

Spezies

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

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'Rand 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 „ehrvollste“ letzte Schlacht zu ziehen, und sei es gegen den eigenen, haushoch überlegenen Sohn.

Die Orks kolonisieren praktisch alle Gebiete, die sie erreichen können, ziehen aber wegen ihrer Behaarung und großer Körpermasse eher kältere Regionen vor. Sie haben bereits Ta'Ran, Manador und Chronova kolonisiert, wobei noch geklärt werden muss, ob sie ursprünglich von Ta'Ran oder Manador stammen. Nach Chronova kamen sie recht zeitgleich mit den Elfen, Zwergen und Menschen.

Gnome

Von den Gnomen sprechen die meisten nur mit verhaltener Stimme – zu viele Gerüchte sind über diese geheimnisvolle Rasse im Umlauf. Sie könnten allesamt hexen und wären mitunter auch dazu bereit, Pakte mit den Daimon einzugehen, nur um ihre finsternen Forschungen voranzutreiben.

Vom Erscheinungsbild her sind die Gnome allerdings erst einmal wenig furchteinflößend: Von ähnlicher Körpergröße wie ein Zwerg sind sie doch deutlich schwächlicher, fast schon schwächlich gebaut. Zwar tragen die meisten Gnome einen stolzen Bauch vor sich her, können aber nicht mit sonderlich viel Kraft aufwarten. Von den Zwergen (mit denen sie angeblich über mehrere Ecken verwandt sind) haben sie aber anscheinend ihre Zähigkeit: Ihre Haut ist faltig und fest wie Leder. Oftmals werden die Gnome auch von Warzen geplagt. Ihr Gesicht ist eckig, meist haben sie eine recht knollige Nase, darüber hinaus sitzt ihr Kopf anscheinend direkt zwischen den Schultern – auf alle Fälle ist ihr Hals recht kurz.

Doch nicht nur Warzen und Knollennasen piesacken die Gnome: Sie verfügen auch über einen ausgesprochenen Haar- und Bartwuchs, auch ihre Körperbehaarung ist stark ausgeprägt.

Ihre schlanken, mit kräftig ausgeprägten Geenen ausgestatteten Hände allerdings und ihr wacher Geist sind ihr größtes Kapital: Sie sind anscheinend von Natur aus neugierige Bastler, Erfinder und Forscher, nicht nur auf dem Gebiet der Magie (auf dem wirklich jeder Gnom mehr oder weniger gut begabt ist).

Gnomenfrauen sind einfach verweiblichte Ausgaben ihrer Männer: Auch sie neigen zur Rundlichkeit, laut Aussagen gnomischer Männer aber „genau an den richtigen Stellen“. An einem Baby tragen sie 9 Monate – und sie gelten als hervorragende und liebevolle Eltern.

Das Alter eines Gnomes ist aufgrund seiner schon von Geburt an „zerknittert“ wirkenden Haut oftmals nur schwer zu schätzen. Und da sie ihr Haar eigentlich immer färben, ist auch dies kein sicheres Anzeichen für das gnomische Alter. Man kann allerdings generell davon ausgehen, dass ein Gnom etwa zehnmal so lange lebt, wie ein normaler Mensch und auch nur zehnmal so langsam altert.

Gnome ziehen das Leben im Untergrund vor, wenn dies nicht möglich ist, so lieben sie immer noch dunkle Räume und enge Gassen, denn sie scheinen recht lichtempfindlich zu sein. Bisher wurden Gnome übrigens nur auf (bzw. unter) Ta'Ran entdeckt.

Goblins

Eine recht weit verbreitete Rasse, die allerdings praktisch nirgendwo die wirkliche Regierung stellt, auch wenn sie oftmals eigentlich in der Überzahl wäre. Im Allgemeinen, wenn sie nicht mit anderen Rassen zusammenleben, haben Goblins immer noch einen großen Hang zur Natur, ihr Drang, Zivilisation aufzubauen ist einfach nicht so groß, als dass sie einen eigenen Staat gründen würden. Aus diesem Grund haben sie vielerorts einen recht wilden, rohen und unzivilisierten Ruf.

