

Humanoide

Araling



Als Stoff vieler Geschichten und Märchen kennen die Bewohner Neltans die Araling hauptsächlich aus dem Munde von Händlern und Forschern die bis weit über Dacyrin ihre Fahrten auf der südlichen See gemacht haben. Vor etwa 300 Zyklen wurden die ersten Araling auf Neltan gesichtet.

Leicht an ihren unverkennbaren Flügeln erkennbar, krönt sie ein spitzes Hornpaar. Während es bei Rohan vorkommen kann, dass Männer nach der Geburt ihres Kindes weiterziehen und ihren Partner zurücklassen, hat es sich bei den Araling eingebürgert, dass der weibliche Teil die Pflichten der Erziehung ihrem Partner überlässt. Die einzige große Arbeit des weiblichen Teils liegt bei der Namensgebung, welcher um den Familiennamen des männlichen Teils erweitert wird. Aufgrund ihrer verspielten Art kann es mitunter schwer sein, Aralinge ernstzunehmen, doch kann aufgrund ihrer nicht minder ausgeprägten Egozentrik drastische Folgen mit sich ziehen.

Ethli



Mit dem Erwachen der Welt regten sich die Wälder. Neben anderen Fabelwesen, Monstern und Kreaturen, waren die Ethli die ersten Humanoide die den Kontinent Neltan für sich eroberten. Als sich der Süden bereits erholt hatte, war im Norden noch immer keine Ruhe eingekehrt. Die neuen Gefahren durch die Kreaturen der Schattenwelt hielten die verbliebenen Rohan in Atem. Unter diesem Vorteil eroberten sich die Ethli mit Leichtigkeit die nördlichen Gebiete. Verbunden mit einkehrendem Wohlstand und dem Schutz in den von den Ethli erbauten Städte erkannten alten Nordländer die Herrschaft der Ethli schnell an. Zu dieser Zeit soll es auch zu einer Spaltung innerhalb dieser ersten Ankömmlinge gekommen sein, welche fortan in Tiamariel und Celembwin aufgegangen sind.

Die meisten Ethli ziehen ihre Nachkommen in einer Familie von mehreren Elternteilen auf. Dadurch ist sichergestellt, dass Kinder von Beginn an die unterschiedlichen Ausprägungen einer Gemeinschaft erkennen und respektieren lernen. Sie sind für ihre ausgeprägt sinnige Art und ihre spitz zulaufenden Ohren bekannt. Ihre magischen Kräfte sind mit der jedes Großmagiers Latetias vergleichbar. Die Ethli bezeichnen sich gerne als die Kinder des Waldes. In der Sitte der Ethli liegt es daher auch sehr viel Wert auf ihre Herkunft und ihren Klan zu legen. Namen bei den Ethli bestehen aus einem Rufnamen, dem angeheirateten Familiennamen und als Abschluss den Geburtsfamiliennamen. Kinder bekommen den Geburtsfamiliennamen ihrer Mutter.

Gazhin



Von den zurückgezogene Humanoiden namens Gazhin weiß man in den Großstädten Neltans nicht viel. Seit über 350 Zyklen ranken sich Geschichten um diese Wesen. Als weit im Norden beherbergtes Volk, machen nur selten Forscher, Entdecker oder Piraten Bekanntschaft mit diesen über zwei Meter großen katzenartigen Wesen. Ihr Fell hat eine samtene Beschaffenheit und schützt sie optimal in den kälteren Gebieten des Eishorns in dem ihr Hauptdorf Demeano liegt.

Weitere Merkmale sind ein spitzes Horn und ein beweglicher Schweif, den erfahrene Krieger auch im Kampf einsetzen können. In den Dörfern der Gazhin hat Familie eine geringe Bedeutung. Durch ihr schnelles Wachstum ermöglicht, liegt die Beaufsichtigung des Nachwuchses bereits nach wenigen Monaten in der Obhut des ganzen Dorfes. Dadurch lernen die Kinder der Gazhin das Dorf

als große Gemeinschaft kennen, obgleich ein ausgeprägter Überlebenssinn und starkes Konkurrenzverhalten seit Kindheitstagen vorhanden sind. Die Namensgebung bei den Gazhin ist ein laufender Prozess. Es gibt zwar einen Geburtsnamen, jedoch wird einem jeden Gazhin im Laufe seiner Kindheit eine persönliche Note zuteil, häufig aus einem Adjektiv das mit einem Artikel den Rufnamen ausschmückt.

Kruusuk



Die gerne mit den Araling verwechselte Rasse der Kruusuk sind für ihre geringe Zahl aufgrund ihrer weit verstreuten Lebensweise relativ häufig anzutreffen. In den Landen von Latoria, welche von Felsgebirge und alten Wäldern umgeben ist, liegt der einzig bekannte Zufluchtsort der Kruusuk.

Ihr gesamtes Leben auf einer nicht endenden Odyssee sind Kruusuk auf ihren ausgeprägten Individualismus bedacht, der sich unter anderem in ihren stets einzigartigen Horngewächs widerspiegelt. Ähnlich der Araling wird die Erziehung des Nachwuchses einem Elternteil überlassen. Die Entscheidung wird jedoch dem gemeinsamen Nachwuchs überlassen, sodass sich die Wege nach kurzer Zeit wieder trennen und das Kind dem Elter auf seiner Reise folgt, bis es schließlich seine eigene antritt. Den Namen überlegen sich die beiden Eltern gemeinsam. Dieser Geburtsname wird jedoch im Laufe des Lebens um den selbst gewählten Namen eines jeden Kruusuk erweitert. Bis dahin ist es nicht unüblich, dass sich Kruusuk mit dem Namen ihres Elter ergänzt vorstellen.

