

Der kleine Krieger

Projekt: Die Straße der königlichen Ordnung

Völker-Datenblatt

■ S'Tamone

Nomaden, Jäger und Krieger.

Diese drei Worte umschreiben die S'Tamone. Ihr Leben ist einfach und hart. Ihre Kultur hat keine Überbleibsel in den Ländern hinterlassen, die sie bereisten - sieht man einmal von ein paar ausgebrannten Lagerfeuern ab. Dafür ist die Liste ihrer mündlich überlieferten Geschichten um vieles länger.

Sie leben in Einigkeit mit der Natur, beschränken sich auf die nötige Jagd und ziehen weiter, bevor das Land um sie herum Schaden nimmt. Im Laufe ihrer Wanderung haben sie den ganzen Kontinent bereist. Sie sahen die Eisriesen in ihrer wahren Gestalt, schauten das Wolkenvolk von Angesicht zu Angesicht.

Den S'Tamone ist es gelungen, viele Tiere zu zähmen, mehr als es jemals andere Völker geschafft haben. Beispiele dafür sind die Tokkre, flugunfähige Riesenvögel, die ihnen als Reittiere dienen sowie die Dschialtschikk (siehe rechtes Bild), zweibeinige Echsen. Letztere gibt es allerdings wenig im Stamm, da ein ausgewachsener Dschialtschikk zu viel frisst und in den Wintermonaten zu einer starken Belastung für den Stamm wird. Auch fehlt es ihnen an Intelligenz, um enger in den Stamm integriert zu werden. - Sie züchten die Echsen nur, um sich gegen eine übermütige Horde Dreggen wehren zu können, die auf Fandos unterwegs ist.

Ihre Geschichte ist für die übrigen Völker ein Geheimnis. Aber es gibt auch niemanden, der sich für sie interessiert. Deshalb weiß auch keiner, wie kostbar das Wissen der S'Tamone für alle anderen sein könnte. Ihr Wissen um das Land hält den Stamm der S'Tamone am Leben und lässt sie seit langem bewohnte Gegenden meiden. - Außer den Bereich um Hilmogore, Rotans Lehen, da sie wissen, dass man ihnen dort mit Respekt begegnet.

■ Vampirelfen

Jedes Volk ist der Feind der Vampirelfen. Ob es sie nun kennt oder nicht. Denn für Vampirelfen gibt es nur ein wahres Volk, dem die Herrschaft über alle anderen gebührt: Sie selbst!

Beherrscht werden sie von der großen Mutter, die es bislang schaffte, Ihr Volk aus den Konflikten der anderen Stämme und Länder herauszuhalten. Zu gering ist die Zahl ihres Volkes, um in offener Schlacht zu bestehen. Sie duldet die Übergriffe und Jagden ihrer Kriegerinnen auf andere Gebiete einzig, weil sie weiß, dass die Furcht der übrigen Lebewesen vor den Vampirelfen groß ist und sich nur der Unbesonnene in ihr Gebiet wagt.

Zu ihren Lieblingen gehören Feeiel und Feeial. Nicht allein, weil sie ihre Töchter sind, sondern weil sie zu den Besten gehören, die ihr Volk hervorbrachte. In den wirklichen Schlachten ihres Volkes, gegen die Katzen, haben sie sich häufig bewährt. Sogar Feeial, die wegen ihres Sanftmutes oft Verachtung erfährt, schlug sich wacker und beherzt, da sie ihren Bluttausch zügeln konnte und die Übersicht behielt.

Ein wirklicher Sieg über die Katzen wurde allerdings nicht errungen. Scheinbar existiert eine gewisse Abhängigkeit zwischen den beiden Völkern. Hass hält am Leben, heißt es. Rennen diese Völker auch immer wieder gegeneinander an, macht es sie stark für den wahren, dunklen Feind, der in Prophezeiungen beider Seiten eine Rolle spielt.

Ihre Sehschärfe ist gegenüber anderen Völkern sehr ausgeprägt - einzig die Katzen können es auf diesem Gebiet mit ihnen aufnehmen. Weibliche Vampirelfen verfügen über ein großes Maß an Stärke und Geschicklichkeit. Ferner haben sie eine geringe magische Grundbegabung, die ihnen von der großen Mutter bei Geburt überlassen wird. Manchmal gestattet sie es einem Mann, ihr beizuwohnen. Die aus dieser Verbindung entstehenden Töchter genießen einen hohen Status - und es sind immer nur Töchter! Männer sind Arbeiter, mitunter auch Alchimisten, die an Verteidigungsapparaturen forschen. Doch niemals erlangt einer von ihnen den gesellschaftlichen Status einer weiblichen Kriegerin. Zwar werden Männer nicht schlecht behandelt, aber sie machen keine Regeln oder Gesetze. In den Kampf ziehen sie nur in Ausnahmesituationen bei schlimmster Bedrohung. Diese Bedrohung findet sich nur in großen Zeitabständen - es ist die Zeit, in der Vampirelfen und Katzen Seite an Seite kämpfen.

Noch Fragen? Email an michael@kleinerkrieger.de genügt.

Informationen in Kürze

Volk: S'Tamone

Ausbreitung: Nomaden, der Stamm bereist den ganzen Kontinent.

Größe: 7 1/2 bis 8 Fuß

Kraft: Stark, der Natur angepasst.

Geschick: Neben den Katzen wohl die besten Jäger.

Verstand: Klug, intuitiv.

Magie: Einige von Ihnen ziehen besondere Kräfte aus der Natur.

Besonderheiten: Die Magie ist sehr verbreitet unter den S'Tamone. Außergewöhnlich ist nur, dass sie keine bestimmte Richtung, Ausprägung einschlägt. Fast scheint es, als habe ein wohlmeinender Gott beschlossen, einen Stamm von Spezialisten zu schaffen. - Die S'Tamone beten nur einen Gott an, eine Eigenart, die nicht sehr verbreitet ist. Einzigartig ist jedoch, dass ihr Gott keinen Namen hat.



Wenn Du mehr über die S'Tamone wissen möchtest, dann informiere Dich bitte unter www.kleinerkrieger.de in der Rubrik **Personen:** Wakassi und Nedani.

Informationen in Kürze

Volk: Vampirelfen

Ausbreitung: Im Bogen des Grenzlandes und der Provinz Zorp.

Größe: 7 bis 8 Fuß

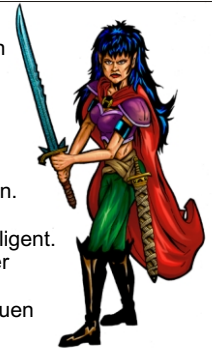
Kraft: Athletisch.

Geschick: Ihre Waffen halten ewig, so sagt man. Enorme Sehschärfe.

Verstand: Klug bis intelligent.

Magie: Die große Mutter *verschenkt* magische Begabungen an die Frauen des Stammes.

Besonderheiten: Vampirelfen beten keinen Gott an. Die große Mutter ist die Führerin des Stammes und wird verehrt. Vampirelfen besitzen eine weitaus längere Lebenserwartung als so manches andere Volk. Die große Mutter kann nur durch eine Tochter abgelöst werden, die in einem langen Leben Weisheit erworben hat. Mit dem Tode der großen Mutter gehen alle ihre Kräfte auf die Tochter über.



Wenn Du mehr über die Vampirelfen wissen möchtest, dann informiere Dich bitte unter www.kleinerkrieger.de in der Rubrik **Personen:** Feeial und Feeiel.