

VÖLKER & SPEZIES



»Auch wenn hinreichend bekannt ist, dass es mehr zweibeinige Spezies gibt als Menschen, Elfen und Zwerge, so wollen wir uns in dieser Ausgabe doch auf diese drei konzentrieren. Es soll dahingestellt bleiben, ob die schwarzbezelten Orks, die rotstruppigen Goblins, die geheimnisvollen Trolle oder die kaltblütigen und geschuppten Achaz, obwohl zweifelsfrei Zweibeiner, im Sinne unseres allgemeinen Verständnisses überhaupt als kulturschaffend gelten können. Über Spezies wie die menschenfressenden Oger, die scheuen Necker aus dem Meer der Sieben Winde oder die einäugigen Zyklopen von den gleichnamigen Inseln wollen wir an dieser Stelle kein weiteres Wort verlieren.

Ohnehin wollen wir konstatieren, dass es schon anspruchsvoll genug ist, sich mit den Völkern der Menschen, Elfen und Zwerge auseinanderzusetzen. Denn niemand kann und wird bezweifeln, dass der hünenhafte Thorwaler aus dem Norden nur wenig mit dem zierlichen Moha aus den Regenwäldern des tiefen Süddschungels gemein hat. Weder von der Statur, noch von der Hautfarbe, und ganz sicher nicht vom Benehmen und den Glaubensvorstellungen, die ihn antreiben. Dies gilt auch für die Elfen, denn man kann schlicht und ergreifend nicht übersehen, dass die Auelfen gänzlich andere Vorstellungen über die Welt haben als ihre Verwandten, die Waldelfen. Allerdings unterscheiden sich die Elfenvölker von der Statur her nicht so stark, wie die menschlichen Völker es tun. Auch die Zwerge Aventuriens gleichen sich in ihrer körperlichen Gestalt, dennoch kann man einen gemütlichen Hügelzweig aus dem Angbarer Land kaum mit einem wehrhaften und schwer gerüsteten Drachenkämpfer aus der Xorloscher Binge verwechseln.

Selbst wenn man einen Ork oder einen Goblin vielleicht nach seiner Herkunft beurteilen könnte, so sind die Angehörigen beider Völker für die meisten Beobachter kaum zu unterscheiden. Dies mag bei den kaltblütigen Echsen anders sein, denn man kann auf den ersten Blick einen schlanken Achaz von einem mordlustigen Maru unterscheiden, aber diese Wesen sind uns so fremd, dass beinahe jeder Versuch, sie in Völker zu unterteilen, von vorneherein zum Scheitern verurteilt ist.«

—aus dem Buch *Menschen und Nichtmenschen* - Ein phänotypischer Vergleich des Hesindegeweihten Strathus, Gareth Abschrift, 586 BF



Aventurien wird von einer Vielzahl von Spezies bevölkert, die sich im Laufe der Geschichte weit über den Kontinent verteilt haben. Manche von ihnen, wie etwa die Echsen oder die Trolle, haben in vergangenen Zeitaltern die Welt beherrscht und so an vielen Orten ihre Spuren hinterlassen, über die bis heute gerätselt wird. So findet man im Garetien der Gegenwart noch Überreste trollischer Mauern, deren Sinn und Zweck sich selbst den Gelehrten nicht erschließt. Die echsischen Ruinen, über denen sich eine Vielzahl von menschlichen Städten erheben, haben Eingang in etliche tulamidische Märchen gefunden und gelten als Schauplatz ehemals epischer Kämpfe zwischen Warm- und Kaltblütigen. Viele der alten Spezies haben den Zenit ihrer Kultur überschritten, besaßen zu ihrer Blütezeit aber großes Wissen und oft auch mächtige Magie. Noch heute brechen Wagemutige auf, um diese Rätsel der Vergangenheit und Versprechen von großer Macht oder unsagbarem Reichtum zu ergründen.

Menschen

Die Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies auf Aventurien und haben sich am besten an alle möglichen Lebensräume angepasst, sei es an die brütende Schwüle des Südens oder an die frostige Kälte des Nordens. So haben sich die Menschen im Laufe der Zeitalter über ganz Aventurien ausgebreitet. Die Menschheit unterteilt sich in unterschiedliche Völker, die allesamt ihre Eigenarten haben. Vor allem

unterscheiden sie sich durch eine Tatsache: Mittelländer und Thorwaler stammen ursprünglich aus dem fernen Myranor, Waldmenschen und Utulus kamen einst aus Uthuria nach Aventurien. Tulamiden und Nivesen hingegen sind aventurische Urvölker. Durch Vermischung oder Völkerwanderungen sind noch viele weitere Völker entstanden. So sind die Stammväter der vielgereisten Norbarden und der barbarischen Ferkinas ursprünglich Tulamiden und die Fjarninger aus dem hohen Norden stammen wie die Thorwaler von den Hjaldingern aus dem Guldland ab. In den Gjalskern, die im äußersten Nordwesten des Kontinents leben, vereint sich das Erbe von Norbarden und Thorwalern, während man den hünenhaften Trollzackern nachsagt, dass sich das Tulamidenblut in ihren Adern mit dem der Trolle verbunden habe.