Luav

Luav

Den Geschicken der Welt verborgen, leben die Luav ganz ihrer alten Kultur stark zurückgezogen. In den sonst unbewohnten Schimmerwäldern haben sie ihr Zuhause und bewohnen es als die Beschützer des Waldes. Vereinzelt kommt es seit 500 Zyklen zu Begegnungen mit diesen Wesen.

Mit ihren unverkennbaren flauschigen Ohren und grazilen Art erinnern sie an eine Mischung aus Hasen und Reh. Doch im Gegensatz zu diesen sollte man sich vor Luav nicht von ihrem harmlosen Aussehen täuschen lassen. Ihre scharfen Krallen sind nicht zu unterschätzen. Häufig sind diese jedoch von weichem Fell überdeckt, welches vereinzelt den Körper der Luav schmückt. Die Dörfer der meisten Luav bestehen aus zwei Teilen, einem Dorf der männlichen und einem der weiblichen Luav. Die Erziehung wird nur von einem Teil der Eltern vollzogen. Die Namensgebung obliegt allein dem gleichgeschlechtlichen Elternteil, ergänzt mit dem Namen des Dorfes.

Palimo



Als dritte große Rasse in Neltan haben die Palimo sich erst als Untertanen des bolmeischen Reiches ihren Ruf als ausgesprochen begabte Städtebauer unter Tage und Förderer von edelsten Erzen gemacht. Nach einer Reihe innenpolitischer Ränkespiele endete das bolmeische Reich und die lose zerstreuten palimonischen Stadtstaaten riefen ihre Unabhängigkeit aus, was zu einer Spaltung von Bolme in Copal und dem nun Kalamit zugehörigen Teil führte. Kurz nach den Ethli angekommen, bewohnen die Palimo seit über 600 Zyklen die Lande Neltans.

Trotz ihrer geringen Körpergröße sollte man die Stärke dieser egozentrischen Humanoide nicht unterschätzen. Ähnlich der Rohan wachsen Palimo in kleinen innigen Familienverhältnissen auf. Die Namensgebung bei den Palimo ist denen der Rohan nicht unähnlich. Bestehend aus einem Ruf- und

Familiennamen, kommt es jedoch häufiger dazu, dass der seltenere Familienname bei einer Heirat übernommen wird. Gerne legen sich Palimo im Laufe ihres Lebens auch einen eigenen Familiennamen zu. Sobald der Nachwuchs in die Flüge kommt, trennen sich die Wege. Dem wohl größten Unterschied zu den Beziehungen unter Rohan. Das größte Ziel vieler Palimo ist es sich das größte Stück der Welt mit möglichst eigener Kraft erarbeitet zu haben. So durchstreifen viele Palimo die Welt auf der Suche nach einem Stückchen Berg den sie ihren nennen können, mal mit Erfolg und mal mit einem verbrannten Hintern versehen. Noch der größte Drache hat einen Palimo nicht gehindert den Versuch zu unternehmen, ein Stück Erz aus seiner Höhle abzuernten.

Rohan



Die Rohan sind die ersten humanoiden Bewohner Luminas. Bis die Welt vor tausend Zyklen erneut begann, lag die Welt durch die ständigen Kriege und Machtkämpfe kurz vor dem Ruin. Seit diesem Tage ist der Geist der Rohan jedoch zu einer neuen Stufe herangewachsen. Die magische Essenz welche zuvor nur ausgewählten Einzelnen zuteil wurde, ist nun leichter begreifbar. Das Zeitalter der Magie hat aber auch ihre Schattenseiten für die Rohan. Diese sucht der agaiischen Orden zu kontrollieren um kein Chaos im neuen Zeitalter entstehen zu lassen. Abseits der großen Städten haben sich die Rohan den neuen Gegebenheiten aus der Schattenwelt zwar angepasst, leben jedoch auch in Gefahren die sie kaum zu kontrollieren vermögen. Die durch die magische Wissenschaft errichteten Städte verhalfen den rohanischen Ländern Neltans aber auch zu neuer Stärke, allen voran Latetia.

Trotz ihres Fortschritts kann man den Rohan eine gewisse Rustikalität nicht abstreiten. Denn während Wissenschaft und Magie immense Fortschritte vollzogen, blieben alte Kulturen zu großen Teilen vorhanden. Die Erziehung ihrer Nachkömmlinge blieb unverändert, Kinder der Rohan wachsen im Normalfall mit ihren beiden Elternteilen auf. Die Bande der Familie hält meist ein Leben lang. Die Namensgebung liegt bei den beiden Elternteilen und besteht im Normalfall aus einem Rufnamen und einem Familiennamen. Bei einer Heirat übernimmt einer der Partner den Familiennamen des anderen.

Revision #9

Created 12 November 2018 22:10:45 by Heideblum

Updated 17 October 2020 10:13:58 by Heideblum