Völker

Auf Kordath leben sehr viele verschiedene Völker, die mehr oder weniger „zivilisiert“ sind. Viele dieser Völker wurden von den Göttern im Zeitalter der Schöpfung oder im Zeitalter der Götterkriege erschaffen. Nur sehr wenige Völker haben sich durch „zufällige“ Veränderungen entwickelt.

Die Gelehrten von heute glauben, dass das Urvolk trotz seiner gestaltwandlerischen Fähigkeiten den heutigen Völkern in seinem grundlegenden Körperbau ähnelte: aufrecht gehend auf zwei Beinen, mit zwei Armen, einem Rumpf und einem Kopf. Deswegen weisen die meisten Völker auch heute noch einen ähnlichen Körperbau auf.

Die Völker von Kordath haben jeden möglichen und unmöglichen Lebensraum erschlossen. Selbst in absoluten Eiswüsten, unter der Erde, unter oder auf dem Wasser und sogar in Vulkanen leben oder lebten Bewohner von Arvenis.

Durch die aktive Anwesenheit ihrer jeweiligen Schöpfergottheit erhielten die Völker Kraft, Intelligenz und das, was heute als „Zivilisation“ bezeichnet wird. Doch durch den Verlust vieler Götter in den Götterkriegen gingen auch viele ihrer Völker vollständig verloren. Andere degenerierten ohne ihre Gottheit und wurden „unzivilisiert“ oder gar „monströs“.

Deswegen unterscheiden die Gelehrten von Kordath heute grundsätzlich drei Arten von Völkern: Akomai (Kinder der Sieben), verlorene Völker und Dunkle Völker.

- Akomai
  - Bergzwerge
  - Dunkelelfen
  - Fluchgoblins
  - Flüstergnome
  - Halblinge
  - Lichtelfen
  - Menschen
  - Schattengnome
  - Schneeorks
  - Seezwerge
  - Segensgoblins

    - Sumpfechsenvolk
    - Waldorks
    - Wüstenechsenvolk

- Dunkle Völker
- Verlorene Völker

Akomai

Die Akomai sind die 14 Spezies der Sieben Guten Götter. Obwohl ihre Schöpfergottheiten im Mond eingesperrt sind, existieren sie noch und geben ihren Völkern dadurch ein gewisses Maß an Energie und Unterstützung, das sie von den anderen Völkern abhebt. Die Akomai werden oft auch „Kinder der Sieben“ oder „zivilisierte Spezies“ genannt.

Diese kulturschaffenden Spezies begannen sich nach dem Zeitalter der Isolation miteinander zu vermischen und bevölkern heute den gesamten Kontinent Kordath. Ihre Völker waren am Ende der Götterkriege bereits Verbündete, und der gemeinsame Feind erleichterte die Zusammenarbeit dieser Spezies. Außerdem können sie sich untereinander fortpflanzen, wobei es keine Mischspezies gibt. Ein Kind von Eltern verschiedener Spezies gehört entweder der einen oder der anderen Spezies an. Meist sieht man dem Kind die gemischte Abstammung gar nicht an.

Jede dieser Spezies besitzt noch immer eine besondere Gabe, ein sogenanntes Volksmerkmal. Obwohl sich die Bewohner von Arvenis in unterschiedlichste Richtungen entwickelt haben und oft sehr weit von der ursprünglichen Rolle entfernt sind, die sie für ihre Götter erfüllt haben, ist diese Gabe noch immer ein Zeichen ihrer Schöpfung. Dennoch verehren die Akomai heute alle sieben Götter gleichermaßen und nicht nur ihre jeweiligen Schöpfergötter.

Die Akomai stellen in Chroniken von Arvenis die spielbaren Spezies dar. Die Spezies definiert vor allem Aussehen, Lebenserwartung und Volksgabe. Die einzelnen Charaktere werden jedoch vollständig durch ihre Kultur und nicht durch ihre Spezies definiert.