Die **Mittelländer** stellen unter den Menschen das größte Volk dar. Ihre Vorfahren stammen zwar aus dem Guldland, doch wurden sie schnell auch in Aventurien das vorherrschende Menschenvolk. Die Mittelländer bilden den Großteil der Bevölkerung von Mittel- und Horasreich, des Svelttals, des Bornlandes, von Nostria und Andergast sowie vieler anderer Länder im tiefsten Süden und höchsten Norden. Die Hautfarbe der Mittelländer reicht von blässlich-weiß bis dunkelbraun. Eine Vielzahl von Augen- und Haarfarben sind möglich, allerdings dominieren braune und blonde Haartypen. Alle Größen, Physiognomien und Gemütslagen kommen vor.



Schon lange vor der Ankunft der Mittelländer gründeten die **Tulamiden** große Reiche in Aventurien, wie etwa das Diamantene Sultanat. Sie bewohnen die Länder des Südostens, von der Wüste Khôm über den Balash bis nach Aranien, aber auch Teile Meridians und der Insel Maraskan, wo sie sich mit den Mittelländern vermischt haben. Mit den Tulamiden verwandt ist das barbarische Bergvolk der **Ferkinas**, das die Gebirgszüge zwischen mhanadistanischem Hochland und Raschtulswall bewohnt. Der Ton ihrer Haut- und Haarfarbe ist für gewöhnlich dunkler als der der Mittelländer und blondes Haar oder grüne Augen sind selten. Im Durchschnitt werden Tulamiden einige Jahre älter als Mittelländer.

Den Nordwesten des Kontinents bevölkern die **Thorwaler**, kühne Seefahrer und wagemutige Entdecker. Auch sie stammen ursprünglich vom Westkontinent Myranor, wo noch heute ihre sagenhaften Vorfahren, die Hjaldinger, leben. Die Thorwaler tragen ihre häufig rot-blonde Haar- und Barttracht oft lang, sind von besonders großem Körperwuchs und gelten als robuster Menschenschlag.

Zu einem der ältesten Menschengeschlechter gehören die in der Tundra und Taiga umherziehenden **Nivesen**, ein Nomadenvolk. Sie leben wie eh und je in Sippenverbänden und durchwandern die nordaventurischen Steppen. Sie sind schlanker als die Mittelländer und etwas kleiner, besonders aber unterscheiden sie sich durch ihre leicht schräg gestellten mandelförmigen Augen und das meist kupferrote Haar von den güldenländischen

Siedlern. Nivesen werden für gewöhnlich sehr alt, bis zu 120 Jahre hat man bei ihnen bereits gesehen, ein Umstand, auf den auch die Redewendung „ein nivesisches Alter erreichen“ anspielt.

Die **Norbarden** der nördlichen Gefilde Aventuriens sind besonders als reisende Händler bekannt. Ihre Vorfahren, die Alhani, gründeten vor Jahrhunderten ein großes Reich, doch nachdem es immer wieder von Tulamiden und Mittelländern zerstört wurde, zerstreute sich das Volk der Norbarden in alle Winde. Die Norbarden sind etwas kleiner als die Mittelländer, haben eine dunklere Hautfarbe und meist schwarzes Haar, was sie ihrem tulamidischen Erbe verdanken. Unter Norbarden ist es Brauch, dass sich verheiratete Männer den Schädel kahl scheren und verheiratete Frauen den Scheitel ausrasieren.

Die übrigen Menschen unterscheiden in der Regel nicht zwischen den **Waldmenschen** und den **Utulus** und bezeichnen sie oft vereinheitlichend als Mohas. Die Waldmenschen sind kleiner und zierlicher als die Mittelländer, Utulus werden hingegen beinahe so groß wie die Thorwaler. Die Waldmenschen haben einen bronzenen Hautton, der in der Helligkeit variieren kann, die Haut der Utulus hingegen ist beinahe so dunkel wie Ebenholz. Utulus haben häufig krauses Haar, während das der Waldmenschen oftmals fein und glatt ist. Die ursprüngliche Heimat beider Menschengeschlechter liegt auf dem fernen Südkontinent Uthuria.

