leben in kleinen Stammesgemeinschaften in den Korallenriffen der Südinseln, wo sie jagen und Landwirtschaft betreiben. Der älteste der Gruppe ist in der Regel auch der Anführer. Organisation über diese Gemeinschaften hinaus gibt es nicht. Manche Nilinerstämme überfallen Schiffe und leben von dem was unvorsichtige Handelsschiffe einbringen. Als Waffen haben die Niliner normalerweise erbeutete Waffen oder aus Fischbein und Korallen gefertigte Dolche und Speere. Die meisten Gebrauchsgegenstände sind auch aus Korallen gefertigt. Erzverarbeitung kennen die Niliner nicht.

Beziehungen:

Da manche Niliner Schiffe überfallen, sind sie bei den anderen Rassen als „Seeteufel“ gefürchtet und werden in der Regel gemieden. Kontakte zu anderen nicht Wasseratmenden Rassen sind natürlich schwer zu etablieren, da die Niliner das Wasser nicht lange verlassen können.

Typische Nilliner:

Sesshafter Niliner im Stamm, Stammeskrieger

Krieger Nilliner:

RB: 26+2W6

AI: 9

AT: 14 PA: 14

TP: Korallenspeer 1W8+3

LE: 35

RS: 3

Anfangswerte für spielbare Rassen

Um die Startwerte der Eigenschaften eines Helden zu ermitteln, übernimmt man zunächst die seiner Rasse entsprechenden Werte aus folgender Tabelle:

	Zentaur	Wichtel	Fee	Grolm
MU	8	5	5	5
KL	6	7	8	6
IN	7	7	8	7
CH	6	5	8	6
FF	7	9	7	9
GE	7	9	10	8
KK	10	3	2	4

Auf diese Minimalwerte werden nun noch 20 Punkte beliebig verteilt, wobei folgende Tabelle die hierbei zu beachtenden Maximalwerte enthält:

	Zentaur	Wichtel	Fee	Grolm
MU	13	10	9	9
KL	10	13	14	10
IN	12	12	13	12
CH	10	10	13	8
FF	11	12	12	13
GE	11	13	14	13
KK	13	6	4	8

Die endgültigen Maximalwerte und die Konstitution (KO).

	Zentaur	Wichtel	Fee	Grolm
MU	19	17	16	17
KL	16	19	18	17
IN	18	19	20	18
CH	14	14	19	13
FF	17	18	19	19
GE	18	18	22	20
KK	20	12	10	15
KO	6	3	2	4

Die MR Modifikatoren der alten Rassen

Zentaur	-4
Wichtel	-3
Fee	-2
Grolm	-4