

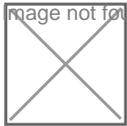
Asura

Inhaltsverzeichnis

- [1 Geschichte](#)
- [2 Physiologie](#)
- [3 Kollegien](#)
- [4 Inquestur](#)
- [5 Asuranische Politik](#)
- [6 Ewige Alchemie](#)
- [7 Krus](#)
- [8 Partnerwahl und Erziehung](#)
- [9 Asuranische Erfindungen](#)
- [10 Beziehungen zu anderen Völkern](#)
- [11 Verschiedenes](#)

Die wissbegierigen Asura sind beheimatet in Rata Sum, ehemals Tiefenbewohner und von Primordus aus ihrer Heimat vertrieben.

image not found or type unknown



Zitat

Asura halten sich für das intelligenteste Volk Tyrias und müssen dies auch jedem zeigen. Unter anderem glauben sie, dass grössere Völker weit weniger intelligent seien, insbesondere Menschen.

Generell herrscht aber ein neutrales Verhältnis zu den anderen Völkern, glauben allerdings, dass sie auf einem überlegenen Standpunkt sind und sehen ihre Verbündeten somit nur als nützliches Werkzeug.

- *Kurzbeschreibung der Asura*

1 Geschichte

Die Asura tauchten 1078 AE das erste Mal an der Oberfläche auf. Das Erwachen des grossen Zerstörers, Primordus' Champion, zwang die Asura ihre unterirdischen Städte zu verlassen.

Ihre Städte waren bereits zu dieser Zeit über Asura-Portale miteinander verbunden und eines davon wurde direkt über den schlafenden Zerstörer erbaut. Die Zerstörer nutzen die Portale und überrannten die anderen Städte.

2 Physiologie

Ein Asura erreicht etwa eine Grösse von 90 - 122 Zentimeter, wobei grössere Asura vorkommen können. Ihre Kopfgrösse steht 1:4 im Verhältnis zu ihrer gesamten Körpergrösse und sind daher mit den Proportionen eines menschlichen Kleinkindes zu vergleichen.

Generell sind Asura für das Leben im Untergrund angepasst. Grosse Augen helfen ihnen dabei selbst bei schwachen Lichtverhältnissen klar zu sehen, was wohl ein Grund ist, weshalb Rata Sum für die meisten düster erscheinen mag. Ebenfalls besitzen sie nicht einziehbare Klauen, welche sich aber in den letzten 250 Jahren bereits zurückgebildet haben. Dazu ist zu erwähnen, dass Asura sechs Zehen und acht Finger besitzen.

Ihr Gebiss ist mit einer Reihe, am Oberkiefer wie auch am Unterkiefer, scharfer Zähne bestückt, welche denen eines Fleischfresser ähneln. Trotz dieser scharfen Zähne essen Asura alles und die Zähne sind wohl eher dazu gedacht, die beinahe steinartigen Pilze, welche in den Tiefen von Tyria wachsen, in kleinere Stücke zu zerreißen.

Ihr Hörsinn ist durch ihre grossen Ohren sehr stark ausgebildet und beinahe so gut wie der Hörsinn eines Charrs.

Auch wenn diese Eigenschaften eher an einen Jäger denken lassen, sind Asura körperlich doch sehr schwach und nicht zur Jagd geeignet. Einzig ihr Händedruck ist sehr kräftig, was auf die breiten Unterarme und ursprüngliche Funktion zum Graben zurückzuführen ist.

Die Fortbewegung der Asura unterscheidet sich generell zu der eines Menschen. In Folge ihrer Proportionen, bei denen der Kopf die Breite von Schulter oder Hüfte erreicht, ist ihre Fortbewegung gemütlich und plattfüssig, was in einem Watscheln endet.

Die Lebenserwartung eines Asura übersteigt die eines Menschen um etwa 5% - 10% und kann somit ein Alter von etwa 120 Jahren erreichen.

3 Kollegien

Es bestehen drei Kollegien in der Hauptstadt von Rata Sum: Statik, Dynamik und Synergetik. Jedes dieser Kollegien vertritt seine eigenen Werte und Interessengebiete. Absolventen dieser Kollegien sind meist auch lange nach Abschluss in starker Konkurrenz zu den anderen Kollegien und bleiben ihrem eigenen Kollegium loyal.