Goblins bleiben deutlich kleiner als Menschen gerade mal etwa 120 bis 150 cm werden sie groß. Sie haben einen runden Kopf mit sehr großen, weit auseinander stehenden Augen. Recht

weit hinten am Schädel sitzen große spitze Ohren, außerdem ist ihr breiter Mund voller scharfer dreieckiger Zähne. Die Goblins haben eine kleine platte Nase und große knöcherne Wülste über den Augen – insgesamt machen sie also für Menschen äußerlich durchaus einen recht zurückgebliebenen Eindruck.

Ihre gesamte Haut ist von knotigen Warzen bedeckt und mit dickem, aber nicht flächig dichtem Haar übersät: Nur das Gesicht ist bis auf starke Augenbrauen relativ haarfrei, bei den männlichen wie bei den weiblichen Goblins bartlos, auch das Kopfhaar ist nicht sonderlich dicht. Ihre Arme und Beine sind im Verhältnis zum restlichen Torso überdimensioniert lang, die Gelenke, vor allem an der Armbeuge und an den Knien sind sehr kräftig entwickelt. Haar- und Hautfarbe der Goblins scheint sehr stark von ihrer Lebensweise und Ernährung abzuhängen, so kann man die einzelnen Kulturen der Goblins sehr einfach an ihrem Erscheinungsbild unterscheiden.

Generell sind Goblins ziemlich gelenkig, aber wenig kräftig und zäh, sie verfügen über extrem hochentwickelte Sinne, besitzen anscheinend wie als Ausgleich dafür aber keinen besonders großen Intellekt.

Goblins sind extrem fruchtbar: Die Schwangerschaft der Frauen dauert nur 5 Monate, was pro Jahr durchaus zwei Geburten möglich macht – dazu kommt noch, dass die Goblins zu Mehrlingsgeburten neigen, Zwillinge sind fast schon die Regel. Auch die Fortpflanzung an sich ist weitaus einfacher gestrickt als bei anderen Rassen: In der Goblin-Gemeinschaft existieren keine festen Partnerschaften, alle Goblins sehen sich als Eltern aller Kinder (auch wenn sie zumeist wissen, wer der Vater und die Mutter sind), der Zeugungsakt ist nicht mit viel Aufhebens verbunden und passiert oft aus reiner Lust heraus. Goblinfrauen sehen keinen Bedarf an Schwangerschaftsverhütung, weshalb der Bestand ihrer Rasse auch für die nächsten Jahrhunderte gesichert sein dürfte.

Ein Goblin-Leben dauert etwa 40 bis 60 Jahre, bereits mit 30 Jahren ist das Fell am ergrauen und spätestens mit 35 Jahren sind praktisch alle Körperhaare des Goblins weiß, auch seine Haut wird deutlich faltiger und grauer, die Augen verlieren einen großen Teil ihres Glanzes und die Zähne, die immer wieder nachwachsen, neigen immer häufiger zum abbrechen.

Sie beschränken ihren Lebensraum zumeist auf unwegsame Gebiete, die noch nicht oder nur wenig von anderen Zivilisationen erschlossen wurden: Gebirge, Wälder, Moore, leben aber mitunter auch als Angehörige anderer Zivilisationen.

Goblins gibt es auf Ta'Ran, Manador und Chronova. Und sicherlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch eine Sippe nach Fedar auswandert und die Gegend „verseucht“.

Thomgoc

Die Thomgoc sind eine eigentlich bisher immer von den Menschen unterdrückte Rasse gewesen, bis sie im Schatten der Katastrophe auf Ta'Ran die Gunst der Stunde nutzten und ein großes Reich unterwarfen. Was mit den Menschen passierte, die einst im Osten des östlichsten Kontinentes Ta'Rans lebten, weiß man bis heute nicht genau. Auf alle Fälle scheinen die Thomgoc direkt damit in Zusammenhang zu stehen. Die Thomgoc sind mit um die 2,20 m noch ein bisschen größer als Orks, das imposanteste Merkmal an ihnen ist aber mit Sicherheit das zweite Armpaar, dass sie schmückt: Das obere Armpaar ist kräftig entwickelt und mit sechsfingerigen geschickten Händen ausgestattet, während das untere Armpaar schmaler ist, über ein weiteres Gelenk verfügt, aber an den Händen jeweils nur über 3 Finger verfügt – einen großen in der Mitte und zwei gegengestellte kleine außen. Ihre blaßgrau-blaue Haut ist mit kleinen knorpeligen Schuppen besetzt, die im Gesicht (vor allem an der Stirn) mitunter auch von kleinen Knochenplatten geziert sind. Sie haben komplett

