

Egirok's Steppe & Eiswüste

Egiroks Steppe und die Eisküste bilden den rauen Nordwesten Kordaths zwischen Meer, Frostküste und den östlichen Wäldern und Seenlanden. Weite Kältesteppen, Flüsse, der eisfreie Drovanok-See, die Vrakath-Berge und harte Küstenlandschaften prägen die Region. Mammuts, Rentiere, Wollnashörner, Eisbären, Wargen und zahlreiche Meerestiere bilden eine reiche, aber gefährliche Tierwelt. Die Vegetation besteht vor allem aus Gräsern, Flechten, Kräutern und vereinzelt Wäldern. Nomaden, Fischer, Händler und Bergvölker haben sich an die extremen Bedingungen angepasst.

- [Kelrad](#)
- [Kelven](#)
- [Odrunak](#)
- [Shendar](#)
- [Talgurai](#)
- [Tasharen](#)
- [Vargai](#)
- [Volshakar](#)
- [Vrakai](#)

Kelrad

Die Kelrad sind ein friedliches, seminomadisches Volk, das den Rentierherden zwischen Sommer- und Winterweiden folgt und die Tiere als heilig betrachtet. Sie leben eng mit ihren Rentieren zusammen und werden bei deren Schutz von trainierten Schneeleoparden unterstützt. Die Kelrad sind mit den Volsharak befreundet, die sie bei Angriffen verteidigen. Heilkunst, Heilkräuter, Gesang sowie kunstvolle Flechtmuster und bunte Bänder prägen ihren Alltag. Goblins bilden die größte Bevölkerungsgruppe innerhalb der Kelrad.

Kelven

Die Kelven leben in acht kleinen Handelsstädten rund um den ganzjährig eisfreien Drovanok-See und verstehen sich als friedliches Zentrum der Steppe. Durch Zuwanderung verschiedener Steppenvölker entstand eine vielfältige Mischkultur mit strengen Gesetzen und einer eigenen Garde. Fischfang, Ackerbau und Viehzucht sichern große Überschüsse, während ihre Städte wichtige Umschlagplätze für Waren aus dem gesamten Nordwesten sind. Die Kelven gelten als neugierige Händler, begeisterte Köche und Naturkundige. Beschwörungsmagie und selbst Nekromantie genießen bei ihnen hohes Ansehen.

Odrunak

Die Odrunak leben an der felsigen Küste zwischen den Vrakath-Bergen und der Warmen Bucht und ernähren sich vor allem von Seevögeln, Fischfang und etwas Ackerbau. Sie glauben, dass die Zukunft von den zehn Göttern vorherbestimmt wird und sich ihre Zeichen im Flug der Vögel erkennen lassen. Diese Haltung prägt ihren ruhigen, beobachtenden Blick auf die Welt. Die Odrunak leben in Grotten oder auf Klippen, bearbeiten Stein und gelten als hervorragende Kletterer. Besonders berühmt sind sie für ihre meisterhafte Verwendung der Schleuder.

Shendar

Die Shendar leben an der teilweise eisfreien Eisküste und stammen aus der Vermischung einheimischer Fischer mit eingewanderten Skeldar. Ihr Leben wird von Fischfang, Robbenjagd und Walfang bestimmt, wofür sie besonders stabile Boote nutzen. Die gefährliche Küste mit Packeis, Haien, Eisbären und anderen Raubtieren verlangt große Geschicklichkeit und einen ausgeprägten Gleichgewichtssinn. Im Winter wird das Leben ruhiger und Geschichten, Handwerk und Feste gewinnen an Bedeutung. Wurfspeere, Feuermagie und magische Heilkunst sind bei ihnen weit verbreitet.

Talgurai

Die Talgurai sind kriegerische Reiternomaden, die mit ihren Pferdeherden durch die Steppe ziehen und Mut sowie Kampfesruhm besonders hoch schätzen. Als Traditionsvolk der Menschen gelten sie als vollkommen aufrichtig und tragen Streitigkeiten durch Rennen oder Zweikämpfe aus. Ihre patriarchalische Gesellschaft wird von gewählten Häuptlingen geführt, während Wissenshüterinnen über Regeln und Konflikte wachen. Pferde, Bogenschießen und Säbelkampf prägen ihr Leben. Tier-, Heil- und Windmagie sind weit verbreitet und hoch angesehen.

Tasharen

Die Tasharen sind ein kleines Fischervolk an der Frostküste zwischen Teshk und Shenat. Sie leben vom Fischfang und von der Robbenjagd und bewegen sich je nach Jahreszeit mit Kanus oder direkt über das Eis. Ihr Alltag ist von Kälte, gefährlichen Tieren, Monstern und gelegentlichen Überfällen geprägt. Die Tasharen gelten als kräftig, geschickt und pragmatisch und fertigen Häuser, Boote, Werkzeuge und Kleidung aus den wenigen verfügbaren Rohstoffen. Freizeit spielt in ihrer arbeitsreichen Kultur kaum eine Rolle.

Vargai

Die Vargai sind eine gefürchtete teilnomadische Dunkeelfenkultur im Nordwesten Kordaths, deren Leben vom Recht des Stärkeren geprägt ist. Schon Kinder müssen sich einen Warg als Reittier verdienen und riskieren dabei ihr Leben. Die Wolfsreiter ziehen in kleinen Rudeln auf Raub- und Kampfzüge gegen benachbarte Völker und suchen bevorzugt starke Gegner. Neben leichten Waffen beherrschen sie zahlreiche Formen der Magie. Ihre Sippen leben zeitweise in kleinen Walsiedlungen und ziehen weiter, sobald Jagdgründe erschöpft sind oder sie von stärkeren Gruppen vertrieben werden.

Volshakar

Die Volshakar sind nomadische Schneeorks, die mit ihren Mammuts durch Egiroks Steppe ziehen und auf den Tag warten, an dem ihr Kriegsgott sie in eine große Schlacht ruft. Trotz ihrer gewaltigen Kampfkraft greifen sie andere Völker nur zur Verteidigung an und pflegen rituelle Kämpfe, bei denen niemand getötet werden soll. Mammuts gelten ihnen als Brüder und Schwestern und bilden das Zentrum ihres nomadischen Lebens. Jagd, körperliches Training und die Verehrung von Egirok, Somasia, Lamural und Firura prägen ihre Kultur. Besonders verbreitet sind Egiroks Faust, schwere Stangenwaffen sowie Heil-, Feuer- und Windmagie.

Vrakai

Die Vrakai sind Seezwerge, die sich nach ihrer Verstoßung in den Vrakath-Bergen niederließen und dort ein weitläufiges unterirdisches Netz aus Seen, Flüssen und Wasserstraßen erschufen. Sie leben vom Fischfang, Pilzanbau und der Tierhaltung und bewohnen steinerne Höhlenstädte, schwimmende Häuser und Hausboote. Ihre Boote werden durch magische Technik angetrieben, und im Kampf setzen sie vor allem Geschütze ein. Leuchtende blaue Kristalle dienen ihnen als Lichtquellen und werden kunstvoll verarbeitet. Andere Völker kennen die Vrakai, begegnen ihnen wegen ihrer abgeschiedenen Lebensweise und ungewöhnlichen Technik jedoch mit einer gewissen Scheu.