Statik

Das Kollegium der Statik ist das älteste der drei asuranischen Kollegien und zeichnet sich durch das Erbauen langlebiger Strukturen und das Übernehmen grosser Projekte, wie zum Beispiel die Erweiterung Rata Sums. Die asuranische Architektur ist vom Kollegium der Statik stark beeinflusst.

Das Kolleg der Statik war ebenfalls die Ausbildungsstätte des schlaunen Asuras, welcher den magiemagnetischen Schwebestein erfunden hat. Dieser Stein wird noch heute als Energiequelle für grösserer Strukturen verwendet.

Es wird gesagt, dass die Mitglieder des Statik-Kollegiums zusammen den Kern der Ewigen Alchemie darstellen.

Ein typischer Statik-Student ist vorsichtig, berechnend und durch und durch analytisch veranlagt. Statik-Studenten sind sehr sorgfältig, gründlich und werden immer zweimal nachmessen. Sie mögen Struktur und sind sehr konservativ was ihre Methoden angeht und bleiben bei altbewährten Methoden, welche sich als funktionierend erwiesen haben. Ein Statik-Student befasst sich mit Forschungen, die reale und greifbare Anwendungen haben. Sie tendieren auch dazu sehr nostalgisch zu den alten unterirdischen Städten eingestellt zu sein und versuchen oft alte Erfindungen für die Verwendung an der Oberfläche anzupassen.

Die Aufnahmeprüfung für das Kollegium der Statik besteht darin, die höchste und stabilste Struktur mit limitierten Vorräten innerhalb vorgegebener Zeit zu erbauen.

Dynamik

Das Kollegium der Dynamik ist auf die experimentelle Forschung und Neuerung spezialisiert. Mitglieder dieses Kollegien sind "Ding-Macher" und Bastler und ihre Erfindungen werden so konzipiert, um solange zu halten, wie sie benötigt werden.

Meist sind die Dynamiker bekannt für das Modifizieren, Erbauen und Testen neuer Golems.

Ihrer Ansicht nach ist ein fehlgeschlagenes Experiment nur dann ein Fehlschlag, wenn nichts daraus gelernt werden konnte.

Es wird gesagt, dass die Mitglieder des Dynamik-Kollegiums zusammen die Zahnräder der Ewigen Alchemie

darstellen.

Ein typischer Dynamik-Student ist enthusiastisch, fortschrittlich und in der Lage ausserhalb der Grenzen zu denken. Erfindergeist und schnelle Problemlösung sind die Kennzeichen eines Studenten der Dynamik. Sie tendieren auch dazu alleine zu arbeiten und sind impulsiv in der Hinsicht eines neuen Projekts. So wird ein Projekt bereits begonnen ohne über mögliche Ergebnisse nachzudenken und bevorzugen es im hier und jetzt zu arbeiten, wobei sich erst später um die möglichen Konsequenzen gekümmert wird.

Synergetik

Das Kollegium der Synergetik fokussiert sich auf die Funktion und Wirkungsweise von Energien und versuchen die Wechselwirkungen von Energien und Elementen in einem geschlossenen System zu ergründen. Das Studium der Synergetik ist beinahe mystisch und wird motiviert durch den Wunsch die Ewige Alchemie selbst zu begreifen. Studenten der Synergetik sind daran interessiert, wie sich Muster bilden, Fehler sich entwickeln und wie Chaos ein rationales System formt.

Ein typischer Synergetik-Student ist ein mystischer und philosophischer Denker und normalerweise sehr versiert hinsichtlich politischer und sozialer Theorien. Sie tendieren dazu ein ausgezeichnetes Verständnis für Psychologie zu haben und sind von Natur aus sehr geheimnisvoll. Sie sind eher kurzsichtig, entwickeln Theorien und Argumentationen ohne jemals das Labor zu konkreten Tests zu verlassen.

