

# Volk / Rasse: Die Dalaar

Die Dalaar sind kleine insektoide Wesen, höchstens so lang wie eine Hand. Ihre länglichen, mit Chitinplatten besetzten, segmentierten Körper besitzen Fühler, scharfe Beißwerkzeuge und viele dünne Beine. Die meisten von ihnen führen eine parasitäre oder symbiotische Lebensweise. Insbesondere jene, welche dem durch Königin Amerest begründeten Reich Thedekya angehören, haben sich für die einvernehmliche Verbindung mit vorwiegend kulturschaffenden Wesen entschieden. Die Dalaar stehen in einer Art telepathischen wie auch physischen Dauerverbindung mit ihrem Wirt, da sie sich tatsächlich im Leib des Gefäßes einnisteten. Die Dalaar haben ein ausgeprägtes Schwarmbewusstsein. Auch wenn es sowohl männliche wie auch weibliche Larven gibt, sind innerhalb eines Staates nur Königinnen fähig, Nachkommen zu gebären. Erst wenn eine Königin stirbt, und ein anderes Weibchen die Nachfolge antritt, wird dessen Fertilität nicht länger unterdrückt.

Weitere Informationen, die auch ein Gefühl für dieses Volk vermitteln, finden sich in den folgenden Beiträgen aus dem *Buch der Zeit von Tharanor* ([tharanor.de/buch-der-zeit](http://tharanor.de/buch-der-zeit)):

- "Erwachen" (1. Buch der Zeit)
- "Geburt" (2. Buch der Zeit)

## Sonderregeln:

Die Dalaar sind zwar ein eigenständiges Volk, gehen aber grundlegend Symbiosen mit anderen Lebewesen ein. Entsprechend kann bei der Charaktererschaffung ein beliebiges weiteres Volk gewählt werden. Die folgenden positiven und negativen Volkseigenarten werden dann mit denen des gewählten Volkes kombiniert. Sollte es dadurch zu Überschneidungen kommen, sollten diese durch Handicaps und Talente kompensiert werden:

- **Krankheitsresistenz:** 1 Talent
- **Symbiotische Regeneration:** 1-2 Talente
- **Inneres Zwiegespräch:** 1 leichtes Handicap
- **Junges Volk:** 1 schweres oder 2 leichte Handicaps

## Positive Volkseigenarten:

- **Krankheitsresistenz:** Die Dalaar sind immun gegen natürliche Krankheiten – eine Fähigkeit, die sie auch an ihre Gefäße vererben. Durch arkane Kräfte hervorgerufene Krankheitseffekte werden dadurch zwar nicht verhindert, Widerstandsproben dagegen werden jedoch grundsätzlich mit +2 abgelegt.
- **Symbiotische Regeneration:** Innerhalb der Symbiose erholen sich sowohl die Dalaar wie auch ihre Gefäße enorm schnell von Schaden. Es kann einmal pro Tag ein natürlicher Heilungswurf abgelegt werden (statt einmal alle fünf Tage). Darüber hinaus ist eine Genesung von permanenten Verletzungen möglich, sobald alle anderen Wunden verheilt sind. Jede permanente Verletzung wird wie eine zusätzliche Wunde behandelt und es kann ein Versuch pro Woche unternommen werden, diese zu heilen.

• **Nur eine Hülle:** Wird ein Wirt tödlich verwundet, so besteht eine beachtliche Chance, dass nur das Gefäß stirbt, der Dalaar jedoch überlebt. Würfle in diesem Fall einen W6:

- 1: Der Dalaar stirbt
- 2-3: Er überlebt schwer verwundet (3 Wunden)
- 4-5: Er ist deutlich verwundet (2 Wunde)
- 6: Er wurde nur leicht verletzt (1 Wunde)

Der Dalaar verliert ohne sein Gefäß die symbiotische Regeneration und hat folgende Eigenschaftswerte:

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4-3, Verstand (identisch), Willenskraft (identisch)

Fertigkeiten: Athletik W8, Heimlichkeit W8, Wahrnehmung W6

Größe: -4 (ca. 15 cm); Bewegungsweite: 6; Parade: 2; Robustheit: 3

Biss/Klauen: Stä+1; Volkseigenarten: *Wandkrabbler*

## Negative Volkseigenarten:

• **Inneres Zwiegespräch:** Die Symbiose zweier Wesen erfordert eine fortwährende Überprüfung, ob die eigenen Entscheidungen und Handlungen im Sinne beider Parteien sind. Dies entspricht dem Handicap "Vorsichtig", welches nicht zusätzlich gewählt werden kann.

• **Manipulationsanfällig:** Durch die telepathische Dauerverbindung der Symbionten ist es leichter für andere arkane Kräfte, in den Geist eines oder gar beider Wesen einzudringen. Willenskraft-, Verstand- oder andere Proben, um übernatürlicher geistiger Beeinflussung oder Analyse zu widerstehen, müssen mit -2 abgelegt werden (gilt bspw. für die Mächte Empathie, Furcht, Gedankenleere, Gedankenlesen, Illusion, Marionette, Schlummer, Verwirrung...).

