

MEHRINER

Mehrinerna är en av de fem spelbara människolika arter som befolkar Zorkhana.

UTBREDNING

Mehriner förekommer främst i Druska, där de är den dominerande arten i framför allt de norra och östliga delarna. Det finns även stora grupper mehriner på Thanlebaras sydöstspets, samt på Madab strax sydväst om Farangheta. Det är svårt att försöka utröna var de ursprungligen kommer ifrån, men allt tyder på att de trampade Zorkhanas yta redan på den tiden världens kontinenter var annorlunda beskaffade än vad de är nu.

UTSEENDE

Mehriner är långa, gängliga och gracila – en genomsnittlig mehrinsk kvinna blir omkring två meter lång, medan männen flåsar dem i nacken med sin medellängd på 195 cm. De har dessutom med våra mått mätt relativt långa halsar, vilket kan få dem att framstå som ännu längre än vad de redan är. De är för sin längd lättviktiga: en genomsnittlig mehrin väger in på 75 kg. Mehriner är mörkt bruna till ebentholtsvarta i hyn, och har svart, blankt, rakt och oljigt hår, som tenderar att vid ljusreflektion skifta i olika färger; lila, blått, grönt, rött och så vidare. Precis som thaner saknar mehrinererna kroppsbehandling. Deras ansiktsdrag är ofta skarpskurna, med smala näsbor och väldefinierade kind- och käkben. Ögonen är stora och dess färg är i grunden bruna, men ofta melerade med klart gult, orange eller ljust och klart grönt.

EGENSKAPER

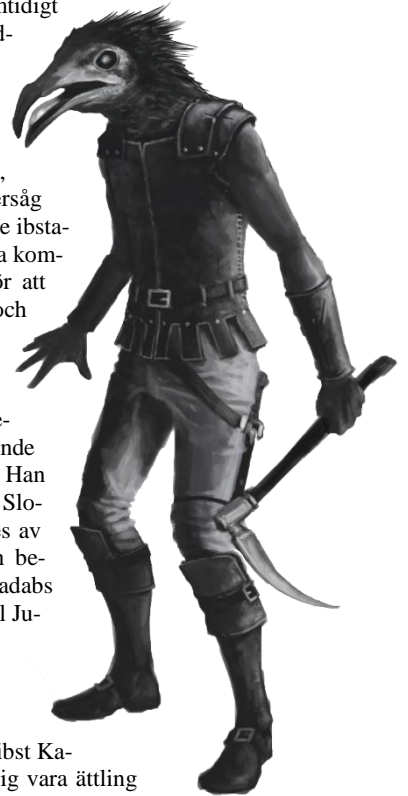
Mehriner är generellt sett snabba, uthålliga och fokuserade. Deras största svaghet är deras relativt spröda kroppar. Många Mehriner utmärker sig genom sitt kreativa och estetiska sinnelag, och de tycks ha en medfödd skicklighet i att utöva olika konstformer.



LEGENDEN OM SERKHIN D'ARAD

Legenden berättar att det en gång bland Madabs mehriner föddes en pojke med ett huvud och ansikte liknande det hos en sumpgam. Detta var för hundratals år sedan, under den första slogornesiska ockupationen. Madabs mehrinska befolkning drabbades hårt av sjukdomar, svält och ockupationsmaktens grymheter. Pojkens familj såg det som ännu ett dåligt omen; ett tecken på att Madabs mehriner drabbats av en förbannelse. De lämnade pojken djupt inne i djungeln, att offras till skogsguden Ambalak Oraï. På så vis trodde man att man kunde slå två flugor i en smäll; både bli av med det önskade barnet och den ständiga påminnelsen om att mehrinererna var ett förbannat folk och samtidigt blicka den av allt att döma vredgade guden.

Ingen vet hur den namnlösa pojken med gamhuvudet överlevde de där åren i skogen, men nästa gång hans familj återsåg honom anförde han delar av de ibstarriska styrkor, som från Juanda kommit med en stor krigsflotta för att kväsa Slogorns slavhandlare och hävda sin rätt till Madab. De kallade sin härförare Serkhin d'Arad och dyrkade honom som en gudom, ty enligt deras tro var han genom sitt utseende Sarkhemys välsignade. Han ledde Juanda till seger över Slogorns styrkor, och välkomnades av sina mehrinska fränder som en befriare och välgörare. Efter Madabs "frigörelse" seglade Serkhin till Juanda och kom att bli befälhavare för Manto Dantras väpnade gren i huvudstaden.



Idag hävdar härskaren Sih-ibst Karesh Mah derde Madab Ladar sig vara ättling till Serkhin d'Arad, och odlar myten om sin egen storhet baserat på detta. Han är dock försiktig med att visa upp sin bejädrade vänsterarm...