4 Inquestur

Die Inquestur ist die grösste und engagierteste Kru, kein Kollegium, in der asuranischen Gesellschaft. Die Inquestur ist eine verhältnismässig neue Meta-Kru mit verschiedenen Hauptmotivationen. Zum einen Macht über die asuranische Gesellschaft. Die Inquestur übt mit Yahk als Repräsentant im Rat starken politischen Einfluss. Sie übernehmen Aufgaben, um die sich der Rat ungern kümmert, dankbar an und haben einen starken Draht zu den niederen Bewohner Rata Sums. Zum anderen die Macht über andere Rassen. Die Inquestur gelten als Rassisten. Und zuletzt die Macht und Kontrolle über die Ewige Alchemie. Die Inquestur glaubt, dass mit genügend Macht die Ewige Alchemie kontrollierbar ist und nicht ergründet werden muss.

Gründung

Die ursprünglichen Gründer der Inquestur haben erkannt, dass eine immense Menge von Wissen seit der

ersten Stadt, Quora Sum, verloren ging. Die Gründer führten diesen Verlust der unzureichenden Kooperation und Verständigung zwischen den Kru's und Kollegien zu.

Organisation

Um den zuvor beschriebenen Verlust zu vermeiden und die Effizienz zu maximieren, ist die Inquestur wie eine Firma mit hierarchischer Struktur aufgebaut.

Neue Rekruten durchlaufen ein Training, in dem sie eine Reihe von schwerer werdenden Eignungstests bestehen müssen. Ist ein Test bestanden, so wird mit dem nächst schwereren Test fortgefahren. Jeder erfolgreich absolvierte Test lässt den Rekruten einen höheren Rang der Inquestur erreichen. Interne Machtkämpfe und betrügerische Handlungen gehen daraus hervor und junge Erfinder sind schnell ausgebrannt und Rekruten werden durch die undurchsichtige Politik der Inquestur zu lebenslangen Mitgliedern.

Mitglieder der Inquestur sind mehreren und unterschiedlichen Forschungsprojekten zugeteilt und es wird erwartet, dass sie ihre Arbeit erfüllen unabhängig ob sie den höheren Sinn dahinter verstehen oder nicht. Von ihnen wird auch erwartet, dass sie ihre Lieblingsprojekte und persönlichen Wünsche für die Wissenssammlung der Inquestur opfern.

Die Philosophie der Inquesturforschungen wird untermauert durch ihre Schnelligkeit, Gewinn und Effizienz. Diese Philosophie führte zu einem Verzicht auf das Verständnis der Ewigen Alchemie und förderte das Verlangen auf Macht und Moral der Ewigen Alchemie. Auch wenn die meisten Asura denken, dass Experimente an Lebewesen moralisch verwerflich sind, glaubt die Inquestur, dass der Zweck die Mittel heiligt.

5 Asuranische Politik

Arkaner Rat

Der Arkane Rat besteht aus maximal 12 Ratsmitgliedern, von denen bereits einige Plätze belegt sind. Ihre Hauptaufgabe bezieht sich auf die Sicherung des asuranischen Volkes. Der Rat selbst sitzt in einer Kammer auf der Spitze Rata Sums.

Neben der Hauptaufgabe übernimmt der Rat auch Patent- und Projektgenehmigungen und die Wartung der Infrastruktur. Sie übernehmen auch eine Schlichtungsposition ein, zum Beispiel wenn zwei Krus am selben Ort und zur selben Zeit ein Experiment durchführen wollen.

Die meisten Ratsmitglieder würden sich aber lieber ihren Laboren und Experimenten widmen, da die Aufgaben im Rat als stumpf wahrgenommen werden, langweilig und undankbar sind.

Ein Asura wird zu einem Ratsmitglied ernannt, wenn er durch seine wissenschaftlichen Leistungen und Verdienste am asuranischen Volk "belohnt" wird. Die meisten Asura wehren sich jedoch in diesem Moment, werden aber ungeachtet dessen zu einem Ratsmitglied ernannt.

Jedes dieser Ratsmitglieder ist ein Bereich der Stadt zugeteilt, vergleichbar mit dem schweizer Bundesrat, welcher eine Kollegialbehörde darstellt. Dies ist die einzige Ähnlichkeit und es werden Aufgaben gerne abgestossen und an andere Ratsmitglieder weitergegeben, so nimmt die Inquestur viele dieser Aufgaben dankbar an und übt somit einen starken politischen Einfluss aus.

