

Ergänzung zum M.E.R.S. – Regelwerk

8. 7. Rukhim (Einz.: Rukha)

Fernab von jeglicher Zivilisation, in den Weiten von Haradwaith lebt dieses vergessene Volk. Meist verbergen sich die hoch magisch begabten und zugleich kleinwüchsigen Rukhim vor den anderen Völkern, aber trotz dieser Abgeschlossenheit ist den mythischen Nachtwesen leider kein guter Ruf zu Teil geworden. Viele Legenden machen die Rukhim zu Geistern und Gespenstern und viele Menschen sprechen von dem Ru-Volk, oder auch den Ruathani nur mit Schrecken in der Stimme.

Körperliche Eigenschaften

Körperbau: Dünn und zierlich, ja fast schwächlich wirken die Rukhim in den Augen der Völker von Westernis. Ihre Gesichter sind stets gepflegt und haben feine und filigrane Züge.

Pigmentierung: Alle Rukhim haben sandfarbene Haare und dunkle, düster dreinblickende Augen in denen nichts Helles erkennbar ist. Ihre Hautfarbe ist stets eine Mischung aus Sonnenbräune mit einem leichten Stich ins Gelbliche. Alle Angehörigen dieser Kultur sehen sich zum Verwechseln ähnlich.

Ausdauer: Durchschnittlich

Körpergröße: Männer werden maximal 1,30m groß, Frauen höchstens 1,20m.

Lebensdauer: Sie werden unnatürlich alt, 400 bis 500 Jahre.

Widerstand: Ihr Widerstand gegen Magie ist beeindruckend (s. Tabelle BT-3)

Besondere Fähigkeiten: Ihre hohe Begabung für magische Sprachen ist einzigartig. Ein Vollmagiekundiger kann bis zu drei magische Sprachen erlernen und das mit der doppelten Geschwindigkeit (statt +2 pro Stufe, +4). Ihre Wahrscheinlichkeit eine Spruchliste zu erlernen ist ebenfalls ungewöhnlich hoch. Sie erhalten stets die doppelte Anzahl der ihnen zustehenden Magiepunkte. Bonus von +20 auf Baukunst, Architektur und ähnliches. Als Nachtwesen beherrschen sie Dunkelsicht und können auch in absoluter Dunkelheit normal sehen.

Kultur

Kleidung und Schmuck: Die Kleidung besteht aus feinen, dünnen Stoffen meist in den Farben gold, blau und weiß gehalten. Sie schmücken ihre Körper üppig (Kopfschmuck, Halsketten, Ohrringe, Ringe, u. s. w.) mit Schmuckstücken aus Gold und einer Vielzahl an Edelsteinen. Während sich Frauen stark, fast übertrieben im Gesicht schminken, nutzen selbst Männer die Kunst der Körperbemalung. Diese verwenden meist schwarze Farbe.

Ängste und Schwächen: Sie streben nach Wissen und neuen Erkenntnissen, weil sie fürchten ihre Lebenszeit zu verschwenden und somit ihr Leben nach dem Tod nicht begehren zu können.

Lebensart: Wie bereits erwähnt widmen sie ihr Leben fast ausschließlich der Wissenschaft und Forschung, der

Magie, dem Bauhandwerk und der Regierungskunst. Sie sind kein kriegerisches Volk und streben nach Macht durch Wissen. Ihre unterirdischen Städte sind bisweilen riesig und beeindruckend anzusehen, doch nur an wenigen Stellen grenzen diese Behausungen an die Oberfläche.

Heiratsbräuche: Mehrfachehen sind völlig normal. Meist hat ein Mann mehrere Frauen darunter auch immer eine Hauptfrau. Auch Inzest ist bei den Rukhim keine Unart, sondern gebräuchliches Mittel zum Zweck.

Religion: Eru wird bei den Rukhim nicht als Schöpfer sondern als Sonnengott verehrt. Ansonsten gibt es ein ganzes Pantheon verschiedenster Haupt-, Neben-, und Halbgötter. Die Rukhim sind über alle Maßen gläubig und religiös veranlagt.

Andere Faktoren

Verhalten: Im gemeinsamen Miteinander treten sie stets kühl und formell auf. Im Rahmen ihrer Religion kann man die Rukhim gut und gerne als Fanatiker bezeichnen. Sie sind aufbrausend aber ganz und gar nicht jähzornig, sie verlieren nie die Fassung und schon gar nicht vergessen sie ihre Manieren.

Sprache: Sie sprechen ihre eigene Sprache Rughu (Wert 5) was übrigens auch die gleichnamige Bezeichnung für das Volk für sich selbst darstellt und nutzen auch die Kommunikationswege über Magie und magische Sprachen. Fremdsprachen erscheinen ihnen zwar barbarisch, aber dennoch würden sie sie wohl schnell erlernen können wenn sie Gelegenheit dazu hätten. Die Rukhim sind grundsätzlich sehr sprachbegabt.

Vorurteile: Da sie sich selbst als sehr intelligent und wissend bezeichnen, empfinden sie für jede andere Rasse und jedes andere Volk nur Abschätzung. Dennoch können diese Vorurteile im Laufe der Zeit abgemildert werden.

Einschränkungen der Berufe: Generell keine, wobei Magieunkundige und sogar Teilmagiekundige recht selten sind.

Auswirkungen des Werdegangs: Sie erhalten drei Werdegangspunkte.

© by Jan Hendrik Kleffmann