Zu den Akomai gehören: Menschen, Halblinge, Lichtelfen, Dunkelelfen, Seezwerge, Bergzwerge, Sumpfechsenvolk, Wüstenechsenvolk, Flüstergnome, Schattengnome, Fluchgoblins, Segensgoblins, Waldorks und Schneeorks.

Bergzwerge

Schöpfergott: Rukirga, Göttin des Handwerks

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5 m, kräftiger (gedrungener) Körperbau, starker Bartwuchs bei beiden Geschlechtern, Haarfarben von rot über braun bis schwarz;

Alter: Bergzwerge werden bis zu 200 Jahre alt.

Volksmerkmal: Bergzwerge können im Dunkeln genauso gut sehen wie bei Tageslicht.

Dunkelelfen

Schöpfergott: Vondasal, Gott der Magie

Aussehen: Größe 1,5 – 1,8m, spitze Ohren, schwarze Hautfarbe, dunkle Augen und Haare, selten Bartwuchs;

Alter: Dunkelelfen werden bis zu 250 Jahre alt.

Volksmerkmal: Dunkelelfen können ihre Sicht auf Wärmesicht (Infravision) umstellen.

Fluchgoblins

Schöpfergott: Somasia, Göttin der Natur

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5m, braune ledrige Haut, dunkle Haare, lange krumme Nase, grüne Augen, spitze Ohren;

Alter: Fluchgoblins werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Fluchgoblins können mit Tieren sprechen.

Flüstergnome

Schöpfergott: Niusa, Göttin der List

Aussehen: Größe 0,8 – 1,1m, zierlicher Körperbau, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Flüstergnome werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Flüstergnome verstehen alle normalen Sprachen der Akomai.

Halblinge

Schöpfergott: Atovara, Göttin der Wahrheit

Aussehen: Größe 1,1 – 1,3m, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Halblinge werden bis zu 100 Jahre alt.

Volksmerkmal: Halblinge können instinktiv Lügen erkennen.

Lichtelfen

Schöpfergott: Vondasal, Gott der Magie

Aussehen: Größe 1,5 – 2m, bräunliche Hautfarbe, helle Haar- und Augenfarben, lange spitze Ohren;

Alter: Lichtelfen werden bis zu 300 Jahre alt.

Volksmerkmal: Lichtelfen können magische Gegenstände identifizieren.

Menschen

Schöpfergott: Atovara, Göttin der Wahrheit

Aussehen: Größe 1,5 – 2m, Haut-, Augen- und Haarfarben reichen von hell bis dunkel;

Alter: Menschen werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Menschen können instinktiv Illusionen durchschauen.

Schattengnome

Schöpfergott: Niusa, Göttin der List

Aussehen: Größe 0,8 – 1,1m, zierlicher Körperbau, graue Haut, weiße Haare, schwarze Augen;

Alter: Schattengnome werden bis zu 100 Jahre alt.

Volksmerkmal: Schattengnome können – sofern sie sich ruhig verhalten – im Schatten unsichtbar werden.

Schneeorks

Schöpfergott: Egirok, Gott des Krieges

Aussehen: Größe 2 – 2,4m, blasse Haut, dichte Körperbehaarung, die im kalten Norden ein richtiger Pelz ist, breites kräftiges Gesicht, geschwungene Hörner (Widderhörner), rote Augen;

Alter: Schneeorks werden bis zu 80 Jahre alt.

Seezwerge

Schöpfergott: Rukirga, Göttin des Handwerks
Schutzgott: Danela, Göttin der Fruchtbarkeit

Aussehen: Größe 1,2 – 1,5m, kräftiger Körperbau, helle Haut-, Haar- und Augenfarben, Kiemen an den Hälsen, Bärte bei beiden Geschlechtern (dicht, aber selten lang),

Alter: Seezwerge werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Seezwerge können unter Wasser atmen.

Segensgoblins

Schöpfergott: Somasia, Göttin der Natur

Aussehen: Größe 1 – 1,3m, grüne Haut, bunte Augen (oft mehrfarbige Augen), bunte Haarfarben, lange spitze Ohren, lange krumme Nase;

Alter: Segensgoblins werden bis zu 120 Jahre alt.