Arkane Auge

Das Arkane Auge ist eine Geheimorganisation, welche dem Arkanen Rat direkt unterstellt ist und in deren Interesse und Wünschen handelt. Dabei stellen sie sich über die Gesetze von Rata Sum, befragen Asura unter Folter und selbst Attentate gehören zu den Aufgaben des Arkanen Auges.

Hauptsächlich ist das Arkane Auge ein "Auge" im wesentlichen Sinn. Sie sind meist jahrelang verdeckt in einer Kru oder anderen Organisation, beobachten und sammeln Informationen.

Friedensstifter

Die Friedensstifter sind die Stadtwache Rata Sums und nicht als Militär gedacht. Sie bilden neben der Gesetzesausführenden auch einen Teil der Rechtsprechenden Gewalt, wobei ein endgültiger Gerichtsprozess vom Arkanen Rat vollzogen wird.

Die Friedensstifter bestehen aus Offizieren, Wachen und Golems. Dabei ist zu beachten, dass die Golems die grosse Mehrzahl bilden und die gesamte Stadt rund um die Uhr bewachen.

6 Ewige Alchemie

Die Ewige Alchemie ist die vorherrschende Ideologie der Asura. Sie bezieht sich im Wesentlichen darauf, dass alles eine Funktion innerhalb eines grösseren Systems hat. Die Ewige Alchemie wird als grosses und weitreichendes System betrachtet, welches, so denken es die Asura, beobachtet, studiert und eventuell sogar kontrolliert werden kann.

Jedes der drei Kollegien stellt sich die Ewige Alchemie etwas anders vor und verwendet andere Methoden diese zu ergründen.

Die Asura erweisen sich hinsichtlich anderer Religionen und Götter als pantheistisch, das heisst sie glauben an die menschlichen Götter, aber ordnen diese als Teile der Ewigen Alchemie ein.

Auch wenn die Ewige Alchemie nicht als Religion zu verstehen ist, so wird sie doch als Antwort auf Fragen gesehen, die man nicht beantworten kann.

7 Kru

Die asuranische Gesellschaft ist primär in diverse Kru gegliedert. Kru sind Gruppen von Asura mit verschiedenen Fähigkeiten, welche zusammen an einem Projekt arbeiten. Ist dieses Projekt beendet so löst sich die Kru wieder auf und eine neue Kru wird kurz darauf wieder gegründet. Dabei ist zu beachten, dass die Mitglieder der Kru nicht mehr dieselben sind wie in der vorherigen.

Generell werden nur Asura, welche einen Abschluss an einem der drei Kollegien haben, angeheuert. Asura welche bereits einen Meister haben, arbeiten normalerweise nicht in einer Kru.

Eine Kru ist daher ein kurzlebiges Projekt, trotzdem bilden einige Kru eine Ausnahme, unter anderem auch die Inquestur als neue Meta-Kru.

Golemantik

Golemantik Kru gehören zu der Art Kru, welche langlebiger sind als die meisten anderen. Wie ihr Name bereits verrät, erfinden sie Golems und entwickeln diese auch immer weiter. Dabei bedienen sich die Kru von einem der vier Elemente für den Bau ihrer Golems.

Andere

Zu anderen Kru gehören jene, welche sich mit der Studie und Forschung von Energien, Atmosphäre und der Erforschung von Skritt Intelligenz befassen.

Beispiele wären das Optikalium Labor und die Brill Allianz.

8 Partnerwahl und Erziehung

Damit wären wir bei einem für die Asura-Gesellschaft wichtigem Punkt angelangt. Hier ist zu beachten, dass sich die Wahl des Partner, wie auch die Erziehung des Nachwuchses sich generell in der eines Menschen unterscheiden.

Partnerwahl

In der äusserlichen Partnerwahl orientieren sich Asura auf die Grösse der Ohren. Ja richtig gelesen. Dabei werden grössere Ohren von beiden Geschlechtern bevorzugt und Asura mit unnatürlich kleinen Ohren werden Schwierigkeiten bei der Partnersuche haben.

Eine breite Stirn gilt ebenfalls als sehr attraktiv, meist da die Grösse der Stirn auf die Grösse des Gehirns schliessen lässt.