• **Junges Volk:** Im Vergleich zu anderen Völkern und Kreaturen verfügen die Dalaar erst seit wenigen Weltenläufen über ein klares Bewusstsein. Daher sind sie außerordentlich wissbegierig und zugleich auch etwas naiv. Auch wenn die Gefäße diese Eigenschaften ursprünglich nicht unbedingt mit ihren Symbionten gemein hatten, färben diese Eigenschaften enorm auf sie ab. Dies entspricht dem Handicap "Neugierig", welches nicht zusätzlich gewählt werden kann. Zudem ist der Charakter sehr leichtgläubig, was ihm einen Abzug von -2 auf vergleichende Proben gegen Überreden oder den Versuch, Lügen zu durchschauen, einbringt.

## Spieltipps:

Im Prinzip kann jedes Volk mit den Dalaar kombiniert werden und bringt daher seine ganz eigenen Charakterzüge mit rein. Spannend ist hier natürlich der Aspekt, dass man gewissermaßen zwei Charaktere in einem Körper spielt. Und zwar nicht als multiple Persönlichkeit, sondern parallel. Von Außen ist dennoch nicht unbedingt ersichtlich, welche Persönlichkeit gerade maßgeblich die Zügel in der Hand hält. Da es bei den meisten Dalaar – insbesondere aus Thedekya – eine einvernehmliche Verbindung ist, sollte es selten sein, dass dieser das Gefäß unter seinen Willen zwingt. Affekthandlungen oder Situationen, die keine interne Diskussion der Symbionten zulassen, können jedoch dazu führen, dass der Dalaar reflexartig eingreift und einem herabfallenden Stein ausweicht oder vielleicht dem Wirt den Mund verbietet, ehe dieser etwas ausspricht, was zu größeren Schwierigkeiten führen könnte. Ob und wie dies das Verhältnis zwischen den Symbionten beeinflusst, kann der/die Spieler\*in selbst festlegen und gerne entsprechend ausspielen. Die meisten Gespräche zwischen den Symbionten verlaufen in der Stille, doch vielleicht bricht auch hier und da mal ein an den Dalaar gerichtetes Wort aus dem Gefäß heraus. All diese Dinge liegen im Bereich des Möglichen und können auf Wunsch das Spiel dieser ungewöhnlichen Charakterkombination bereichern.



## Volk / Rasse: Die Aschlinge

Die Aschlinge aus dem vergangenen Reich sind missgestaltete goblinartige Humanoide, deren Gestalt durch die Entbehrungen der Aschezeit verformt wurde. Ihre Mimik wirkt stets traurig, ihre fahlgrauen, faltigen Körper sind abgemagert und oft von Narben oder auch Missbildungen entstellt. Mit ihren langen, sehnigen Gliedmaßen bewegen sie sich mal schleichend, mal gekrümmmt und gebeugt vorwärts und ähneln eher Ghulen oder Untoten als Menschen. Ihre Nasen ragen kaum aus dem Schädel hervor und bestehen oftmals aus nicht viel mehr als zwei Atemlöchern. Ihre weißen, irislosen Augen liegen tief in ihren Schädeln. Körperbehaarung ist spärlich oder gar nicht vorhanden, die Ohren laufen spitz zu, doch eine Verwandtschaft zu Elfen bleibt fragwürdig. Aschlinge sehen sich selbst als Sinnbild des Verfalls und als Mahnmal für die Völker der Welt. Sie leben in matriarchalen Sippenverbänden und ordnen sich im Allgemeinen einer straffen religiösen Hierarchie unter, an deren Spitze der längst verstorbene letzte Ethnarch steht, sowie das Orakel der Toten als dessen Sprachrohr.

Um mehr über dieses eigenartige Volk und ihr Reich zu erfahren und ihre Philosophie und Struktur besser zu verstehen, empfiehlt sich die Lektüre der folgenden Beiträge aus dem *Buch der Zeit von Tharanor* ([tharanor.de/buch-der-zeit](http://tharanor.de/buch-der-zeit)):

- "Requiem der Aschlinge" (1. Buch der Zeit)
- "An die fremden Völker jenseits des Schleiers" (2. Buch der Zeit)
- "Aufruf zum Austausch an die Völker Darshivas" (5. Buch der Zeit)
- "Vom Vermächtnis des letzten Ethnarchen" (7. Buch der Zeit)

### Sonderregeln:

Ein hoher Stärke-Wert (W10 oder höher) ist eher unüblich bei Aschlingen, dafür ist eine erhöhte Konstitution (W8 oder höher) die Regel. Dies sind allerdings nur Richtlinien und es gibt immer Ausnahmen. Beide Attribute werden bei der Generierung entsprechend nicht modifiziert. Aufgrund ihres Wesens und ihrer Konformität treten bestimmte Handicaps und Talente mit erhöhter Wahrscheinlichkeit bei Aschlingen auf. Diese sind nicht verpflichtend. Es handelt sich lediglich um Empfehlungen:

- Handicaps: *Angetrieben, Arm, Feige, Hässlich, Kränklich, Misstrauisch, Pech, Schwur, Stur, Vorsichtig*
- Talente: *Gelehrter, Heiler, Sammler, Sechster Sinn, Selbstlos, Starker Wille*

### Positive Volkseigenarten:

- **Nachtsicht:** Aschlinge ignorieren Abzüge für düstere oder dunkle Beleuchtung (aber nicht vollständige Finsternis).
- **Besondere Anpassungsfähigkeit:** Aschlinge beginnen mit einem zusätzlichen Anfänger-Talent ihrer Wahl (und müssen alle Voraussetzungen dafür erfüllen) oder dürfen einmal die Volkseigenart *Widerstand gegen Naturgewalten* für einen einzelnen Umgebungseffekt auswählen.

### Negative Volkseigenarten:

- **Größe -1:** Aschlinge sind dürr und kleiner als ein durchschnittlicher Mensch, was ihre Größe (und damit die Robustheit) um 1 verringert.

### Spieltipps:

Aschlinge werden – insbesondere von anderen Völkern – als eher unsympathisch wahrgenommen. Sie sind tendenziell pessimistisch, oder zumindest sehr realistisch, aber mit einem deutlichen Hang zum Negativen. Euphorie ist ihnen fremd und jede Überlegung basiert auf dem Abwenden oder Akzeptieren eines möglichen Übels. Geselligkeit und Humor sind nicht ihre Stärken, eher Klage und unheilvolle Vorhersagen. Gerne berufen sie sich auf bereits Geschehenes und mahnen davor, die gleichen Fehler erneut zu begehen. Tod und Verfall sind für sie die einzigen wahren Konstanten im Universum, alles andere ordnet sich letztlich irgendwann diesen Prinzipien unter. Somit sind sie sehr schicksalsergeben – weder in einem positiven noch einem ausschließlich negativen Sinn, sondern geprägt von der Erkenntnis und der Akzeptanz des letzten Endes Unabwendbaren. Materialistische Bescheidenheit und die Abwendung vom Individualismus prägen ihre Kultur. Sie tragen ihre Denk- und Lebensweise gerne nach außen, da viele von ihnen es als ihre Mission ansehen, insbesondere Mitglieder anderer Völker über die Verfehlungen der Vergangenheit aufzuklären und die Sinnlosigkeit von in ihren Augen unnützem Streben aufzudecken. So werden sie von fröhlichen Gemütern gerne als Spielverderber, Jammerlappen oder Schwarzseher wahrgenommen, was für sie jedoch keine Beleidigung darstellt. Ausnahmen bestätigen immer die Regel, doch dies sind alles Aspekte, welche die Darstellung eines Aschlings bereichern könnten.

## Setting: Das vergangene Reich

Müsste man das vergangene Reich allumfassend mit einem einzigen Wort beschreiben, so würde die Wahl vermutlich auf „trostlos“ fallen.

Geographisch gesehen könnte das Gebiet als eine gigantische Halbinsel beschrieben werden. Die Landschaft ist geprägt von Eiswüsten und karger Tundra im Nordwesten und einer unwirtlichen Gebirgskette im Södosten. Dazwischen liegt ein schmaler Streifen aus Berg- und Sumpfland, welcher jedoch ebenfalls kaum fruchtbaren Boden birgt. Dort befindet sich auch die Reichshauptstadt Prachtfall.

Einst war dies ein florierendes Reich, doch heute ist das Imperium nur noch das, was die Aschezeit davon übrig gelassen hat. Die Bevölkerung lebt vorwiegend in Katakomben, Höhlen, Ruinen, schlanken Hütten oder Zeltlagern. Ihre Ortschaften sind wie sie selbst ein Sinnbild des Zerfalls und eine bedrückende Erinnerung an die Vergangenheit und deren Vergänglichkeit.

Die Bürger des Reiches teilen sich auf in Aschlinge und Eidlinge. Die Aschlinge sind gewissermaßen die Erben des alten Reiches während

Eidlinge jene sind, die sich dem Reich angeschlossen haben und sich – wie der Name sagt – per Eid an das Reich gebunden haben und ganz verschiedenen Völkern und Rassen entstammen können.

Die Aschlinge unterteilen sich in matriarchalisch geführte Sippen, aus denen sich der regierende Senat von Prachtfall zusammensetzt. Sie stellen auch die gebildeten Staatsdiener: die Akolyten. Sie sind meistens verkrüppelt und gehören einem der sechs Orden an: Den Heilenden, den Wachenden, den Klagenden, den Reisenden, den Schaffenden und den Schreibenden.

Das Reich wird durch pessimistische Philosophie und einen staatstragenden Toten- und Ahnenkult zusammengehalten. Magie und die Verehrung von Göttern ist verpönt. Stattdessen thront über allem der verstorbene letzte Ethnarch als unvergänglicher Herrscher und das weise Orakel der Toten, welches mit den Ahnen spricht und damit als die höchste religiöse Autorität gilt.