Volksmerkmal: Segensgoblins können mit Pflanzen sprechen.

Sumpfechsenvolk

Schöpfergott: Italmo, Gott der Elemente

Aussehen: Größe 1,6 – 2,1m, gelb-blau-grüne Schuppenhaut, langer Echsenschwanz, vorstehende Echsenschnauze, vier Finger, grüne Augen, Ohrschlitze, Kopfhaare in den unterschiedlichsten Farben;

Alter: Sumpfechsenvolk werden bis zu 150 Jahre alt.

Volksmerkmal: Sumpfechsenvolk können begrenzt Strömungen und Wasserbewegungen kontrollieren. Sie können auch zusammenarbeiten um größere Wasserbewegungen zu erzeugen.

Waldorks

Schöpfergott: Egirok, Gott des Krieges

Aussehen: Größe 1,8 – 2,1m, grün-schwarze Haut mit Camouflage-Muster, dichte dunkle Haare und starke Körperbehaarung, gelbe Augen, Hauer im Unterkiefer;

Alter: Waldorks werden bis zu 80 Jahre alt.

Volksmerkmal: Waldorks können sich aus Holz magisch Waffen formen.

Wüstenechsenvolk

Schppfergott: Italmo, Gott der Elemente

Aussehen: Größe 1,8 – 2,3m, rot-braune Schuppenhaut, langer Echsenschwanz, Rückenkamm, vorstehende Echsenschnauze, vier Finger, gelbe Augen, Ohrschlitze, Kopfhaare in den unterschiedlichsten Farben;

Alter: Wüstenechsenvolk werden bis zu 120 Jahre alt.

Dunkle Völker

Über die Dunklen Völker ist im Allgemeinen kaum etwas bekannt. Bis auf die Kinder der Drei wurden die Dunklen Völker jedoch nicht von Göttern geformt, sondern haben sich eigenständig entwickelt.

Diese Entwicklungen fanden hauptsächlich durch magische Veränderungen während der Götterkriege oder sogar schon früher, im Zeitalter der Schöpfung, statt. Die Dunklen Völker sind sehr vielseitig und entsprechen meist nicht dem üblichen Körperbau der anderen Völker.

Neben Zelvars Riesen und Danelas Feenwesen gehören vor allem sprechende Tiere, Tiermenschen und seltsame Pflanzenwesen zu den Dunklen Völkern. Sie alle beherrschen irgendeine Form von Sprache.

Verlorene Völker

Die verlorenen Völker sind Spezies, die von einer Gottheit erschaffen wurden, deren Schöpfergottheit aber irgendwann im Laufe der Götterkriege starb oder verschwand. Dadurch verloren diese Völker die besondere göttliche Unterstützung und degenerierten leicht, manchmal auch stark.

Diese Völker besitzen immer noch einfache Kulturen, sprechen miteinander, und manche von ihnen sprechen oder handeln sogar noch mit den Akomai. Sie werden jedoch stets mit großer Vorsicht betrachtet, denn niemand weiß, wozu die „Gottlosen“, wie manche sie nennen, fähig sind.

Die Kinder der Götter Zelvar, Wirkant und Danela werden von den Gelehrten weder zu den Akomai noch zu den verlorenen Völkern gezählt. Die Drei Bösen Götter existieren zwar noch, doch ihre Völker sind dennoch auf irgendeine Weise degeneriert. Zumindest gilt das für jene, von denen man weiß, etwa die Oger. Wegen dieser Sonderstellung werden sie häufig zu den Dunklen Völkern oder überhaupt zu den Monstern gezählt.

Zu den verlorenen Völkern gehören eigentlich auch die Sumpflinge, Drachlinge und Pilzlinge. Gemeinhin werden sie jedoch zu den Landplagen und damit zu den Monstern gezählt.

Einige verlorene Völker sind Zentauren, Skorpide, Dragnar, Sonnenkinder, Eistaucher, Ents und Vogelvölker.