Auch die Augen spielen eine Rolle, da ist aber jeder Asura eigen und hat seine eigenen Vorstellungen, welche Form, Grösse oder sonstigen Merkmale die Augen seines Partners haben.

Liebe und Heirat

Die Liebe und Heirat der Asura beginnt in den meisten Fällen bei der Arbeit an einem gemeinsamen Projekt, wo die selben Gedanken und Konzepte der Forschung ausschlaggebend sind. Eine starke intellektuelle Verbindung ist der wichtigste Faktor in einer Beziehung.

Eine Asura-Ehe unterliegt der Monogamie und ist meist von Beginn an mit einem "Ablaufdatum" versehen. In der Zwischenzeit ist die Beziehung gleichberechtigt aufgebaut und zeigt sich vor allem in der schnelleren Entwicklung von Ideen und Forschung, wie auch Kindern.

Kinder

Im Gegenteil zu anderen Behauptungen und Glauben sind Asura Säugetiere und bringen ihre Kinder auf dem selben Weg wie Menschen zur Welt. Sie werden gesäugt und wenn sie alt genug sind in den Laboren der Eltern ausgebildet.

Nachwuchs, Lehrlinge und Studenten

Alle Asura beginnen bereits von früh an als Lehrlinge in den Laboren ihrer Eltern. Asurakinder werden dazu ermutigt ihren Eltern bei diversen Projekten als Unterstützung zu dienen. In der Zeit, zwischen dem Lernen bei den Eltern und der Bewerbung zu einem Kollegium, gehen die meisten auf ein so genanntes Pre-Kollegium. In diesen werden ihnen die Grundlagen und Prinzipien der drei Kollegien beigebracht.

Trotzdem erhält nicht jeder Nachwuchs eine traditionelle Ausbildung, manche bleiben bei ihren Eltern und führen deren Erfindungen und Forschungen fort. Manche geben sich ebenfalls einem Meister hin, ohne sich für ein Kollegium zu bewerben.

Während ihrer Jugend durchlaufen die Studenten eine Lehre bei einem Genie, meist einem Professor der Kollegien. Dieses Genie ist verantwortlich für die Ausbildung seines Lehrlings, bis dieser seinen Abschluss gemacht hat. Es ist dennoch möglich, dass ein Asura nach erfolgreichem Absolvieren des Kollegiums weiterhin seinem Genie und Mentor treu bleibt.

9 Asuranische Erfindungen

Energiequellen

Energiequellen sind bei den Asura hauptsächlich Kraftsteine. Diese versorgen Golems, Apparatschaften und Geräten mit der nötigen Energie und halten selbst Rata Sum in der Schwebe.

Kraftfelder

Kraftfelder werden oft als Schutzvorrichtung bei Experimenten verwendet, sowie auch als Zellenwand von Käfigen und Gefängnissen. Dabei werden Kraftfelder wohl in drei primäre Kategorien eingeteilt. Zum einen der physische Schutz vor Projektilen oder anderen herumfliegenden Teile. Zum anderen vor Magie, Strahlung und anderen Dingen, welche sich durch ein physisch gesichertes Kraftfeld bewegen können. Und zuletzt die kombinierte Wirkung der Kraftfelder, welche als undurchdringlich gilt.

Hologramme

Die Hologramm-Technologie ist in Rata Sum weit verbreitet. So sind die meisten Schreibtische Hologramm-Tische auf denen sich problemlos Blaupausen und andere Dokumente projizieren und bearbeiten lassen. Vorstellbar ist auch eine Verwendung zur Telekommunikation über Hologramme, wie sie Scarlet bereits

verwendet hat.

Golems

Die Bezeichnung „Golem“ ist die Kurzform für „Genius Operated Living Enchanted Manifestation“ was man wohl mit „Geniale lebende durch Verzauberung betriebene Erscheinung“ übersetzen kann. Das klingt aber blöd, deshalb bleiben wir bei der Bezeichnung „Golem“.

Das Aussengerüst eines Golems wird durch Energiekristalle bewegt, welche als „arkanische Motivatoren“ wirken. Ein solcher arkanischer Motivator wird für jedes Gelenk benötigt und zusätzliche Motivatoren für sensorische Verarbeitungen.