schwarze, schiefstehende schmale Schlitzaugen, keine offensichtliche Nase, sondern nur Geruchsöffnungen und auch für die Gehörgänge nur kleine Löcher und keine Ohrmuscheln. Kräftemäßig sind sie wohl den meisten Menschen überlegen, außerdem verfügen sie über eine höchst entwickelte Intelligenz. Es gibt keinen erkennbaren Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Thomgoc, allerdings ist es in fast jeder Kultur üblich, bestimmte Partien des Gesichts bei den Thomgoc-Männern weiß zu färben. Die Fortpflanzung läuft über Eiablage, wobei die Eier im Mutterleib bereits vorgebrütet werden und außerhalb nur etwa eine Woche vergeht, bevor aus einem Ei ein bis drei junge Thomgoc schlüpfen. Thomgoc-Frauen sind nur einmal in drei Jahren empfängnisbereit und signalisieren dies ihren Artgenossen zum einen durch starke Lockstoffe und zum anderen auch durch ein (für Thomgoc durchaus) aufreizendes Verhalten.

Thomgoc werden bis etwa 120 Jahre alt, wobei angeblich auch schon 150-Jährige gesichtet wurden. Sie leben bisher nur auf Ta'Ran, wegen ihres dortigen spontanen Erfolges ist es jedoch keinesfalls auszuschließen, dass sie ihre Fühler demnächst auch in anderen Welten ausstrecken werden.

Halblinge

Die Verwandtschaft mit den Zwergen ist absolut nicht zu leugnen - vor allem eines fällt diesbezüglich auf: Die Größe.

Halblinge sind noch einmal ein ganzes Stück kleiner als ihre zwergischen "Vettern". Mit einer Körpergröße von höchstens 1,20 m wird schnell klar, woher die Halblinge ihren Namen haben - es begann wohl mit einem Spottnamen für die "halben Portionen" und artete darin aus, dass eine ganze Spezies nun mit einer ziemlich diskriminierenden Bezeichnung klarkommen muss.

Das stört die friedliebenden und eher stoisch-passiven Halblinge, die allesamt dem Volk der Dunhag, der Hügelzwerge angehören, allerdings nicht. Ihr Geist ist nicht sonderlich schnell und ihr Gemüt ist wie bereits gesagt, eher ruhig.

Aber es gibt auch körperliche Unterschiede zu den Zwergen: Wo diese eher kräftig gebaut und muskulös sind, neigen die Halblinge dazu, aufzuschwemmen und einen runden Bauch anzusetzen, ohne die Kraft eines Zwerges zu erreichen.

Den Halblingen ist nicht nur ein gesunder Appetit gegeben, sie verfügen auch über eine für ihre Körpergröße und Muskulatur erstaunliche Ausdauer - so wie sie an den meisten Tagen futtern, können sie es auch wochenlang mit knappen Vorräten aushalten.

Insgesamt kann man zum Aussehen der Halblinge sagen, dass vieles an ihnen kindlich anmutet, weshalb sie auch oft unterschätzt werden - runde Gesichtsformen, weiche Züge in Händen und Gliedern sowie ihre kurze Statur tun das ihre mitunter hässliche Verwechslungen und Irrtümer auszulösen.

Die Frauen der Halblinge neigen genauso wie die Männer zu runden, üppigen Formen und zu einem sehr starkem Kindchenschema. Ihr Haar wächst meist krauser als das der Männer, außerdem sind sie noch geringfügig kleiner. Sie können das ganze Jahr durch Kinder empfangen und neigen zu komplizierten Geburten - Mehrlinge sind allerdings noch nie aufgetreten.

Insgesamt ist zu diesen Wesen zu sagen, dass es sich bei ihnen um eine auf Ta'Ran sehr seltene Spezies handelt, die gern unter sich bleibt und der restlichen Welt eher kritisch oder gar furchtsam gegenübersteht. Dafür entwickeln sie mitunter eine erstaunliche Kreativität und künstlerische Ausdruckskraft, die weit über den in Eisen gegossenen Formalismus der Zwerge hinausgeht - ihnen scheint ein natürlicher Sinn für Schönheit und Schöpfung angeboren zu sein.

