

### 3. Das Buch Ordnung

# Spezies

*Mögen diese Wesen das ihre tun, die Welt Ta'Ran in einen besseren Ort zu verwandeln. In unserer Macht steht es nicht mehr, das, was wir vermögen ist es nur noch, Zerstörung zu bringen über die Elenden Frevler. Wir können nur noch verhindern, dass die Welt Ta'Ran zu einem schlimmeren Ort wird, als sie es jetzt schon ist.*

- *dunkelelfischer Beschwörer während einer Beratung der Stämme, kurze Zeit vor dem Frevel der Rao'Ka*

An dieser Stelle sollen die Rassen vorgestellt werden, die auf Ta'Ran leben. Auch regeltechnische Werte sind hier angeführt, da die Liste sonst den geplanten Rahmen des Regelwerkes gesprengt hätte.

### Elfen

Elfen sind bekannt für ihre Grazie, für großes Geschick, sei es beim Umgang mit Fernwaffen, sei es in der bildenden Kunst oder sei es in der einfachen fließenden katzenartigen Bewegung auf der Jagd. Sie sind recht intelligent und wach und wissen auch, wie man einen Raum mit der eigenen natürlichen Ausstrahlung für sich einnimmt. Nur ihre Muskeln sind etwas „unterentwickelt“: Sie halten größere Strapazen weniger lange stand, erleiden bei Treffern schneller schwerere Wunden und sind auch im Vergleich der reinen rohen Kraft dem Durchschnitt eher unterlegen. In allem scheinen sie jedoch den Schönheitsidealen der Menschen zu entsprechen, denn zumeist sind sie schlank, gerade und hoch gewachsen, mit feinen Gliedern, feinen Gesichtszügen, hohen Wangenknochen, großen Augen und seidenweichen Haaren. Ein weiteres untrügliches Merkmal, einen Elfen vom Menschen zu unterscheiden ist, seine Ohren zu betrachten – diese sind nach oben langgezogen und enden in einer feinen, geschwungenen Spitze.

Ebenfalls interessant sind die immer wiederkehrenden Berichte über die annähernde Unsterblichkeit dieser Wesen: Oft wird von Elfen berichtet, die weit über hundert Jahre alt werden und sich trotzdem jugendliche Frische und Schönheit bewahrt haben. Aber die Elfen können durch Gewalt, Krankheit oder Gift genauso (eher noch schneller) zu Tode gebracht werden wie normale sterbliche Menschen. Praktisch beenden sie den Alterungsprozess mit 25 - 35 Lebensjahren und behalten dann weitestgehend ihre äußerliche Gestalt und die Leistungsfähigkeit ihres Körpers bei. Elfen gelten zwar bei den meisten anderen Völkern als besonders fruchtbar, meistens setzt ein Elf aber auch nur 1 bis 3 Nachkommen in die Welt, ein Umstand der dafür sorgt, dass sich die Elfenpopulation nach großen Konflikten nur sehr schleppend erholt während ihre Feinde schon längst wieder Nachwuchs haben.

Elfen gibt es praktisch auf allen Welten, von Ta'Ran über Manador, Fedar und Chronova. Es lässt sich nicht mehr genau feststellen, ob die Elfen ursprünglich aus Ta'Ran oder Manador stammen, es steht nur fest, dass sie nach der ersten Ausbreitungswelle zunächst mit den anderen Wesen nach Chronova und direkt während der Zeit der Katastrophe in Ta'Ran auch nach Fedar gekommen sind.

### Zwerge

Das typische Zwergebild präsentiert vor allem immer eines: Den männlichen Zwerge. Dummerweise gibt es immer wieder nicht nur gerüchteweise Begegnungen mit Zwergfrauen, die angeblich sogar einen größeren Teil der zwergischen Bevölkerung ausmachen als die Männer ihrer Rasse. Also hier einmal alles aus der Sicht der Zwergin: Sie sind mit Muskeln bepackt wie ein Ork, sind extrem widerstandsfähig und widerborstig - soll heißen : Hüte dich, einer Zwergin ihren Willen nicht zu lassen. Im Kampf bestechen sie durch eine gewaltige Kraft, die man ihrem kleinen Körper fast gar nicht zutraut (wenn man nur die Höhe betrachtet, denn die Zwerge sind nicht nur wirklich klein, sie sind auch wirklich breit – auch die Frauen). So manche Zwergin lehrte einem Ork das Fürchten, als sie ihn trotz einiger kräftiger Hiebe noch immer mit dem Hammer durch die Gegend jagen konnte. Wegen ihrer rohen Kraft sind Zwerginnen allerdings weniger flink als die anderen „minder großen“ Rassen, und wegen ihrer Sturheit und oftmals erzkonservativen Weltsicht neigt auch ihr Geist dazu, etwas

träger zu sein als der Durchschnitt. Dies gleichen sie mit hoher Geschicklichkeit aus: Oftmals wird gemeint, die Zwerge hätten mindestens acht Finger, denn sonst könnten sie einige Dinge gar nicht vollbringen. Die Wahrheit steckt woanders: Die Zwerge wiederholen mit ihrer Sturheit bestimmte Bewegungsabläufe immer wieder und trainieren so ihre Fingerfertigkeiten bis an die Grenzen des Möglichen.