Sind diese arkanischen Motivatoren falsch oder mangelhaft ausgerichtet, so fällt der Golem in sich zusammen.

Wichtig zu verstehen ist, dass Golems keine künstliche Intelligenz aufweisen, fühlen oder denken können, sondern lediglich aufgrund ihrer Programmierung handeln und reagieren.

Die Verwendung eines Golems ist vergleichbar mit einem Werkzeug oder Gehilfen, nur in seltenen Fällen werden sie als Haustiere gehalten.

Asura Portale

Portale bilden das Rückgrat der asuranischen Ökonomie. Dabei dienen sie als Transportmittel, um innerhalb kürzester Zeit weite Strecken zurück zu legen.

Um zwei Portale miteinander zu verbinden, müssen beide erst auf dieselbe ätherische Frequenz eingestellt werden. Diese Einstellung erhält man durch die Kombination und Ausrichtung verschiedener Kristalle und Runen, zu vergleichen mit der Funktion eines Stargates. Auch wenn Ähnlichkeiten zu einem Stargate bestehen, ist die Betreuung eines Portals komplizierter als es scheint. Auch ist die Reichweite ausschlaggebend, weitere Distanzen zu passieren werden riskanter.

Zusätzlich werden die Asura Portale parallel zueinander gebaut, um in dieser Hinsicht weitere Störfaktoren zu vermeiden.

Das Portal wird auf beiden Seiten durch einen oder mehreren Operatoren betrieben, welche die Asura Portale kalibrieren. Eine Neukalibrierung der Asuraportale ist schwierig und finanziell sehr aufwendig. Deshalb wird lieber ein anderer Portalstrom eingerichtet und die Portale lediglich geschlossen oder geöffnet.

Waffen

Die wohl bekannteste Waffenschmiede der Asura ist Mrot Boru in der Brisbane Wildnis. Sie bildet den Hauptlieferanten für die Ausrüstung und Waffen des Arkanen Auges oder der Friedensstifter.

Architektur und Lebensräume

Da die Asura ursprünglich ein unterirdisch lebendes Volk waren, ist auch ihre Architektur entsprechend weiter entwickelt worden.

Da sie jetzt nicht mehr an Platz, Luftschächte und Stützpfeiler gebunden sind, sind ihre steinernen Bauwerke von enormem Ausmass mit ausgearbeiteten Details und geometrischen Formen.

Der Designer Matt Barret nahm die antiken Hindu-Tempel als Inspiration.

Offensichtlich ist es für die Asura nicht weiter schwierig Steinbauwerke mit Magie zu verbinden. Als Konsequenz daraus lassen sie selbst schwere Bauwerke schweben.

10 Beziehungen zu anderen Völkern

Mensch

Die Menschen waren die ersten, mit welchen die Asura nach dem Auftauchen an der Oberfläche in Kontakt kamen. Die Beziehung zwischen Menschen und Asura ist freundschaftlicher Basis und ein jeder Asura bevorzugt es mit einem Menschen zu arbeiten, anstatt mit anderen Völkern.

Als die Asura flüchteten, waren die Menschen das dominante Volk in Tyria. Im Laufe der Zeit änderte sich dies, ihre Zahl wurde kleiner und auch ihre Kontrolle über Tyria schwindete. Aus diesem Grund denken Asura, dass die Menschen eine sterbende Spezies sind und es immer noch genug über sie zu lernen gibt.

Norn

Auch wenn die Norn das zweite Volk ist, mit dem die Asura in Kontakt traten, ist ihre Beziehung neutral geblieben, wenn nicht sogar etwas negativ. Im Angesicht der fünf dominanten Völker, bezeichnen die Asura die Norn als die am wenigsten effektive Spezies in der Schematik der Ewigen Alchemie.

Asura sind aber mehr dazu bereit mit Norn in Kontakt zu treten, wenn diese Norn vom Geist des Raben gesegnet wurden.

Sylvari

Als die Sylvari erwachten, waren die Asura die Ersten, welche mit ihnen in Kontakt kamen. Dies ist begründet durch die geographische Lage. Da die Asura erst nicht erkannten, dass Sylvari empfindsame Wesen sind, sondern sie als ungewöhnliche Pflanze betrachteten, wurde eine Grosszahl der Erstgeborenen gefangen genommen und Tests mit ihnen durchgeführt.