Somani

Auf den ersten Blick wirken diese Wesen, wie aufrechtgehende Raubkatzen. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest, dass sie deutlich menschlicher sind.

Während der Kopf zwar noch sehr an den einer Katze erinnert - mit der Schnauze und den typischen Ohren- ist der Körper deutlich humanoid geformt und (wenn man das so sagen darf) meist nicht unattraktiv.

Sie erreichen eine Körpergröße von 1,40 bis 1,70 und besitzen eine Ganzkörperbehaarung wie sie eben auch bei ihren unintelligenten "Verwandten" üblich ist. Dieses Fell hat je nach Kultur eine unterschiedliche Färbung, von ocker über brauntöne bis hin zu grau.

Weitere tierische Merkmale sind die ein- und ausfahrbaren Krallen. Die zwar nachwachsen wenn sie gestutzt werden, jedoch falls sie inklusive Wurzel gezogen werden, nicht wiederkehren.

Dies geschieht im Alter allerdings automatisch und ist neben einem lichter werdendem Fell, die deutlichste Alterserscheinung.

Die gesamte Rasse kennzeichnet sich vor allem durch ihre Flinkfüßigkeit und ihre geschmeidige Gangart. Diese zeichnet sich auch dadurch aus, dass die Somani immer etwas nach vorne gebeugt laufen, was den Eindruck eines leichten Buckels macht.

Shivar

Lange Zeit war kaum etwas über diese seltsame Spezies bekannt, die im Süden Mesarons ihre Städte baut und praktisch den gesamten Südosten kontrolliert. Mittlerweile sind einige Informationen von Überlebenden von Expeditionen oder von Shivar angegriffenen Dörfern verbreitet wurden.

Und was man auf diesem Wege erfährt, macht nicht unbedingt Mut, weitere Nachforschungen anzustellen: Zum einen gibt es offenbar nicht "Den Shivar", es gibt verschiedene Kasten, die sich auf unterschiedliche Aufgaben spezialisiert haben. Natürlich kamen die meisten Augenzeugen vor allem mit der Wächter- und Kriegerkaste in Kontakt. Dabei handelt es sich je nach Bericht um kleinere und schwer gepanzerte Insektoide, die mit Klingenwaffen und Speeren ausgerüstet waren oder sehr große flugfähige Wesen ohne sonderliche Panzerung, dafür aber mit gifttriefenden Stacheln und rasiermesserscharfen Mandibeln und Klauen an den Armen. Egal, welche Berichte nun zutreffen, diesen Wesen möchte man nicht im Dunkeln begegnen. Darüber hinaus ist die Existenz von mindestens zwei verschiedenen Arbeiterkasten gesichert - die eine fungiert als eine Art "Handwerker" und die andere als eine Art "Bauern".

Berichte über mächtige zauberfähige Insektoide, die Tiere und Pflanzen unter ihre Kontrolle zwingen können und sich damit zu Herrschern über den Dschungel aufschwingen, sind genauso umstritten wie Geschichten über gigantische Städte unbekannter Herkunft. Städte aus einem faserigen feuchtglänzenden Material, das nachträglich von selbsternannten Experten den Shivar zugeordnet wurde.

Egal wie viel wir zu wissen glauben, im Falle der Shivar spinnen sich noch immer dutzende ungeklärte Geheimnisse um sie. Keiner weiß, wie sie sich fortpflanzen (es ist kein Geschlecht erkenntlich) oder kommunizieren, niemand weiß, wie alt sie im Durchschnitt werden und wie Jugendstadien aussehen (wenn man von der insektoiden Herkunft ausgeht - wie sehen dann Shivar-Larven aus?).

Trolle

Trolle sind vier bis fünf Meter große Wesen, durch ihre schiere Größe bereits kräftig, sind sie außerdem noch mit gewaltigen Muskelpaketen gepackt, die jeden Zwerg neidisch anschauen lassen. Aber nicht nur ihre schiere Kraft ist überragend, auch

Rasse typisch sind eine sehr helle Hautfarbe, die bei längerer Sonneneinwirkung (z.B. im Gebirge) jedoch bald recht dunkel wird, eine breite, recht kurze und stämmige Statur und die zumeist hellen Augen (blau, hellgrau, grün) und Haare (fast immer blond, mitunter auch weiß, höchstens und dann nur sehr selten braun). Die Kizman-Abkömmlinge zeichnen sich außerdem durch einen auffallend starken Bartwuchs aus. Sie gelten im allgemeinen wegen ihres etwas zwergisch anmutenden Wuchses (bei Männern wie bei Frauen) äußerlich nicht als sonderlich reizvoll, haben ein einfaches und direktes Gemüt. Dafür ist ihr Körper durch die Entbehrungen des Nordens gestählt und zäh wie Schuhleder geworden. Die Kizman neigen auffallend oft zu einer leichten Sehschwäche.

