Das Alte Volk

Eigenname: **Sar**

Beschreibung

Die Angehörigen des Alten Volks sind hünenhaft, fast insektoid und besitzen ein Exoskelett mit Brustdornen (Krap'k). Ausgewachsene Sar erreichen eine Größe von etwa drei Metern.

Die Statur ist annähernd menschenähnlich, jedoch drei Meter groß. Die Arme erscheinen überlang und reichen bis über die Kniegelenke. Die Hände enden in langen Krallenklauen. Der schnabelförmigen Schädel verfügt über ein kräftiges Raubtiergebiss. Auf dem Rücken sieht man verkümmerte Flügel.

Soldaten des Alten Volks sind kleiner, in etwa so groß wie ein ausgewachsener Mann. Sie zeichnen sich durch Emotionslosigkeit aus. Alles, was für diese Wesen zählt, ist der Gehorsam gegenüber ihrer

Aufgabe und das fest in ihrem Denken verankerte Bewusstsein, dass es im offenen Kampf niemanden gibt, der sie bezwingen kann.

Alles an ihnen ist schwarz, auch ihr Blut.

Sie bewegen sich so schnell und geschickt, dass sie oftmals nur als huschende Schatten zu sehen sind.

Ihre Sprache besteht aus Zisch- und Klicklauten. Sie sind aber durchaus in der Lage, die Sprache Saramees zu artikulieren, um etwa mit anderen Völkern in diplomatische Beziehungen zu treten.

Das Alte Volk benutzt eine Runenschrift.

Kultur

Lebensraum

Das Alte Volk bewohnte früher die Stätte, wo Saramee heute steht; verließ angeblich aus unbekannten Gründen die Gegend, eine winzige Population lebt nun unter dem vergessenen Dschungelfriedhof und sinnt auf Rache.

In den Katakomben Saramees gibt es sowohl Spuren als auch noch Vertreter des Alten Volks. Kronn trifft dort während seiner Abenteuer sowohl auf die behäbigen Diener, als auch auf die flinkeren Soldaten und stört ihre Rituale.

Eine größere Kolonie lebt in der Unterbergstadt Zoin, in den nördlichen Monsurbergen.

Wenig bekannt ist über den Opalwald, Bol D'Agon.

Lebensweise

Das Stammesverhalten ist stark ausgeprägt. Die Anführer werden nach ihren Aufgaben ausgewählt. Ein König wie Grok Mont-Tarr ist *Der Eine aus den Vielen*.

Einen Kriegsführer erkennt man am Schmuck. Die Brust ist mit verschiedensten Perlen und Ketten verziert, auf seiner Brustplatte befinden sich rituelle Verätzungen in Form von Kreisen und Spiralen.

Geschichte

Es gibt die Sage vom Alten Volk, das verschollen ist und auf sein Wiedererwachen wartet. Ein grausames menschenverachtendes Volk. Angeblich wurde es gebannt, unfreiwillig, durch Mitglieder einer anderen Rasse. Die drei Artefakte seien unter Umständen dazu in der Lage, das Alte Volk zu erwecken. Vielleicht haben die drei Artefakte auch dazu gedient, das Alte Volk vom Antlitz dieser Welt zu tilgen.

Einst verschwand das Alte Volk, die Gründer Saramees, die bis dahin diesen unzugänglichen Ort für sich in Anspruch genommen hatten. Sie waren auf der ganzen Welt gefürchtet. Gerüchte zu Folge

waren sie mit höheren Mächten im Bunde. Mit dunklen Mächten, die keine Gnade kannten, die dem Alten Volk aber schier unglaubliche Macht verliehen. Umso ungewöhnlicher war ihr Umzug in diese verlassene Gegend. Und genauso ungewöhnlich war ihr plötzlicher Untergang. Heerscharen von Gelehrten kamen nach Saramee, doch es fanden sich keine Aufzeichnungen. Das Alte Volk schienen einfach spurlos von der Bildfläche verschwunden zu sein.

Es gibt Sagen, die behaupten, ein anderes Volk hätte einen Bann über sie verhängt, der sie von dieser Welt tilgte. Dieses Volk nennt man das Bewahrende Volk, doch außer dem Namen ist nichts über es bekannt. Man munkelt, das Alte Volk hätte an Verbotenem gerührt, eine Schwelle überschritten.

Neueren Erkenntnissen zufolge, die sich allerdings auf den Söldner Kronn zurückführen lassen, lebte das Alte Volk einst in Symbiose mit einer anderen Rasse auf den *Ebenen von Tarvor* in Istad. Durch ein unbekanntes Ereignis wurde die Verbindung getrennt. Die dominierenden Geistwesen flohen in die Tiefe der Berge. Erst Jahrhunderte später suchten sie wieder Kontakt zu ihrem Wirtsvolk. Doch das erkannte sie nicht mehr. Fortan nährten sich die Geistwesen von den Opfergaben des Alten Volkes.

Religion

Über die Religion des Alten Volkes ist wenig bekannt. Zweifelsfrei zuordnen lässt sich Xernoth, der Gott des Todes und Wiedergeburt.

Die Alte Sprache

Vielerorts in Saramee stößt man auf Sprachrelikte des Alten Volkes. Etwa im mysteriösen Das Buch der Sieben Zauber.

- S’un Ak Meeh – Name Saramees
- Bol D'Agon – Opalwald
- Uuld- Tscharr – Wächter
- Sar – das Alte Volk selbst
- Krap'k – die Brustdornen ihres Exoskeletts

Bekannte Vertreter

- Xernoth
- Grok Mont-Tar

From:
https://fantasyguide.de/saramee/ - **Saramee**

Permanent link:
https://fantasyguide.de/saramee/doku.php?id=v%C3%B6lker:alte_volk

Last update: **05.03.2016 21:01**