Malomedies war einer der Ersten, der als Testsubjekt verwendet wurde.

Eine Theorie besagt, dass diese erste negative Begegnung zur Gründung des Alptraumhofes führte.

Charr

Über die Beziehung zwischen Charr und Asura ist generell wenig bekannt.

Man kann aber auf jedenfall sagen, dass diese zwei Völker technologisch am weitesten entwickelt sind. So werden Charr und Asura oft dabei gesehen, wie sie gemeinsam an einem Projekt arbeiten, wie zum Beispiel Pakt-Luftschiffe.

Hylek

Die Beziehung zwischen Hylek und Asura gehört ebenfalls zu den weniger bekannten.

Bekannt ist aber, dass die Asura die Hylek für ihr Wissen im Bereich der Alchemie und Trankherstellung respektieren.

Schaufler

Die Asura sind sehr an der Schallwellen-Technologie der Schaufler interessiert. Mehr ist nicht bekannt.

Skritt

Skritt und Asura haben eine lange gemeinsame Vorgeschichte. Skritt, welche ebenfalls vor dem Erwachen Primordus' zu den im Untergrund lebenden Spezies gehörten, waren die Hauptkonkurrenten der Asura. Manche Asura gehen davon aus, dass eine ausreichende Menge an Skritt den asuranischen Intellekt überragt, deshalb widmen sich einige Asura diesem Konzept und erforschen wie die Brill Allianz die Skritt.

11 Verschiedenes

Namensgebung

Die Namen der Asura bestehen gewöhnlich aus einem kurzen und scharfem Namen aus einer oder zwei Silben. Namen weiblicher Asura enden typischerweise mit einem Vokal, während die männlichen Namen mit einem Konsonanten enden. Sowohl männliche wie auch weibliche Namen beinhalten einen Doppelkonsonanten oder ein Doppelvokal. Bsp: Zojja, Vekk. Hat ein Name nicht diese Eigenschaften, so läuft der Asura Gefahr in seinem Kindesalter aufgrund dessen in Spott zu geraten.

Asura besitzen keine Nachnamen. Lediglich Titel, errungen oder selbstgegeben, werden dem eigentlichen Namen hinzugefügt. Beispiele: Oola die Grosse, oder um einen Rollenspieler als Beispiel zu nehmen: Soziophilosoph Torkks.

Jene, welche die Verwendung eines Nachnamens, ähnlich denen der Menschen wählen, sind selten und werden als exzentrisch betrachtet und deren Nachnamen werden des öfteren von anderen Asura ignoriert.

Schrift und Sprache

Die Asura sprechen alle in der regulären Sprache, welche in Tyria verbreitet ist. Sie verwenden allerdings ein anderes Alphabet, welches halb mathematisch und halb strukturell aufgebaut ist.

Aussenseiter, die "Dummen" Asura

Asura, welche nicht so intelligent oder kompetent sind wie andere, arbeiten normalerweise als Laborassistenten oder Ähnliches. Im Gegenteil zum normalen Glauben, werden Asura, welche nicht dem "magna cum laude" Genie-Typ angehören, nicht schlechter behandelt, trotzdem wird auf sie hinab geschaut.

Asura haben Schwierigkeiten damit zu verstehen, dass ein breites Spektrum von Intelligenz existiert und tendieren dazu Intelligenz nach starren Eigenschaften zu werten.

Wichtig ist aber, dass die Asura die Arbeit "niederer" Asura respektieren und sie als notwendig betrachten.

Viele Asura finden einen Weg ihre Intelligenz künstlich zu erlangen, dies beinhaltet das Einschleimen bei ihren Meistern oder die Bekanntschaft zu einem Kru-Leiter.

Im Endeffekt ist es wichtig zu verstehen, dass verschiedene Asura verschiedene Talente und Interessen aufweisen. So gibt es auch Asura, welche sich nicht für die Akademischen Titel interessieren, auch wenn diese selten vorkommen und meist ausserhalb von Rata Sum leben.

Ins Deutsche übersetzt wurde der Text von [Pyjama Monster](#) .