Noltharim (Ta'Ran, Menschen): Dieser taranischen Menschenrasse gehören neben den Naturalisten und den Osrathi auch fast die gesamte Nolthar-Kultur an: Alle Nolthar, die auf Pak'Sha, Dalatur und Syan leben, außerdem sind die nomadischen Hagisch aus einer ähnlichen Blutlinie. Da sie sich mit niemandem vermischten, blieben sie bis zur Ankunft der Kizman aus dem Norden weitestgehend unverändert. Die Noltharim sind recht durchschnittlich gebaut, und auch ihre geistigen Leistungen sind weder überragend noch besonders schlecht – sie bilden die gute Mitte in den Menschenrassen Ta'Rans. Das eine oder andere wertvolle Erkennungsmerkmal haben sie dennoch: Ihre Ohrfläppchen sind sehr langgezogen (sie haben mindestens die doppelte normale Länge) und in der Mitte gespalten, außerdem verfügen sie über keinerlei Augenbrauen.

Ayo-Südlande (Ta'Ran, Menschen): Diese Menschen stammen von den südlichen Gebieten des Östlichen Kontinentes Ta'Rans (und sind dort in der heißen Sonne aufgewachsen). Sie verfügen über einen enorm hohen Wuchs, sind allerdings nicht sonderlich stämmig gebaut, gehen eher in Richtung hager. Ihre Haare sind immer kraus oder zumindest sehr stark gelockt (sie neigen sogar dazu, kugelförmige Gebilde darzustellen) und komplett dunkelschwarz, im Gesicht wächst ihnen allerdings kaum ein Bart, allerhöchstens ein weicher Flaum, den sich aber praktisch alle Menschen dieses Rasse abschaben, weil sie ihn als störend und unrein empfinden. Ihre Haut ist gleichmäßig ebenholzfarben, ihre Augen sind groß und unter nur schmalen Augenbrauen gelegen. Sie haben den Ruf, sehr gelenkig und beweglich zu sein, allerdings ist ihr Geist und ihre körperliche Stärke nicht sonderlich überragend, allerhöchstens durchschnittlich.

Nolthar-Südlande (Ta'Ran, Menschen): Die noltharischen Stämme des Südens: Diese Menschen stammen ursprünglich von dem Kontinent der Lirzar und Fingard, tief im Südwesten Ta'Rans: Ursprünglich gelangten sie von Norden aus hierher, doch machte sich die starke Sonne bald bemerkbar: Sie haben eine dunklere Hautfarbe, wobei hier fast alle Schattierungen vertreten sein können, von zarter hellbrauner Farbe bis kaffeebraun. Ihre Augen sind mandelförmig und sitzen unter starken, oftmals buschigen Augenbrauen, ihre Haare sind stets gewellt oder gar gelockt und ebenfalls recht dunkel. Im Allgemeinen werden sie von anderen Menschen als sehr schön empfunden. Sie verfügen über einen sehr festen Willen, manchmal sind sie regelrecht stur. Ihr Mut ist ebenfalls schon fast legendär. Allerdings sind sie keine besonders kräftigen Typen, sondern sind eher schlank und elegant.

Verdammte (Ta'Ran, Menschen): Als die Gruppe der Verdammten werden jene Kulturen des östlichen Kontinentes bezeichnet, die von der Katastrophe aus der Sicht der anderen Völker und Rassen am härtesten getroffen wurden: Zum einen die Dämonenpaktierer und zum anderen die verlorenen

Stämme der Bronzezeitler. Sie zeichnen sich durch einen fahlgräulichen Haut, blassschwarze oder gar strähnig graue bis gänzlich weiße Haare aus (selbst bei Kindern), meist haben sie auch graue oder hellbraune Augen. Die Geschichte besagt, die Dämonen hätten ihnen jegliche Farbe geraubt, andere behaupten das Ergrauen von Haut und Haaren sei auf die Schrecken der Nacht des Angriffes der Dämonen zurückzuführen.