Die Zwerginnen haben, genauso wie ihre männlichen Gegenparts, eine recht hohe Lebenserwartung: Die ältesten Zwerge wurden angeblich 500 Jahre alt, bei Zwerginnen liegt der Rekord im Moment bei 851 Jahren. Diese lange Lebensspanne lässt sich auch mit dem ehernen Willen des kleinen Volkes in Verbindung bringen: Sie sind einfach zu stur zum sterben. Zwerge leiden erst ab etwa 200 Jahren an Alterserscheinungen, Zwerginnen sogar erst ab etwa 350 Jahren - bis dahin kann man eine 40-Jährige nicht von einer 300-Jährigen unterscheiden. Zwerginnen sind recht fruchtbar, allein der Umstand, dass der Trieb, Kinder zu zeugen, bei den Zwergen weniger stark ausgeprägt ist als z.B. ihr Hang zur Arbeit und gelegentlichen Alkoholexzessen, sorgt dafür, dass sich die Zwerge trotz Mehrlingsgeburten nicht so rasant vermehren wie z.B. die Goblins oder die Karnickel.

Die Zwergenrasse ist allerdings eher verstreut – viele Gegenden taugen ihrer Meinung nach nicht zum siedeln und so meiden sie oftmals flaches Land, ziehen sich in die Sicherheit tiefer Höhlen zurück und bauen sich in dicke Festungsmauern ein. Einige Zwergenvölker jedoch haben dieser althergebrachten Lebensweise entsagt und sind doch ins offene Land gezogen, offensichtlich waren sie der Meinung, dass Zwerge sowieso nichts zu befürchten haben. Die Zwerge siedeln bisher auf Manador, Ta'Ran und Chronova und haben diese Welten auch in dieser Reihenfolge für sich erschlossen.

### Orks

Ein Ork ist für einen Durchschnittsmenschen ein imposantes Monster - mit 210 cm Durchschnittsgröße und schwerem, breitem Knochenbau überragt er jeden Menschen um einen Kopf und ist ihm im Nahkampf gnadenlos überlegen. Das Gesicht ist relativ flach, sie haben eine platte, bereits in relativ jungen Jahren in Falten gelegte, fliehende Stirn, eine platte Nase, die an die Nase eines Totenschädels erinnert und ein imposantes Gebiss - aus ihrem Unterkiefer ragen zwei vierkantige Hauer, die jedem Keiler Konkurrenz machen könnten. Sie sind am ganzen Körper mit dicken Haaren bedeckt, die man jedoch noch nicht als Pelz bezeichnen kann, da an manchen Stellen die grau - grüne Haut durchschimmern kann. In Muskelkraft und Zähigkeit können sie sich gut mit Zwerginnen messen und beinahe auch so manchem Troll das Wasser reichen – ein Umstand, der sie im Kampf zu gefährlichen Gegnern macht und in Verbindung mit ihrem kriegerischem Ruf und Wesen ein Bild im Kopf der anderen Rassen formt, dass vor allem aus einem besteht: Angst. Die Orks sind auch durch ihre guten Sinne (vor allem Geruch und Gehör) hervorragend an ein Leben in freier Natur angepasst, einzig ihre geistigen Leistungen und ihr zerstrittenes Wesen (sie führen auch untereinander gerne Krieg) befähigen sie nicht dazu, sich die anderen Völker untertan zu machen.

Orks werden im Durchschnitt nur 50 Jahre alt und bekommen bereits ab 30 die ersten gut sichtbaren Altersfalten und graue Strähnen in ihrem Haarkleid. Ihnen fallen oft die Zähne aus und auch ihre körperliche Leistung nimmt rapide ab. Ein Umstand, der viele Orks dazu veranlasst (ein imposantes Gespür für Ehre, eigene Leistung und den „richtigen Zeitpunkt“ in manchen Dingen ist ihnen nämlich ebenfalls mitgegeben, im Leben der Orks dreht es sich immer um den ständigen Selbstbeweis) sich selber das Leben zu nehmen oder in die „ehrenvolle“ letzte Schlacht zu ziehen, und sei es gegen den eigenen, haushoch überlegenen Sohn.