Bis auf das Kopfhair haben sie keinerlei Körperbehaarung (auch keinen Bart oder Augenbrauen), sie sind allgemein mittelgroß, nie besonders kräftig gebaut, wirken immer etwas ausgemergelt (die Wangenknochen treten stark hervor, die Augen liegen tief in den Höhlen) und die Augen sind sehr schmal, mitunter wird ihnen auch ein ziemlich stechender Blick attestiert.

Fingard

Tief im Dschungel verborgen existiert eine absolut friedfertige Gesellschaft kleiner affenartiger Wesen. Die Fingard. Diese Geschichte könnte jetzt fast schon aus sein, wenn die Fingard nicht eines hätten: Die Fähigkeit zur Sprache. Die Fingard benutzen keine Werkzeuge, sie können nicht aktiv zaubern und auch sonst ist ihre "Kultur" in keiner Weise mit den Hochkulturen der Menschen, Zwerge, Orks oder gar Thomgoc zu vergleichen.

Diese Wesen besitzen blaugraue Haut, welche büschelartig durch ein blass blaugraues Fell bedeckt wird, welches nur auf dem Kopf wirklich flächendeckend schließt - der affenartige Eindruck entsteht vor allem durch den Greiffuß, mit dem sie behände durch die Bäume toben können, auch ist der Torso relativ und rund, wenn man ihn ins Verhältnis zum Rest des Körpers setzt. Die Fingard, wie sie sich selber nennen, laufen auf 4 Beinen, wobei die Arme länger sind als die Beine - der Kopf schaut also stets ein wenig nach oben, aufgerichtet sind diese Wesen zwischen 120 und 150 cm groß, auf 4 Beinen erreichen sie Schulterhöhen von etwa 90 - 100 cm, die weiblichen Fingard sind in etwa gleich groß, das dritte Geschlecht, welches in unserer Sprache keinen Namen hat, misst jeweils ca. 10 cm weniger. Wie? Drei Geschlechter? Nein! Ihr habt euch nicht verlesen. Um Nachkommen in die Welt zu setzen, benötigen Fingard 3 Geschlechter - eines trägt die Nachkommen aus, nachdem es die beiden anderen befruchtet haben, die Paarung erfolgt nacheinander, auch müssen sich der männliche und der Partner 3. Geschlechts nicht unbedingt mögen.

Ein weiterer besonderer Aspekt der Fingard ist ihre Fähigkeit zur Kommunikation mit Tieren, dafür müssen sie ihnen lediglich eine Hand auf den Kopf legen, das eigentliche "Gespräch" findet dann im Geist des Fingard und des Tieres statt. Natürlich sind Tiere nicht für besonders tiefgründige Diskussionen geeignet und lassen sich auch nur selten durch die Fingard beeinflussen, ihre Kommunikation findet immer auf dem eher beschränkten Horizont eines von Trieben geleiteten Tieres statt. Auch bemerkenswert ist, dass noch nie ein Fingard bei einer solchen Aktion angegriffen wurde, entweder haben die Fingard ein Gespür dafür, wenn das Tier nicht willens ist, sich mitzuteilen, oder die Tiere sehen in den Fingard durch intuitive Magie keine Beute oder Konkurrenz.

Lirzar

Etwas größer als Menschen, dafür aber viel schlanker gebaut sind die Lirzar – geschuppte Echtenwesen, die wohl von so manchem Klischee und noch mehr Legenden und Geheimnissen umrankt sind.

Zu Anfang erfährt man von fast allen Leuten, die bereits einen Angehörigen dieser Rasse erblickt haben will, sie seien alle grün, da sie jedoch sehr zurückgezogen leben und nur ausgewählte Persönlichkeiten Kontakt zu anderen Spezies pflegen, sei hier erwähnt, dass es sehr wohl auch andere

Die Fortpflanzung ist bei dieser Rasse wenig romantisch eingerichtet – eine einmalige Paarung genügt dem weiblichen Exemplar, genügend Samen zu speichern, um bis an ihr Lebensende Eier legen zu können. Diese Eier werden in warmen Erdhaufen – oder, je nach Grad der Zivilisation, auch in weichen Decken ausgebrütet, bis ein voll entwickelter junger Lirzar schlüpf.